

Desková hra CESTA K BOHATSTVÍ

PRAVIDLA HRY

Úvodní slovo

Vážení majitelé deskové hry CESTA K BOHATSTVÍ, blahopřejeme vám – držíte nyní ve svých rukách hru, která může změnit způsob, jakým myslíte, a tím urychlit cestu za uskutečněním vašich snů v realitě.

Hru jsme připravovali dva a půl roku, až se z ní stal dokonalý simulátor a tranažer úspěchu. Vložili jsme do ní tisíce hodin a odehráli stovky testovacích her. A nyní víme, že pokud se naučíte uspět ve hře CESTA K BOHATSTVÍ, promítne se to i do vašeho života.

Na této stránce najdete podrobně rozepsaná všechna pravidla a principy hry. Nezalekněte se, že to na první pohled vypadá jako velké množství věcí, které se musíte naučit. Nejlepší rada, kterou vám můžeme dát, je ta, abyste **začali rovnou hrát**. Ve hře vše dává hluboký smysl a herní mechanismy jsou natolik podobné skutečnosti, že si u většiny věcí vystačíte se selským rozumem.

Bude-li se vám jevit hra obtížná, vytrvejte. Přimějte svůj mozek, aby vše postupně vstřebal. Zkušenost z pozorování stovek testovacích hráčů ve vývoji hry ukázala, že kdo už v životě úspěšně investuje nebo podniká, pro toho je hra velice intuitivní. A kdo ještě ne, ten se potřebné mechanismy a principy díky hře naučí a následně je přenesou do reality. Hra totiž nepřináší jenom vědomosti, ona mění způsob, jakým myslíte, a z úspěchu pro vás udělá přirozenou věc.

Hraním této hry se začne měnit váš život.

At' vám dobře slouží. S úctou autoři hry,
Viktor Pilarčík & Petr Štěpánek

PŘEDSTAVENÍ PRVKŮ DESKOVÉ HRY CESTA K BOHATSTVÍ

Herní plán

A3 deska s políčky po obvodu, po kterých se hráči pohybují se svojí figurkou (kamenem) po směru hodinových ručiček. Uprostřed na herním plánu jsou dále tři zlaté obrysy pro umístění balíčků Karet touhy (zleva: Osobní, Kariérní, Poslání).

Karta hráče

Na lícovou stranu Karty hráče si každý hráč zapisuje svůj pokrok ve hře. Na zadní straně je uveden zjednodušený přehled pravidel a možných Akcí, kterými hráči disponují. V krabici naleznete 50 listů Karet hráče. Jakmile je spotřebujete, můžete si je na této stránce stáhnout ve formátu PDF a vytisknout.

Žetony

V krabici naleznete dvě platíčka s oboustrannými žetony. Zelené žetony jsou navyšující a červené snižující. Vyloupněte je do volného saténového sáčku, který je v krabici přiložen. Budete je potřebovat u některých kartiček Příležitosti a Mastermind, které získáte v průběhu hry.

Kurzovní lístek

Na kurzovní lístek se zapisuje aktuální hodnota akcií a vzácných kovů. Na jednu hru budete potřebovat jeden Kurzovní lístek. Ve vyznačeném rylu Kurzovní lístek zlomte a zlom několikrát protáhněte mezi prsty tak, aby dokázal stát.

Tužky

V krabici naleznete celkem šest zlatých tužek (dvě sady po třech) s černou tuhou tvrdostí HB (střední). Tužky mají na opačném konci gumu. Každý hráč obdrží do hry jednu tužku, kterou si do Karty hráče zapisuje svůj pokrok ve hře.

Figurky a kostky

V saténovém sáčku naleznete buď šest barevných figurek (standardní edice hry) nebo šest kamenů (luxusní edice hry) a dále dvě kostky. Každý hráč si vybere jednu figurku (kámen).

Bankovky

V krabici je celkem 300 bankovek. Deset druhů po 30 bankovkách. Nejnižší má hodnotu 100 Kč a nejvyšší 10 milionů.

Balíčky s kartami

V krabici naleznete celkem 12 balíčků karet: Touha (Osobní), Touha (Kariérní), Touha (Poslání), Dovednost, Příležitost, Mastermind, Šestý smysl, Strach, Povolání, Událost (modré), Událost (se zeleným lemem) a Událost (s červeným lemem).

PODROBNĚ O KARTĚ HRÁČE

Přední strana Karty hráče je rozdělena do dvou velkých částí: Vyplňovací pole a Strom dovedností. Protože velká část samotné hry CESTA K BOHATSTVÍ je sebe vysvětlující, potřebujete mít na paměti jen hrstku principů. Vše ostatní vás naučí samotná hra, karty a políčka na herním plánu.

Zeleně podbarvené Celkové příjmy dole vlevo Vyplňovacího pole jsou vždy součet nebo soubor všech ostatních zeleně podbarvených polí na Kartě hráče. Červeně podbarvené celkové výdaje dole uprostřed Vyplňovacího pole jsou vždy součet nebo soubor všech ostatních červeně podbarvených polí na Kartě hráče. Celkové cashflow dole vpravo Vyplňovacího pole je rozdíl mezi Celkovými příjmy a Celkovými výdaji. A právě toto **Celkové cashflow do-**

stávají hráči vyplacené, když projdou nebo stoupnou na políčko Cashflow na Herním plánu.

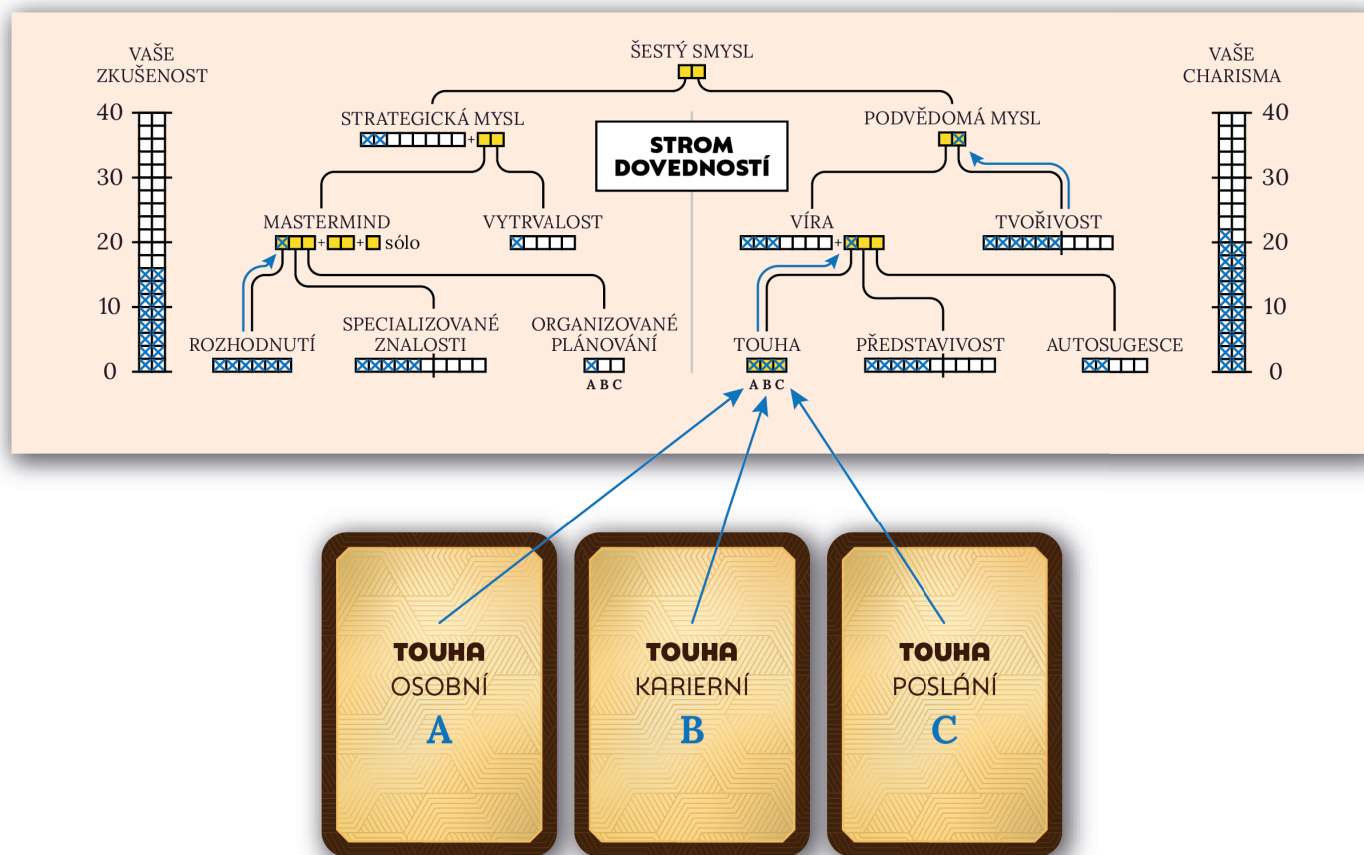
Ve Stromu dovedností naleznete celkem 13 dovedností podle 13 principů z knihy Myšlením k bohatství. Princip Transmutace sexu z knihy jsme ve hře pojmenovali jako Tvořivost a principy Mozek jako Strategická mysl. Strom dovedností je rozdělený na dvě hemisféry. Levá hemisféra je pod Strategickou myslí, která v součtu určuje vaši celkovou zkušenost (sloupec vlevo). Pravá hemisféra je pod Podvědomou myslí, která v součtu určuje vaše celkové charisma. Obě hemisféry jsou nahoře spojeny vrcholným principem Šestého smyslu.

Ve Stromu dovedností naleznete bílá a zlatá políčka. U každé dovednosti je vyplňujete (zaškrťáváte) tužkou vždy zleva. Bílá políčka můžete vyplňovat například prostřednictvím Povolání na začátku hry, kartám Dovednost, nebo když ve hře získáte univerzální dovednostní body. Zlatá políčka Touha ve Stromu dovedností můžete vyplňovat pouze díky kartám Touha. Čtvrté, páté a šesté zlaté políčko Mastermind můžete vyplnit pouze díky kartám Mastermind, až budou vyložené. Ostatní zlatá políčka můžete vyplňovat pouze zaplněním políček dovedností nižších. U dovedností Specializované znalosti, Představivost a Tvořivost stačí mít zaplněných prvních šest políček, abyste si mohli vyplnit odpovídající zlaté políčko u dovednosti vyšší.

Kdykoliv vyplníte některé políčko (bílé i zlaté) u kterékoliv dovednosti, vždy jej zaznačte také do odpovídajícího sloupce vlevo nebo vpravo ve Stromu dovedností. Sloupce vyplňujte odspodu jako byste je plnili vodou. Součet vyplněných políček v levém sloupci se vždy rovná součtu vyplněných políček v levé hemisféře. Součet vyplněných políček v pravém sloupci se vždy rovná součtu vyplněných políček v pravé hemisféře.

Jakmile u kterékoliv dovednosti vyplníte všechna políčka, další získané body u této dovednosti již nemají na vaši hru vliv a nezapisují se ani do Stromu dovedností ani sloupců Vaše charisma a Vaše zkušenost.

Zde je ukázka vyplněného Stromu dovedností na Kartě hráče v pokročilé fázi hry, ze které jsou patrné všechny výše uvedené zákonitosti.



PŘÍPRAVA HRY

Před začátkem hry zvlášť každý balíček s kartami pečlivě zamíchejte. Před první hrou smíchejte dohromady všechny tři balíčky karet Událost (modré, se zeleným lemem a s červeným lemem), které od této chvíle nadále budou už jen jedním spojeným balíčkem Událost.

Na stůl položte desku Herního plánu a do vyznačených obrysů na něm umístěte textem dolů tři balíčky s Kartami touhy (zleva: Osobní, Kariérní, Poslání).

Vedle herního plánu položte textem dolů balíčky karet Strach a Událost.

Pod Herní plán položte textem dolů balíček karet Dovednost a Příležitost a z nich vyložte směrem doprava textem vzhůru tolik karet, kolik bude hrát hráčů + 1. Budou-li hrát dva hráči, vyložte do řady tři karty Dovednost a pod ně tři karty Příležitost. Budou-li hrát 4 hráči, vyložte pět karet Dovednost a pět karet Příležitost atd. (viz. obrázek).

Počáteční rozložení hry dvou hráčů



Počáteční rozložení hry čtyř hráčů



Těmto řadám s vyloženými kartami říkáme Nabídka karet. Později ve hře k nim přibudou ještě karty Mastermind a Šestý smysl. **V nabídce karet je v každém řádku vždy plný počet karet, protože se následovným způsobem doplňují** – pokud si některý hráč během své Karetní akce vezme některou z karet Dovednost, Příležitost (později také Mastermind a Šestý smysl), vyložené karty se posunou doprava tak, aby vlevo vzniklo místo, na které se otočí karta nová a nabídka karet se tak doplní.

Na stůl postavte Kurzovní listek, do kterého napište počáteční hodnotu Akcií = 700 a počáteční hodnotu Vzácných kovů = 25 000.

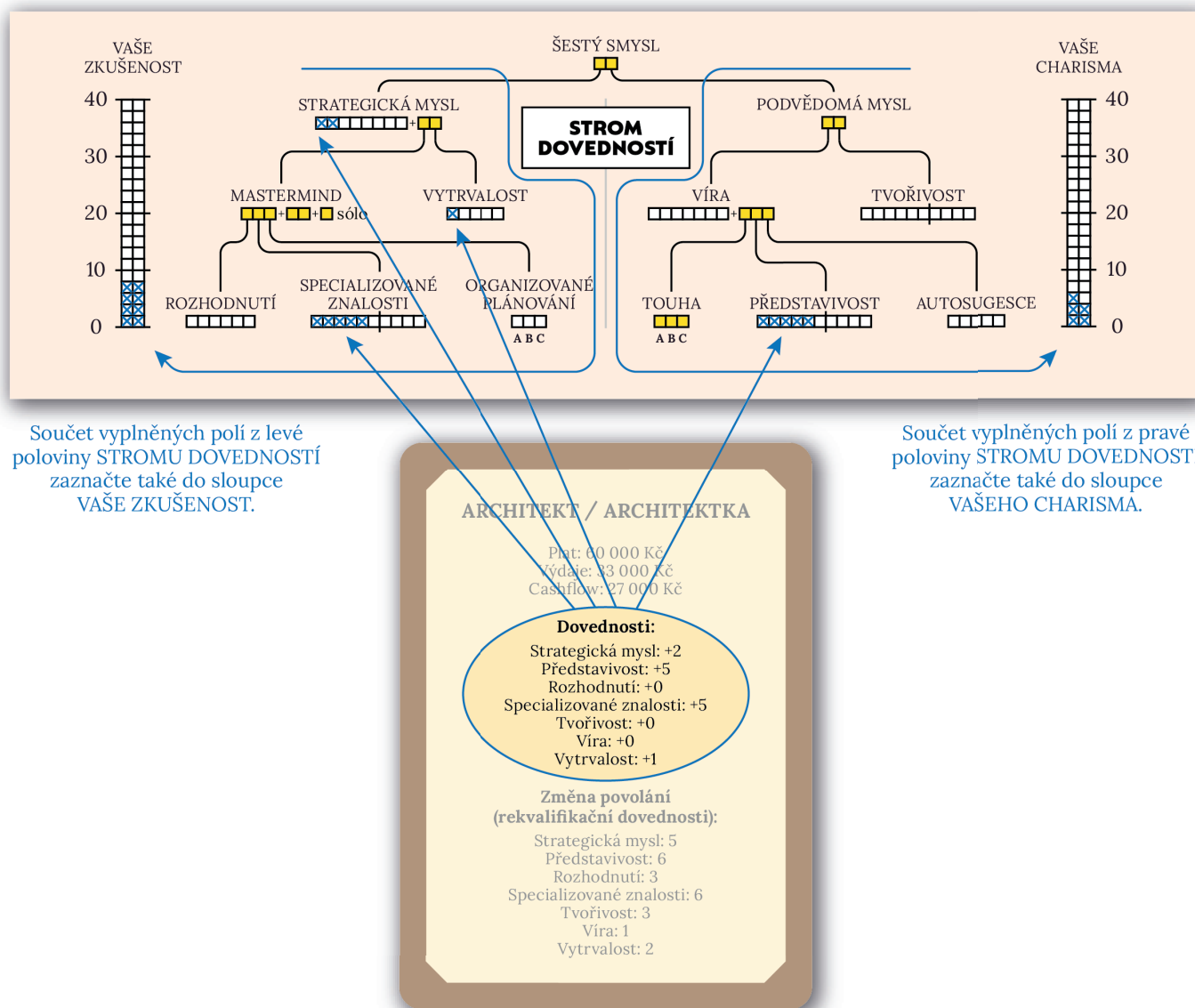
Před začátkem hry si hráči mezi sebou zvolí bankéře, který se může a nemusí účastnit hry samotné. V případě účasti ve hře spravuje tento hráč své osobní peníze a peníze v bance odděleně. Pokud již hru dobře znáte, můžete hrát také bez bankéře – tedy každý hráč si bude z banky brát a do banky vracet odpovídající částky sám.

Před začátkem hry si hráči mezi sebou zvolí hráče, který na konci každého herního kola (poté, co všichni hráči odehrají svůj tah) bude zodpovědný za aktualizaci nabídky karet (viz. níže – Průběh herního kola).

Každý hráč obdrží Kartu hráče s tužkou a vybere si svoji figurku (kámen), kterou postaví na políčko Start na Herním plánu.

Do své Karty hráče vyplní každý hráč své jméno, barvu figurky (kamene) a náhodně si **vylosuje kartu Povolání**, ze které do Karty hráče opíše název povolání, plat, výdaje a výsledné cashflow. Do oddílu Síťový marketing v Kartě hráče vyplní každý hráč částku 1 500 do políčka Provize za každého partnera.

Dále do stromu dovedností na Kartě hráče vyplní hráči Startovní dovednosti ze své karty Povolání (**viz. obrázek**).



Do začátku hry každý hráč obdrží od bankéře dvojnásobek platu ze svého povolání (nikoliv však Cashflow – toto je jediný okamžik ve hře, kdy hráči dostávají částku odpovídající platu. Od této chvíle dál již budou dostávat pouze výsledné Cashflow).

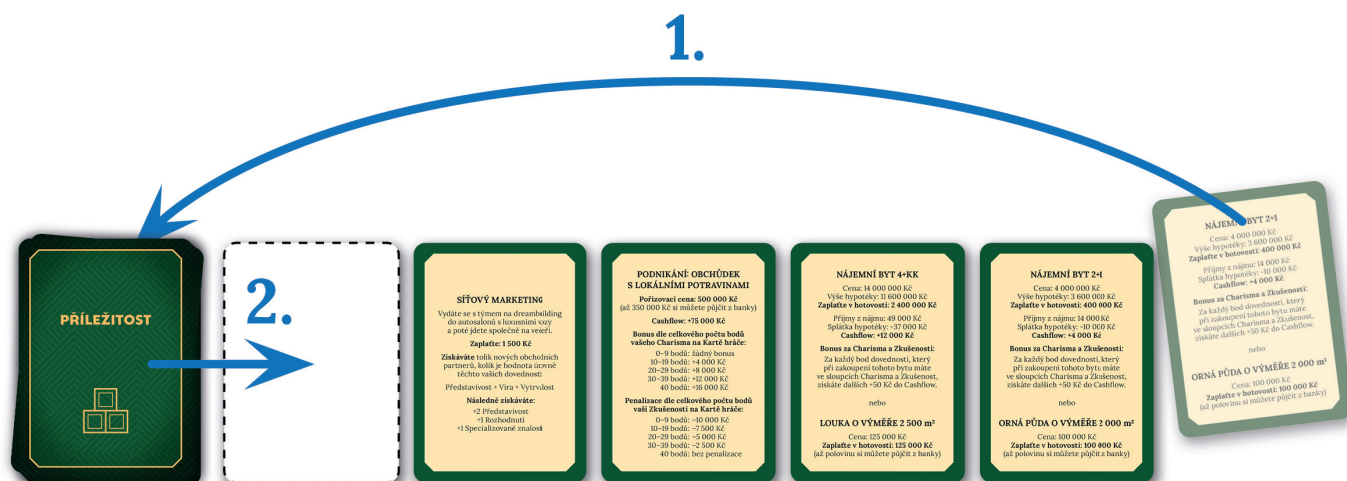
Začíná hráč, který hodí kostkou nejvyšší číslo. V případě remízy mezi hráči dotýční hází ještě jednou, dokud není jasné, kdo hodil nejvíc. Hráči se pak ve hře střídají po směru hodinových ručiček. Hráč ve hře hází jednou kostkou. Padne-li mu číslo šest, hází ještě jednou a své hody sčítá. Pokud díky Dobročinnosti hází dvěma kostkami a padne-li mu na některé číslo šest, hází s danou kostkou znovu a své hody sčítá.

CÍL HRY

Ve hře mají hráči jediný cíl a to uskutečnit své tři Touhy. Jednu Osobní, jednu Kariérní a jednu Poslání. Podmínky pro jejich uskutečnění jsou uvedeny vždy přímo na daných kartách. Získat jednotlivé karty Touhy mohou hráči v rámci svých Karetních akcí ve svém tahu.

PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

Hráči se střídají po směru hodinových ručiček. Jako první hraje ten hráč, který hodil nejvyšší číslo na kostce. Po něm pokračuje hráč po jeho levici a takto pokračují, dokud neodehrají své kolo všichni hráči. Na konci herního kola hráč, který je zodpovědný za aktualizaci nabídky karet, z každého řádku vyložených karet (Dovednost, Příležitost, později ve hře Mastermind a Šestý smysl) vezme tu nejvíc vpravo, umístí ji úplně dolů pod odpovídající balíček karet a zbylé karty v řádku posune o jedno místo doprava tak, aby na začátku řady vzniklo prázdné místo, na které otočí kartu novou (**viz. obrázek**). Poté začíná další herní kolo.



PODROBNĚ O POLÍCH NA HERNÍM PLÁNU

Start

Na tomto políčku všichni hráči hru začínají (text na něm začne platit až od následujícího kola). Pokud na políčko START stoupnete, nebo jím projdete, tak ještě dřív než uděláte cokoliv dalšího, řekněte si u bankéři o vyplacení vašeho Celkového cashflow. Pokud si zapomenete o peníze říct, o tuto částku přicházíte. Dále stoupnutím na políčko START nebo jeho průchodem získáte navýšení 10 % ceny vašich bytů a pozemků (umístěte na tyto vaše karty zelený žeton +10 %). Dále získáte jeden dovednostní bod, který můžete vyplnit do Stromu dovedností (pouze do bílých políček). Pokud na políčko START stoupnete, můžete zahrát také jednu Nekaretní akci (jejich přehled naleznete na zadní straně každé Karty hráče).

Akce

Pokud stoupnete na políčko AKCE, můžete zahrát jednu Karetní nebo Nekaretní akci (jejich přehled naleznete na zadní straně každé Karty hráče).

Událost

Pokud stoupnete na políčko UDÁLOST, otočte horní kartu z balíčku karet Událost a postupujte podle pokynů na ní. Události jsou buď **Osobní** (týkají se pouze dotyčného hráče) nebo **Společné** (týkají se všech). Má-li karta červený lem, znamená to, že s vysokou pravděpodobností přijde ekonomická krize a bude mít vliv na hru. Má-li karta zelený lem, znamená to, že se s vysokou pravděpodobností trhy zvednou ve vlně prosperity a bude to mít vliv na hru. Hráči se mohou podívat v balíčku karet Událost na pořadí karet a sledovat, kdy budou na řadě karty s červeným a zeleným lemem. Nemohou je však otočit, dokud karta není na řadě.

Strach

Pokud stoupnete na políčko STRACH, otočte horní kartu z balíčku karet Strach a postupujte podle pokynů na ní.

Vyplacení cashflow

Pokud na políčko VYPLACENÍ CASHFLOW stoupnete, nebo jím projdete, ještě dříve než uděláte cokoliv dalšího, řekněte si u bankéře o vyplacení vašeho Celkového cashflow. Pokud si zapomenete o peníze říct, o tuto částku přicházíte. Pokud stojíte na políčku VYPLACENÍ CASHFLOW můžete zahrát také jednu Nekaretní akci (jejich přehled naleznete na zadní straně každé Karty hráče).

Povýšení

Pokud stoupnete na toto políčko váš počáteční Plat (nikoliv Celkové Cashflow) se navýší +20 %. Přepočítejte své Celkové příjmy a Celkové cashflow v Kartě hráče a poté ihned házíte kostkou ještě jednou a pokračujete ve hře.

Propuštění

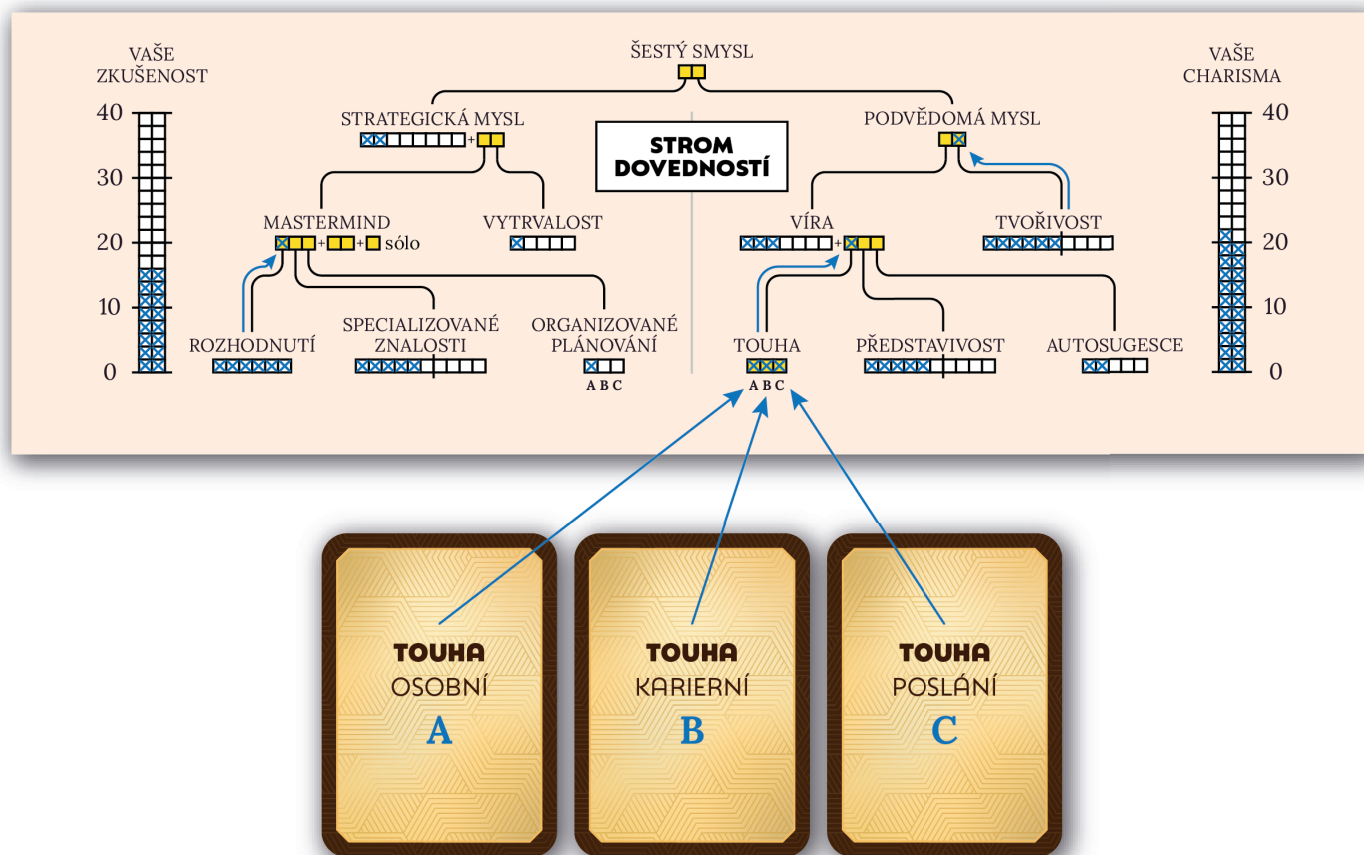
Pokud stoupnete na políčko PROPUŠTĚNÍ zaplaťte dvojnásobek svých Celkových výdajů a jedno kolo nehrajete. Na tomto políčku můžete provést pouze Karetní akci Změna povolání (viz. zadní strana Karty hráče), nebo se rozhodnout, že už zpátky do zaměstnání nenastoupíte (v tu chvíli pro vás platí pravidla jako u Nekaretní akce Výpověď viz. zadní strana Karty hráče).

PRAVIDLA PRO JEDNOTLIVÉ HERNÍ MECHANISMY

Touha

Z nabídky karet Touhy umístěných na Herním plánu si můžete vybrat v rámci Karetní akce ve svém tahu. Od každého druhu karet Touhy (Osobní, Kariérní a Poslání) si můžete vybrat svoji Touhu jen jednou za hru. Uděláte to tak, že otočíte horní tři karty od jednoho druhu karet Touhy, mezi nimi si vyberete tu, která vás oslovuje nejvíce a zbylé dvě umístíte dospod dané hromádky karet Touhy. Vybranou kartu umístíte na stůl před sebe a dále postupujete podle pokynů na ní. Pokud vás neoslovuje ani jedna z těchto tří karet, můžete je vrátit všechny zpět a pokračuje ve hře další hráč. V příštím vašem tahu si v rámci Karetní akce můžete otočit nové tři karty Touhy.

Za každou ze tří druhů karet Touhy, které si vyberete, zaškrtněte odpovídající políčko u dovednosti Touha na vaší Kartě hráče (viz. obrázek).



Sloupce Zkušenost a Charisma

Jakmile ve Stromu dovedností na Kartě hráče máte vyplněná všechna políčka ve sloupci VAŠE ZKUŠENOST, zvýší se o 50 % hodnota Cashflow z každého vašeho stávajícího nebo nového podnikání (z balíčku karet Příležitost).

Jakmile ve Stromu dovedností na Kartě hráče máte vyplněná všechna políčka ve sloupci VAŠE CHARISMA, od této chvíle už na vás nemají žádný vliv políčka Strach na Herním plánu a mění se tímto na Akci (Karetní nebo Nekaretní).

Akcie

Nákup Akcií je Nekaretní akce. Jakmile se některý hráč v rámci své Nekaretní akce rozhodne nakoupit Akcie, mohou si Akcie nakoupit **také všichni ostatní hráči**. Aktuální cena Akcií je uvedena na Kurzovním lístku.

Počáteční cena Akcií je 700 Kč. V případě, že hodnota Akcií klesne na 0 Kč, všichni hráči přichází o všechny Akcie, a poté se cena Akcií resetuje opět na cenu 700 Kč.

Hráči si do Karty hráče zapisují pouze počet zakoupených Akcií a výši dividendy, která činí 10 % vždy z ceny aktuálního objemu Akcií, které hráč vlastní. Příklad: Pokud vlastníte 100 ks Akcií a jejich aktuální cena na Kurzovním lístku je 800 Kč, získáváte příjem z dividend ve výši $100 \text{ ks} \times 800 \text{ Kč} \times 10 \% = 8\,000 \text{ Kč}$, které si zapíšete do odpovídající políčka v Kartě hráče a započítáte do Celkových příjmů a Celkového cashflow.

Hráč, který v rámci své Nekaretní akce nákup Akcií odstartoval, počká, až všichni hráči, kteří měli zájem, svůj nákup Akcií dokončí, a **poté hodí kostkou na změnu ceny Akcií.**

Padne-li na kostce 1, změní se cena akcií o **-200 Kč.**

Padne-li na kostce 2, změní se cena akcií o **-100 Kč.**

Padne-li na kostce 3, cena akcií **se nemění.**

Padne-li na kostce 4, změní se cena akcií o **+100 Kč.**

Padne-li na kostce 5, změní se cena akcií o **+200 Kč.**

Padne-li na kostce 6, změní se cena akcií o **+300 Kč.**

Kdykoliv se změní cena Akcií, každý hráč, který Akcie vlastní, přepočítá dividendy, Celkové příjmy a Celkové cashflow.

Akcie můžete kdykoliv během hry prodat. Poté hodíte kostkou na změnu ceny Akcií (prodává-li Akcie více hráčů najednou, hází kostkou na změnu ceny Akcií ten hráč, který prodej oznámil jako první). Podle hodu na kostce dle tabulky výše upravte na Kurzovním lístku cenu Akcií. Všichni hráči si podle nové ceny přepočítají dividendy a upraví své Celkové příjmy a Celkové cashflow.

Vzácné kovy

Nákup Vzácných kovů je Nekaretní akce. Jakmile se některý hráč v rámci své Nekaretní akce rozhodne nakoupit Vzácné kovy, mohou si Vzácné kovy **nakoupit také všichni ostatní hráči.** Aktuální cena Vzácných kovů je uvedena na Kurzovním lístku.

Počáteční cena Vzácných kovů je 25 000 Kč.

Hráči si do Karty hráče zapisují pouze počet zakoupených Vzácných kovů.

Hráč, který v rámci své Nekaretní akce nákup Vzácných kovů odstartoval, počká, až všichni hráči, kteří měli zájem, svůj nákup Vzácných kovů dokončí, a poté hodí kostkou na změnu ceny Vzácných kovů.

Padne-li na kostce 1, změní se cena akcií o **-1 000 Kč.**

Padne-li na kostce 2, změní se cena akcií o **-500 Kč.**

Padne-li na kostce 3, cena akcií **se nemění.**

Padne-li na kostce 4, změní se cena akcií o **+500 Kč.**

Padne-li na kostce 5, změní se cena akcií o **+1 000 Kč.**

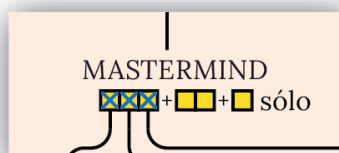
Padne-li na kostce 6, změní se cena akcií o **+1 500 Kč.**

Vzácné kovy můžete kdykoliv během hry prodat. Poté hodíte kostkou na změnu ceny Vzácných kovů (prodává-li Vzácné kovy více hráčů najednou, hází kostkou na změnu ceny Vzácných kovů ten hráč, který prodej oznámil jako první). Podle hodu na kostce dle tabulky výše upravte na Kurzovním lístku cenu Vzácných kovů.

Karty Mastermind

Karty z balíčku Mastermind se zapojí do hry v okamžiku, kdy první hráč ve svém Stromu dovedností na Kartě hráče vyplní **první tři zlatá políčka u dovednosti Mastermind (viz. obrázek)**. Balíček karet Mastermind se umístí do sloupce pod balíčky karet Dovednost a Příležitost. Poté se z něj vyloží na stůl do řady stejný počet karet jako u předchozích dvou (tedy počet hráčů +1) (viz. obrázek). S kartami Mastermind se poté nakládá stejně jako s kartami Dovednost a Příležitost (platí stejná pravidla doplňování a aktualizování nabídky karet). **Karty Mastermind mohou využívat pouze hráči, kteří mají vyplněná první tři zlatá políčka u dovednosti Mastermind v Kartě hráče (viz. obrázek).**

Takto vyplněná políčka u dovednosti Mastermind potřebuje hráč mít, aby mohl začít využívat karty z nabídky Mastermind.



Příklad rozšíření nabídky karet o karty z balíčku Mastermind při hře čtyř hráčů.



V balíčku karet Mastermind najde dva typy karet (viz. obrázek). První jsou velké projekty, ke kterým budete vždy potřebovat spolupráci ostatních hráčů, kteří už mohou využívat karet Mastermind. Velké projekty totiž vyžadují velké množství dovedností, které jste schopni dát dohromady pouze s dalšími hráči. Potřebné dovednosti jsou u každého velkého projektu uvedeny přímo na kartičce. Podmínky vaší spolupráce (výše podílů) u zakoupení velkého projektu si dohodnete mezi sebou. Případně můžete využít **druhý typ karet v balíčku karet Mastermind a to jsou manažeři**, které můžete najmout a jejich dovednosti připočítat k těm svým (viz. obrázek). Velké projekty můžete realizovat také v kombinaci s ostatními hráči a jejich nebo vašimi manažery.

Dva typy karet v balíčku Mastermind.

Vlevo velké projekty a vpravo karta s manažerem.

**SOUKROMÁ STŘEDNÍ ŠKOLA
SVOBODNÉHO MYŠLENÍ**

Cena:
22 200 000 Kč

Výše investice: 2 400 000 Kč
(až polovinu si můžete půjčit z banky)

Výše úvěru společnosti: 19 800 000 Kč
Splátka úvěru: 550 000 Kč/měsíc

Cashflow: 1 750 000 Kč

Potřebné dovednosti mastermindu:
Mastermind: 9
Strategická mysl: 21
Představivost: 17
Specializované znalosti: 22
Tvořivost: 14



MARTINA
Manažerka

Plat: 90 000 Kč

Vlastnosti:
Mastermind: 3
Strategická mysl: 7
Představivost: 4
Specializované znalosti: 9
Tvořivost: 8
Vira: 6
Vytřvalost: 4

Takto si запиšete do Karty hráče hodnoty dovedností
a plat najatého manažera.

		Název	Podíl investice	Podíl splátky	Splátky podílu úvěru			Podíl cashflow
MASTERMIND								
		Součet zisků Mastermindů						
Dovednost	Mastermind	Strategická mysl	Představivost	Specializované znalosti	Tvořivost	Vira	Vytřvalost	Platy
Manažer	3	9	3	9	5	6	5	85 000
Celkem	4 + 3	5 + 9	8 + 3	9 + 9	7 + 5	5 + 6	3 + 5	

Vaše hodnoty ze Stromu dovedností + hodnoty manažera/ky



JANA
Manažerka

Plat: 85 000 Kč

Vlastnosti:
Mastermind: 3
Strategická mysl: 9
Představivost: 3
Specializované znalosti: 9
Tvořivost: 5
Vira: 6
Vytřvalost: 5

Kartu s velkým projektem si před sebou nechává položenou hráč, který ji ve svém tahu vybral. Do Karty hráče si všichni hráči, kteří se na velkém projektu podílí, zapíší název, výši podílu na investici, výši podílu na splátce úvěru a podíl na cashflow, vše dle toho, jak velký podíl na velkém projektu zakoupili. Při každém průchodu VYPLACENÍM CASHFLOW si každý hráč zaškrtně jedno políčko Splátky podílu úvěru (**viz. obrázek**).

		Název	Podíl investice	Podíl splátky	Splátky podílu úvěru			Podíl cashflow
MASTERMIND		**** Hotel s Wellness a Spa	např. 50 %	550 000	x x			1 250 000
		Součet zisků Mastermindů						
Dovednost	Mastermind	Strategická mysl	Představivost	Specializované znalosti	Tvořivost	Vira	Vytřvalost	Platy
Manažer								
Celkem								

**ČTYŘHVĚZDIČKOVÝ HOTEL
S WELLNESS & SPA**

Cena:
43 200 000 Kč

Výše investice: 3 600 000 Kč
(až polovinu si můžete půjčit z banky)

Výše úvěru společnosti: 39 600 000 Kč
Splátka úvěru: 1 100 000 Kč/měsíc

Cashflow: 2 500 000 Kč

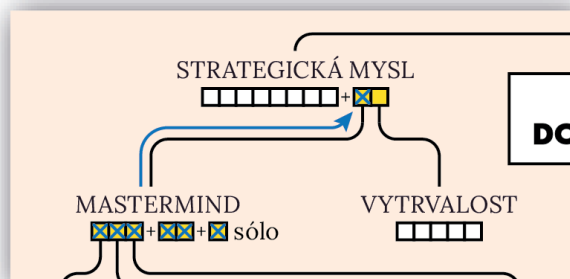
Potřebné dovednosti mastermindu:
Mastermind: 12
Strategická mysl: 14
Specializované znalosti: 16
Tvořivost: 22
Vytřvalost: 17

Pokud kupujete podíl např. 50 %, tak:
50 % podíl z cashflow 2 500 000 = 1 250 000 Kč
(Splátka podílu úvěru je již započítána).

Při každém průchodu přes
VYPLACENÍ CASHFLOW zaškrtněte
jedno políčko Splátky podílu úvěru.

Za každý velký projekt, ve kterém vlastníte podíl, si postupně vyplňte čtvrté, páté a šesté zlaté políčko u dovednosti Mastermind v Kartě hráče. Pouze u **šestého zlatého políčka se potřebujete obejít bez ostatních hráčů** a velký projekt zrealizovat pouze s vámi najatými manažery.

Jakmile máte všech šest zlatých políček u dovednosti Mastermind v Kartě hráče vyplněných, vyplňte si odpovídající zlaté políčko u dovednosti Strategická mysl (viz. obrázek).



Své velké projekty nebo podíly v nich můžete nezávisle na ostatních hráčích kdykoliv prodat a banka vám vyplatí jejich aktuální cenu (zohledněte již zaplacené splátky podílu úvěru). Prodané podíly ve velkých projektech vygumujte a přepočítejte své Celkové příjmy a Celkové cashflow. Pokud prodáte velký projekt, který jste zakoupili bez ostatních hráčů, tedy pouze s vámi najatými manažery, vraťte kartu dospod balíčku karet Mastermind. Pokud prodáte podíl na velkém projektu, který jste zakoupili s ostatními hráči, a jehož karta leží před vámi, **předejte ji včetně případných žetonů některému z ostatních vlastníků** podílu v tomto velkém projektu.

Podílů na velkých projektech a tím pádem i příjmů z nich můžete mít víc, než kolik je políček ve Stromu dovedností v Kartě hráče. Pouze už na váš Strom dovedností nebudou mít žádný vliv.

Karty Šestý smysl

Karty z balíčku Šestý smysl se zapojí do hry v okamžiku, kdy první hráč ve svém Stromu dovedností na Kartě hráče **vyplní obě zlatá políčka u dovednosti Šestý smysl**. Balíček karet Šestý smysl se umístí do sloupce pod balíčky karet Dovednost, Příležitost a Mastermind. Poté se z něj vyloží na stůl do řady stejný počet karet jako u předchozích tří (tedy počet hráčů +1) (viz. obrázek). S kartami Šestého smyslu se poté nakládá stejně jako s kartami Dovednost a Příležitost (platí stejná pravidla doplňování a aktualizování nabídky karet). **Karty Šestý smysl mohou využívat pouze hráči, kteří mají vyplněná obě zlatá políčka u dovednosti Šestý smysl v Kartě hráče, a kteří současně mají splacené všechny případné půjčky u banky.**



Narození dětí

V balíčku karet Událost jsou také karty, které ve hře umožňují narození dítěte nebo dvojčat. Narození dítěte znamená navýšení Celkových výdajů, které máte. **Vaše Celkové výdaje vzrostou o 10 % (resp. 15 % u dvojčat) z vašich aktuálních Celkových příjmů.** Dále získáte rodičovský příspěvek, který se promítne do vašich Celkových příjmů. Změna u Celkových příjmů a Celkových výdajů se promítne do Celkového cashflow. Každý rodičovský příspěvek budete čerpat celkem 5x v rámci VYPLACENÍ CASHFLOW. Vyčerpané rodičovské příspěvky si evidujete v Kartě hráče v odpovídajícím poličku pokaždé, když projdete nebo stoupnete na VYPLACENÍ CASHFLOW. Jakmile příspěvek vyčerpáte, přepočítejte své Celkové příjmy a Celkové cashflow. Kromě rodičovského příspěvku získáváte také dovednostní body, protože díky dětem se stáváte schopnějším člověkem.

OSOBNÍ UDÁLOSTI

Narodilo se vám dítě

Získáváte rodičovský příspěvek ve výši 10 000 Kč na 5 následujících vyplacení cashflow (výši příspěvku a vyplacené příspěvky si evidujte na Kartě hráče).

Výdaje se navýší o 10 % z celkových příjmů po započtení rodičovského příspěvku (přepočítejte své cashflow).

Získáváte:

2 dovednostní body, které si můžete připsat kamkoli do stromu dovedností pod Podvědomou mysl.

Dále se mění hodnota vašich aktiv:

Byty a pozemky: beze změny
Podnikání: -10 %
Síťový marketing: +10 % partnerů

OSOBNÍ UDÁLOSTI

Narodila se vám dvojčata

Získáváte rodičovský příspěvek ve výši 15 000 Kč na 5 následujících vyplacení cashflow (výši příspěvku a vyplacené příspěvky si evidujte na Kartě hráče).

Výdaje se navýší o 15 % z celkových příjmů po započtení rodičovského příspěvku (přepočítejte své cashflow).

Získáváte:

5 dovednostních bodů, které si můžete připsat kamkoli do stromu dovedností pod Podvědomou mysl.

Dále se mění hodnota vašich aktiv:

Byty a pozemky: +5 %
Podnikání: +10 %
Síťový marketing: beze změny

VÁŠE DĚTI

Rodičovský příspěvek	
10 000	X
15 000	X

Podnikání

Každé podnikání, které se objevuje v nabídce karet Příležitost, má podmínky pro zakoupení uvedené na kartičce. Případnou půjčku na zakoupení podnikání si запиšte podle oddílu PŮJČKA V BANCE viz. níže. **Zakoupená podnikání si necháváte vyložená před sebou a umísťujete na ně zelené resp. červené žetony podle vývoje trhu.**

Do Karty hráče si z karty podnikání opisujete pouze název podnikání a Cashflow, které vám přináší. Vaše příjmy z podnikání jsou také ovlivněny Bonusem za charisma, který vypočítáte podle tabulky na kartičce s podnikáním a podle počtu vyplněných poliček ve sloupci Vaše charisma vpravo od Stromu dovedností na Kartě hráče. Naopak Penalizaci za nezkušenost ve svém podnikání vypočítáte podle tabulky na kartičce s podnikáním a podle počtu vyplněných poliček ve sloupci Vaše zkušenost vlevo od Stromu dovedností na Kartě hráče (**viz. obrázek**).

Své podnikání můžete kdykoliv prodat a banka vám vyplatí jeho aktuální cenu. Prodané podnikání vygumujte z Karty hráče a přepočítejte své Celkové příjmy a Celkové cashflow. Kartu prodaného podnikání vraťte dospod balíčku karet Příležitost.

PODNIKÁNÍ	Název podnikání		Cashflow
	E-shop s bio cereáliemi		125 000
	Celkem		125 000
	Bonus za charisma	Počet podnikání	Součet bonusu
	12 000	1	12 000
	Penalizace za nezkušenost	Počet podnikání	Součet penalizace
	7 500	1	7 500

PODNIKÁNÍ: E-SHOP S BIO CEREÁLIEMI

Pořizovací cena: 1 300 000 Kč
(až 1 150 000 Kč si můžete půjčit z banky)

Cashflow: +125 000 Kč

Bonus dle celkového počtu bodů vašeho Charisma na Kartě hráče:

0–9 bodů: žádný bonus
10–19 bodů: +4 000 Kč
20–29 bodů: +8 000 Kč
30–39 bodů: +12 000 Kč
40 bodů: +16 000 Kč

Penalizace dle celkového počtu bodů vaší Zkušenosti na Kartě hráče:

0–9 bodů: -10 000 Kč
10–19 bodů: -7 500 Kč
20–29 bodů: -5 000 Kč
30–39 bodů: -2 500 Kč
40 bodů: bez penalizace

Byty a pozemky

Byty a pozemky, které se objevují v nabídce karet Příležitost, mají podmínky pro zakoupení uvedené na kartičce. Zakoupené byty a pozemky si necháváte vyložené před sebou a umísťujete na ně zelené resp. červené žetony podle vývoje trhu.

Do Karty hráče si z karty opište název, cashflow (u bytů) a bonus (u bytů). U bytů si budete také při každém průchodu nebo stoupnutí na VYPLACENÍ CASHFLOW na herním plánu evidovat vždy přidáním jedné čárky do políčka Počet splátek, kolik splátek hypotéky jste již provedl. Do Součtu výnosů u Bytů a pozemků na Kartě hráče zapíšete součet Cashflow a Bonusů ze všech řádků s vašimi byty a pozemky a tento součet započítáte do Celkových příjmů a Celkového cashflow (viz. obrázek).

BYTY/POZEMKY	Název	Počet splátek	Cashflow	Bonus
	Byt 3+kk		5 000	např. 900
	Součet výnosů		5 900	

NÁJEMNÍ BYT 3+KK

Cena: 8 000 000 Kč
Výše hypotéky: 7 200 000 Kč
Zaplatte v hotovosti: 800 000 Kč

Příjmy z nájmu: 23 000 Kč
Splátka hypotéky: -18 000 Kč
Cashflow: +5 000 Kč

Bonus za Charisma a Zkušenosti:
Za každý bod dovedrosti, který při zakoupení tohoto bytu máte ve sloupcích Charisma a Zkušenost, získáte dalších +50 Kč do Cashflow.

nebo

LOUKA O VÝMĚŘE 1 500 m²

Cena: 75 000 Kč
Zaplatte v hotovosti: 75 000 Kč
(až polovinu si můžete půjčit z banky)

Své byty a pozemky můžete kdykoliv prodat a banka vám vyplatí jeho aktuální cenu (zohledněte již zaplacený Počet splátek hypotéky). Prodané byty a pozemky vygumujte z Karty hráče s přepočítejte své Celkové příjmy a Celkové cashflow. Kartou prodaného bytu nebo pozemku vraťte dospod balíčku karet Příležitost.

Půjčka v bance

Každý hráč si může zapůjčit z banky peníze na podnikání, byty a pozemky (v balíčku karet Příležitost) a na velké projekty (v balíčku karet Mastermind). Maximální výši půjčky naleznete uvedenou vždy na dané kartě.

U banky můžete mít až čtyři půjčky, které si zapišete do Karty hráče. Splátka každé půjčky je vždy ve výši 10 % ze zapůjčené částky. Součet splátek se projeví v Celkových výdajích a Celkovém cashflow. Své půjčky splácíte při každém průchodu nebo stoupnutím na políčko VYPLACENÍ CASHFLOW. Protože je výše splátek již započítána ve výši vašeho Celkového cashflow, stačí, abyste si u jednotlivých půjček zaškrtnli vždy jedno políčko splátky. Splátek je u každé půjčky celkem 12 (dvě jsou počítány jako úroky) (**viz. obrázek**).

Půjčka od banky	Splátka ve výši 10 %	Počet uhrazených splátek z 12
1 150 000	115 000	XXXX
Součet splátek		

**PODNIKÁNÍ: E-SHOP
S BIO CEREÁLIEMI**

Pořizovací cena: 1 300 000 Kč
(až 1 150 000 Kč si můžete půjčit z banky)

Cashflow: +125 000 Kč

**Bonus dle celkového počtu bodů
vašeho Charisma na Kartě hráče:**

0–9 bodů: žádný bonus
10–19 bodů: +4 000 Kč
20–29 bodů: +8 000 Kč
30–39 bodů: +12 000 Kč
40 bodů: +16 000 Kč

**Penalizace dle celkového počtu bodů
vaší Zkušenosti na Kartě hráče:**

0–9 bodů: –10 000 Kč
10–19 bodů: –7 500 Kč
20–29 bodů: –5 000 Kč
30–39 bodů: –2 500 Kč
40 bodů: bez penalizace

Každou půjčku můžete kdykoliv předčasně splatit ale vždy v celkové výši včetně navýšení 20 % za úroky. Splacenou nebo předčasně splacenou půjčku poté vygumujte a přepočítejte své Celkové výdaje a Celkové cashflow.

Síťový marketing

Abyste mohli využít karet síťového marketingu, které se objevují v nabídce karet Příležitost, **potřebujete si nejprve v rámci některé své Nekaretní akce zakoupit licenci za 12 500 Kč**, protože i ve skutečnosti v síťovém marketingu začínáte s drobnou investicí do produktů a školení.

Jakmile si licenci zakoupíte, uveďte do počtu partnerů na Kartě hráče číslo 1. To jste vy. Jste první člověk ve vaší síti a už ze svých vlastních nákupů získáváte první provizi (**na počátku hry 1 500 Kč**).

Jak bude váš počet partnerů, bude růst také vaše celková provize. Výše provize za partnera se vlivem různých událostí na trhu může také měnit. **Kdykoli se vaše celková provize změní**, přepočítejte Celkové příjmy a Celkové cashflow na své Kartě hráče. **Počet partnerů nikdy nemůže klesnout pod 1 a jejich počet vždy zaokrouhluje na celé číslo nahoru.**

Změna povolání

Tato karetní akce vám umožňuje své současné povolání vyměnit za takové, které má vyšší Plat. V rámci své karetní akce otočte tři horní karty z balíčku POVOLÁNÍ. Pokud má některé z těchto tří povolání vyšší Plat než vaše stávající povolání a pokud současně ve svém Stromu dovedností splňujete Rekvalifikační dovednosti, můžete provést změnu svého stávajícího na toto nové povolání. V Kartě hráče upravit Plat a Výdaje dle nového povolání. Změna povolání vám ovšem nepřinese žádné nové dovednosti.

Dobročinnost

Tato Nekaretní akce je hlavní možnost, jak ve hře můžete získat možnost házet ve svém tahu dvěma kostkami najednou a statisticky tak zrychlit průchod políčky VYPLACENÍ CASHFLOW. Pokud se rozhodnete pro tuto Nekaretní akci, zaplaťte 10 % ze svých Celkových příjmů a po příští tři tahy můžete házet dvěma kostkami současně. Zaznamenávat si své tahy můžete vpravo nahoře na Kartě hráče. Získáte také +1 dovednostní bod Víra.

Výpověď (POZOR – toto není to samé jako políčko propuštění)

Rozhodnete-li se ve svém tahu v rámci Nekaretní akce dát výpověď (například proto, že vaše příjmy z ostatních aktivit jsou již dostatečně vysoké), **vygumujte Plat, který jste Povoláním získávali** a ponižte o něj své Celkové příjmy a Celkové cashflow. **Vaše výdaje zůstávají beze změny.**

Poté, co dáte výpověď se pro vás všechna políčka ve hře vyjma strachu stávají současně plnohodnotnou akcí (Karetní nebo Nekaretní dle vašeho výběru). Pokud stoupnete například na Událost, zahrajete Událost a poté akci. Pokud stoupnete na políčko VYPLACENÍ CASHFLOW můžete zahrát Nekaretní nebo Karetní akci. Pokud stoupnete na políčko Propuštění nebo Povýšení, která už na vás nebudou mít vliv, opět můžete zahrát akci.

Paralela k životu: Stejně jako v životě, jakmile skončíte se zaměstnáním, můžete se naplno věnovat svým projektům a dělat pro ně víc (víc akcí), než když jste je rozvíjeli při zaměstnání.

Při hře jednoho hráče

Pokud hrajete hru sami jako 1 hráč, pravidla jsou stejná. Pouze u velkých projektů v balíčku karet Mastermind nemůžete spolupracovat s ostatními hráči ale **pouze s vámi najatými manažery.**

ZÁVĚR HRY

Jakmile si první z hráčů splní své tři TOUHY a dosáhne cíle hry, ostatní hráči mohou pokračovat, dokud si i oni nesplní své TOUHY. TOUHY si smí hráč splnit **pouze za předpokladu, že má splacené všechny případné půjčky od banky v Kartě hráče.**