





# INSTRUKCJA DO GRY

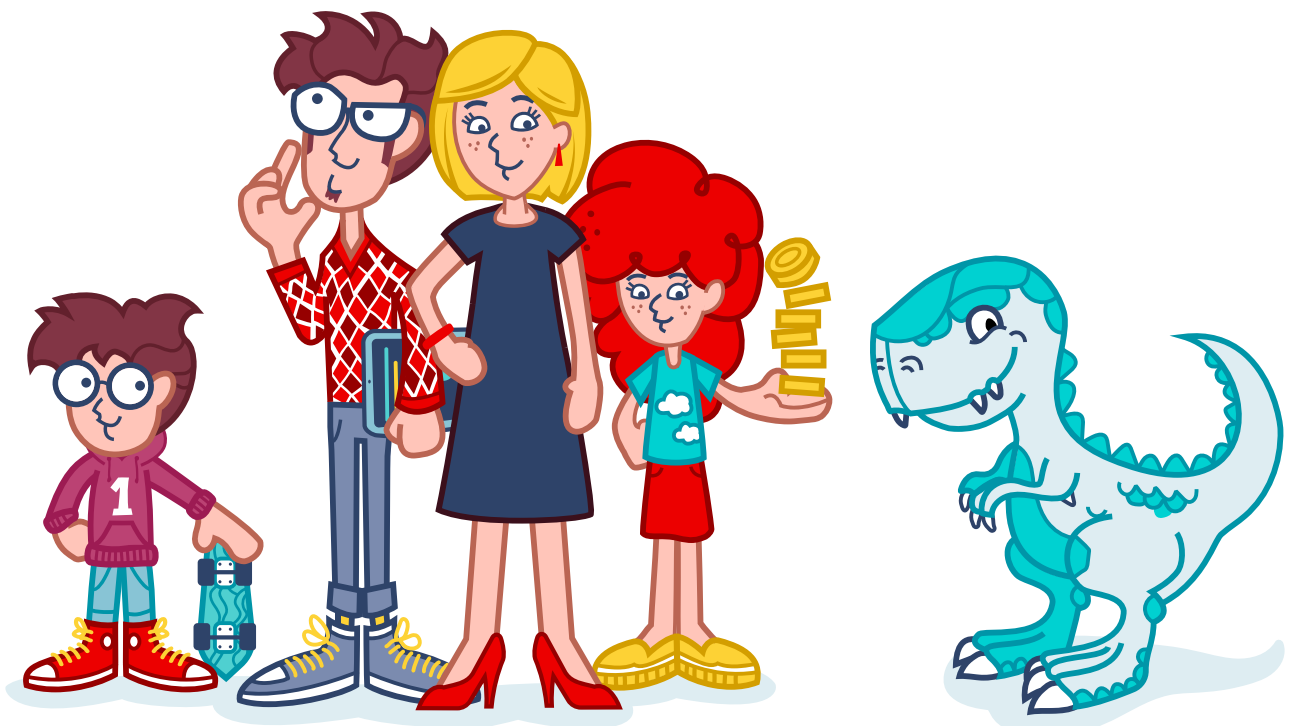
## Wstęp

Celem gry jest jej dotarcie do mety z jak największą kwotą pieniędzy. Wygrywa osoba, która oszczędzi/zarobi najwięcej pieniędzy poprzez prawidłowe dokonywanie wyborów. Po przekroczeniu pola META przez ostatniego uczestnika, gracze podliczają zgromadzone oszczędności.

Wygrywa osoba, której udało się zebrać największą kwotę, za którą może „kupić” jedną z 4 poniższych nagród, znajdujących się na kartach:

- bilet do wesołego miasteczka dla całej rodziny  20 PLN
- rolki  100 PLN
- dużego misia-maskotkę  15 PLN
- zestaw klocków  35 PLN

**Wydrukuj wszystkie materiały do pobrania.  
Przygotuj pionki i kostkę do gry.**



# Podstawowe zasady gry:

- 1 Każdy z graczy otrzymuje kwotę początkową w wysokości 15 zł.
- 2 Grę rozpoczyna najmłodszy gracz od rzucenia kostką. Przesuwa się po planszy zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek.
- 3 Na planszy znajdują się dni tygodnia. Niektóre z nich oznaczone są na zielono lub czerwono. Jeśli gracz stanie na którymś z nich, losuje kartę z odpowiednim kolorem i udziela odpowiedzi na zadane na niej pytanie. UWAGA! Propozycje, wraz z zaznaczoną prawidłową odpowiedzią, znajdują się na karcie: ODPOWIEDZI. (Odczytuje je inny uczestnik gry). Jeśli gracz wybierze prawidłową odpowiedź, zachowuje swoje oszczędności. Jeśli dokona innego wyboru, należy z jego skarbonki pobrać odpowiednią kwotę, w zamian przekazać fant, który przypisany jest do danego pytania.
- 4 Na planszach znajdują się pola: SZANSA, które uprawniają do skorzystania z przypisanych do nich bonusów.
- 5 Na planszach znajdują się pola z ilustracją serca. Jeśli gracz stanie, na którymś z tych pól, inny uczestnik odczytuje mu zadanie (przypisane do danego numeru) z działu: ODPOWIEDZI/serduszka. Jeśli gracz poprawnie wykona zadanie, losuje (poza kolejką) zieloną kartę.
- 6 Po przekroczeniu pola SOBOTA, gracz otrzymuje 5 zł kieszonkowego (UWAGA: gracz otrzymuje kieszonkowe niezależnie od tego, czy stanął na tym polu, czy tylko je przekroczył).
- 7 Wygrywa osoba, która po przekroczeniu pola META przez wszystkich graczy, posiada największą kwotę zebranych pieniędzy. Może za nią „kupić” wybraną na początku gry rzecz. Gracz jako nagrodę otrzymuje puchar.

