

داستان بازی عموپولدار

عموپولدار قصد دارد تا اداره املاکش را به یک فرد لایق و مدیر اقتصادی بسپارد. به همین دلیل ترتیب برگزاری یک آزمون تست هوش، مدیریت و انضباط اقتصادی را می دهد. حال شما می بایست با هوش و ذکاوت خود و تصمیم گیری های درست و بجا، جهت امور اداره اموال عمو پولدار و فراگیری توصیه های وی و برادرزاده اش، تمام تلاش خود را بکارگیرد.

وسایل بازی:

۱. ۲۵ برگ حواله ۲۰۰ سکه ای	۶. ۴ برگ حواله ۲۰،۰۰۰ سکه ای
۲. ۲۵ برگ حواله ۵۰۰ سکه ای	۷. ۲۴ کارت املاک و دارایی (با کادر آبی)
۳. ۲۵ برگ حواله ۱۰۰۰ سکه ای	۸. ۱۰ کارت شانس عموپولدار(با کادر قرمز)
۴. ۲۵ برگ حواله ۵۰۰۰ سکه ای	۹. ۴ کارت ویژه پلمپ
۵. ۱۳ برگ حواله ۱۰،۰۰۰ سکه ای	۱۰. ۴ کارت شتاب
	۱۱. ۴ مهره و یک تاس

روش بازی:

از نقطه استارت در جهت عقربه های ساعت حرکت کرده و هنگامی که در خانه های بازی افتادیم، می بایست به دستورات آنها عمل نماییم.

آماده سازی بازی:

ابتدا شخص قابل اعتمادی را به عنوان بانگذار انتخاب کرده و آن شخص تمامی حواله های سکه را نزد خود نگهداری می کند.

اکنون هر بازیکن دفتر جلو خود را در صفحه بازی به عنوان دفتر کار خود برمی گزیند. همانطور که در صفحه بازی می بینید، ۴ دفتر کاری در آن به چشم می خورد که راه ورودی به دفتر با متن office مشخص شده است(مطابق شکل ۱).



(شکل ۱)

بعد از انتخاب دفتر نوبت به دریافت حواله های سکه و یا سرمایه اولیه از بانگذار می رسد. حال بانگذار به هر بازیکن ۴ برگ حواله ۲۰۰ سکه ای و ۴ برگ حواله ۵۰۰ سکه ای و ۴ برگ حواله ۱،۰۰۰ سکه ای و ۴ برگ حواله ۵،۰۰۰ سکه ای و ۲ برگ حواله ۱۰،۰۰۰ سکه ای و ۱ برگ حواله ۲۰،۰۰۰ سکه ای می پردازد.

اکنون کارتهای املاک (با کادر آبی) را از هم جدا نموده و در کنار صفحه بازی به صورتی قرار میدهیم که بتوان به خوبی آنها را مشاهده کرد. حالا ۴ کارت شتاب و ۴ کارت پلمپ را با هم بر زده و پشت به رو در کنار صفحه بازی قرار دهیدکه بعنوان کارت های خانه شانس طلایی می باشند.

همچنین کارتهای شانس عموپولدار (با کادر قرمز) را نیز از هم جدا و به همین صورت بر زده و در کنار صفحه بازی به صورت پشت به رو قرار دهید .

توضیحات مربوط به خانه های بازی:

۱) خانه املاک (شکل ۲):

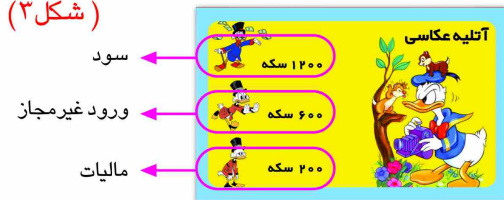
مهمترین خانه در صفحه بازی است که نقش اصلی در برنده یا بازنده شدن شما دارد. زمانیکه در این خانه ها قرار گرفتید، چنانچه آن خانه مالکی نداشت، می توانید با بررسی کارت سند آن ملک (مانند کارت سند آتلیه عکاسی در شکل ۳) و توجه به میزان سوددهی آن و یا میزان مالیات و حتی میزان جریمه ورود غیرمجاز دیگر بازیکنان، تصمیم بگیرید که آیا خرید این خانه برای شما منفعت لازم را دارد یا خیر.

در صورتیکه تمایل به خرید ملک داشته باشید، می بایست مبلغ آن را در تابلویی که زیر هر خانه نوشته شده است را به بانگذار پرداخت کرده و کارت سند آن را بردارید؛ اما چنانچه تمایلی به خرید نداشتید، به راه خود ادامه می دهید.



(شکل ۲)

۳) شکل ۳)



طریقه ورود و خروج به دفتر کار و طرز کار اداره مالیات

شما در طول بازی پس از خرید هر ملک یا ملک هایی، باید کارت سند خریداری شده آن را در دفتر کارتان قرار دهید تا آن ملک یا ملک ها بطور رسمی جزو اموالتان محسوب شود تا بتوانید در طی بازی، در هنگام قرار گرفتن در آن ملک، سود آن را از بانگذار دریافت کنید و یا هنگامی که بازیکنی در این خانه شما قرار گرفت، بتوانید جریمه ورود غیرمجاز آن را از آن بازیکن بگیرید.

مثال دریافت سود، جریمه و پرداخت مالیات: به عنوان مثال شما کارت سند آتلیه عکاسی را خریداری کرده اید(شکل ۳). هنگامی که مجدداً در این خانه قرار بگیرید، می بایست ۱۲۰۰ سکه از بانگذار به عنوان سود دریافت کنید. حال اگر بازیکنی مهره اش در این خانه قرار بگیرد، ۶۰۰ سکه به شما بابت ورود غیرمجاز، جریمه می دهد و چنانچه در زمان قرار دادن آن(کارت سند آتلیه) در دفتر، در خانه مالیات قرار بگیرید، می بایست ۲۰۰ سکه به بانگذار به عنوان مالیات بپردازید.

مثال ورود به دفتر کار: حال به عنوان مثال شما می خواهید، کارت سند خریداری شده خود را در دفتر کارتان بگذارید؛ ورودی و خروجی دفتر کار هر نفر از خانه های شانس طلایی می باشد. فرض کنیم شما در هنگام ورود، ۲ خانه با خانه شانس طلایی(ورودی دفاترتان) فاصله دارید. تاس می ریزید و شماره ۵ می آورید. اینجا شانس با شماست زیرا بدون قرارگیری در خانه مالیات وارد خانه office (دفترخود) شده اید. کارت سند را در دفتر بگذارید و در دور بعدی بازی، تاس می ریزید و از سمت دیگر دفتر، خارج می شوید. حال فرض کنیم باز شما ۲ خانه با خانه شانس طلایی فاصله داشته باشید و قصد ورود به دفاترتان را دارید؛ تاس می ریزید و این بار ۴ می آورید. اینجا بدشانسی به شما روی آورده است. زیرا مهره تان در خانه مالیات (شکل ۴) قرار می گیرد. حالا با نگاه به کارت سندخود و میزان مالیات آن، به بانگذار مالیات آن کارت را می پردازید.



(شکل ۴)

ولی اگر این بازیکن، برای فرار از مالیات تصمیم بگیرد وارد دفترش نشود و به مسیرش ادامه دهد، متهم به فرار مالیاتی شده و جریمه اش این است که کارت سندش توسط بانگذار توقیف می شود و دوباره جزو کارت سندهای بدون مالک قرار خواهد گرفت.

نکته ۱) توجه داشته باشید، در هنگام خروج از دفتر، چنانچه دوباره در خانه ی بعدی مالیات قرار بگیرید، اگر قبلاً مالیات کارت سندتان را پرداخت کرده اید، مجازید که بدون پرداخت مالیات، عبور کنید. ولی اگر قبلاً مالیاتی بابتش نداده اید، می بایست آن را پرداخت نمایید.

۲. خانه شانس عموپولدار

چنانچه مهره شما در این خانه قرار بگیرد، یک کارت از ۱۰ کارت شانس عموپولدار را در حالی که کارت ها پشت به رو است را برداشته و به توصیه های اقتصادی عموپولدار عمل نمایید.



۴) خانه شانس طلایی:

اگر بازیکنی در این خانه قرار بگیرد یک کارت از کارت های شانس طلایی را در حالی که پشت به رو است را برداشته و در موقع لزوم از آن استفاده می کند. در خانه شانس طلایی ۲ مدل کارت انتظار شما را می کشد.

اول کارت شتاب (شکل ۵) و دوم کارت پلمپ (شکل ۶).



کارت شتاب
(شکل ۵)



کارت پلمپ
(شکل ۶)

اگر کارت شتاب برداشتید، می توانید با دادن این کارت به بانگذار به دلخواه از ۱ تا ۱۵ خانه به سمت جلو حرکت کنید؛ پس بهتر است در موقعیت مناسب جهت قرار گرفتن در خانه ای که سند مالکیت آن را داریم از آن استفاده کنیم. این روش باعث می شود تا در موقعیت های مناسب، سود بهتری از خانه هایتان کسب کنید.

اگر کارت پلمپ را دریافت کردیم، می توانید آن را روی دفترکار بازیکن انتخابی خود قرار داده تا آن بازیکن را از ادامه حرکت و داد و ستد محروم کنید. آن بازیکن باید در نوبتش با ریختن تاس مناسب (یکی از سه اعداد داخل کارت پلمپ) دفتر خود را از پلمپ آزاد کند تا بتواند به ادامه بازی بپردازد.

مثال پلمپ دفتر: فرض کنید بازیکنی در دفتر کار شما کارت پلمپ با کد ۶۳۱ قرار می دهد. در این هنگام شما در هر جای صفحه بازی که هستید، می مانید و می بایست در نوبت خود با ریختن تاس سعی کنید، یکی از اعداد ۱ یا ۳ یا ۶ را بیاورید. فرض کنید ۳ آورده اید، حالا پلمپ دفاترتان می شکند. کارت را بردارید و زیر کارت های دیگر شانس طلایی بگذارید. اما چنانچه تاس شما هیچکدام از این سه عدد پلمپ نبود، باید در نوبت بعدی خود سعی کنید.

توجه داشته باشید که تا زمانی که بازیکن حریف نتوانسته باشد پلمپ شما را از دفترکارش بردارد، شما نمی توانید(در هنگام قرارگیری در خانه های شانس طلایی) هیچ کارت طلایی را از خانه شانس طلایی بردارید. به عبارت ساده تر، هنوز کارت شانس طلایی شما در بازی است.

همچنین زمانی که یک کارت طلایی دریافت کردیم که هنوز استفاده نکرده ایم، چنانچه مجدد در خانه های شانس طلایی قرار گرفتیم، نمی توانیم دوباره کارت طلایی برداریم و بعد از آنکه کارت شانس طلایی استفاده شد، آن کارت می بایست مجدداً به زیر کارت های شانس طلایی بازی، برگردانده شود.

تذکر: هیچ بازیکنی نمی تواند، مهره خو را وارد دفترکار بازیکن دیگر کند و بعبارت دیگر نمی تواند برای میانبر در صفحه بازی از خانه های دفتر حریفش استفاده کند.

پایان بازی:

به سه روش می توان بازی را تمام کرد:

۱. هنگامی که هیچ پولی در خزانه بانک موجود نباشد، بازی تمام می شود و بازیکنان با محاسبه میزان دارایی خود (جمع پول نقد خود و ارزش کارت سند ملکی خود) برنده بازی مشخص می کنند.
۲. می توان برای پایان بازی، تعداد دور مشخص کرد (مثلاً ۱۵ دور) و با محاسبه میزان دارایی خود (جمع پول نقد و ارزش کارت سند ملکی خود) برنده بازی را تعیین کرد.
۳. می توان با تعیین زمان(مثلاً ۳۰ دقیقه) پایان بازی اعلام شود و باز هم با محاسبه میزان دارایی (جمع پول نقد و ارزش کارت سند ملکی هر بازیکن) برنده بازی را مشخص نمود.

کانال تلگرامی فکرآوران، راهنمای شماست

دوستان عزیز، شما می توانید برای آشنایی بهتر با روش این بازی و بازی های دیگر، به کانال تلگرامی ما به آدرس زیر مراجعه کرده و فیلم های آموزشی بازی های فکرآوران را با حجم کم مشاهده نمایید.



@fekravarar_ir