

CHICAGO STOCK EXCHANGE

Parker Cormier játék 2-4 játékos részére
8 éves kortól.
Játékidő: 15 perc

A chicagói tőzsdén emelkedik a feszültség! Vajon ki lesz a legjobb kereskedő? A játékosok célja az árut megszerezni a legjobb/ legmagasabb áron, és az ellenfél árujának értéket csökkenteni. Taktika, stratégia, mindkettőt magában foglalja ez a játék.

Importálja:

Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!



CHICAGO STOCK EXCHANGE

Parker Cormier játék 2-4 játékos részére
8 éves kortól.
Játékidő: 15 perc

A chicagói tőzsdén emelkedik a feszültség! Vajon ki lesz a legjobb kereskedő? A játékosok célja az árut megszerezni a legjobb/ legmagasabb áron, és az ellenfél árujának értéket csökkenteni. Taktika, stratégia, mindkettőt magában foglalja ez a játék.

Importálja:

Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!



CHICAGO STOCK EXCHANGE

Parker Cormier játék 2-4 játékos részére
8 éves kortól.
Játékidő: 15 perc

A chicagói tőzsdén emelkedik a feszültség! Vajon ki lesz a legjobb kereskedő? A játékosok célja az árut megszerezni a legjobb/ legmagasabb áron, és az ellenfél árujának értéket csökkenteni. Taktika, stratégia, mindkettőt magában foglalja ez a játék.

Importálja:

Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!



A JÁTÉK ALAPELVE

A keresett népszerű árucikk magas értéket képvisel! Körönként a játékosoknak taktikai gondolkodásukat használna kell 2 árucikk közül dönteniük, hogy megvegyék vagy eladják. Nem hagyhatják figyelmen kívül a többi játékos által megvett árucikk összetételét is. Ez az jelenti, hogy vehetsz (1 árucikk lapkát megtartasz) és eladhatsz (1 árucikk lapkát eladsz) a tőzsdén. Az eladásra kiválasztott árucikk értéke 1 ponttal csökken minden eladás után az Árucikkéktől. Ez a tábla fogja a játék során nyilvántartani a különböző árucikkéktől aktuális árait. A táblán lévő jelölések alapján a gabona árucikk értéke 7-től 1-ig változhat, a gabona kivételével a többi árucikk értéke 6-tól 0-ig változhat egy játék során.

A JÁTÉK ALAPELVE

A keresett népszerű árucikk magas értéket képvisel! Körönként a játékosoknak taktikai gondolkodásukat használna kell 2 árucikk közül dönteniük, hogy megvegyék vagy eladják. Nem hagyhatják figyelmen kívül a többi játékos által megvett árucikk összetételét is. Ez az jelenti, hogy vehetsz (1 árucikk lapkát megtartasz) és eladhatsz (1 árucikk lapkát eladsz) a tőzsdén. Az eladásra kiválasztott árucikk értéke 1 ponttal csökken minden eladás után az Árucikkéktől. Ez a tábla fogja a játék során nyilvántartani a különböző árucikkéktől aktuális árait. A táblán lévő jelölések alapján a gabona árucikk értéke 7-től 1-ig változhat, a gabona kivételével a többi árucikk értéke 6-tól 0-ig változhat egy játék során.

A JÁTÉK ALAPELVE

A keresett népszerű árucikk magas értéket képvisel! Körönként a játékosoknak taktikai gondolkodásukat használna kell 2 árucikk közül dönteniük, hogy megvegyék vagy eladják. Nem hagyhatják figyelmen kívül a többi játékos által megvett árucikk összetételét is. Ez az jelenti, hogy vehetsz (1 árucikk lapkát megtartasz) és eladhatsz (1 árucikk lapkát eladsz) a tőzsdén. Az eladásra kiválasztott árucikk értéke 1 ponttal csökken minden eladás után az Árucikkéktől. Ez a tábla fogja a játék során nyilvántartani a különböző árucikkéktől aktuális árait. A táblán lévő jelölések alapján a gabona árucikk értéke 7-től 1-ig változhat, a gabona kivételével a többi árucikk értéke 6-tól 0-ig változhat egy játék során.

A DOBOZ TARTALMA:

36 db árucikk jelölő lapka (búza, rizs, kakaó, kávé, cukor és kukorica)
6 db árucikk értéket jelölő kocka
1 db Árucikk ártábla
1 db fafigura - Kereskedő
játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük össze a 36 árucikk lapkát, és véletlenszerű sorrendbe, kör alakba helyezzünk el 9 tornyot, képpel felfelé fordítva a lapkákat. Ezután a Kereskedő figurát helyezzük el a 9 torony valamelyikére. (ábra 1.) Az árucikk ártáblát helyezzük el az árucikk lapkákkal kialakított kör mellé, úgy hogy minden játékos kényelmesen és jól láthassa. Az árucikk értékeinek jelölőit a megfelelő árucikk kezdő értékére helyezzük.

A DOBOZ TARTALMA:

36 db árucikk jelölő lapka (búza, rizs, kakaó, kávé, cukor és kukorica)
6 db árucikk értéket jelölő kocka
1 db Árucikk ártábla
1 db fafigura - Kereskedő
játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük össze a 36 árucikk lapkát, és véletlenszerű sorrendbe, kör alakba helyezzünk el 9 tornyot, képpel felfelé fordítva a lapkákat. Ezután a Kereskedő figurát helyezzük el a 9 torony valamelyikére. (ábra 1.) Az árucikk ártáblát helyezzük el az árucikk lapkákkal kialakított kör mellé, úgy hogy minden játékos kényelmesen és jól láthassa. Az árucikk értékeinek jelölőit a megfelelő árucikk kezdő értékére helyezzük.

A DOBOZ TARTALMA:

36 db árucikk jelölő lapka (búza, rizs, kakaó, kávé, cukor és kukorica)
6 db árucikk értéket jelölő kocka
1 db Árucikk ártábla
1 db fafigura - Kereskedő
játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük össze a 36 árucikk lapkát, és véletlenszerű sorrendbe, kör alakba helyezzünk el 9 tornyot, képpel felfelé fordítva a lapkákat. Ezután a Kereskedő figurát helyezzük el a 9 torony valamelyikére. (ábra 1.) Az árucikk ártáblát helyezzük el az árucikk lapkákkal kialakított kör mellé, úgy hogy minden játékos kényelmesen és jól láthassa. Az árucikk értékeinek jelölőit a megfelelő árucikk kezdő értékére helyezzük.

Döntsük el egymás között, hogy ki legyen a kezdő játékos. 4 játékos esetén játszhatunk 2 fős csapatokban is.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok körönként követik egymást. A sorra kerülő játékos az óramutató járásával megegyező irányban léphet a Kereskedő figurával toronyról toronyra 1,2 vagy három lépést. (ábra2.) Miután lelépte a kiválasztott számú mezőt, elvehet 2 árucikk lapkát az előtte és a mögötte lévő torony tetejéről (ábra 3.) Eldöntheti, hogy melyiket tartja meg magának (veszi meg), és melyik árucikkét dobja ki a játékból (adja el). Minden játékos köre azzal zárul, hogy az Árucikk ártábláján, a játékból kidobott (eladott) árucikk értékét 1-el csökkenti, tehát az értékjelölőt egy számmal kisebb mezőre helyezi át. A következő játékos sorra kerülésekor a kidobott

Döntsük el egymás között, hogy ki legyen a kezdő játékos. 4 játékos esetén játszhatunk 2 fős csapatokban is.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok körönként követik egymást. A sorra kerülő játékos az óramutató járásával megegyező irányban léphet a Kereskedő figurával toronyról toronyra 1,2 vagy három lépést. (ábra2.) Miután lelépte a kiválasztott számú mezőt, elvehet 2 árucikk lapkát az előtte és a mögötte lévő torony tetejéről (ábra 3.) Eldöntheti, hogy melyiket tartja meg magának (veszi meg), és melyik árucikkét dobja ki a játékból (adja el). Minden játékos köre azzal zárul, hogy az Árucikk ártábláján, a játékból kidobott (eladott) árucikk értékét 1-el csökkenti, tehát az értékjelölőt egy számmal kisebb mezőre helyezi át. A következő játékos sorra kerülésekor a kidobott

Döntsük el egymás között, hogy ki legyen a kezdő játékos. 4 játékos esetén játszhatunk 2 fős csapatokban is.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok körönként követik egymást. A sorra kerülő játékos az óramutató járásával megegyező irányban léphet a Kereskedő figurával toronyról toronyra 1,2 vagy három lépést. (ábra2.) Miután lelépte a kiválasztott számú mezőt, elvehet 2 árucikk lapkát az előtte és a mögötte lévő torony tetejéről (ábra 3.) Eldöntheti, hogy melyiket tartja meg magának (veszi meg), és melyik árucikkét dobja ki a játékból (adja el). Minden játékos köre azzal zárul, hogy az Árucikk ártábláján, a játékból kidobott (eladott) árucikk értékét 1-el csökkenti, tehát az értékjelölőt egy számmal kisebb mezőre helyezi át. A következő játékos sorra kerülésekor a kidobott

(eladott) árucikk már a csökkentett értéken szerepel. Az árak nem fognak emelkedni a játék során, csak csökkenni.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék akkor ér véget, amint már csak 2 árucikk torony marad. Ezután következik a számolás. Minden játékos összeszámolja az árucikkeik értékét a játék végére kialakult aktuális áron. A legtöbb értékkel rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

NEHEZÍTETT/ HALADÓ VÁLTOZAT

A Kereskedő figurájával nem csak 1,2 vagy 3 lépés engedélyezett ebben a játékvariációban. Minden játékos annyit lép a Kereskedővel, amennyit szeretne, egyetlen szabálya van a korlátlan lépésszámnak. Csak addig és annyit léphetünk, amíg nem keresztezi az utunkat egy olyan árucikk lapka valamelyik torony

(eladott) árucikk már a csökkentett értéken szerepel. Az árak nem fognak emelkedni a játék során, csak csökkenni.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék akkor ér véget, amint már csak 2 árucikk torony marad. Ezután következik a számolás. Minden játékos összeszámolja az árucikkeik értékét a játék végére kialakult aktuális áron. A legtöbb értékkel rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

NEHEZÍTETT/ HALADÓ VÁLTOZAT

A Kereskedő figurájával nem csak 1,2 vagy 3 lépés engedélyezett ebben a játékvariációban. Minden játékos annyit lép a Kereskedővel, amennyit szeretne, egyetlen szabálya van a korlátlan lépésszámnak. Csak addig és annyit léphetünk, amíg nem keresztezi az utunkat egy olyan árucikk lapka valamelyik torony

(eladott) árucikk már a csökkentett értéken szerepel. Az árak nem fognak emelkedni a játék során, csak csökkenni.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék akkor ér véget, amint már csak 2 árucikk torony marad. Ezután következik a számolás. Minden játékos összeszámolja az árucikkeik értékét a játék végére kialakult aktuális áron. A legtöbb értékkel rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

NEHEZÍTETT/ HALADÓ VÁLTOZAT

A Kereskedő figurájával nem csak 1,2 vagy 3 lépés engedélyezett ebben a játékvariációban. Minden játékos annyit lép a Kereskedővel, amennyit szeretne, egyetlen szabálya van a korlátlan lépésszámnak. Csak addig és annyit léphetünk, amíg nem keresztezi az utunkat egy olyan árucikk lapka valamelyik torony

tetején, amiről elindultunk. Amint egyező lapkához ér a játékos, meg kell állnia. Tehát ha a Kereskedő figura előtt pont egy azonos árucikk lapka van, mint amiről indulna, csak egyet léphet az óramutató járásával megegyező irányba.

tetején, amiről elindultunk. Amint egyező lapkához ér a játékos, meg kell állnia. Tehát ha a Kereskedő figura előtt pont egy azonos árucikk lapka van, mint amiről indulna, csak egyet léphet az óramutató járásával megegyező irányba.

tetején, amiről elindultunk. Amint egyező lapkához ér a játékos, meg kell állnia. Tehát ha a Kereskedő figura előtt pont egy azonos árucikk lapka van, mint amiről indulna, csak egyet léphet az óramutató járásával megegyező irányba.

