

LER5057 Развивающая игрушка «Денежный мешок»

Что такое финансовая грамотность, в чём ценность денег и почему их нужно зарабатывать – объясняет новая настольная игра от Learning Resources!

- Участники встают на старт, бросают кубик и перемещаются по игровому полю.
- В каждой клетке – задание и стоимость за его выполнение. Убраться в комнате, покормить питомца или заправить кровать – ребята начнут понимать ценность денег, а домашние заботы превратятся в увлекательный квест.
- Пустая клетка? Вращайте спиннер! Крутящийся помощник определяет номиналы монет, которые можно использовать при получении выплаты из банка.
- Один из вас точно попадёт на пункт обмена валют или банковскую карточку! Самое время поговорить о деньгах стран мира и о том, как работает безналичная система оплаты.
- Раунд завершён, когда один из игроков пересекает финишную черту. Он может и не стать победителем – выигрывает участник с наибольшим количеством денег на момент стопа.

Оригинальная концепция, бесконечные раунды и приучение к труду – ребята начинают осознанно распоряжаться карманными деньгами и определять ценность монет.

Идеально подходит для 2–4 игроков, увлекательных занятий с педагогом и полезных семейных посиделок.

В наборе:

- игровое поле (размер: 43 x 43 см)

- игральная кость
- спиннер
- фишки 4 игроков
- 67 британских монет:
 - 1 пенни x 12
 - 2, 5, 10, 20, 50 пенсов x 10
 - 1 фунт стерлингов x 5

Как играть

Цель – заработать больше всех денег!

Перед игрой

- Прикрепите спиннер к игровому полю.
- Разложите монеты (общей суммой в 41 цент) на изображение «Денежного мешка» в нижней части игрового поля.
- Положите оставшиеся монеты и банкноты рядом с игровым полем. Это будет «банк», из которого игроки будут брать и обменивать деньги во время игры.
- Участники выбирают фигурки, прикрепляют их к основаниям и ставят на «Старт».

Правила

- Бросьте кубик, чтобы решить, кто ходит первым.
- В свой ход переместите фигурку на выпавшее количество клеток.
- Сумма, указанная в клетке – то, что зарабатывает игрок за этот ход. Крутите спиннер – он покажет монеты, которые можно взять из банка. Например, стрелка указывает на «без четвертаков» – берите любые монеты, кроме четвертаков.
- Очередь следующего игрока. Продолжайте бросать кубик, вращать стрелку и собирать монеты.
- В банке закончилась определённая монета? Игроки обмениваются деньгами и пополняют кассу. Например, если заканчиваются пятицентовики, участники

разменивают свои пятицентовики на эквивалентные пенни, десятицентовики и четвертаки.

Специальные клетки

- \$ — игрок забирает все монеты из «Денежного мешка». После этого банк пополняет мешок 41 центом.
- «Обмен» — игрок обменивает монеты меньшей ценности на большую (или долларовые купюры) в банке. Пример. Нужно обменять 2 десятицентовика и 1 пятицентовик на 1 четвертак. Игрок, который может произвести обмен, забирает 10 дополнительных центов (процентов) из банка. В противном случае – проценты не выдаются.

Как победить

Раунд заканчивается, когда игрок достигает финиша (**примечание:** не нужно бросать точное число на кубике, чтобы добраться до финиша). Он забирает «Денежный мешок» и добавляет сумму к своему заработку. Участники самостоятельно подсчитывают свои деньги. Выигрывает тот, кто заработал больше всех!



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: **help@LRinfo.ru**

Наш сайт: **LRinfo.ru**