



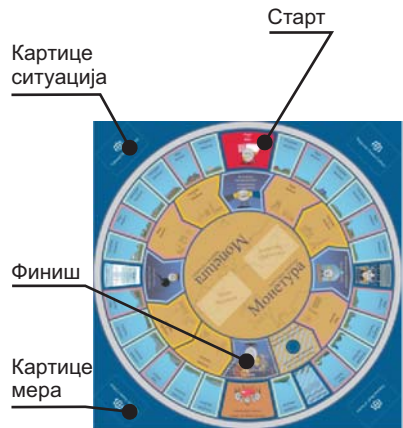
монетарна авантура Монетура

УПУТСТВО

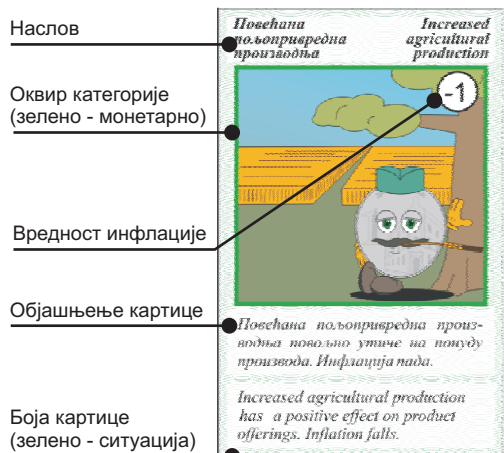
Друштвена игра на табли - Монетура конципирана је на принципу функционисања Народне банке Србије у условима одржавања циљане инфлације. Играчи ове игре се постављају у улогу гувернера и помоћу одговарајућих мера утичу на постојећу ситуацију у монетарном систему, освајају или смањују број поена и тако инфлацију одржавају у границама жељене вредности. Поени који се у игри освајају представљају карактеристике њене успешности: вредност инфлације, вредност динара и поверење грађанства. Поред тога, треба да се испуне три захтева (*Стабилност цена, Финансијска стабилност и Независност Народне банке*) који омогућавају чланство у монетарном систему Европске уније. Победник игре је онај играч који први испуни све наведене задатке и у унутрашњем кругу табле дође до краја, до инфлације просека Европске уније.

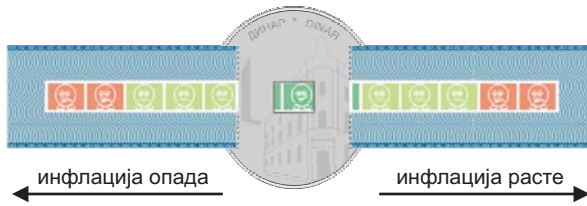
Елементи

Табла – површине 50x50 цм, на којој су поља распоређена у два концентрична круга. Поља представљају позиције на којима се узимају одговарајуће картице (*ситуације* и *мере*) или специјалне позиције на којима се потврђују картице услова, као и *Старт* поље и поље *Састанак Извршног одбора*, на коме сви играчи могу да размењују картице мера кад год неко стане на то поље. Поља спољашњег прстена немају посебан ефекат на картице које се извлаче, док поља унутрашњег прстена удвостручују вредност картица *ситуација* и *мера* док је играч на њима. Такође, поред класичних поља ситуација и мера, постоје још и поља услова, на којима се потврђују освојене специјалне картице у току игре. Ту су и поља Семинар и Замрзнуте активности, као поља с посебним ефектом, када се картице не извлаче, већ се поступа по налогу назначеном на пољу.



Картице представљају реалне и могуће ситуације у којима наш монетарни систем може да се нађе, као и одговарајуће мере којима се утиче на те ситуације. Ситуације, као и мере, подељене су у четири групе, како бисмо се што више приближили реалности функционисања монетарног система Народне банке, а то су: монетарне, девизне, супервизорске и опште мере, па самим тим и ситуације. Међу картицама *мера* налази се и посебан број картица *Конференција за новинаре*, које се користе као цокер и замењују било коју картицу *мера*. Поред тих картица постоје још и картице услова, а то су картице које се добију по испуњењу одређеног услова за завршницу игре (*Стабилност цена, Финансијска стабилност и Независност Народне банке*) и картица *Хиперинфлација*, која се добија у посебним условима и држи поред себе докле год се не стекну услови да се она врати.





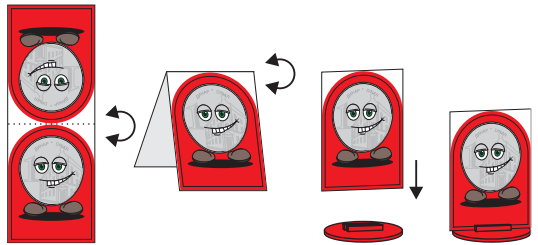
Показивач стања инфлације је скала по којој се маркер помера десно или лево, у зависности од тога да ли инфлација расте или опада, тј. да ли иде у плус или у минус. Скала има три нијансе, од којих је најбоља зелена зона, нешто лошије су светлозелена и црвена, која повлачи са собом одређене консеквенце по играча.

Пиони представљају играча и његово „временско“ кретање по табли. Кружење по табли представља временску одредницу за сваки пример монетарног система који воде играчи, у распону од десет до двадесет година.

Правила

Поставка

На почетку игре поставља се табла и раздвоје и промешају картице *ситуација* и *мера*. Поставе се на таблу на планиране позиције у две групе ради лакшег преузимања. Издвоје се картице *услова* и *Хиперинфлације* на сто, независно од табле. Сваки играч изабере једног пиона и постави га на позицију *Старт*, затим узме показивач и подеси га са скалом на средину. Са таквом расподелом игра може да почне.



Циклуси

Циклуси се деле на потезе, рунде и кругове. Потез је моменат када играч баца коцкицу за кретање, помера пиона, узима картицу *ситуације* и реагује сходно томе (користи картицу *мере* или не користи), док рунда подразумева све потезе до потеза последњег играча у групи. Након тога почиње нови циклус, тј. рунда. Круг подразумева прелажење пиона од стартне позиције дуж поља спољашњег круга па све поново до стартне позиције. Није нужно стати на њу, довољно је прећи је.

Кретање

Бацањем коцкице и избором највећег резултата бира се играч који игра први, затим игра играч лево од њега и сваки следећи у правцу казаљке на сату. Игра почиње тако што играч којем је одређено да отвори игру баца коцкицу и помера свог пиона у смеру казаљке на сату, како уосталом и показује стрелица на почетном пољу *Старт*. Прелазак из спољашњег у унутрашњи круг се врши на пољу *Преговори са Европском унијом* уз поседовање картица испуњења услова. Кретање у унутрашњем кругу не подразумева бацање коцкице већ се играч креће **поље по поље** док не испуни неопходне услове и не дође до краја пута, тј. поља *Финиш*.

Када играч у току свог кретања стане на поље на коме стоји неки други играч, он може:

- уколико је у питању поље *мера* да, након узимања своје картице, обави само са тим играчем слободну трговину, тј. размену картица *мера*;
- уколико је у питању поље *ситуација*, играч који је дошао на поље на којем неко већ стоји може, након извлачења картице *ситуација*, ако му она не одговара, да ту картицу проследи играчу на кога је наишао, на коју он мора да одговори или картицом *мера* или померањем скале на показивачу.

Поља

Поља подразумевају позиције на табли по којима се крећу пиони играча. Постоји неколико различитих поља:

- *Старт*, позиција с које крећу сви играчи;
- *Ситуација*, када се стане на поље узима се картица *ситуација*;
- *Мера*, када се стане на поље узима се картица *мера*;
- *Семинар*, када играч стане на то поље предаје по једну картицу *мера* играчу лево од себе;
- *Замрзнуте активности*, поље на коме се када неко стане на њега паузира две рунде;
- *Састанак Извршног одбора*, поље које омогућава слободну размену картица *мера* између свих играча када било који играч стане на њега;
- *Преговори са Европском унијом*, поље на коме се прелази у унутрашњи круг на табли, а за које је неопходно имати све картице услова;
- *Чланство у Европској унији* подразумева почетно поље унутрашњег круга;
- *Поља услова*, на њима се потврђују освојене картице услова у току игре;
- *Финиш*, поље коме се проглашава победник, тј. играч који први до њега дође.

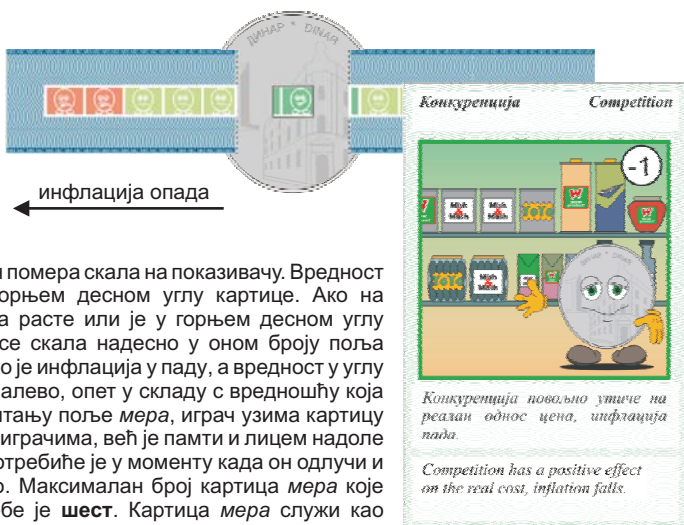
Картице

Када играч стигне до поља, оно може бити поље *ситуација* или *мера*. Ако је у питању поље *ситуација*, играч вуче једну карту са шпила *ситуација* и, показујући осталим играчима, чита картицу и делује у складу с њом. Најчешће, картица утиче на раст или пад

инфлације, па се на тај начин помера скала на показивачу. Вредност инфлације је исказана у горњем десном углу картице. Ако на картици пише да инфлација расте или је у горњем десном углу ознака +1 или +2, помера се скала надесно у оном броју поља колико пише на картици, а ако је инфлација у паду, а вредност у углу -1 или -2, скала се помера налево, опет у складу с вредношћу која пише на картици. Ако је у питању поље *мера*, играч узима картицу *мера* и не показује је другим играчима, већ је памти и лицем надолу поставља испред себе, а употребиће је у моменту када он одлучи и када се стекну услови за то. Максималан број картица *мера* које играч може да чува код себе је **шест**. Картица *мера* служи као средство успостављања контроле инфлације, као контраефекат расту или паду инфлаторних вредности, што је проузроковала картица *ситуација*. Картица *мера* се употребљава само након извлачења картице *ситуација*, чита се њен ефекат, помера се скала на показивачу и након њене употребе враћа се на дно шпила картица *мера* на табли. Није обавезно да картица *мера* увек има контраефекат, битно је да припада истој групи као и *ситуација*, али играч може да додатно ојача или ослаби вредност инфлације у складу са својим предвиђањима.

Ради што реалнијег приказа функционисања монетарног система, картице *ситуација* и, сходно њима, картице *мера* су подељене у четири групе: **монетарне (зелени оквир)**, **девизне (плави оквир)**, **супервизорске (црвени оквир)** и **опште мере (жути оквир)** и употреба *мера* на *ситуације* је могућа само унутар датих група. **Само *мера* исте групе као што је извучена *ситуација* може имати ефекат на инфлацију**, па самим тим и померати скалу на показивачу лево или десно.

Постоје још и картице услова, али њихова употреба ће бити објашњена у оквиру дела Испуњавање услова.



Показивач

Показивач представља стање инфлације. Пожељна вредност инфлације је приказана зеленом бојом, а нешто лошија светложеленом. Уколико играч дозволи да скала уђе у црвену зону, следе консеквенце, одузимање једне картице услова по истeku друге рунде игре у црвеној зони, а ако играч нема картице услова, не може их добити докле год не изађе из црвене зоне. Задатак сваког играча је да скалу одржава на средини у складу с настанком ситуација које на инфлацију утичу, па чак и у складу са очекиваним тенденцијама (по вероватноћи ће инфлација најчешће расти, па би понекад одлука играча била да је додатно обори без обзира на то што је ситуација која је наступила већ поволнија).

Испуњење услова

Испуњење услова су посебни задаци који су постављени свим играчима како би по њиховом испуњењу могли да пређу у унутрашњи круг, тј. у чланство у Европској унији:

- **Стабилност цена** се успоставља када се прође први круг на стартном пољу а да скала не буде у црвеном. Тада се добија одговарајућа картица. У унутрашњи круг се не може ући ако се скала налази у црвеном пољу на пољу *Преговори са Европском унијом*. Ако играч у међувремену остане без картице, због консеквенци мора поново да испуни услов, тј. да прође стартну позицију и направи цео круг а да скала не буде у црвеном на завршетку тог круга;
- **Независност рада Народне банке** се постиже када играч одигра најмање по једну од три групе *мера* како би добио одговарајућу картицу. Ако играч у међувремену остане без картице због консеквенци, мора поново да испуни услов;
- **Финансијска стабилност** подразумева размену најмање три картице *мера* с другим играчима у за то предвиђеном моменту и тада се добија одговарајућа картица. Ако играч у међувремену остане без картице због консеквенци, мора поново да испуни услов.

Посебна околност

Под посебном околношћу се подразумева ситуација када се извуче картица *Пирамидална банка*. Да би се спречиле последице настанка ове ситуације, преузимање картице *Хиперинфлација*, неопходно је реаговати неком од малобројних картица *мера*, а то су *Одузимање дозволе за рад* или *Конференција за новинаре*. Уколико се не примени одговарајућа *мера* у року од две рунде, добија се карта *Хиперинфлација*. Докле год је та картица у вашем поседу инфлација вам расте за један у свакој рунди, без обзира на то шта будете извукли у току даљег играња. Те карте се такође ослобађате применом истих *мера*, *Одузимање дозволе за рад* или *Конференција за штампу*. По сузбијању *Хиперинфлације*, скала се враћа на средину.

Завршница

Завршницу представља улазак у унутрашњи круг поља, овера картица услова на за то предвиђеним пољима и одлазак до последњег поља, *Финиша*. Док је играч у унутрашњем кругу, вредност сваке његове извучене картице, било да је у питању *ситуација*, било *мера*, рачуна се дупло. Такође, у моменту његовог кретања, сваки други играч, када дође на њега ред да одигра свој потез, може да му упути своју извучену картицу ситуације (исто важи и ако су оба играча у унутрашњем кругу). При том та *ситуација* нема двоструку вредност, као што ни одговор *мером* на ту ситуацију нема двоструку вредност, осим ако оба играча нису заједно у унутрашњем кругу. *Хиперинфлација* нема ефекта на играча који се налази у унутрашњем кругу. Уколико играч са скалом уђе у црвено, моментално губи једну карту услова, напушта унутрашњи круг и враћа се на почетну позицију, *Старт*. Том приликом задржава све картице *мера* и скалу поставља на средину.

Циљ игре

Циљ сваког играча је да одржава контролисану инфлацију одговарајућим *мерама* на извучене *ситуације*, испуни задате услове и, кретањем кроз унутрашњи круг, постави одговарајуће картице услова на увиђај осталим играчима и стигне до поља *Финиш*.

