

Jaotusmaterjal

Mängijate arv

7–13, kellest kolm täidavad pankurite rolli. Mängu alguses peab mõlemas linnas olema võrdset arvu mängijaid.

Mängu eesmärk

Võidab mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem raha.

Mängujuhend

1. Paluge kolmel osalejal hakata pankuriteks: üks on A linna, teine B linna pankur ja kolmas on mängupankur.
2. Pooltel mängijatel on punased ja pooltel sinised nupud.
3. Mängu alguses jagatakse mängijad kahte võrdsesse rühma. Kummaski rühmas on võrdset arvu punase ja sinise nupuga mängijaid. Üks rühm liigub mööda A linna käiguteed ja teine mööda B linna teed.
4. Kõik mängijad alustavad käimist väljalt „Start + palk”.
5. Mängu ajal saab mängija teise linna üle minna ainult siis, kui ta jääb seisma väljale „Kolimisvõimalus”.
6. Iga mängija palk mängu alguses sõltub tema nupu värvist:
 - sinised: 500
 - punased: 100
7. Valige mängu alustaja täringu veeretamisega. Suurima numbri veeretanud mängija alustab, seejärel liigub käimiskord ringis vastupäeva.
8. Oma korra ajal veeretab mängija täringut ja liigub oma linna käiguteel edasi vastavalt veeretatud silmade arvule. Kui mängija jääb väljale seisma, loeb ta ette seal oleva juhise ning järgib juhises antud korraldusi.
9. NB! Kui juhises öeldakse, et mängija peab tagasi liikuma, lõpeb tema käigukord pärast seda, kui ta on nupu tagasi viinud. Juhist, mis on kirjas sellel väljal, kuhu ta pärast tagasilikumist sattus, enam täitma ei pea.
10. Kui mängija peab millegi eest maksma, aga tal ei ole piisavalt raha, ei tohi ta sellelt mänguväljalt enam edasi liikuda ja muutub kerjuseks.
11. Ühel väljal võib korraga seista ka kaks või rohkem mängijat.

Spetsiaalväljad

Maksud

Iga kord, kui mängija ületab välja „Maksa maksu”, peab ta tasuma maksu. (Maksta tuleb ka siis, kui mängija ei jää sellele väljale seisma.) Maksusumma sõltub mängija palgast ja linnast, milles ta elab.

- A linn: 40% kui palk on vähemalt 500,
10% kui palk ei ületa 100
- B linn: 10% palgasummast olenemata

NB! Töötü, kes ei saa töötuhüvitist, ei pea maksu maksma. Hüvitist saav töötü maksab hüvitise summast 10%, olenemata sellest, kummas linnas ta elab. Maks tasutakse oma linna pankuri kätte. (A linna mängijad maksavad A linna pankurile, B linna mängijad B linna pankurile.)

Palk

Iga kord, kui mängija ületab välja „Start + palk”, saab ta mängupankurilt oma palgale vastava summa (palka makstakse ka siis, kui mängija ei jää sellele väljale seisma). Kui mängija on töötü ja linnal on olemas töötukassa, saab ta linna pankuri käest töötuhüvitist.

Kolimisvõimalus

Kui mängija jääb seisma väljal „Kolimisvõimalus”, saab ta valida, kas vahetada linna või mitte (minna üle A linnast B linna või vastupidi). Teise linna kolimiseks peab mängija oma otsusest ülejäänud mängijatele ja pankuritele teatama. Oma järgmise käigukorra ajal hakkab ta liikuma mööda uue linna käiguteed.

Teise linna kolinud mängijale makstakse sama suurt palka nagu enne, aga ta maksab makse uue linna maksu-määrade järgi.

Linnavolikogu koosolekud

Kõik ühe linna mängijad osalevad selle linna volikogu koosolekutel. Koosolekutel on võimalik soovi korral muuta linna poliitikat.

Koosolekud toimuvad pärast iga viiendat maksude tasumise korda. Linnade pankurid peavad arvestust selle üle, mitu mängijat on ületanud tema linna maksuvälja. Iga kord, kui viies mängija selle välja ületab, kutsub pankur kokku koosoleku.

Linna mängijad otsustavad, kas nad tahavad koosolekut pidada või mitte.

Linnavolikogu koosoleku ajaks mäng katkestatakse ning teise linna mängijad peavad ootama, kuni koosolek on lõppenud.

Mängijatel on poliitikamuudatuste otsustamiseks aega viis minutit. Võimalikud valikud on kirjas vahetuskaartidel ning mängijad võivad kasutada valikutest ülevaate saamiseks ühte vahetuskaartide lehe eksemplari.

Poliitika muutmiseks peavad mängijad vahetuskaardi linnale kogunenud maksuraha eest välja ostma. Hind on kirjas igal kaardil. Linnavolikogu saab teha ainult selliseid muudatusi, milleks linnal on piisavalt raha. Linnapankur tasub vahetuskaardile märgitud summa mängupankurile. Kodanikud võivad muuta poliitikat piiramatu arv kordi, aga linnal peab olema selleks piisavalt raha.

Kui linnal tekivad rahalised raskused, võib volikogu otsustada ühe või mitu vahetuskaarti mängupankurile tagasi müüa. Tagasiostuhind on 50% algsest hinnast.

Rikkad kodanikud võivad soovi korral teha linnale annetusi, et aidata mõnda vahetuskaarti osta.

Pankur kinnitab vahetuskaardi väikese kleepkummitükiga mänguväljaku sellele väljale, mille koosolek otsustas välja vahetada.

Vahetuskaardid

Mängus on 17 vahetuskaarti, mis vastavad võimalikele otsustele, mida volikogu võib oma koosolekul vastu võtta. Vahetuskaarte saab osta mängupankuri käest ja nende hind on trükitud igale kaardile. Kui kaart on ostetud, kinnitab linnapankur selle mängulauale mõne linnakodanike poolt valitud mänguvälja peale.

Välja võib vahetada kõiki mänguvälju. Kui vahetuse ajal seisab väljal mõne mängija nupp, ei pea see mängija veel uut juhust täitma. Uus poliitika hakkab kehtima alles siis, kui vastavale väljale satub järgmine mängija.

Linnavolikogu koosolekul saavad mängijad otsustada, millise poliitika linn valib, ning võivad osta ühe või mitu vahetuskaarti. Kõigi kaartide eest tuleb kohe tasuda.

Kerjused

Kui mängijal ei ole raha oma maksude või muude maksete tasumiseks, ei tohi ta oma viimaselt väljalt edasi liikuda ja muutub kerjuseks. Kui linnal on olemas kodutute varjupaik, võib kerjus otsustada, et ta läheb oma viimaselt mänguväljalt hoopis sinna. Varjupaigaväljale kolimine ei vabasta mängijat oma võlgade tasumise kohustusest.

Kerjus võib paluda raha igalt mängijalt, kes satub temaga samale väljale. Seejärel on juba selle mängija otsustada, kas anda kerjusele raha või mitte. Kui kerjus on kogunud võla tasumiseks piisavalt raha, tasub ta oma järgmise käigukorra ajal võla, veeretab täringut ja liigub edasi.

Üle ühe käigukorra saavad kerjused täringut veeretada, et vaadata, kas neil veab. Kerjuste veeretatud silmadel on järgmised tähendused:

- 6 – leiad prügikastist 50 emi.
 5 – kui linnal on olemas taaskasutuskeskus, kogud 20 tühja õllepudelit ja saad nende eest 50 emi.
 4 – järgmine sinust mööduv mängija annab sulle 10 emi.
 3 – sa külmetad ja sul ei ole energiat, nii et jätad oma järgmise veeretamiskorra vahele.
 2 – sa magad pargis ja leiad pingi alt 10 emi. Kui linn on pargi renoveerinud, leiad 20 emi.
 1 – sind röövitakse. Pead andma järgmise sulle tehtava annetuse linna pankurile.

Kui kerjus võidab täringut veeretades nii mõne summa, maksab selle välja tema kodulinna pankur.

Millal mäng lõpeb?

Mängijad otsustavad enne mängu alustamist, millal mäng lõpeb. Võimalused on järgmised:

- kui esimene mängija on läbinud 20 ringi;
- teatud kindla aja, näiteks 45 minuti möödumisel.

NB! Mäng lõpeb automaatselt, kui üks linnadest läheb pankrotti.

Võidab mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem raha.

Vahetuskaardid

Renoveeritud park koos ujumisbasseini ja mänguväljakuga. Hind: 200 emi	Pargi koristamine. Hind: 100 emi	Teed on täielikult renoveeritud. Astu 3 sammu edasi. Hind: 400 emi	Teed on enam-vähem korras, augud on lapitud. Kehtib ainult järgmise volikogu koosolekuni. Hind: 200 emi	Kaotad töö. Töötukassa maksab sulle 30% sinu palgast. Linnal peab olema varus 1000 emi
Jääd haigeks. Linn maksab haiglale täistoetust. Maksa ravi eest 10 emi. Hind: 600 emi	Jääd haigeks. Linn maksab haiglale osalist toetust. Maksa ravi eest 30 emi. Hind: 400 emi	Ranna kasutamine on kõigile tasuta. Ranna toetamise hind: 100 emi	Jalgrattatee vähendab transpordiprobleeme. Jalgrattatee hind: 150 emi	Õpetajate streik on läbi. Saad uuesti veeretada. Palgatõusu hind: 400 emi
Avatud on uus teater ja kino. Hind: 400 emi	Su isa ei käi vanuse tõttu enam tööl, aga ei saa pensioni. Asutage pensioniskeem. Hind: 400 emi	Linnas on avatud raamatukogu. Saad uuesti veeretada. Raamatukogu hind: 200 emi	Enam pole tänavalapsi. Linna on ehitatud lastekodu. Lastekodu hind: 200 emi	Taaskasutuskeskus vähendab prügi hulka. Astu 3 sammu edasi. Taaskasutuskeskuse hind: 150 emi
Sul on juriidiline probleem. Saad kasutada linna rahastatud juristi. Asu 2 sammu edasi. Hind: 200 emi	Kodutud ei pea enam väljas magama. Avatud on kodutute varjupaik. Hind: 200 emi			

Mänguraha leiata leheküljelt 354.

Linnapankurite ametijuhend

Kummalgi linnal ei ole mängu alguses üldse raha. Kogu sissetulek tuleb maksudest, mida mängijad tasuvad maksuvälja ületamisel.

1. Linnapankurid peavad paberil arvestust selle üle, mitu mängijat on maksuvälja ületanud ning kutsuvad kokku linnavolikogu koosoleku iga kord, kui viies mängija on sellest väljast üle läinud.
2. Linnapankurid koguvad makse kõigilt oma linna mängijatelt, kes ületavad maksuvälja. NB! Teise linna kolinud mängijad tasuvad makse vastavalt oma uue kodulinna maksumääradele.

Maksumäärad on järgmised:

A linn: 40% kui palk on vähemalt 500,
10% kui palk ei ületa 100

B linn: 10% palgasummast olenemata

Töötud, kes hüvitist ei saa, ei pea makse maksma.

Hüvitist saavad töötud tasuvad maksu 10% oma hüvitisest.

3. Linnapankurite muud ülesanded:

- hoolitseda linnakassa eest;
- tasuda mängupankurile vahetuskaartide hind;
- kinnitada vahetuskaardid mängulaua väljadele vastavalt linnavolikogu otsustele;
- majandada töötukassat, kui linn otsustab sellise kassa luua;
- maksta töötutele mängijatele töötuhüvitist, kui linn on otsustanud töötukassa luua. Töötukassa loomise ajal peab linna pangas olema vähemalt 1000 emi.
- Lisaks peab linnapankur hoidma silma peal oma linna kerjustel ning tegema neile korrektseid väljamakseid, kui nad saavad täringuga oma õnne proovida:

6 – ta leiab prügikastist 50 emi;

5 – kui linnal on olemas taaskasutuskeskus, kogub ta 20 tühja õllepudelit ja saab nende eest 50 emi;

4 – järgmine kerjusest mööduv mängija annab talle 10 emi;

3 – ta joob ennast täis ja magab oma järgmise veeretamiskorra maha;

2 – ta magab pargis ja leiab pingi alt 10 emi. Kui linn on pargi renoveerinud, leiab ta 20 emi;

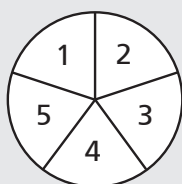
1 – teda röövatakse ja ta peab järgmise talle makstava annetuse või täringuga võidetud summa ära andma.

NB! Kui kerjus leiab pargist või prügikastist raha, maksad sa talle vastava summa. Kui teda röövatakse, maksab tema sulle.

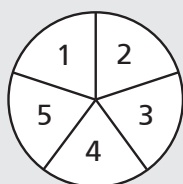
Maksukordade arvestus

Iga kord, kui mõni sinu linna mängija ületab maksuvälja, küsi temalt maksuraha ja kriipsuta läbi üks esimese ringi sektor. Kui kõik viis sektorit on läbi kriipsutatud, kutsu kokku esimene volikogu koosolek. Pärast mängu jätkumist hakka läbi kriipsutama teise ringi sektoreid jne.

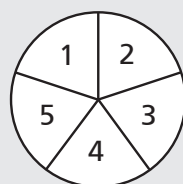
1. koosolek



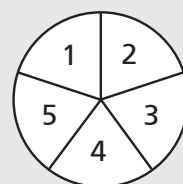
2. koosolek



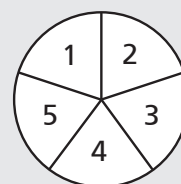
3. koosolek



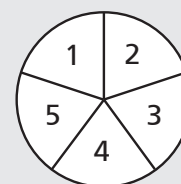
4. koosolek



5. koosolek



6. koosolek



1. Mängu ladusa kulgemise tagamine:

- alusta mängu;
- jälgi reeglite täitmist;
- võta kõigi linnavolikogu koosolekute ajal aega. Need ei tohi kesta kauem kui viis minutit;
- lõpeta mäng vastavalt kokkuleppele pärast mänguaja möödumist või kui esimene mängija läbib kokkulepitud arvu ringe.

2. Arvepidamine:

- märgi mängu alguses üles iga mängija nimi, nupuvärv ja kodulinn;
- märgi üles, mitu korda iga mängija ületab mänguvälja „Start + palk”.

3. Maksa mängu alguses välja kõigi mängijate palk ning seejärel maksa palka igaühele, kes ületab välja „Start + palk”.

Palka makstakse vastavalt mängija nupuvärvile, olenemata tema kodulinnast:

- sinised: 500 emi;
- punased: 100 emi.

4. Võta linnapankurite käest tasu vahetuskaartide eest.

Arvestusleht

Kirjuta mängijate nimed punase või sinise pliiatsiga vastavalt nende nupuvärvile. Soovitame kasutada arvepidamiseks viie kriipsu süsteemi. Neli esimest ringi märgitakse üles vertikaaljoontega ning viienda ringi ajal tõmmatakse need kaldjoonega läbi. Kuuenda ringiga alustatakse uut viielist joonterühma. Nii on lihtne käiguringe kokku arvutada. Näiteks kümme läbitud ringi näeks välja nii: |||| |

A linna mängijad mängu alguses	
	Start-välja läbimiskordade arv (kuni 20)

B linna mängijad mängu alguses	
Mängija nimi	Start-välja läbimiskordade arv (kuni 20)