

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(51) Int. Cl.⁷
G06F 17/60J0

(45) 공고일자 2005년07월07일
(11) 등록번호 10-0499982
(24) 등록일자 2005년06월29일

(21) 출원번호	10-2002-7000998	(65) 공개번호	10-2002-0028215
(22) 출원일자	2002년01월15일	(43) 공개일자	2002년04월16일
번역문 제출일자	2002년01월15일		
(86) 국제출원번호	PCT/US2000/018900	(87) 국제공개번호	WO 2001/06480
국제출원일자	2000년07월12일	국제공개일자	2001년01월25일

(81) 지정국

국내특허 : 아랍에미리트, 알바니아, 아르메니아, 오스트리아, 오스트레일리아, 아제르바이잔, 보스니아 헤르체고비나, 바르바도스, 불가리아, 브라질, 벨라루스, 캐나다, 스위스, 중국, 코스타리카, 쿠바, 체코, 독일, 덴마크, 도미니카, 에스토니아, 스페인, 핀란드, 영국, 그나다, 그루지야, 가나, 감비아, 크로아티아, 헝가리, 인도네시아, 이스라엘, 인도, 아이슬랜드, 일본, 케냐, 키르키즈스탄, 북한, 대한민국, 카자흐스탄, 세인트루시아, 스리랑카, 리베이라, 레소토, 리투아니아, 룩셈부르크, 라트비아, 모로코, 몰도바, 마다가스카르, 마케도니아공화국, 몽고, 말라위, 멕시코, 노르웨이, 뉴질랜드, 폴란드, 포르투칼, 루마니아, 러시아, 수단, 스웨덴, 싱가포르, 슬로베니아, 슬로바키아, 시에라리온, 타지키스탄, 투르크멘, 터키, 트리니다드토바고, 탄자니아, 우크라이나, 우간다, 우즈베키스탄, 베트남, 세르비아 앤 몬테네그로, 남아프리카, 짐바브웨,

AP ARIPO특허 : 가나, 감비아, 케냐, 레소토, 말라위, 모잠비크, 수단, 시에라리온, 스와질랜드, 탄자니아, 우간다, 짐바브웨,

EA 유라시아특허 : 아르메니아, 아제르바이잔, 벨라루스, 키르키즈스탄, 카자흐스탄, 몰도바, 러시아, 타지키스탄, 투르크멘,

EP 유럽특허 : 오스트리아, 벨기에, 스위스, 사이프러스, 독일, 덴마크, 스페인, 핀란드, 프랑스, 영국, 그리스, 아일랜드, 이탈리아, 룩셈부르크, 모나코, 네덜란드, 포르투칼, 스웨덴,

OA OAPI특허 : 부르키나파소, 베닌, 중앙아프리카, 콩고, 코트디브وار, 카메룬, 가봉, 기니, 기니비사우, 말리, 모리타니, 니제르, 세네갈, 차드, 토고,

(30) 우선권주장 09/353,910 1999년07월15일 미국(US)

(73) 특허권자 캐쉬플로우 테크놀로지스 인코포레이티드
미국 애리조나주 85251 스코츠데일 엔. 시빅 센터 플라자 4330 스위트101

(72) 발명자 키요시키로버트티
미국85020애리조나주피닉스이스트레인애브뉴1809

파타룰프에이치
미국85304애리조나주글렌데일씨니싸이드드라이브5214웨스트

렉터샤론엘
미국85253애리조나주파라다이스밸리64번지플레이스6611노쓰

(74) 대리인 특허법인코리아나

심사관 : 이동영

(54) 개인의 재정, 투자 및 회계의 기본 특성에 관한 어린이 교육용 게임장치

요약

본 발명은 게임(10)을 통해 재정 기술을 교육한다. 각 플레이어에게는 소정의 주기적 소득, 주기적 지출, 및 주기적 현금이 제공된다. 본 게임의 목적은 플레이어의 지출의 소정 백분율보다 더 많은 수동 소득을 발생시키는 것이다. 본 게임은 또한 재무제표(20)를 포함한다.

대표도

도 1

명세서

기술분야

본 발명은 게임 기술에 관한 것이며, 더욱 상세하게는, 개인의 재정, 투자의 기본 특성 및 소득 계산표 및 대차대조표와 같은 재무제표를 포함한 회계와 관련된 특성을 교육하는 어린이용 게임에 관한 것이다.

배경기술

"열심히 공부하고, 우수한 학점을 얻으면, 많은 연금이 보장된 고임금 직업을 구하라"라는 오랜 격언은 더이상 현실 세계에 전적으로 부합하지는 않는다.

어쩌면 틀림없이, 직업의 고유동, 인구 노령화, 정해진 연금 분배 계획 및 자격의 현실 세계에서, 회사의 퇴직자 계획 또는 정부의 사회보장 프로그램에 의지하는 것은 더이상 신중한 것이 아니다. 시간이 지남에 따라, 개인은 그들 자신의 자산에 더욱 더 의지하도록 요구될 것이다. 그러나, 개인 재정, 투자, 회계 및 부의 축적 원리는 대부분의 공식적인 교육 기관의 교과목에 속하지 않는다. 1998년 10월 27일에 Kiyosaki 등에게 부여된 공동 특허인 미국 특허 5,826,878호 및 1998년 10월 23일에 Kiyosaki 등의 공동 출원한 일련번호 09/177723호에는, 놀이 게임을 통해 이러한 원리를 교육하는 수단이 기술되어 있다.

특히, 초년기의 어린이에게 재정상 책임의 기본 원리를 교육하는 것은 중요하다. 그러나, 기본적인 산수 기술의 부족때문에, 어린이에게 재정 원리를 교육하는 것이 방해되는 경향이 있다.

재미있고 매우 효과적이면서 어린이가 단지 가장 기초적인 수학 계산, 예컨대, 총 10 까지 사물을 세는 것 및 색, 모양 또는 기호를 기초로 사물을 분류할 수 있는 것을 필요로 하는 방식으로, 비교적 어린 아이들에게 개인의 재정, 투자, 회계, 재무제표 및 부의 축적 원리를 교육하는 수단을 제공하는 것은 매우 바람직하다. 이것이 본 발명의 목적이다.

발명의 상세한 설명

본 발명은 플레이어들(또는 게임자), 특히, 어린이에게 게임을 통해 재정 기술을 교육하는 현저하게 효과적인 메커니즘을 제공한다. 초기에 각 플레이어에게는 소정의 주기적 근로소득(적어도 초기에는 그 플레이어의 직업 활동에 의한 소득을 나타냄), 주기적 지출 및 소정 양의 수중의 현금(Cash on hand)이 제공된다. 이러한 게임의 목적은 플레이어가, 플레이어의 지출의 소정의 백분율(예컨대, 100%) 보다 더 많은 수동소득을 발생시키는 것이다. 본 게임은, 각 플레이어와 관련된 재무제표의 표시자(Indicia), 사건 세트의 표시자 및 플레이어에게 순차대로 준무작위(Pseudo-randomly)로 지정되는 게임 사건 세트의 표시자를 포함한다. 또한, 각 플레이어들에게 준무작위로 특정 게임 사건을 지정하는 메커니즘이 포함된다. 게임 사건은 플레이어들의 수동소득, 지출, 자산 및 부채 중 하나 이상에 잠재적으로 영향을 미치고, 수동소득을 발생시키는 기회를 포함한다. 재무제표는 관련 플레이어들에게 속한 수동소득의 단위, 주기적 지출, 자산 및 부채의 단위와, 바람직하게는, 주기적 근로소득의 단위의, 각각 선택적으로 수정 가능한 시각적 표시자를 포함한다. 각 시각적 표시자는 표시되는 재정 특성과 관련된 소정의 관련 시각적 특성(예컨대, 형상 및/또는 색채)을 가진다. 게임 사건의 효과를 반영하도록, 각 시각적 표시자의 단위의 개수는 선택적으로 수정할 수 있다.

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명에 따른 게임의 바람직한 실시형태의 개략도이다.

도 2는 본 발명에 따른 게임의 바람직한 실시형태에 사용된 재무제표 표시자의 개략도이다.

도 3(도 3a-3d 포함)은 본 발명에 따른 게임의 바람직한 실시형태에서 사용된 기회(예컨대, 자산) 카드의 예시적 저면(도 3a) 및 예시적 정보면(도 3b-3d)을 나타낸다.

도 4(도 4a-4f 포함)는 본 발명에 따른 게임의 바람직한 실시형태에서 사용된 부채/지출 카드의 예시적 저면(도 4a) 및 예시적 정보면(도 4b-4d)을 나타낸다.

도 5(도 5a-5h 포함)는 본 발명에 따른 게임의 바람직한 실시형태에서 사용된 기타(Miscellaneous)(햇빛) 카드의 예시적 저면(도 5a) 및 예시적 정보면(도 5b-5h)을 나타낸다.

도 6 은 본 발명에 따른 게임의 1 실시형태용으로 적합한 "현금 바퀴" (Cash wheel) 의 개략도이다.

도 7 은 본 발명에 따른 게임의 1 실시형태용으로 적합한 게임 보드의 개략도이다.

실시예

본 발명에 따른 게임은 현금 유동 관리의 기본적 요소를 교육한다. 이런 점에서, 게임은 자산(본 명세서에서, 소득 현금 유동을 발생시키는 것) 및 부채(본 명세서에서, 돈의 외부 지출을 강제하는 것)의 성질과, 소비 및 부채 상의 지출의 합보다 많은 돈(수동소득, 포트폴리오 소득 및 임여 근로소득으로서, 이하 수동소득이라 칭함)을 발생시키는 자산을 가진 사람이 어떻게 근로소득(예컨대, 봉급 또는 봉급들)에 전적으로 의지하는 가족들보다 재정적으로 더 성공하는지에 대한 경험을 어린이에게 제공한다. 또한, 게임은 기본적인 계산 및 환전 기술을 교육한다.

도 1 을 참조하면, 본 발명에 따른 게임(10)은, 하기하는 바와 같이, 예컨대, 관련 플레이어들의 주기적 근로소득, 수동소득, 주기적 지출, 자산 및 부채를 반영하는, 각 플레이어에 대한 재무제표의 각 표시자(20)(이하, "재무제표 표시자(20)"라고도 칭함); 플레이어의 소득(근로 및/또는 수동), 지출, 자산 및 부채 중 하나 이상에 잠재적으로 영향을 미치는 사건 세트의 표시자(30)(이하, "게임 사건의 표시자(30)"라고도 칭함); 화폐(40)(예컨대, 각종 금액단위로 돈을 운용) 및 각 플레이어에게 적용되는 개개의 특정 사건을 지시하는 도면 부호(50)으로 지정된 적합한 메커니즘을 적절히 포함한다.

일반적으로, 각 플레이어에게 순차대로 특정 게임 사건들이 지정되고, 이에 따라 플레이어가 자기의 수중의 현금 및 재무제표를 운용하며, 자신의 지출보다 더 많은 수동소득을 달성한 최초의 플레이어가 우승한다. 본 게임은, 하나 이상의 다른(식별력있는) 시각적 특성(예컨대, 형상 및/또는 색상)을 가진 각 재정 상태 인자들(근로소득, 수동소득, 지출, 자산 및 부채)의 단위에 대한 시각적 표시; 단순한 금액단위(예컨대, 1000, 100, 10); 및 재정 인자와 게임 사건들 사이의 관계를 용이하게 하기 위해 시각적으로 장식된(예컨대, 색상/모양으로 기호화된) 사건 지시자들을 적용함으로써, 연필과 종이에 의한 수(手) 계산 또는 곱셈 없이도 현금 유동 관리 및 환전의 기초를 교육한다.

더욱 상세히 설명하면, 바람직한 실시형태에서, 게임(10)은 보드 게임(board game)으로서 실시되어, 재무제표(20)는 근로소득, 수동소득 및 지출의 단위를 나타내는 그래픽을 포함하고, 각각의 대응하는 토큰(Token)(근로소득 토큰(26), 수동소득 토큰(27) 및 지출 토큰(28))들과 협동하는 인쇄 쉬트(또는 보드)(22)(이하, 게임 카드(22)라고도 칭함)를 포함하고, 사건의 표시자(30)는 인쇄 카드들(플레이어의 재정 상태에 잠재적으로 영향을 미치는 사건을 나타내는 각종 카드)의 각 데크(Deck)(32, 34, 36)를 포함하며, 카드들의 각 데크는 서로 다른 범주의 사건들(기타(32), 기회(34), 부채/지출(36))에 대응하고, 사건 지시 메커니즘(50)은 준난수발생기(pseudo-random number generator; 예컨대, 한쌍의 주사위(52) 또는 회전자), 플레이어 토큰(54), 및 지정된 범주의 사건 카드의 그림에 대응하는 공간으로 이루어진 트랙(58)을 가지는 게임 보드(56)를 포함한다. 필요하다면, 보다 심도 있는 교육용 설명서(62)(게임(10)을 이용하여 어린이에게 재정 개념을 교육하는 것을 용이하게 하는지도 계획에 관한 교과목을 포함할 수 있음)와 함께, 어린이 플레이어를 위한 그림지침 쉬트(60), 예컨대, "은행가가 되는 법" 및 "시작하기" 및 "놀이 방법"과 게임 사건 카드(32, 34 및 36)에서 언급되는 각종 타입(범주)의 자산 및 부채를 나타내는 독립적 토큰들(아이콘, 놀이 소품)과 같은 추가적 부재가 포함될 수도 있다.

재무제표 표시자(20)는 관련 플레이어의 재정 상태 인자들, 예컨대, 관련된 플레이어에게 속하는 주기적 근로소득, 주기적 수동소득, 주기적 지출, 자산 및 부채에 대한 적합하고 시각적인 표현, 예컨대, 그래픽 표현을 제공한다. 인쇄 또는 표시된 수와 같은 수적인 것에 대비되기 때문에, 예컨대, 많은 단일 요소로서 재정 인자를 그래픽하게 표현하는 것은 어린 플레이어들의 이해를 용이하게 한다. 또한, 바람직하게는, 색상 및/또는 형상의 장식(기호화)를 통하여 어린 플레이어들을 위해, 재정인자들과 게임 사건 사이의 관계를 용이하게 하기 위해서, 하나 이상의 다른(식별력있는) 시각적 특성, 예컨대, 형상 및/또는 색상을 가지고 각 재정 상태 인자들의 시각적 표현을 선택한다. 상기 지적한 바와 같이, 바람직한 실시형태에서, 재무제표(20)는 근로소득, 수동소득 및 지출의 "금액" 단위를 나타내는 그래픽을 가지고, 각각의 대응하는 토큰들(근로소득 토큰(26), 수동소득 토큰(27) 및 지출 토큰(28))과 협동하는 인쇄 쉬트(또는, 보드)(22)(이하, 게임 카드(22)라고도 칭함)를 포함한다. 플레이어의 재정 상태가 게임 사건에 의해서 변화되는 것에 따라, 재무제표 게임 카드(22) 상에 적합한 토큰을 배치하거나, 그로부터 이를 제거한다. 따라서, 수학적 계산(가장 초보적 수준을 넘는 정도)을 요구함이 없이, 재정 상태가 이해될 수 있으며, 어린이는 단지 비교적 작은 수의 물건(예컨대, 총 10 개)을 세고, 색상, 모양 또는 기호에 기초하여 분류할 수 있는 것만이 필요하다.

이하, 더욱 상세하게는, 도 1 및 2 를 참조하면, 재무제표 게임 카드(22)는, 바람직하게는, 소득계산표부(income statement portion)(202) 및 대차대조부(balance sheet portion)(204)를 포함한다. 소득계산표부(202)는, 근로소득(예컨대, 봉급)과 관련된 섹션(206), 수동소득과 관련된 섹션(208), 지출과 관련된 섹션(210)을 적절히 포함한다. 각 섹션은, 토큰(24)에 대응하는, 각종 금액단위로 이루어진 금전 단위의 그래픽 표시자(예컨대, 기호)를 적절히 포함하여, 근로소득 섹션(206)은 근로소득 토큰(26)에 대응되는 기호(212)를 포함하고, 수동소득 섹션(208)은 수동소득 토큰(27)에 대응하는 기호(214)를 포함하며, 지출 섹션은 지출 토큰(28)에 대응하는 기호(216)를 포함한다. 시각적 특성상, 기호(212, 214 및 216)는 대응 토큰(26, 27 및 28)에 대응한다. 각 인자들 사이의 차이를 강조하고, 어린 플레이어들을 위해 게임 사건들과 재무제표의 변화 사이의 관계를 용이하게 하도록, 각 재정 인자들은, 관련 시각적 특징, 예컨대, 색상 및/또는 형상을 적절히 가진다. 예컨대, 근로소득 기호(212) 및 토큰(26)은 적절히 청색 삼각형의 형태이고, 수동소득 기호(214) 및 토큰(27)은 적절히 녹색 원의 형태이며, 지출 기호(216) 및 토큰(28)은 적절히 적색 사각형의 형태이다. 바람직하게는, 그 기호들은 외곽선의 형태(해당 색상을 가짐)이거나, 내부 특성(예컨대, 다른 색상으로 이루어거나, 색상이 없는 내부)을 포함하여, 기호와 그 기호 상에 배치된 토큰 사이의 구별을 용이하게 한다. 근로소득 및 수동소득 섹션(206 및 208) 모두에 대해 유사한 배경(예컨대, 동일 색상)을 적용하여, 이를 재정 인자들 사이의 관계를 강조한다. 금액단위는 크기로써 적절히 지시되어, 기호 또는 토큰이 클수록 금액단위도 커진다. 3 개의 금액단위는 \$ 1,000, \$ 100 및 \$ 10 를 적절히 나타낸다. 필요하다면, 단순화를 위해, 근로소득에 대해 2 개의 금액단위, \$ 1,000 및 \$ 100 만을 적용할 수도 있다. 근로소득, 수동소득 및 비용 섹션(206, 208 및 210)에는, 예컨대, 10 개의 \$ 10 기호(본 명세서에 적용된 것과

같이), 10 개의 \$ 100 기호 및 2 개의 \$1,000 기호와 같은 각 금액단위에 대한 소정 개수의 기호가 포함된다. 각 금액단위의 기호는 소정 개수, 예컨대, 5개로 이루어진 그룹 형태로 배치되어, 어린이가 개수를 세고, 소득 및 지출을 이해하는 것을 용이하게 한다.

하기하는 바와 같이, 놀이의 시작시, 각 플레이어에게 속하는 주기적 근로소득을 나타내는 근로소득 토큰(26), 그 플레이어에게 속하는 주기적 지출을 나타내는 지출 토큰(28) 및 초기의 소정 "수중의 현금", 약간의 놀이 화폐(40)(예컨대, 3개의 \$1,000 수표, 그러나, 필요하다면, 초기의 소정 "수중의 현금"은 0 일 수 있음)가 제공된다. 근로소득 토큰(26)에 의해 반영되는 바와 같이, 용이한 계산을 위해, 근로소득의 개시는 소정의 "정" 수("round" number), 예컨대, \$ 1,000로 적절히 설정된다. 지출 토큰(28)에 의해 반영되는 바와 같이, 전체 비용의 개시는 근로소득의 양보다, 근로소득의 소정 백분율(예컨대, 30%) 만큼 더 작은 소정 양(예컨대, \$ 700)으로 적절히 설정되는데, 즉, 각 "지불일"에 받은 순소득은 근로소득과 지출의 차이(예컨대, \$300) 및 자산으로부터의 수동소득을 합한 것과 동일하다.

(소정 개수(예컨대, 10)의 지불 주기에 걸쳐 축적된 저축을 나타내는) 근로소득과 지출 사이의 차이의 소정 배수(예컨대, 10)와 동일하도록, 초기 "수중의 현금"의 양은 적절히 선택된다. 통상적으로, 각 플레이어의 근로소득, 수동소득, 및 지출의 양은, 게임 사건에 의해 변하고, 플레이어의 대표적인 토큰(26, 27 및/또는 28)을 추가하거나 제거하는 것에 의해 반영된다.

재무제표 게임 카드(22)의 대차대조표부(204)는 자산부(220) 및 부채(채무)부(222)를 적절히 포함한다. 자산부(220)는 게임 사건에서 언급되는 각종 타입의 자산의 그래픽 표현(이를 나타내기 위해 선택된 기호)(224, 226 및 228)을 적절히 포함한다. 유사하게, 부채부(222)는 게임 사건에서 언급되는 각종 타입의 부채의 그래픽 표현(이를 나타내기 위해 선택된 기호)(230, 232 및 234)을 포함한다. 더욱 상세하게는, 어린 플레이어들을 위해 상호연관을 용이하게 하도록, 각각의 각종 타입의 자산 및 부채는 사건의 표시자에도 적용되는 식별력 있는 기호 및/또는 색상 조합에 의해 나타낸다. 예컨대, 자산은 부동산, 유가증권(주식 또는 채권등의 금융자산 또는 유가증권), 또는 홈 비즈니스로서 분류될 수 있고, 각 타입(범주)의 자산은 특별하고 독특한 기호에 의해 나타내어지고, 표시(224, 226 및 228 등)로 표현되어, 예컨대, 부동산은 집 형상으로, 유가증권은 주식 표시자의 형상으로, 비즈니스는 컴퓨터의 형상으로 적절히 나타낸다. 부채/지출의 범주는 "실생활 지출(예컨대, 예기치 않은 의료 진료 또는 치과 진료 애피소드)", 비필수적(사치성) 구입 또는 오락 지출(이하, "장식 지출(doodad expense)"라고도 칭함) 및 생활 양식(필수품) 거래들을 포함한다. 필요하다면, 자산과 부채 사이의 구별을 강조하기 위해, 그래픽의 다른 방침을 적용할 수 있다. 또한(선택적으로), 부채/지출은 지불 방식, 예컨대, 현금, 신용카드, 차용금을 사용하는 것 또는 장기간의 저당권과 같은 담보 채무로 분류될 수 있다. 예컨대, 현금 지불을 필요로 하는 사건은 수표장 형상 및/또는 달러 표시(dollar sign) 기호로, 신용 거래와 관련된 사건들은 청구서 및/또는 신용카드로, 그리고 장기간 또는 담보 채무의 부담을 요구하는 사건은 집 형상이나 저당권의 형상으로 표현될 수 있다. 또한, 상기 지적한 바와 같이, 각자의 자산(예컨대, 부동산, 유가증권, 비즈니스) 및 부채(신용카드, 차용금, 담보채무)를 나타내도록, 관련 기호(및/또는 색상의 조합)를 표현하는 독립적 토큰(아이콘, 놀이 소품)이 제공될 수 있다. 현금 지불은 단지 수중의 현금에 대해서 실행되고, 주기적 지출의 수준에서 이루어지지 않기 때문에, 현금 지불 사건에 대한 아이콘은 적절히 생략된다. 특정 사건이 요구하는 수동소득(27) 또는 지출(28) 토큰의 운용과 함께, 플레이어에게 토큰이 제공된다. 플레이어 재정 상태의 시각적 평가를 용이하게 하도록, 게임 카드(22)의 특정 유형의 자산 또는 부채에 대한 표현(224-234) 상에 자산 및 부채 아이콘(적절히 3 차원 또는 수직으로 세울 수 있도록 됨)이 배치된다.

재무제표 표시자(20)의 전자적 실시(Electronic implementation)에서, 근로소득, 수동소득, 지출, 자산 및 부채의 기호는 게임 사건에 따라 표시 장치 상에서 액추에이팅되거나, 시각화(표시)될 수 있다. 재무제표 표시자(20) 상에서 기호의 표시/액추에이션은, 예컨대, 토큰/기호/아이콘을 표시자(20)의 관련 영역 상에 끌어오거나(Dragging) 지정 키 또는 버튼을 누름으로써, 표시자(20) 상에 나타난 "활성화되지 않은(Deactivated)" 기호를 포인팅(Pointing) 및 클릭킹(Clicking)하는 등 어떠한 적절한 메커니즘을 통하여도 실시될 수 있다.

게임 사건의 표시자(30)는, 플레이어의 하나 이상의 소득(근로 및/또는 수동), 지출, 자산 및 부채에 잠재적으로 영향을 미치는 일련의 사건에 대한 어떠한 적합한 시각적 표시 또는 표현을 통하여도 실시된다. 게임 사건의 표시자(30)는 많은 다른 범주의 사건들, 예컨대, 기회, 부채/지출 및 기타/보너스 사건(이하, "햇빛(Sunshine)" 사건이라고도 함)을 적절하게 나타낸다.

기회 사건(opportunity events)은, 수동소득을 증가시키기 위한, 예컨대, 거래에 참여하는 기회, 예컨대, 각종 타입의 자산을 얻는 기회를 나타낸다. 예컨대, 상기 지적한 바와 같이, 부동산, 유가증권(주식 또는 채권등의 금융자산 또는 유가증권) 또는 홈 비즈니스를 얻는 기회를 나타낼 수 있다. 또한 상기 지적한 바와 같이, 어린 플레이어들을 위해 상호연관을 용이하게 하도록, 특별하고 독특한 기호가 각 타입의 자산과 연관된다. 예컨대, 부동산은 집의 형상에 의해, 유가증권은 추식 표시자의 형상에 의해, 비즈니스는 컴퓨터의 형상에 의해 적절히 나타낸다. 사건 세트내에, 각 타입의 기회 사건의 몇몇 변화, 예컨대, 발생된 지출 및 수동소득의 다른 조합이 적절히 포함된다. 또한, 복수의 특정 사건의 예가 이 세트에 포함될 수도 있다. 기회 사건의 세트는 각종 타입의 자산과 관련된 소정 비율의 사건을 포함한다. 예컨대, 사건의 세트는 24.3%의 홈 비즈니스, 24.3%의 부동산 및 51.4%의 주식 자산을 포함할 수 있다.

각자의 기회 사건의 표시자는, 관련된 자산 타입의 계산표(예컨대, 부동산, 유가증권, 비즈니스); 그 타입의 자산의 기호(재무제표 표시자(20)의 기호사용에 대응함); 기회의 비용을 포함한 기회의 명세 사항의 계산표(예컨대, 임대주택의 구입); 및 자산에 의해 발생된 주기적 수동소득의 추가적 단위의 그래픽 표현(재무제표 표시자(20)의 기호사용에 대응함)을 적절히 포함한다. 표 1은 기회 사건의 예를 나타낸다.

표 1.

기회 사건의 예

기회의 성격	명세 사항	발생된 수동소득
홈 비즈니스	당신은 새로운 홈 비즈니스를 시작하여, \$260의 비용 지불로 시작할 수 있다.	\$100 단위 1 개
부동산	\$ 1,100 로 임대주택을 사다	\$100 단위 2개 및 \$10 단위 3개
유가증권	\$800 로 100 주를 사다	\$100 단위 1개
부동산	\$900 로 임대주택을 사다	\$100 단위 2개
홈 비즈니스	당신은 새로운 홈 비즈니스를 시작하여, \$300의 비용 지불로 시작할 수 있다.	\$100 단위 1개 및 \$10 단위 2개
부동산	\$1,400 로 임대주택을 사다	\$100 단위 2개 및 \$10 단위 4개
유가증권	\$1,600 로 100 주를 사다	\$100 단위 2개
홈 비즈니스	당신은 새로운 홈 비즈니스를 시작하여, \$340의 비용 지불로 시작할 수 있다.	\$100 단위 2개
유가증권	\$1,400 로 100 주를 사다	\$100 단위 1개 및 \$10 단위 2개
유가증권	\$600 로 100 주를 사다	\$10 단위 4개
홈 비즈니스	당신은 새로운 홈 비즈니스를 시작할 수 있다	수동소득 발생 안함
부동산	\$750 로 임대 주택을 사다	수동소득 발생 안함
유가증권	\$900 로 100 주를 사다	\$100 단위 1개
유가증권	\$700 로 100 주를 사다	\$100 단위 1개
유가증권	\$800 로 100 주를 사다	수동소득 발생 안함
유가증권/은행 예금	\$800의 예금 증서로 예금하다	\$10 단위 1개
유가증권/은행 예금	\$800로 예금 증서를 사다	\$100 단위 2개

상기 지적한 바와 같이, 바람직한 실시형태에서, 게임 사건의 표시자 (30)는 기회 사건을 나타내는 인쇄 카드의 데크 (34)를 포함한다. 이하, 도 3a-3d (도 3 으로 통칭함)를 참조하면, 데크 (34)의 모든 기회 카드는 공통의 디자인을 가진 저면 (back face)을 적절히 포함하며, 바람직하게는, 수동소득 기호와 동일 색상, 예컨대, 녹색의 배경을 가진 각 타입의 자산의 기호를 표현한다. 예컨대, 도 3a 를 참조하면, 예시적인 기회 카드 (300)는 유가증권에 대해 선택된 기호 (304), 비즈니스에 대해 선택된 기호 (306) 및 부동산에 대해 선택된 기호 (308)를 포함하면서, 저면 (302)을 포함한다. 필요하다면, 수동소득 기호 (예컨대, 녹색 원)는 카드의 저면상에 표현될 수 있다. 도 3b-3d 의 예에 나타낸 바와 같이, 데크 (34)의 각 기회 카드의 정보면 (information face)은, 관련된 자산 (예컨대, 부동산, 유가증권, 비즈니스) 타입의 계산표 (310); 그 타입의 자산의 기호 (312); 기회의 비용을 포함한 기회의 명세 사항 (예컨대, 임대주택의 구입)의 계산표 (314); 자산에 의해 발생된 주기적 수동소득의 주가적 단위의 그래픽 표현 (316) (재무제표 표시자 (22)의 수동소득 섹션 (208)의 기호 사용에 대응됨, 예 녹색 원)을 포함한다. 도 3c 에 가장 잘 나타낸 바와 같이, 수동소득은 기본 단위의 그래픽에 의해 나타내어, 예컨대 수동소득 \$220 은 2 개의 \$ 100 단위 기호 (316A, 316B) 및 2 개의 \$10 단위 기호 (316C, 316D)에 의해 나타내며, 이것은 최소한의 수학적 기술을 가진 어린이에게도 이해될 수 있다.

바람직한 실시형태에서, 자산 카드 (34)는 통상 우수한 투자, 즉 상당한 플러스의 현금 유동을 발생시키는 자산을 나타낸다. 그러나, 실제 생활에서 많은 투자가 우수하지 않다는 사실은 몇개의 저소득 또는 무소득 항목을 포함함으로써 적절히 소개된다. 필요하다면, 본 사건 세트에, 소위 돈을 잃는 (마이너스의 현금 유동을 발생시켜, 효과적으로 부채가 되는) 자산 (투자) 이 포함될 수 있다. 그러나, 어린 플레이어들 사이의 혼동을 방지하기 위해서, 이러한 가장 (disguised) 부채 "자산"은 바람직한 실시형태에는 포함되지 않는다.

부채/지출 사건은, 예컨대, (현금 지불을 요구하는) 플레이어의 돈을 쓰거나, 주기적 지출을 증가시키는 각종 타입의 거래 또는 사건에의 참가를 나타낸다. 이러한 거래 또는 사건은 소정 개수, 예컨대, 3 개의 범주에 적절히 해당된다.

예컨대, 상기 지적한 바와 같이, 이러한 범주는 "실생활 지출" (예컨대, 예기치 않은 의료 진료 또는 치과 진료 애피소드); 비필수적 (사치성) 구입 또는 오락 지출 (이하, "놀이 지출"로도 칭함); 및 생활양식에 영향을 주거나 필수품과 관련되어 있는, 예컨대, 더 큰 주택의 구입과 같은 대규모 구매를 나타내는 "생활 양식" (필수품) 거래를 포함한다. 특정 항목, 예컨대, 자동차 또는 특정 타입의 자동차는 생활양식 거래 또는, 필요하다면, "놀이 지출"의 성격을 가질 수 있다. 또한, 거래 또는 사건은 지불 방식, 예컨대, 현금, 신용 카드, 차용금의 사용 또는 장기간의 저당권과 같은 담보 채무에 의해 분류될 수 있다. 어린 플레이어들을 위해 상호연관을 용이하게 하도록, 특별하고 독특한 기호가 각 타입의 부채/지출 및/또는 지불 방식과 관련된다. 예컨대, 현금 지불을 필요로 하는 사건은 수표장의 형상 및/또는 달러 표시 기호에 의해, 신용 거래와 관련된 사건은 청구서 및/또는 신용카드의 형상에 의해, 그리고 장기간 또는 담보 채무의 부담을 필요로 하는 사건은 집 및 저당권의 형상에 의해 나타낼 수 있다. 또한, 사건의 표시자에, 현금 지불 또는 주기적 지출의 단위와 관련된 그래픽 표현 (재무제표 표시자 (20) 상에 적용된 기호논리와 대응됨)이 삽입된다. 바람직하게는, 플레이어에게 신용 구매 및 차용의 결과를 교육하기 위해서, 어떤 사건은 지불 방식, 예컨대, 현금 또는 신용 또는 차용금에 관한 선택을 제공한다. 사건의 세트에, 각 타입의 부채/지출 사건의 몇몇 변화, 예컨대, 지불된 현금과 발생된 주기적 비용의 다른 조합들이 적절히 포함된다. 또한, 그 세트에 특정 사건의 복수의 예가 포함될 수 있다. 부채/지출 사건의 세트는 각종 타입의 부채/지출 및/또는 지불 방식과 관련된 소정 비율의 사건을 포함한다. 예컨대, 1 세트의 30 개 사건은, 3 개의 "생활 양식/필수품"사건, 10 개의 "실생활 지출" 사건 및 17 개의 "놀이 지출"을 포함할 수 있다. 마찬가지로, 각 범주의 부채/지출 사건은 소정 비율의 각종 지불 방식을 적절히 포함할 수 있다. 예컨대, 30개의 사건 세트는 3 개의 담보 채무, 6 개의 현금 지불, 7 개의 차용 및 14 개의 신용/카드 (또는 선택) 사건을 적절히 포함한다.

개인의 부채/지출 사건의 표시자는, 관련 부채/지출 타입 (예컨대, "실생활", 놀이지출, 생활양식)의 계산표; 지불 방식 (현금, 신용, 차용, 저당)에 대한 기호; 사건의 명세 사항 (예컨대, 치과의사에 의한 이빨 세정)의 계산표; 및 사건에 의해

발생된 주기적 지출 및/또는 요구되는 현금 지불의 추가적 단위들의 그래픽 표현(재무제표 표시자(20)의 기호사용에 대응됨)을 적절히 포함한다. 지불 방식의 선택이 제공되는 경우, 현금 지불 및 주기적 지출의 잠재적 증가의 그래픽 표현이 적절히 제공된다. 표 2는 부채/지출 사건의 예를 나타낸다.

표 2.

부채/지출 사건의 예

부채/지출의 성격	명세 사항	양/결과
놀이 지출	불렀치기	\$ 20 현금 지불
놀이 지출	가족과 영화보기	\$ 20 현금 지불
놀이 지출	휴가때문에 돈을 차용	\$10 단위 5개만큼 지출 증가
주택 구입	저당 지불의 증가	\$100 단위 2개만큼 지출 증가
실생활 지출	의사 진료를 신용카드로 지불	\$10 단위 1개만큼 지출 증가
실생활 지출	치과 진료 선수의 현금 지불 또는 신용 카드 지불의 선택	\$ 200 현금 지불 또는 \$10 단위 1개만큼 지출 증가
주택 구입	제 1 번 저당	\$100 단위 1개만큼 지출 증가
놀이 지출	아이스크림을 사먹음	\$ 10 현금 지불
놀이 지출	가족과 모형 골프놀이를 함	\$ 20 현금 지불
놀이 지출	사탕을 구입	\$ 10 현금 지불
놀이 지출	배터리 간	\$ 50 현금 지불
놀이 지출	금목걸이 구입	\$10 단위 5개만큼 지출 증가
놀이 지출	컴퓨터와 게임 구입	\$10 단위 3개만큼 지출 증가
놀이 지출	가족용 자전거 구입	\$10 단위 3개만큼 지출 증가
놀이 지출	강아지 구입	\$100 단위 1개 및 \$10 단위 1개 만큼 지출 증가
놀이 지출	여름 캠프에 갑	\$100 단위 1개 및 \$10 단위 1개 만큼 지출 증가
놀이 지출	새 파티복 구입	\$10 단위 3개만큼 지출 증가
놀이 지출	웨이브러너 구입	\$100 단위 2개만큼 지출 증가
놀이 지출	인형 구입 선수의 현금 지불 또는 신용카드 지불의 선택	\$ 200 현금 지불 또는 \$10 단위 1개만큼 지출 증가
놀이 지출	새 농구화 구입 선수의 현금 지불 또는 신용카드 지불의 선택	\$ 200 현금 지불 또는 \$10 단위 1개만큼 지출 증가
놀이 지출	TV 게임 장치 구입 선수의 현금 지불 또는 신용카드 지불의 선택	\$ 400 현금 지불 또는 \$10 단위 2개만큼 지출 증가
실생활 지출	새 가구 구입	\$10 단위 4개만큼 지출 증가
실생활 지출	교복 구입	\$10 단위 1개만큼 지출 증가
실생활 지출	주택의 지붕 교체	\$100 단위 1개만큼 지출 증가
실생활 지출	이사 비용 지불	\$10 단위 3개만큼 지출 증가
실생활 지출	4 개의 타이어 구입	\$10 단위 3개만큼 지출 증가
실생활 지출	자동차 수리	\$10 단위 4개만큼 지출 증가
실생활 지출	새 새탁기 구입	\$10 단위 1개만큼 지출 증가
실생활 지출	생일 파티 선수의 현금 지불 또는 신용카드 지불의 선택	\$ 200 현금 지불 또는 \$10 단위 1개만큼 지출 증가
실생활 지출	조부모님 식사 대접 선수의 현금 지불 또는 신용카드 지불의 선택	\$ 200 현금 지불 또는 \$10 단위 1개만큼 지출 증가

상기 지적한 바와 같이, 바람직한 실시 형태에서, 게임 사건의 표시자(30)는 부채/지출 사건을 나타내는 인쇄 카드의 데크(36)를 포함한다. 이하, 도 4a-4f(통칭 도 4 로 칭함)를 참조하면, 데크(36)의 모든 부채/지출 카드는, 바람직하게는 배경을 주기적 지출 기호와 동일 색상, 예컨대 적색으로 하여, 각 타입의 부채/지출의 각 기호 및/또는 지불 방식을 표현하는 공통의 디자인을 가지는 저면을 적절히 포함한다. 예컨대, 도 4a를 참조하면, 실시예의 부채/지출 카드(400)는 차용에 대해 선택된 기호(404), 신용 지불에 대해 선택된 기호(406), 장기간/담보 채무에 대해 선택된 기호(408)를 포함하는 저면(402)을 포함한다. 필요하다면, 주기적 지출 기호(예컨대, 적색 사각형)도 그 카드의 저면 상에 표현될 수 있다. 도 4b-4f의 예에서 나타낸 바와 같이, 데크(36)의 각 부채/지출 카드의 정보면은, 관련된 타입의 부채/지출의 계산표(410)(예컨대, "실생활", 오락지출, 생활양식); 지불 방식(현금, 차용, 신용, 저당)의 기호(412); 사건의 명세 사항(이빨 세정을 위한 치과 진료)의 계산표(414); 및 사건에 의해 발생된 주기적 지출 및/또는 요구되는 현금 지불의 추가적 단위의 그래픽 표현(416)을 포함한다. 도 4c를 참조하면, 지불 방식의 선택이 제공되는 경우, 현금 지불(416A) 및 주기적 지출(416B)의 잠재적 증가의 그래픽 표현이 적절히 모두 제공된다. 도 4d 및 4e에 가장 잘 나타낸 바와 같이, 주기적 지출은 기본 단위의 그래픽에 의해 나타내어, 예컨대, \$50의 주기적 지출은 \$10 단위 기호 5개(416C-416G)로 나타내고, \$200의 주기적 지출은 \$100 단위 기호 2개(416H 및 416I)로 나타낸다. 필요하다면, 마찬가지로, 도 4f에 나타낸 바와 같이, 현금 지불은 기본 그래픽 단위(\$1000, \$100, \$10)에 의해 나타낼 수 있어서, 예컨대, \$20의 현금 비용은 2 개이 \$10 단위 기호(416J 및 416K)에 의해 나타낸다. 현금의 각종 금액단위의 기호는 대응하는 놀이 화폐(40)의 금액단위를 적절히 복제한다.

기타/보너스("햇빛") 사건은, 예컨대, 근로소득, 수동소득 또는 지출에 영향을 줄 수 있는 다른 사건 발생이나 게임 놀이의 각종 양태를 나타낸다. 예컨대, 봉급 인상, 선물, 외상 및 차용금의 지불, 부업, 배당금, (어떤 행위, 예컨대, 자선 활동에 대한) 보상 및 상을 나타낼 수 있다. 자산 또는 부채가 사건에 의해 영향을 받는 경우, 어린 플레이어를 위해 상호연관을 용이하게 하도록, 사건의 표시자내에, 바람직하게는 수동소득 또는 주기적 지출의 단위의 변화의 그래픽 표현(재무제표 표시자(20) 상에 적용된 기호논리에 대응됨)이 포함될 뿐만 아니라, 특정 기호가 그 타입의 자산 또는 부채와 관련된다. 현금이 사건에 관련되는 경우, 필요하다면, 현금의 그래픽 표현도 사건의 표시자 내에 포함될 수 있다. 예컨대, \$ 10의 수동소득 기호와 함께, 주식표시자 기호에 의해 \$10의 주기적 주식 배당금을 적절히 나타낸다. 사건의 세트에는, 각 타입의 기

타 사건의 몇몇 변화가 적절히 포함된다. 또한, 그 세트에 특정 사건의 복수의 예가 포함될 수 있다. 바람직한 실시형태에서, (하기한 바와 같이, 통상 어린이의 주의력 범위에 따라) 놀이시간을 필요한 한계 내로 유지하기 위해서, 플레이어가 사건에 의해 영향을 받는 어떠한 특정 자산 또는 부채를 가지고 있지 않기 때문에 어떤 사건은 특정 플레이어에게 적용되지 않을 수도 있지만, 모든 기타 사건들은 효과면에서 바람직하게는 긍정적이다.

필요하다면, 햇빛 사건을 통하여, 기회의 추가적 요소가 게임에 삽입될 수 있다. 예컨대, 춘난수발생기, 예컨대, 회전자(60)(도 1)의 동작에 근거하여, 또는 1개 이상의 주사위의 역할에 의하여, 어떤 사건은 가변적 보상, 예컨대, 현금을 제공할 수 있다. 필요하다면, 기회 및 부채 사건과 관련하여, 유사한 변수가 적용될 수 있다. 그러나, 바람직한 실시형태에서는, 단순성과 어린 플레이어들의 가능한 혼동을 피하기 위해, 가변적 요소는 햇빛 사건과 관련하여서만 적용되며, 현금으로 제공된다.

개개의 "햇빛" 사건의 표시자는, 사건의 성격의 계산표(예컨대, 봉급 인상, 청구서 완불, 주식 배당금, 수익 활동, 자선 사건/보상/상, 선물 및 사업개시); 사건이 "햇빛"(기타) 사건임을 지시하는 기호; 및 자산 또는 부채가 사건에 의해 영향을 받는 경우, 수동소득 또는 주기적 지출의 단위의 변화의 그래픽 표현(재무제표 표시자(20) 상에 적용된 기호사용에 대응함)과 함께 그 타입의 자산 또는 부채와 관련된 특정 기호를 포함하는 사건의 명세 사항의 계산표를 포함한다. "햇빛" 사건을 지시하는 기호를 사용함으로써, 어린 플레이어의 마음속에서, 햇빛 사건을 기회 및 부채 사건으로부터 구별하는 것을 용이하게 하고, "햇빛" 사건의 표시자 내에 자산 및 부채 기호가 포함되는 것으로부터 발생하는 잠재적 혼동을 방지하는 것을 돋는다. 표 3은 "햇빛" 사건의 예를 나타낸다.

표 3.

"햇빛" 사건의 예

사건의 성격	명세 사항	
	기호	양/보상
봉급 인상	메니저로 승진	\$100 단위 2개 만큼 근로소득 증가
선물	선물로서 주식을 받음	\$10 단위 2개 만큼 수동소득 증가
사업 개시	집 청소를 위해 다른 어린이를 고용	\$100 단위 1개 만큼 수동소득 증가
유가증권 인상	시장 확대	각 유가증권 자산에 대해 \$10 단위 1개 만큼 수동소득 증가
자선 사업	자선을 위해 자원봉사함	공짜 차례
외상 지불	최소 차용금 지불	최소 차용금의 양만큼 지출 감소
수익	최고 자선기금 유치자로서 수상 함	변수: 현금 바퀴 돌리기
수익	창고 판매 유치	변수: 현금 바퀴 돌리기
사업 개시	신문 재활용을 위해 다른 아이를 고용	\$100 단위 1개 만큼 수동소득 증가
부업	이웃 어린이 둘보기를 통의	\$100 단위 1개 만큼 근로소득 증가
타인 돕기	타인을 도왔음	다음 "놀이 지출" 취소
외상 지불	최소 신용카드 청구서 지불	최소 신용카드 청구서의 양만큼 지출 감소
임차금 인상	임차 단위의 임대료 상승	각 임대 주택 자산에 대해 \$10 단위 2개 만큼 수동소득 증가
판매 상승	신상품이 잘 팔림	각 사업 자산에 대해 \$10 단위 1개 만큼 수동소득 증가
임금 인상	사장이 힘든 일임을 인식함	\$100 단위 1 개만큼 근로소득 증가
수익	현금으로 바꾸기 위해 낡은 인형 팔기	변수: 현금 바퀴 돌리기
부업	1년 동안 1 주일에 1 회씩 이웃의 잔디 깍는 것을 통의	\$100 단위의 1 개만큼 근로소득 증가
수익	깡통의 수집 및 재활용	변수: 현금 바퀴 돌리기

상기 지적한 바와 같이, 바람직한 실시형태에서, 게임 사건의 표시자(30)는 햇빛 사건을 나타내는 인쇄 카드의 테크(32)를 포함한다. 이하, 도 5a-5h를 참조하면(통칭하여 도 5라 칭함), 테크(32)의 모든 햇빛 카드는, 바람직하게는, 햇빛 사건의 기호를 표현하는 공통의 디자인을 가지는 저면을 적절히 포함한다. 예컨대, 도 5a를 참조하면, 예시적인 햇빛 카드(500)는, 다른 것들 중, 선택된 기호(502), 예컨대, 태양의 "얼굴"을 포함하면서, 저면(501)을 포함한다. 도 5b-5h의 예에서 나타낸 바와 같이, 테크(32)의 각 햇빛 카드의 정보면은, 사건 타입(예 "봉급 인상", 선물, 사업 개시 등)의 계산표(510); 햇빛 사건의 기호(512); 사건의 명세 사항(예컨대, 메니저로 진급되어 추가 봉급을 받음)의 계산표(514)를 포함한다. 또한, 도 5b-5e 및 5h에 나타낸 바와 같이, 자산 또는 부채가 사건에 의해 영향을 받는 경우, 재무제표 표시자(22)에 사건이 미치는 영향의 그래픽 표현(516)이 계산표(514) 부분으로서(반드시는 아니지만), 적절히 포함되며, 수동소득 또는 주기적 지출의 단위의 변화의 그래픽 표현(재무제표 표시자(20) 상에 적용된 기호사용에 대응됨)도 카드 상

에 포함되어 있을 뿐만 아니라, 특정 기호는 영향을 받는 그 타입의 자산 또는 부채와 관련된다. 또한, 필요하다면, 현금 단위의 변화의 그래픽 표현도 적용될 수 있다. 예컨대, 특히 도 5c를 참조하면, 플레이어들이 특정 햅빛 카드를 그 플레이어의 주식 자산에 더하고, 은행으로부터 유가증권 아이콘을 얻어 그것을 재무제표 표시자 (22) 상에 배치하도록 하는 지시 (514A)에 의해, 주식 선물이 적절히 나타내어지며, 주식에 기인하는 수동소득의 단위의 기호, 이 경우, 주식 자산의 기호 (516C)와 함께, 2 개의 \$10 수동소득 단위 기호 (예컨대, 녹색 원) (516A, 516B)가 뒤따른다. 마찬가지로, 도 5e에 나타낸 바와 같이, 주식 배당은 많은 수동소득 단위를 받으라는 지시에 의해 적절히 나타내어지고, 그 주식에 기인하는 수동소득의 단위의 기호로서 나타내며, 이 경우, 플레이어가 가진, 기호 (516E)로써 표현되는 각 유가증권 자산에 대해, 1개의 \$10 수동소득 단위 기호 (예컨대, 녹색 원) (516D)로서 나타낸다. 어린 플레이어의 경우, 초기에, 주식의 선물과 주식 배당 사이의 차이에 대한 플레이어의 주의를 환기시키는 것이 필요할 수 있다. 그러나, 일단 차이가 소개되면, 심지어 글을 잘 읽지 못하는 플레이어도 각 카드 사이의 차이를 식별할 수 있어야 한다.

재무 청산에 의해 주기적 지출을 감소시키고자 하는 욕구는 햅빛 카드를 통하여 적절히 강조되며, 도 5g에 나타낸 바와 같이, 청구서의 지불은 적절하게 햅빛사건중의 하나가 된다. 카드 상의 정보는, 차용금 (플레이어의 최소한의 것)이 이미 청산되었다는 것 및 최소 차용/신용 부채 카드, 관련 아이콘 및 그 차용과 관련된 주기적 지출 토큰을 (은행에) 반환하는 효과에 대한 계산표를 적절히 포함한다.

지시는 차용/신용 부채의 기호 (516F) 및 주기적 지출의 단위의 기호 (516G), 예컨대, 적색 사각형을 포함한다.

상기 지적한 바와 같이, 출난수발생기, 예컨대, 회전자 (60) (도 1 참조, 이하 "현금 바퀴" (60)라고도 칭함)의 동작에 기초하여 또는 1 개 이상의 주사위 굴리기에 기초하여, 가변적인 보상, 예컨대, 현금을 제공함으로써, 기회의 추가적 요소가 게임에 삽입될 수 있다. 도 5h는 이러한 사건의 예를 나타내며, 이 경우, 플레이어는 "현금 바퀴 돌리기"에 의해 정해진 양 만큼, 자선 기금 증대에 대한 상을 받는다. 어린 플레이어를 돋기 위해, 이 지시에 "현금 바퀴" 회전자의 그래픽 기호 (516H)가 포함될 수 있다.

이하, 도 6을 참조하면, 적합한 회전기 (60)는 복수의 섹션을 포함하며, 각각은 소정 양의 현금, 예컨대, \$50, \$100, \$200 및 \$500에 대응된다. 필요하다면, 어린 플레이어를 돋도록, 회전자 (60) 상에 놀이 돈의 단위의 그래픽 표현이 포함될 수 있어, 예컨대, \$500은 5개의 \$100 단위 (602)로 나타낸다. 그래픽 표현은 놀이 돈의 금액단위의 색상 및/또는 디자인에 적절히 대응한다.

사건 지시 메커니즘 (50)은 사건을 각 플레이어에게 배분하고, 지불 주기를 정의하는, 즉, 주기적 기초 (예컨대, 명목상의 월/회수/전진한 공간의 수) 상의 소득의 영수 및 지출의 지불을 요구하는 어떠한 적합한 메커니즘이 포함된다. 예컨대, 게임 (10)의 전자적 버전 (Version)에서, 준무작위를 기초로 (기회, 부채 및 햅빛 사건 중에서 결합 및 선택하여), 각 플레이어에 대하여 순차대로, 봉급 및 은행으로부터 수동소득을 받거나 지출을 지불하라는 때때로의 지시 (이하, "지불체크" 또는 "지불일" 지시라고도 칭함)와 함께 사건의 표시자가 표시될 수 있다. 이러한 지불일 지시는 주기적 또는 준무작위로 지급될 수 있으며, 바람직하게는, 준무작위에 기초하여 지급되지만, 예컨대 지불일은 차례 중 최대의 회수 내에서 발생한다라는 어떤 제한을 가진다.

상기 지적한 바와 같이, 사건 지시 메커니즘 (50)은 바람직하게는, 출난수발생기 (예컨대, 한쌍의 주사위 (52) 또는 회전자), 플레이어 토큰 (54), 및 지정된 범주의 사건 카드의 그림에 대응하는 공간으로 이루어진 트랙 (58)을 가지며, 하나 이상의 공간 (바람직하게는 2)이 "지불일"을 지시하는 게임 보드 (56)를 포함한다. 필요한 사건 확률을 제공하기 위해서, 각 범주에 대응하는 공간의 수는 소정의 비율 내이다. 이하, 도 7을 참조하면, 바람직한 실시형태의 트랙 (58)은, 소정 개수, 예컨대, 24개 만큼의 공간을 포함하여, 기회에 대응하는 소정 개수, 예컨대, 15개의 공간 (702), 부채/지출에 대응하는 소정 개수, 예컨대, 6개의 공간 (704), 및 소정 개수, 예컨대, 2개의 "지불일" 공간 (706); 및 햅빛 사건 (708)에 대응하는 소정 개수, 예컨대, 1개의 공간을 포함한다. 바람직하게는, 시작적 양태에 의해 각 공간이 개개의 관련 사건 범주에 상호관련되어, 예컨대, 기회 공간 (702)은 소득에 대응하는 색상, 예컨대, 녹색으로 이루어지고 또는 수동소득 기호 (예컨대, 원)를 가지고, 부채/지출 공간 (704)은 부채/지출에 대응하는 색상, 예컨대, 적색으로 이루어지지고 또는 주기적 지출 기호 (예컨대, 사각형)를 가지며; 햅빛 사건 공간 (708)은 황색이고, 또는 햅빛 기호를 가진다. 지불일 공간 (706)은 달러 표시를 적절히 가진다. 트랙 (48)의 공간들 중 하나는 적합한 기호, 예컨대, 화살표 (710)에 의해, 출발 지점으로 지정된다.

또한, 게임 보드 (56)는 사건 카드 데크 (34, 36 및 32)를 각각 수용하도록 지정된 부분들 (712, 714 및 716)을 포함한다.

바람직한 실시형태인 게임 (10)의 놀이는, 돈 및 토큰을 감독하고 제어하는 은행가 (종종, 특히 어린이들이 놀때는 성인 또는 강한 수학 및 셈 능력을 가진 아이)를 선택함으로써 시작된다. 모든 돈과 화폐는 은행으로부터 적절히 받거나, 지불한다. 카드 데크 (32, 34 및 36)를 섞고, 게임 보드 (56) 상에 이를 뒤집어 배치한다. 각 플레이어는, 유색 토큰 (게임 소품) (54)을 선택하고, 그 플레이어에게 속한 주기적 근로소득을 나타내는 근로소득 토큰 (26), 예컨대, \$1000, 및 그 플레이어에게 속한 주기적 지출을 나타내는 지출 토큰 (28), 예컨대, \$700, 그리고 놀이 화폐 (40)의 초기 총액 (예컨대, 3개의 \$1000 수표)과 함께, 재무제표 게임 카드 (22)를 받는다. 상기 지적한 바와 같이, 계산을 용이하게 하기 위해, 근로소득 토큰 (26)에 의해 반영되는 근로소득의 개시는 소정 "정"수, 예컨대, \$1000로 적절히 설정되며, 지출 토큰 (28)에 의해 반영되는 총 지출의 개시는 근로소득의 양보다 근로소득의 소정의 백분율 (예컨대, 30 %) 만큼 더 작은 소정 양 (예컨대, \$700)으로 적절히 설정된다.

다음으로, 게임의 순서가 정해진다. 예컨대, 각 플레이어는 주사위를 굴려, 첫번째 플레이어를 정하고, 놀이는 그 플레이어로부터 시작하여, 각 후발 플레이어가 순차대로 남은 게임을 한다.

주사위 (52) 굴리기의 결과에 따라서, 각 플레이어는 순차대로 트랙 (58)을 따라 자기의 토큰 (54)을 이동시킨다. 특정 공간 상에 플레이어가 착지하면, 그는 데크 (32, 34 또는 36) 중 관련된 하나로부터 한 카드를 선택한다. 플레이어의 재무제표 표시자 (20)는 이에 따라 변경되어, 예컨대, 토큰 및 아이콘을 재무제표 게임 카드 (22) 상에 배치하거나 제거한다. 한 플레이어가 지불체크 공간을 통과할 때, 그는 은행으로부터 근로소득과 수동소득의 합과 동일한 현금을 받고, 은행에게

플레이어의 지출과 동일한 총액을 지불한다. 지출보다 더 많은 수동소득을 달성한 첫번째 플레이어가 초기 승자이다. 필요하다면, 예컨대, "나는 현금 유동 어린이다"라는 적합한 제명을 가진 우승자 뱃지를 그 초기 승자에게 수여할 수 있다(통상적으로 게임이 완성되기 전까지 적용함).

게임 놀이의 전체 길이는 어린 플레이어의 주의 시간과 비례하는 것이 바람직하다. 따라서, 통상의 플레이어가 게임을 완성하는(예컨대, 우승하는) 목표 회수를 고정하는 것이 바람직하다. 본 발명자는 (a) 대략 90분의 게임 길이가 6명의 플레이어에 대해 특히 적합한 목표 학점이고, (b) 평균적으로, 각 플레이어의 차례는 대략 1.25분 걸릴 것이라고 결정하였다. 따라서, 90분 게임 길이는 6명 플레이어 각각에 대해 12 차례에 해당하는 총 72회의 플레이어 회수를 가능하게 한다. 따라서, 놀이시에, 12 차례 이하에서, 보통의 플레이어가 게임을 우승(예컨대, 지출보다 더 많은 수동소득을 발생시킴) 할 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 소정의 목표 회수(예컨대, 12) 내에 충분한 자산이 얻어질 수 있도록, 게임 사건의 표시자(30) 및 사건지시 메커니즘(50)을 적절히 설계하고, 자산당 평균 수동소득 및 부채당 평균 비용과 함께 자산을 얻고 부채를 지는 적절한 상대적 확률을 수립하여, 초기 지출과 사건에 의해 추가될 지출의 합을 초과하는 소정 수준의 수동소득을 발생시킨다.

수학적으로 표현하면,

수학식 1

$$\text{수차례}[(\text{확률}_{\text{자산}})(\text{수동소득}_{\text{평균}}) - (\text{확률}_{\text{부채}})(\text{지출}_{\text{평균}})] - \text{지출}_{\text{속함}} > 0$$

여기서,

수차례 는 목표 회수

$\text{확률}_{\text{자산}}$ 은 자산 공간 상에 차지할 확률

$\text{수동소득}_{\text{평균}}$ 은 자산에 의해 발생된 평균 수동소득

$\text{확률}_{\text{부채}}$ 는 부채 공간 상에 차지할 확률

$\text{지출}_{\text{평균}}$ 은 부채에 의해 발생한 평균 지출

$\text{지출}_{\text{속함}}$ 은 플레이어에게 속한 초기 지출

본 게임에 대한 어린 아이들의 흥미를 유지하기 위해서, 자산을 획득하기가 상대적으로 용이하고, 평균적으로, 게임 진행 동안 받은 총 금액이 플레이어가 초래할 자산의 비용보다 더 큰 것이 바람직하다. 수학적으로 표현하면,

수학식 2

$$M_{\text{총}} - \text{자산비용}_{\text{총}} > 0$$

여기서,

$M_{\text{총}}$ 은 게임 진행 동안 획득할 예상 금액이고,

$\text{자산비용}_{\text{총}}$ 은 플레이어가 초래할 자산의 비용이다.

게임 진행 동안 받을 예상 금액, $M_{\text{총}}$ 은 게임 시작시 플레이어에게 제공된 수중의 현금(저축)의 초기 금액(저축 속함), 게임 진행동안의 근로소득, 수동소득, 지출 및 "지불일" 수의 함수이다.

수학식 3

$$M_{\text{총}} = \text{저축속함} + \text{수지불일}[(\text{수동소득속함} - \text{지출속함}) +$$

$$\text{수차례}(\text{확률자산})(\text{수동소득평균}) -$$

$$\text{수차례}(\text{확률부채})(\text{지출평균})]$$

게임 진행 동안 플레이어가 초래할 자산의 개연성 있는 총 비용 (자산비용_총) 은 자산공간 상에 차지 할 확률 (확률자산), 자산의 평균 비용 (자산비용_{평균}) 및 게임의 진행에 걸쳐 진행된 차례의 수 (수차례) 의 함수이다.

수학식 4

$$\text{자산비용}_{\text{총}} = \text{수차례}[(\text{확률자산})(\text{자산비용}_{\text{평균}})]$$

수학식 2 에 수학식 3 및 4 를 대입하면,

수학식 5

$$\text{저축속함} + \text{수지불일}[(\text{수동소득속함} - \text{지출속함}) +$$

$$(\text{확률자산})(\text{수동소득평균}) - (\text{확률부채})(\text{지출평균})] -$$

$$\text{수차례}[(\text{확률자산})(\text{자산비용}_{\text{평균}})] > 0$$

각 범주에 대응하는 공간들의 상대적 비율은 사건의 원하는 확률 및 빈도를 제공하도록 적절히 설정되어, 도 7 을 참조하여 상기 지적한 바와 같이, 바람직한 실시형태의 트랙 (58) 은 총 24 개의 공간을 포함하고, 그중 15 개의 공간(702) 은 기회에 대응하고, 6 개의 공간 (704) 는 부채/지출에 대응하고, 2 개의 공간 (706) 은 "지불일" 에 대응하며 1 개의 공간 (708) 은 햇빛 사건에 대응한다. 따라서, 바람직한 실시형태에서, 주어진 차례에, 자산을 획득한 확률은 15/24 = 62.5 %이며 (또는, 자산 및 부채만을 고려하면, 15/21 = 71.4 % 임), 부채를 부담할 확률은 6/24 = 25 % (또는, 자산 및 부채만을 고려하면, 6/21 = 28.5 %) 이다.

지불일 공간 (706) 은, 서로로부터, 예컨대, 시작 (710) 에서 제 6 및 8 번째는 서로 180 도로 적절히 배치된다. 2 개의 주사위를 사용하면, 12 차례는 플레이어당 이동한 평균 84 개의 공간에 대응하여, 게임 진행 동안에 각 플레이어는 트랙 (58) 의 24 개의 공간을 평균적으로 $3\frac{1}{2}$ 회 회전할 것이며, 게임 진행동안 트랙 (58) 상의 2 개의 지불일 공간 (706) 에 대해서는, 지불일 공간 (706) 을 평균적으로 $7\frac{1}{2}$ 회 통과한다. 상기 지적한 바와 같이, 용이한 계산을 위하여 근로소득의 개시 (근로소득속함) 는 소정의 "정"수, 예컨대, \$1,000로 적절히 설정되며, 총지출의 개시 (지출속함) 는 근로소득의 양보다, 근로소득의 소정의 백분율 (예컨대, 30%) 만큼 더 작은 소정의 양 (예컨대, \$700) 으로 적절히 설정된다. 초기 저축의 양 (저축속함) 은 근로소득과 지출 사이의 차이의 소정 배수 (예컨대, 10) (지불일 주기의 소정 개수 (예컨대, 10) 동안 축적된 저축을 나타냄) 와 동일하도록 적절히 선택된다. 따라서, 바람직한 실시형태에서는 다음과 같다.

$$\text{수차례} = 12,$$

$$\text{확률자산} = 62.5\%,$$

$$\text{확률부채} = 25\%,$$

$$\text{근로소득속함} = \$1000,$$

$$\text{지출속함} = \$700,$$

저축 속함 = \$3000,

수지불일 = 7.5

수학식 1은 다음과 같이 된다.

수학식 6

$$12[(0.625)(수동소득_{평균}) - (0.25)(지출_{평균})] - \$700 > 0$$

수학식 7

$$7.5[(수동소득_{평균}) - 3(지출_{평균})] - \$700 > 0$$

수학식 8

$$2.5(수동소득_{평균}) - \$233.3 > (지출_{평균})$$

따라서, 바람직한 실시형태에서, 부채당 평균 지출, $지출_{평균} = \$100$ 을 선택하면, 자산에 의해 발생한 평균 수동소득은 \$133.3 보다 더 큰 값, 예컨대, \$145 또는 \$162.5 이 되도록 선택된다. 부채당 평균 지출에 비하여 자산당 평균 수동소득 ($수동소득_{평균}$) 의 값이 클수록, 플레이어가 우승하는 것이 더욱 용이해진다.

따라서, 바람직한 실시형태에서, 게임 진행 동안 받을 예상 금액, $M_{총}$ 은 다음과 같이 표현된다.

수학식 9

$$M_{총} = \$3000 + 7.5 [(\$300) + 12(0.625)(162.5) - 12(0.25)(100)] = \$12,140.63$$

그리고, 자산비용 $_{평균}$ 에 대한 수학식 5 를 풀면 다음과 같다.

수학식 10

$$\$3000 + 7.5 [(\$300) + 12(0.625)(162.5) - 12(0.25)(100)] - 12[(0.625)(자산비용_{평균})] > 0$$

$$\text{자산비용}_{평균} < \$1618.75$$

플레이어들이 얻을 수 있는 금액의 양에 비하여 자산당 평균 비용 ($자산비용_{평균}$)의 값이 낮을수록, 플레이어가 우승하는 것은 더욱 용이하다. 바람직한 실시형태에서, 자산비용 $_{평균}$ 은 \$943.75 에서 성립한다.

바람직한 실시형태에서는, 어떤 플레이어를 위한 "은행가가 되는 법"과 "놀이 방법"의 그림 지시 쇠트 (60) 가 적절히 포함된다. 그 지시 쇠트는, 바람직하게는 비교적 어린 플레이어의 이해를 용이하게 하기 위해, 어린이가 경험하는, 예컨대, 저축/현금, 근로소득, 수동소득, 지출등의 각종 게임 요소의 모양 및 색상을 반영하는 각종 기호, 각종 사건 카드 (기회 (34), 부채/지출 (36) 및 햇빛 (32)) 및 트랙 상의 공간류 (기회 (702), 부채/지출 (704), 지불일 (706) 및 햇빛 (708)) 를 적용한다. 지시 쇠트 (60) 상의 공간 (702, 704, 706, 708)에 대한 설명은, 그 공간의 색상 구조 및 기호사용과 함께 그 모양 (잘린 파이 조각) 을 적절히 근사시킨다. 예컨대, "시작하기" 지시 쇠트 (60A) 는 지시 "은행에서 나오기", 이후 적당한 수의 수동소득 토큰 (26) (예컨대, \$1,000 금액단위 1개의 녹색 삼각형) 및 지출 토큰 (28) (예컨대, \$100 금액 단위 적색 사각형 7개) 에 의한 기호, 이후 추가적 지시 "당신의 게임 카드 상에 계산기 놓기" 및 3개의 \$1000 수표인 놀이 화폐의 표현을 적절히 포함한다. 필요하다면, "시작하기" 지시 쇠트 (60A)도 사건 카드를 읽고 해석하는 법에 대한 입문서를 제공하는 부분 (64) 을 포함할 수 있다.

표 4 및 5 는, "놀이 방법" 및 "은행가가 되는 법"의 예시적인 그림 지시 쉬트를 각각 나타내며, 각종 게임 요소의 기호는 팔호 내에 포함된 요소의 이름에 의해 지시되어, 예컨대, 표 4 및 5에서, {수동소득 토큰 (27)}은 수동소득 토큰 (27)의 기호를 나타낸다. 표 4 및 5의 예시적인 그림 지시 쉬트에서 사용되는 경우, "게임 카드"란 용어는 게임 카드 (22)를 칭하며, "게임 보드"는 게임 보드 (56)를 칭한다.

표 4.

놀이 방법

게임보드 밖의 유색 놀이 소품을 선택하라. 은행가가 될 자를 선택하고, 그들이 설정하는 것을 도와라. 은행은 모든 {놀이 화폐}, {근로소득 토큰 (26), \$1,000 금액단위}, {근로소득 토큰 (26), \$100 금액단위}, {수동소득 토큰 (27), \$1,000 금액단위}, {수동소득 토큰 (27), \$100 금액단위}, {수동소득 토큰 (24), \$10 금액단위}, {지출 토큰 (28), \$1,000 금액단위}, {지출 토큰 (28), \$100 금액단위} 및 {지출 토큰 (28), \$10 금액단위}를 취한다.

카드 백을 뒤집어서 섞고, 게임보드 상에 이를 배치하라.

은행으로부터 게임 카드와 "시작하기"를 취하라

모든 사람은 2 개의 주사위를 굴리고, 최대 총수를 가진 선수는 굴려진 숫자만큼 이동하여, 트랙을 따라 시계방향으로 간다. 첫번째 선수의 왼쪽의 사람이 다음으로 간다 등등.

굴린 주사위 2 개가 "더블"이 되면, 이들 {햇빛 카드 (32)} 중 하나를 즉시 가져온다.

당신의 {수동수입 토큰 (27)}이 당신의 {지출 토큰 (28)} 보다 더 큰 총액을 가지면, 당신은 우승한다.

공간은 이와 같이 코드화된 색상 및 기호이다.

당신이 이 공간, {지불일 공간 (706)}을 통과하거나 착지하면, 당신의 게임 카드 상의 이들 {근로소득 토큰 (26)} & {수동소득 토큰 (27)} 모두와 동일한 돈을 취하라. 그리고, 다음으로, 당신의 게임 카드 상의 이들 {지출토큰 (28)} 모두에 해당하는 금액을 지불하라.

당신이 당신의 {지출 토큰 (28)}을 지불할 수 없다면, 당신은 다시 시작하여야만 한다. 은행에 모든 것을 주고, 게임보드 상의 "여기서 시작"으로 이동한 후, 은행으로부터 다시 "시작하기"를 취하라.

미안하지만, 차용하는 것은 금지된다.

당신이 여기 {기회공간 (702)}에 착지하면, 동일 색상 카드를 가져라. 이들 카드 {기회 공간 (702)}은 자산이라 칭한다. 그들은 당신에게 {수동소득 토큰 (27)}을 제공한다.

당신은 그것을 구입하기 위해 {놀이 화폐}를 지불한다. 당신이 원하지 않는다면, 당신은 구입할 필요는 없다. 당신이 충분한 {놀이 화폐}를 가지고 있지 않다면, 당신은 그것을 구입할 수 없다. 매칭되는 곳에 게임 카드 상에 당신의 새 {수동소득 토큰 (27)}과 {자산 아이콘}을 배치하고, 기호가 매칭되는 곳에 자산 카드를 배치하라.

당신이 여기 {부채/지출 공간 (704)}에 착지한다면, 동일 색상의 카드를 취하라. 이들 카드 {부채/지출 공간 (704)}은 부채라고 칭한다. 그들은 당신에게 {지출 토큰 (28)}을 제공한다.

미안하지만, 당신은 그들을 가지고, 당신의 게임 카드상에 매칭되는 곳에 그들을 배치해야만 한다.

기호가 매칭되는 곳에 당신의 게임 카드 상에 적색 부채 카드를 배치하라.

당신이 더블을 굴리고, 이 공간 {햇빛 공간 (708)} 상에 착지하거나 이 공간을 지난다면, 이들 카드 {햇빛 카드 (32)} 중 하나를 취하라. 이들 카드를 간직해라. 그들은 당신이 우승하는 것을 돋는다.

재밌게 노시요!

표 5.

은행가가 되는 법

은행가는 모든 {놀이 화폐}, {근로소득 토큰 (26), \$1,000 금액단위}, {근로소득 토큰 (26), \$100 금액단위}, {수동소득토큰 (27), \$1,000 금액단위}, {수동소득토큰 (27), \$100 금액단위}, 및 {수동소득토큰 (27), \$10 금액단위}, {지출 토큰 (28), \$1,000 금액단위}, {지출 토큰 (28), \$100 금액단위} 및 {지출 토큰 (28), \$10 금액단위}를 가지는 것이 규칙이다.

당신이 각 타입의 카운터를 독립된 더미로 나누고, 각 사이즈의 돈을 독립된 더미로 나누면, 게임은 더 쉬워진다.

누군가가 {놀이 화폐}를 취하거나 지불할 때마다, 이는 은행으로부터 또는 은행으로 출납되는 것을 의미한다.

누구든지 이 공간 {지불일 공간 (706)}을 통과하거나 찾지하는 경우, 은행은 그에게 그들 게임 카드 상의 이들 {근로소득 토큰 (26)} & {수동소득 토큰 (27)}과 동일한 돈을 제공한다.

그리고, 다음으로, 은행은 그들 게임 카드 상의 이들 {지출 토큰 (28)} 모두와 동일한 금액을 취한다.

당신은 어린 아이가 그들의 카운터 및 그들의 {놀이 화폐}를 계산하는 것을 도울 수 있다.

누군가가 어느 카드를 취하는 경우, 그들은 이를 {근로소득 토큰 (26)}, {수동소득 토큰 (27)} 및 {지출 토큰 (28)} 중 어느 것이라도 이용할 수 있다.

그들이 잊은 경우, 당신은 그들에게 그들의 게임 카드 상에 이것들을 배치하도록 상기시킬 수 있다. 또한, 그들은 그들이 취한 카드를 보유하고, {아이콘 (66)}을 모아서, 매칭되는 기호의 상부 상에 그들을 배치한다.

당신도 또한 놀이를 할 수 있다.

그리고, 당신의 돈은 우체의 돈과 분리되도록 하십시오.

필요하다면, 더욱 숙련된 플레이어들을 위해 게임을 보다 흥미롭게 만들거나, 특정 개념을 교육하기 위하여, 추가적 (또는 선택적) 규칙이 적용될 수 있다. 예컨대, "놀이 지출" (그러나, 실생활 지출은 아님)은 선택적일 수 있다. 놀이 지출 카드를 취하면, 플레이어는 놀이 지출을 구입하는 것을 선택하거나, 놀이 지출을 구입하지 않고 데크의 저부에 놀이 지출 카드를 반환할 것을 선택할 수 있다.

일부 또는 모든 지출에 대하여, 현금 (예컨대, 카드 상에 기재된 주기적 지출의 소정 배수, 예컨대, 20 배의 일시 지불)으로, 어떠한 주기적 지출을 완불 (선불, 은퇴 (retire)) 하는 선택이 제공될 수 있다.

근로소득 (예컨대, 봉급) 및/또는 초기 지출은 가변적일 수 있다. 플레이어에게 속한 초기 근로소득은 게임 설정의 일부로서 결정될 수 있어, 예컨대, 플레이어 봉급은 1 개 이상의 주사위를 굴림으로써 결정된다. 예컨대, 각 플레이어는, 주사위를 굴려서, 소정 기본 임금 (예컨대, \$500)과 주사위에 나타난 양의 소정 배수 (이하, "가변 임금 배수"라고도 칭함) (예컨대, \$100)의 합을 나타내는 근로소득 토큰 (26)을 받게 된다. 주사위의 동일한 굴리기로부터, 예컨대, 소정 기본 지출 (바람직하게는 기본 임금보다 적음, 예컨대, \$400)과 주사위에 나타난 양의 소정 배수 (바람직하게는 가변 임금 배수보다 적음, 예컨대, \$ 50)의 합으로부터, 플레이어에게 속한 초기 지출을 결정할 수 있다.

선택적으로, 봉급은 지불일을 기초로 지불일에 맞추어질 수 있어, 예컨대, 소정 기본 (예컨대, \$500)과 주사위 상에 나타난 양의 소정 배수 (예컨대, \$100)의 합과 동일하게 될 수 있다.

"누진적인 (Progressive)" 누진 소득세가 성립될 수 있어, 근로소득 및/또는 수동소득에 적용할 수 있는 세금 (지출)을 추가한다. 또한, 어떤 타입 자산 및/또는 어떤 타입의 비용에 의해 발생되는 소득의 공제가 성립될 수 있다.

자산의 비용은 가변적일 수 있어, 예컨대, 플레이어에 의해 굴려진 주사위의 값에 기초한 수 (예컨대, 굴려진 주사위 값의 \$ 50 배)를 사건 카드 상에 나타낸 가격에 더하여 결정할 수 있다.

각종 자산에 의해 발생한 소득은 가변적일 수 있다. 필요하다면, 다른 타입의 자산에 다른 방식이 이용될 수 있다. 예컨대, 비즈니스를 위해 플레이어가 지불한 후, 2 개의 주사위를 굴림으로써, "비즈니스" 자산에 의해 발생한 소득은 결정될 수 있다. 굴려진 값이 소정 임계값, 예컨대, 5를 초과하지 않으면, "비즈니스"는 수동소득을 발생시키지 못한다 (이는 양의 현금 유동 (positive cash flow)에 대해 초과 되는 것으로 평가되어야하는, 자산 내에 수반된 지출을 나타냄). 임계값이 충족되면, 자산은 주사위 상에 나타난 각 점수의 소정의 배수, 예컨대, \$20와 동일한 양의 수동 소득을 발생시킨다. 유사하게, 플레이어가 유가증권을 지불한 후, "유가증권" 자산에 의해 발생되는 소득은 2 개의 주사위를 굴림으로써 결정될 수 있으며, 자산은 굴려진 수와 소정 수, 예컨대, 6 과의 차의 소정의 배수, 예컨대, \$20과 동일한 양의 수동소득을 발생시킨다. 바람직한 실시형태에서, 음의 차이는 0 으로 취급된다. 예컨대, 유가증권이 취득되거나, 햇빛 공간 (708)을 통과하거나 지불일 공간 (706)을 통과할 때마다, 유가증권 소득이 계산될 수 있다.

근로소득의 손실 (실적)을 반영하는 환경이 게임에 포함될 수 있다. 예컨대, 소정 수, 예컨대, "2" 또는 "12"를 굴리는 플레이어는 소정 수, 예컨대, 2 개의 지불일 동안 "자기의 직업을 잃는다". 즉, 그가 지불일 공간들 (706)을 연속하여 통과하는 회수 (예컨대, 2) 동안, 소정의 감소된 양 (예컨대, 0)의 근로소득을 받는다.

필요하다면, "실적" 기간 동안 지출도 감소될 수 있다. 예컨대, 플레이어는 단지 \$300 의 임금 소득 (자가 얼마나 많은 임금 카운터를 가지고 있는지와는 무관하게)을 받으며, 그의 지출은 다음 2 개의 지불일 공간에 대해 더 낮아진 \$350 이 된다.

바람직한 실시형태에서, 보드 게임으로서 게임 (10) 이 실시되지만, 게임 (10)은 컴퓨터 환경에도 쉽게 적용될 수 있으며, 플로피 디스크, CD ROM 또는 다른 적합한 매체 상에 제공될 수 있다. 또한, 전자적 실시형태에서, 근거리 통신망, 원거리

통신망, 또는 인터넷 등의 확장된 통신망을 경유하여 다양한 위치에 있는 플레이어들이 게임을 진행할 수 있다. 따라서, 게임 보드 (56) 및 트랙 (58), 토큰 (24, 26, 28), 토큰 (54), 주사위 (52), 카드 (32, 34 및 36), 놀이 화폐 (40) 등의 물리적 구성요소를 규정하는 상기 설명에 적용된 각종 용어는 전자적 매체의 등가물을 포함하는 것으로 간주되어야 한다.

이상, 바람직한 실시형태의 설명이며, 출원 당시 출원인이 알고 있었던 최선의 발명이다. 본 발명은 개시된 특정 형태에 제한되지 않는다. 예컨대, 첨부한 청구항에 기술한 바와 같이, 본 발명의 범위내에서 구성요소의 형상과 배열상의 변형이 가능하다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

플레이어들에게 재정 기술을 교육하는 게임에 있어서, 초기에 각각의 플레이어에게, 적어도 최초에는 그 플레이어의 직업활동으로부터의 소득을 나타내는 소정의 주기적 근로소득, 소정의 주기적 지출 및 소정 양의 수중의 현금이 제공되며, 플레이어가 그 플레이어의 지출의 소정의 백분율보다 더 많은 수동소득을 자산으로부터 발생시키는 것을 목적으로 하는 게임장치로서,

수중의 현금 표시자;

각 플레이어와 관련된 재무제표 표시자, 및 플레이어에게 순차대로 준무작위로 할당되는 게임 사건 세트의 표시자;

각각 선택적으로 수정가능한, 관련 플레이어에게 속한 수동소득의 복수 단위의 시각적 표시자, 주기적 지출의 복수 단위의 시각적 표시자, 자산 및 부채의 시각적 표시자를 포함하는 재무제표 표시자로서, 상기 수동소득의 복수 단위의 시각적 표시자는 제 1 소정의 관련 시각적 특성을 갖고, 상기 주기적 지출 단위의 시각적 표시자는 제 2 소정의 관련 시각적 특성을 가지며, 상기 자산 및 부채의 시각적 표시자는 상기 제 1 및 상기 제 2 소정의 시각적 특성을 명시하는 재무제표 표시자;

플레이어의 수중의 현금, 수동소득, 지출, 자산 및 부채 중 하나 이상에 잠재적으로 영향을 미치는 사건을 포함하며, 수중의 현금으로 수동소득을 발생시키는 자산을 구입하는 기회를 포함하는 게임 사건 세트; 및

수동소득과 관련된 시각적 특성을 명시하고 수동소득에 잠재적으로 영향을 미치는 게임 사건의 표시자, 그리고 지출과 관련된 시각적 특성을 명시하고 지출에 잠재적으로 영향을 주는 게임 사건의 표시자를 포함하며,

각각의 재무제표의 시각적 표시자의 단위의 개수는 게임 사건의 결과를 반영할 수 있도록 선택적으로 수정가능한 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 2.

제 1 항에 있어서,

상기 재무제표 표시자는 각각 선택적으로 수정가능한, 수동소득 및 지출 단위의 복수의 금액단위의 시각적 표시자를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 3.

제 2 항에 있어서,

수동소득 및 지출 단위의 각 금액단위의 상기 시각적 표시자는, 계산이 용이하도록, 소정 개수의 단위로 함께 분류되는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 4.

제 3 항에 있어서,

상기 소정 개수는 5 인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 5.

제 1 항에 있어서,

상기 재무제표 표시자는, 소정의 관련 시각적 특성을 가지면서, 각각 선택적으로 수정가능한, 주기적 근로소득 단위들의 시각적 표시자를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 6.

제 5 항에 있어서,

재무제표 표시자는 각각 선택적으로 수정가능한, 주기적 근로소득 단위, 수동소득 단위 및 지출 단위의 복수의 금액단위의 시각적 표시자를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 7.

제 1 항에 있어서,

각 플레이어에 대하여 수중의 현금 표시자를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 8.

제 7 항에 있어서,

상기 수중의 현금 표시자는 놀이 화폐 증명서를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 9.

제 1 항에 있어서,

상기 시각적 표시자의 상기 소정의 관련 시각적 특성은 특징적 색상을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 10.

제 9 항에 있어서,

상기 수동소득 단위들의 특징적 색상은 녹색이고, 상기 지출 단위들의 특징적 색상은 적색인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 11.

제 9 항에 있어서,

상기 재무제표 표시자는, 청색의 특징적 색상을 가지면서, 각각 선택적으로 수정가능한 주기적 근로소득 단위들의 시각적 표시자를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 12.

제 1 항에 있어서,

상기 시각적 표시자의 상기 소정의 관련 시각적 특성은 특징적 형상을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 13.

제 12 항에 있어서,

상기 수동소득 단위들의 특징적 형상은 원이고, 상기 지출 단위들의 특징적 형상은 직사각형인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 14.

제 12 항에 있어서,

상기 재무제표 표시자는, 삼각형의 특징적 형상을 가지면서, 각각 선택적으로 수정가능한 주기적 근로소득 단위의 시각적 표시자를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 15.

제 9 항에 있어서,

상기 시각적 표시자의 상기 소정의 관련 시각적 특성 또한 특징적 형상을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 16.

제 15 항에 있어서,

상기 시각적 표시자는, 계산이 용이하도록, 소정 개수의 단위로 함께 분류되는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 17.

제 16 항에 있어서,

상기 소정 개수는 5 인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 18.

제 1 항에 있어서,

상기 시각적 표시자는, 계산이 용이하도록, 소정 개수의 단위로 함께 분류되는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 19.

제 18 항에 있어서,

상기 소정 개수는 5 인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 20.

제 15 항에 있어서,

상기 재무제표 표시자는 각각 선택적으로 수정가능한 주기적 근로소득 단위의 시각적 표시자를 더 포함하며,

상기 수동소득 단위의 시각적 표시자는 녹색 원이고,

상기 지출 단위의 시각적 표시자는 적색 직사각형이고,

상기 근로소득 단위의 시각적 표시자는 청색 삼각형인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 21.

제 1 항에 있어서,

상기 재무제표 표시자는, 수동소득 및 지출의 단위들을 나타내는 각각의 그래픽 기호, 그리고 제거가능한 각각의 토큰 세트를 포함하는 쉬트를 구비하며, 하나 이상의 소정의 시각적 특성에서, 상기 쉬트 상에 배치되는 상기 각 토큰 세트가 수동 소득 및 지출 중 관련된 하나의 기호에 대응하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 22.

제 21 항에 있어서,

상기 쉬트는 근로소득의 단위들을 나타내는 그래픽 기호를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 23.

제 22 항에 있어서,

상기 쉬트 상에 배치되고, 하나 이상의 소정의 시각적 특성에서 근로소득의 기호에 대응하는 토큰 세트를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 24.

제 22 항에 있어서,

자산 및 부채에 대응하는 각각의 아이콘 세트들을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 25.

제 21 항에 있어서,

상기 대응하는 소정의 시각적 특성은 특징적 색상 및 특징적 형상 중 하나 이상을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 26.

제 25 항에 있어서,

상기 기호는 기호와 기호 상에 배치된 토큰을 구별하는 것을 용이하게 하는 내부적 특성을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 27.

제 21 항에 있어서,

상기 기호는, 계산이 용이하도록, 소정 개수의 단위로 함께 분류되는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 28.

제 21 항에 있어서,

상기 쉬트는 수동소득 및 지출의 단위의 복수의 금액단위의 기호들을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 29.

제 28 항에 있어서,

상기 수동소득 및 지출 단위의 각 금액단위의 상기 기호들은, 계산이 용이하도록, 소정 개수의 단위로 함께 분류되는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 30.

제 29 항에 있어서,

상기 소정 개수는 5 인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 31.

제 1 항에 있어서,

상기 재무제표 표시자는 근로소득에 관련되는 섹션, 수동소득에 관련되는 섹션, 지출에 관련되는 섹션을 포함하며,

상기 근로소득 섹션은 근로소득의 단위에 대응하는 소정의 시각적 특성을 가지는 기호를 포함하고,

상기 수동소득 섹션은 수동소득의 단위에 대응하는 소정의 시각적 특성을 가지는 기호를 포함하고,

상기 지출 섹션은 지출의 단위에 대응하는 소정의 시각적 특성을 가지는 기호를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 32.

제 31 항에 있어서,

상기 근로소득에 대응하는 섹션 및 수동소득에 대응하는 섹션은 그들간의 관계를 지시하는 동일 배경 색상을 가지는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 33.

제 31 항에 있어서,

근로소득에 관련되는 섹션, 수동소득에 관련되는 섹션 및 지출에 관련되는 섹션은 근로소득, 수동소득 및 지출의 단위의 복수의 금액단위에 각각 대응하는 기호들을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 34.

제 31 항에 있어서,

상기 근로소득 섹션은 근로소득의 단위에 대응하는 관련된 소정의 시각적 특성을 명시하는 복수의 기호 세트를 포함하고, 상기 각 기호 세트는, 다른 금액단위의 근로소득 단위들을 나타내기 위해, 그 크기가 변화하고;

상기 수동소득 섹션은 수동소득 단위에 대응하는 상기 관련된 소정의 시각적 특성을 명시하는 복수의 기호 세트를 포함하고, 상기 각 기호 세트는, 다른 금액단위의 수동소득 단위들을 나타내기 위해, 그 크기가 변화하고;

상기 지출 섹션은 지출 단위에 대응하는 관련된 소정의 시각적 특성을 명시하는 복수의 기호 세트를 포함하고, 상기 각 기호 세트는, 다른 금액단위의 지출 단위를 나타내기 위해, 그 크기가 변화하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 35.

제 31 항에 있어서,

상기 재무제표 표시자는 제거가능한 토큰 세트를 포함하고,

하나 이상의 시각적 특성에서, 상기 각 토큰 세트는 근로소득, 수동소득 및 지출 중 관련된 하나에 대한 기호와 대응하고,

상기 기호는 기호와 기호 상에 배치된 토큰을 구별하는 것을 용이하게 하는 내부 특성을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 36.

제 31 항에 있어서,

상기 기호는, 계산이 용이하도록, 소정 개수의 단위로 함께 분류되는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 37.

제 36 항에 있어서,

상기 소정의 개수는 5 인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 38.

제 1 항에 있어서,

상기 재무제표 표시자는 선택적으로 활성가능한, 근로소득, 수동소득, 지출, 자산 및 부채의 기호로 이루어진 표시를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 39.

제 1 항에 있어서,

상기 게임 사건 세트는 각 범주의 사건을 포함하고, 제 1 범주는 플레이어의 수동소득에 잠재적으로 영향을 주는 사건을 포함하고, 제 2 범주는 플레이어의 지출에 잠재적으로 영향을 미치는 사건을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 40.

제 39 항에 있어서,

상기 게임 사건 세트는 제 3 범주의 사건을 포함하고, 제 3 범주는 플레이어의 수중의 현금, 근로소득, 수동소득, 지출 및 게임 순서 중 하나 이상에 잠재적으로 영향을 미치는 사건을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 41.

제 39 항에 있어서,

상기 제 1 범주의 사건은 각 타입의 자산을 획득하는 기회를 포함하고,

상기 각 타입의 자산은 그 타입의 자산에 관련된 게임 사건의 표시자에 포함되어 있는 관련된 특징적 기호를 가지는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 42.

제 41 항에 있어서,

상기 제 1 범주의 사건의 표시자는 관련된 타입의 자산의 계산표; 자산의 타입의 기호; 기회의 비용의 계산표; 및 자산에 의해 발생된 주기적 수동소득의 추가적인 단위의 그래픽 표현을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 43.

제 41 항에 있어서,

상기 타입의 자산은 부동산, 유가증권, 비즈니스를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 44.

제 40 항에 있어서,

각 타입의 자산에 대하여, 특정적 기호를 명시하는 개개의 아이콘을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 45.

제 39 항에 있어서,

상기 제 2 범주의 사건은 각 타입의 부채/지출을 부담하는 것을 포함하며, 상기 각 타입의 부채는 그 타입의 부채/지출과 관련된 게임 사건의 표시자 내에 포함되어 있는 관련된 특정적 기호를 가지는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 46.

제 45 항에 있어서,

상기 제 2 범주의 사건의 표시자는 관련된 타입의 부채/지출의 계산표; 그 타입의 부채/지출의 기호; 부채/지출의 비용의 계산표; 및 부채/지출에 의해 발생된 주기적 지출의 추가적 단위의 그래픽 표현을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 47.

제 45 항에 있어서,

상기 타입의 부채/지출은 지불 방법에 의해 분류되는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 48.

제 45 항에 있어서,

상기 타입의 부채/지출은 현금지불, 신용카드에 의한 지불, 차용금을 이용한 지불, 장기간 담보 채무를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 49.

제 47 항에 있어서,

상기 제 2 범주의 사건 중 적어도 일부는 플레이어에게 지불 방법의 선택을 제공하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 50.

제 49 항에 있어서,

상기 제 2 범주의 사건 중 적어도 일부는 플레이어에게 수중의 현금으로부터 소정 양을 지불하는 것 또는 소정의 주기적 지출을 부담하는 것 중의 선택을 제공하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 51.

제 41 항에 있어서,

상기 제 2 범주의 사건은 각 타입의 부채/지출을 부담하는 것을 포함하고, 각 타입은 그 타입의 부채/지출과 관련된 게임 사건의 표시자에 포함되어 있는 관련된 특징적 기호를 가지는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 52.

제 51 항에 있어서,

상기 제 2 범주의 사건의 표시자는, 관련된 타입의 부채/지출의 계산표; 그 타입의 부채/지출의 기호; 부채/지출의 비용의 계산표; 및 부채/지출에 의해 발생된 주기적 지출의 추가적 단위의 그래픽 표현을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 53.

제 51 항에 있어서,

상기 게임 사건 세트는 제 3 범주의 사건을 포함하고, 상기 제 3 범주는 플레이어의 근로소득, 수동소득, 지출 및 게임 순서 중 하나 이상에 잠재적으로 영향을 미치는 사건을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 54.

제 53 항에 있어서,

상기 제 3 범주의 사건의 표시자는, 사건에 의해 영향을 받는 자산 또는 부채에 대하여, 그 타입의 자산 또는 부채와 관련된 특정 기호 및 사건에 의해 초래된 수동소득 또는 주기적 지출의 단위의 변화의 그래픽 표현을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 55.

제 53 항에 있어서,

상기 제 3 범주의 사건은 플레이어의 수중의 현금을 준무작위의 양만큼 변화시키는 사건을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 56.

제 53 항에 있어서,

상기 제 3 범주의 사건은 플레이어의 주기적 지출을 감소시키는 사건을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 57.

제 53 항에 있어서,

상기 제 3 범주의 사건은 플레이어의 근로소득을 증가시키는 사건을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 58.

제 1 항에 있어서,

상기 사건의 표시자는 각 인쇄 카드의 데크를 포함하고, 각 카드는 플레이어의 재정 상태에 잠재적으로 영향을 미치는 사건을 나타내고, 상기 각 카드의 데크는 다른 사건의 범주에 대응하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 59.

제 58 항에 있어서,

상기 제 1 범주의 사건은 각 타입의 자산을 획득하는 기회를 포함하고, 상기 각 타입의 자산은 그 타입의 자산과 관련된 게임 사건의 표시자에 포함되어 있는 관련된 특징적 기호를 가지는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 60.

제 59 항에 있어서,

상기 제 1 범주의 사건의 표시자는, 관련된 타입의 자산의 계산표; 그 타입의 자산의 기호; 기회의 비용의 계산표; 및 자산에 의해 발생된 주기적 수동소득의 추가적 단위의 그래픽 표현을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 61.

제 58 항에 있어서,

준난수발생기, 플레이어 소품 및 지정된 범주의 사건 카드의 그림에 대응하는 공간으로 이루어진 트랙을 포함하는 게임보드를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 62.

제 61 항에 있어서,

상기 준난수발생기는 한쌍의 주사위를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 63.

제 61 항에 있어서,

상기 수동소득에 잠재적으로 영향을 미치는 사건을 나타내는 카드의 그림에 대응하는 공간은 소정의 제 1 소정의 시각적 특성을 명시하고,

상기 지출에 잠재적으로 영향을 주는 사건을 나타내는 각각의 카드는 제 2 소정의 시각적 특성을 명시하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 64.

제 61 항에 있어서,

상기 트랙은 제 1 소정 개수의 공간을 포함하며,

제 2 소정 개수의 공간은 자산을 획득할 수 있는 기회에 대응하고, 제 3 소정 개수의 공간은 부채/지출에 대응하고, 제 4 소정 개수의 공간은, 플레이어에게 근로소득 및 수동소득이 지불되고, 플레이어에 의해 지출이 지불되는 지불일에 대응하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 65.

제 64 항에 있어서,

상기 제 1 소정 개수의 공간은 24 개이고,

상기 제 2 소정 개수의 공간은 15 개이고,

상기 제 3 소정 개수의 공간은 6 개이고,

상기 제 4 소정 개수의 공간은 2 개인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 66.

제 64 항에 있어서,

게임 사건의 세트는 제 3 범주의 사건을 포함하며,

상기 제 3 범주의 사건은 플레이어의 수중의 현금, 근로소득, 수동소득, 지출 및 게임 순서 중 하나 이상에 잠재적으로 영향을 미치는 사건을 포함하고,

상기 트랙은 제 3 범주의 사건에 대응하는 제 5 소정 개수의 공간을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 67.

제 58 항에 있어서,

상기 재무제표 표시자는 근로소득, 수동소득 및 지출의 단위를 나타내는 그래픽 기호를 가지는 쉬트 및 이에 각각 대응하는 제거 가능한 토큰들을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 68.

제 1 항에 있어서,

상기 게임은, 상기 플레이어가, 소정 목표 회수 내에, 자산으로부터 플레이어의 지출의 소정 백분율보다 더 큰 수동소득을 발생시키도록 설계되고,

$$\text{수}_{\text{차례}}[(\text{확률}_{\text{자산}})(\text{수동소득}_{\text{평균}}) - (\text{확률}_{\text{부채}})(\text{지출}_{\text{평균}})] - \text{지출 속함} > 0 \text{이며}$$

여기서,

$\text{수}_{\text{차례}}$ 는 목표 회수이고,

$\text{확률}_{\text{자산}}$ 은, 플레이어의 차례에, 플레이어의 자산에 잠재적으로 영향을 미치는 사건이 지정될 확률이고,

$\text{수동소득}_{\text{평균}}$ 은 자산에 의해 발생된 평균 수동소득이고,

$\text{확률}_{\text{부채}}$ 는, 플레이어의 차례에, 플레이어의 부채에 잠재적으로 영향을 미치는 사건이 지정될 확률이고,

$\text{지출}_{\text{평균}}$ 은 부채에 의해 발생된 평균 지출이고,

지출 속함 은 플레이어에게 속한 초기의 지출인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 69.

제 68 항에 있어서,

상기 플레이어는, 목표 회수 내에서, 근로소득 및 수동소득이 지불되는 소정 개수의 지불일을 경험하고, 저축 속함 + 수지불 일 $[(\text{근로소득 속함} - \text{지출 속함}) + (\text{확률 } \frac{\text{자산}}{\text{평균}})(\text{수동소득 } \frac{\text{평균}}{\text{부채}}) - (\text{확률 } \frac{\text{부채}}{\text{비용}})(\text{비용 } \frac{\text{평균}}{\text{평균}})] - \text{수차례}[(\text{확률 } \frac{\text{자산}}{\text{평균}})(\text{자산비용 } \frac{\text{평균}}{\text{평균}})] > 0$ 이며,

여기서, 저축 속함, 근로소득 속함, 및 지출 속함 은 수중의 현금, 주기적 근로소득의 초기의 소정 양, 및 플레이어에게 초기에 제공된 소정의 주기적 지출인 것을 특징으로 하는 게임장치.

청구항 70.

제 69 항에 있어서,

$$\text{수차례} = 12;$$

$$\text{확률 } \frac{\text{자산}}{\text{평균}} = 62.5\%;$$

$$\text{확률 } \frac{\text{부채}}{\text{비용}} = 25\%;$$

$$\text{근로소득 속함} = \$1000;$$

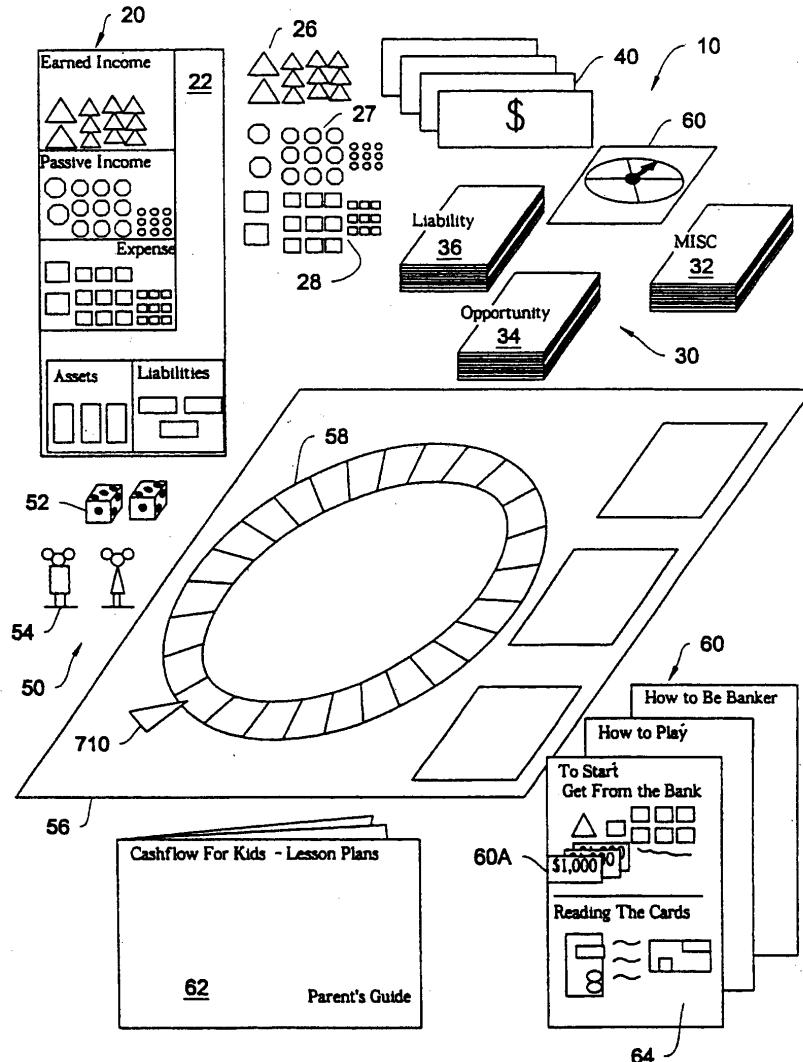
$$\text{지출 속함} = \$700;$$

$$\text{저축 속함} = \$3000; \text{ 및}$$

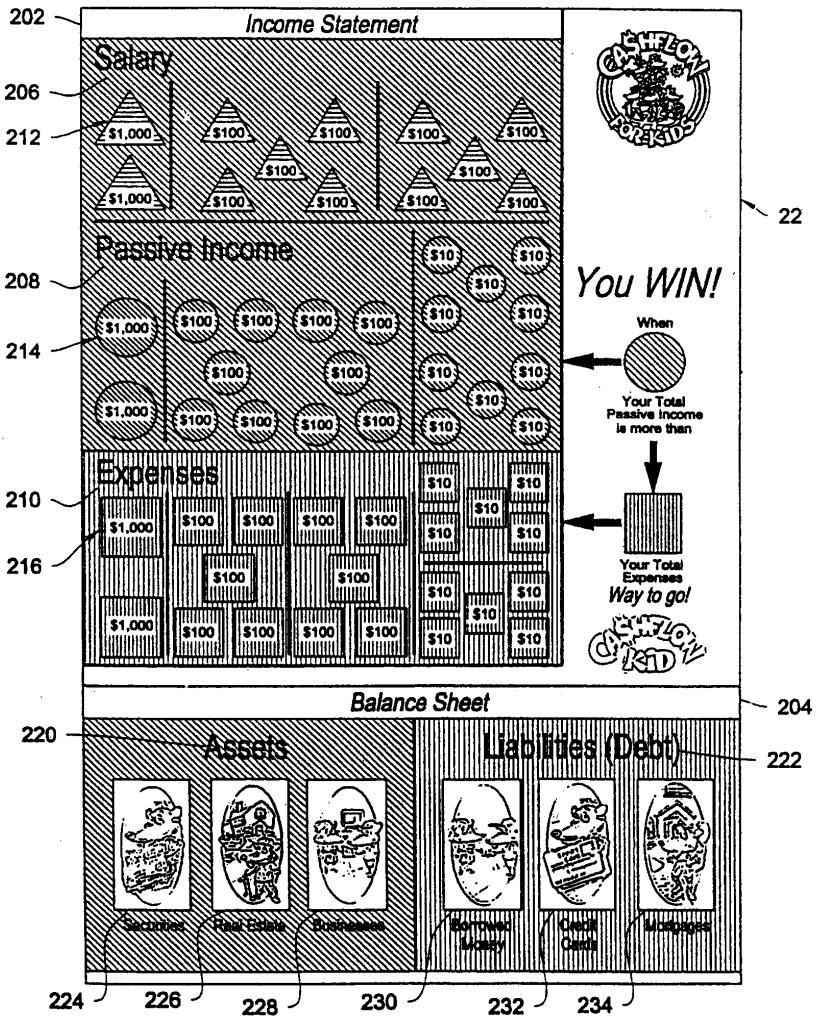
$$\text{수지불일} = 7.5 \text{ 인 것을 특징으로 하는 게임장치.}$$

도면

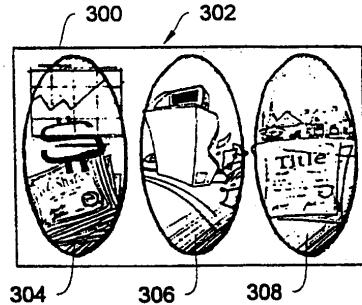
도면1



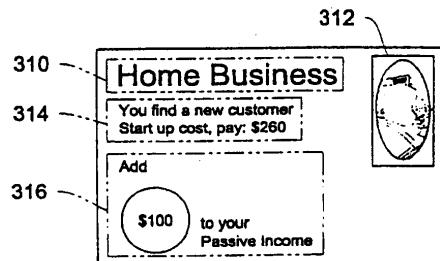
도면2



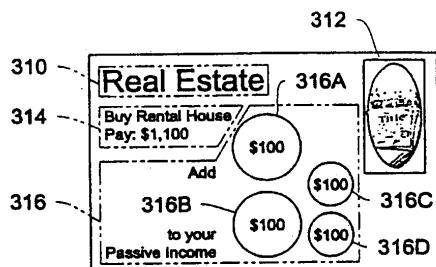
도면3



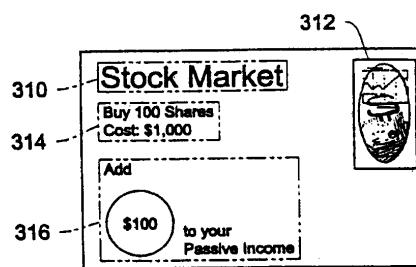
(a)



(b)

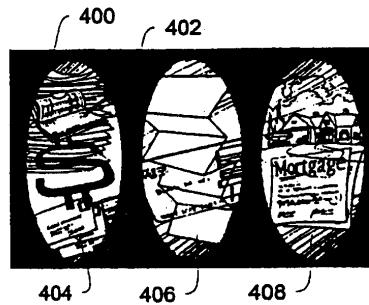


(c)

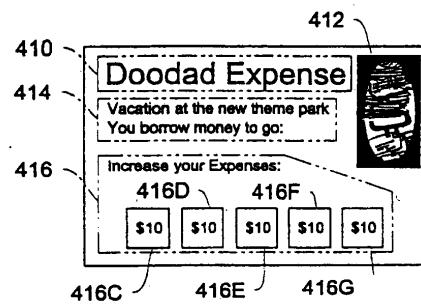


(d)

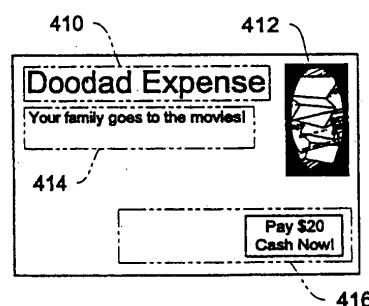
도면4



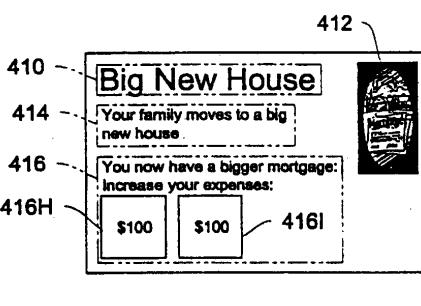
(a)



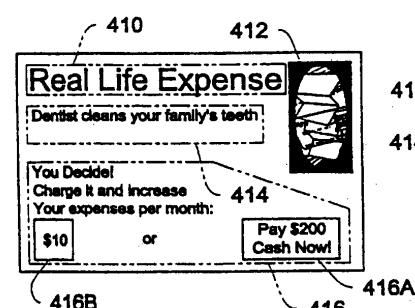
(d)



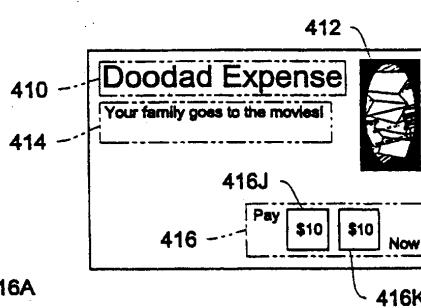
(b)



(e)

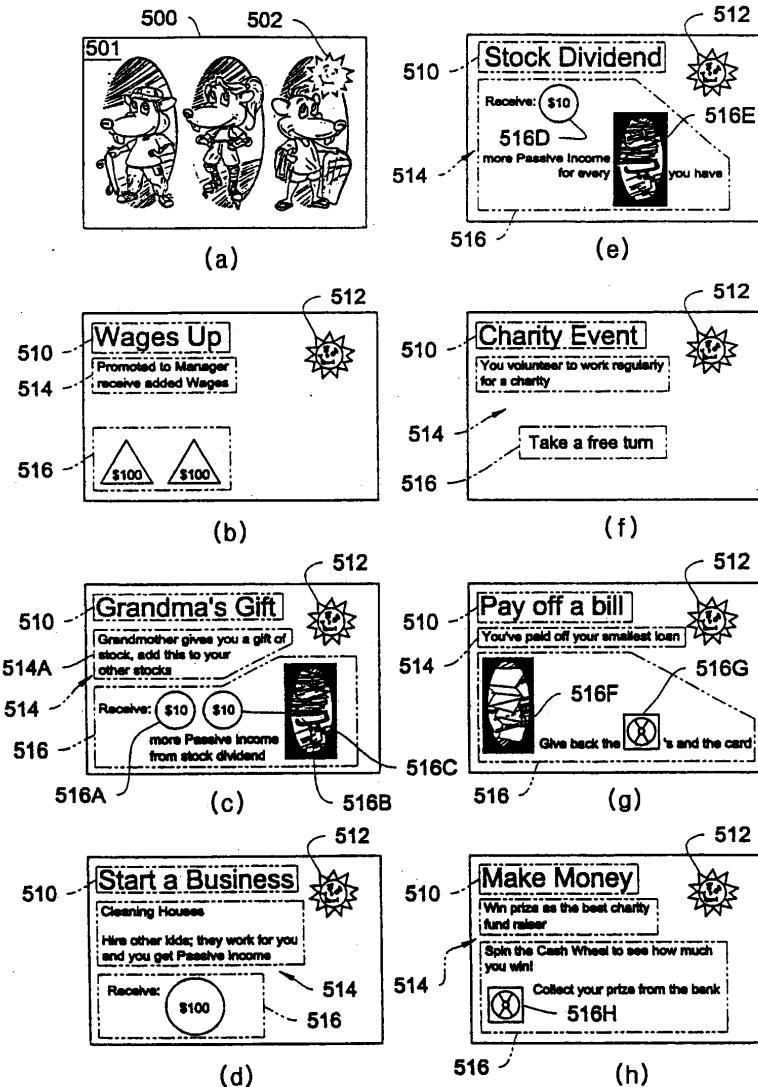


(c)

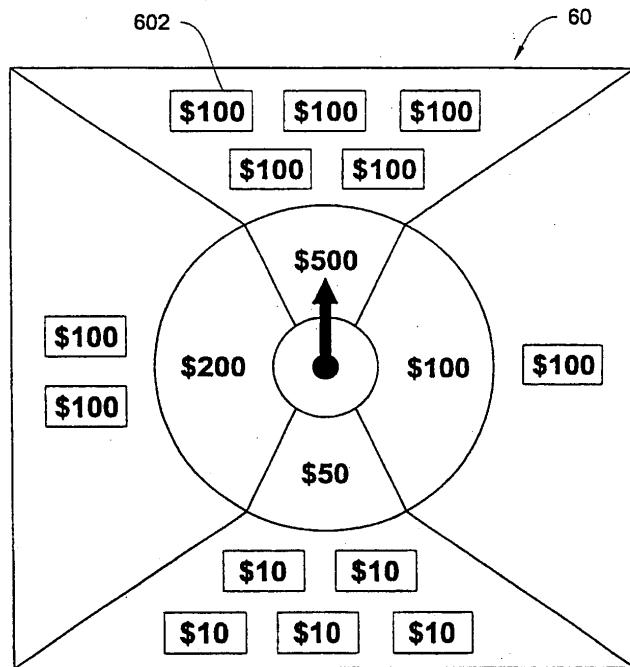


(f)

도면5



도면6



도면7

