

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.

G09B 19/18 (2006.01)

G09B 19/22 (2006.01)



[12] 发明专利申请公布说明书

[21] 申请号 200710139864.1

[43] 公开日 2008 年 3 月 12 日

[11] 公开号 CN 101140709A

[22] 申请日 2000.7.12

[21] 申请号 200710139864.1

分案原申请号 00810376.3

[30] 优先权

[32] 1999.7.15 [33] US [31] 09/353,910

[71] 申请人 凯斯福技术股份有限公司

地址 美国亚利桑那州

[72] 发明人 R·T·基约萨基 R·H·帕塔

S·L·莱希特尔

[74] 专利代理机构 上海专利商标事务所有限公司

代理人 李 玲

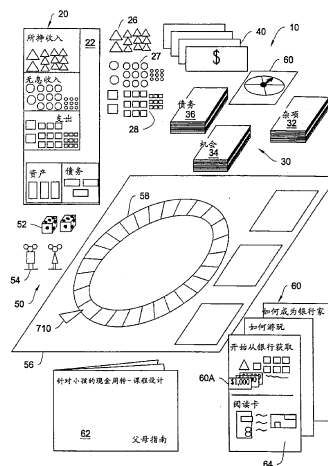
权利要求书 2 页 说明书 23 页 附图 7 页

[54] 发明名称

用于向儿童教授有关个人财务、投资和记账的基本方面的游戏

[57] 摘要

本发明以游戏(10)角度教导财务技能。每位游戏者被初始地具有预定的定期性收入、定期性开支和定期性现金。游戏的目的是产生的无息收入大于游戏者开支预定百分比、游戏进一步包括财务陈述(20)。



1. 一种向一个或多个学生教授财务技能的装置，所述装置包括：

一矩形游戏板，包括：

四个侧面和四个边沿，其中每个边沿沿着四个侧面的每个侧面延伸；

和

一个包括多个空间的连续环形轨道；

游戏钱币，具有指示学生手头现金的多个币值；

一个或多个财务陈述表卡片，每个财务陈述表卡片包括：

一个所挣收入部分，包含至少一个所挣收入单位的符号；

一个无息收入部分，包含至少一个无息收入单位的符号；

一个支出部分，包含至少一个支出单位的符号；

一个资产部分，包含至少一个资产类型的符号；和

一个债务部分，包含至少一个债务类型的符号；

其中，每个符号包括至少一个图形特征；

多个标记代币，包括：

一个或多个所挣收入标记代币，包含至少一个所挣收入单位的符号的图形特征；

一个或多个无息收入标记代币，包含至少一个无息收入单位的符号的图形特征；

一个或多个支出标记代币，包含至少一个支出单位的符号的图形特征；和

一个或多个游戏者纸片标记代币，用于沿连续环形轨道移动；

多个事件卡，每个事件卡描述一个或多个事件；和

一个确定游戏者纸片标记代币沿连续环形轨道移动多少个空间的装置。

2. 如权利要求 1 所述的装置，其特征在于，连续环形轨道上的至少一些空间对应于赚钱事件、赔钱事件、或者指令学生选择多个事件卡中的一个事件。

3. 如权利要求 1 所述的装置，其特征在于，由事件卡描述的事件向学生呈现用手头现金购买资产以产生无息收入、或者潜在地影响该学生手头现金、无息收入、支出、资产和债务中至少一项的机会。

4. 如权利要求 3 所述的装置, 其特征在于, 事件卡中的至少一个事件卡包括来自财务陈述表卡片中一个部分的符号中的至少一个。

5. 如权利要求 3 所述的装置, 还包括多叠事件卡, 其中每叠事件卡对应于不同类别的事件。

6. 如权利要求 1 所述的装置, 其特征在于, 所挣收入、无息收入和支出的单位的符号的图形特征包括颜色和形状中的至少一个。

7. 如权利要求 6 所述的装置, 其特征在于, 所挣收入、无息收入和支出的单位的符号的每一个包括不同颜色。

8. 如权利要求 6 所述的装置, 其特征在于, 所挣收入、无息收入和支出的单位的符号的每一个包括不同形状。

9. 如权利要求 1 所述的装置, 其特征在于, 所挣收入部分、无息收入部分和支出部分分别包括多个所挣收入、无息收入和支出的单位的符号。

10. 如权利要求 9 所述的装置, 其特征在于, 每个部分中的各个符号以预定数目为单位组合在一起, 从而有助于计数。

11. 如权利要求 1 所述的装置, 其特征在于, 财务陈述表卡片的各部分中的所有符号包括至少一个图形特征, 该至少一个图形特征不包含在多个标记代币中的任何一个标记代币中, 以帮助区分符号与置于符号上的标记代币。

12. 如权利要求 1 所述的装置, 其特征在于, 财务陈述表卡片的每个部分还包括背景颜色。

13. 如权利要求 12 所述的装置, 其特征在于, 在所挣收入部分和无息收入部分中具有相同的背景颜色。

14. 如权利要求 1 所述的装置, 其特征在于, 所挣收入、无息收入和支出的单位的符号大小可变, 以分别指示所挣收入、无息收入和支出的单位的不同币值。

15. 如权利要求 1 所述的装置, 其特征在于, 所述装置包括至少一个骰子。

16. 如权利要求 1 所述的装置, 其特征在于还包括一个伪随机数发生器。

17. 如权利要求 16 所述的装置, 其特征在于, 伪随机数发生器包括至少一个骰子。

18. 如权利要求 16 所述的装置, 其特征在于, 伪随机数发生器包括一个具有一个或多个部分的旋转器, 其中每个部分包括一个指示钱币数量的符号。

用于向儿童教授有关个人财务、投资和记账的基本方面的游戏

本申请是申请日为 2000 年 7 月 12 日、申请号为 00810376.3、发明名称为“用于向儿童教授有关个人财务、投资和记帐的基本方面的游戏”的发明专利申请的分案申请。

技术领域

本发明涉及游戏技术，特别是涉及教授有关个人财务、投资和记帐的基本方面，包括财务陈述，例如收入报表和结余单。

背景技术

老的格言关于“努力学习，取得好成绩，找一份有高养老金的高收入工作”不再与当今世界完全相关。当今世界的高职业流动，人口老龄化、规定的贡献养老金计划以及依赖于公司退休计划或政府社会保险计划虽有争议但不再是慎重其事了。随着时间的推移，个人更可能要求依靠使他们自己的资产变得越来越大程度。然而，个人财务、投资、记帐和财富累积的原则未出现在大多数正式学习机构的教科书中。在玩耍和娱乐的游戏环境中教授此内类原则的工具在通常授予 Kiyosaki 等人 1998 年 10 月 27 日的美国专利证书 5,826,878 和由 Kiyosaki 等人在 1998 年 10 月 23 日提出的共同待批申请号 09/177723 中已有描述。

在早期就向儿童教授财务责任心的基本原理尤为重要。然而向幼小儿童教授财务原则会受到缺乏基本算术技能的妨碍。

高度希望能以有趣而有效的方式向幼小的儿童提供一种教授个人财务、投资、记帐、财务陈述和财富累积的原则，然而又只要求儿童能进行最基本的数学计算，例如，能对总数为 10 的物体计数，并按照颜色，形状或符号分类。本发明就是针对这些目的。

发明内容

本发明向游戏者，特别是儿童在游戏环境中提供特别有效的用于教授财务

技能的机制。每个游戏者最初分给预定的定期所挣收入(至少开始代表了从游戏者的工作活动所得的收入),定期的开支和预定量的手头现金。这类游戏的目的是要使每个游戏者产生的无利息收入比该游戏者开支高预定百分数(例100%)。游戏包括:与每个游戏者财务陈述有关的记号;和一组事件记号以及依次伪随机地指派给各游戏者的一组游戏事件。还包括了伪随机指派给各游戏者的特定游戏事件的机制。游戏事件潜在地影响游戏者无息收入、化费、资产与负债中至少一项,并包括了产生无息收入的机会。财务陈述包括指定给有关游戏者的关于无息收入的单元、定期开支的单元、资产与债务以及最好还有定期所挣收入等各自的选择性可修改的可视记号。每个可视记号具有各自的与要表示的财务方面有关的预定的相关可视方面(例形状和/或颜色)。每个可视记号的单元数目可选择地修改以反映游戏事件的效果。

附图说明

本发明的较佳示例实施例将结合附图描述,相同的记号表示相同的元件;

图1是根据本发明的较佳实施例的原理图;

图2是根据本发明的较佳实施例中财务陈述记号的说明原理图;

图3(由图3A-3D组成)显示了根据本发明的较佳游戏施例中使用的机会(例资产)卡的示例背面(图3A)和示例信息面(图3B-3D);

图4(由图4A-4F组成)显示了根据本发明较佳游戏施例中使用的债务/开支卡的示例背面(图4A)和示例信息面(图4B-4D);

图5(由图5A-5H组成)显示了根据本发明较佳游戏施例的杂项(阳光)卡的示例背面(图5A)和示例信息面(图5B-5H);

图6是根据本发明的游戏较佳实施例中使用的适当的“现金转盘”转台示意图。

图7是根据本发明的游戏较佳实施例中使用的适当的游戏板示意图。

具体实施方式

根据本发明的游戏教授现金流管理的基本元素。在这一环境中,游戏提供儿童关于资产(这里用作生成收入现金流的各种事物)和负债(这里用作强制向外支持钱币的事物)的经验,以及人们如何利用资产产生比他们的消费和

债务开支的总和更多的钱(无息收入、有价证券收入以及零星所挣收入,这里统称为无息收入),财务上说,这比依赖家庭的总所挣收入(例工资)更为成功。此外,该游戏还教授基本的计算和兑换钱的技能。

参照图 1,根据本发明,图 10 适当地包括:对每个游戏者各自的财务陈述 20 的记号,如将解释的,反映了与游戏者有关的定期所挣收入、无息收入、定期开支,资产与负债(今后有时称为“财务陈述记号 20”);记号 30 是一组潜在影响游戏者收入(挣的和/或无息的)、开支、资产与负债之一的一组事件(今后有时称为“游戏事件记号 30”);钱币记号 40(例,各种票面的游玩钱)和用于指定施加到各个游戏者的各个特定事件的适当机制,通常用记号 50 表示。

通常,依次将特定的游戏事件指定给每个游戏者,游戏者因而调整他或她手头的现金或财务陈述,并且第一个使无息收入达到比他或她的开支大的游戏者就取胜。通过使用:对于具有至少一个不同(可区分的)视觉方面(例形状、和/或颜色)的各个财务状态因素(所挣的收入、无息收入、开支、资产与负债)的视觉表示;简单的单元面值(例 1000, 100, 10);以及便于将财务因素与游戏事件相关联的视觉坐标的(例编码的颜色/形状)事件指定符,游戏教授基本的现金流通管理和钱币兑换而不要求用铅笔和纸算术或乘法(因而适合于相对幼小的儿童)。

正如将更充分讨论的,在较佳实施例中,游戏 10 实现为一种游戏板游戏:财务陈述 20 包括带有代表所挣收入、无息收入和开支的单元的图片的印刷片(或板)22(以下有时称为游戏卡 22),它们分别与对应的标记(所挣收入标志 26,无息收入标志 27 及开支标志 28)协同操作;事件记号 30 包括各个印刷卡(每个卡表示潜在地影响游戏者财务状态的一个事件)盒(32、34、36),其中各个卡盒对立应于不同的事件分类(杂项 32,机会 34,债务/开支 36);事件指定机制 50 包括伪随机数发生器(例,一对骰子或一个转盘),游戏者标记 54,以及带有对应于抽取指定种类事件卡的空格轨道 58 的游戏板 56。如果需要,可包括附加元件:用于儿童游戏者的图解指导纸 60,例“如何成为一银行家”和“开始”和“如何玩”,以及更深入的指导手册 62,(它可包括课程教学计划以便利用游戏 10 向儿童教授财务概念),以及在游戏事件卡 32、34 和 36 中引用的代表各种类型(分类)资产与负债的单独的标记(图标、游玩徽币)。

财务陈述记号 20 可包括任何用于提供适当视频, 例如图形表示有关游戏者财务状态因素, 例定期所挣收入、定期无息收入、定期开支、资产和与有关游戏者所负的债务。财务因素图解地表示为若干个统一的元件, 与数值方法, 即打印或显示为数值相比更便于幼小游戏者理解。此外, 各个财务状态因素的视觉表示最好选择至少具有一个不同(可区分)的视觉方面, 例形状, 和/或颜色以便于幼小游戏者通过颜色和/或形状座标(编码)将财政因素与游戏事件相关联。如上所述, 在本较佳实施例中, 财务陈述 20 包含了印刷纸片(或板)22(今后有时称为游戏卡 22), 其中带有表示所挣收入、无息收入和开支的“钱”的单元的图形, 它们与各自对应的标记(所挣收入标志 26, 无息标志 27 和开支标志 28)协同操作。随着游戏者的财务状态被游戏事件所改变, 要从财政报表游戏卡上放上或移去适当的标记。因此, 不要求数学计算(超出了最根本的特征)就可跟踪财务状态, 儿童仅需有能力计算相对小的数目的物体(例总数为 10)和根据颜色、形状、或符号分类。

特别是, 现在参见图 1 和 2, 财务陈述游戏卡 22 最好包括收入报表部分 202 以及结余平衡单部分 204。收入报表部分 202 适合包括: 与所挣收入(例工资)有关的部分 206; 与无息收入有关的部分 208; 以及与开支有关的部分 210。每一部分适合包括各种面值的钱币单元的图形记号(例符号), 与标记 24 对应; 所挣收入部分 206 包括与所挣收入标志 26 对应的符号 212; 无息收入部分 208 包括与无息收入标志 27 对应符号 214, 以及开支部分 210 包括与开支标志 28 对应的符号 216。符号 212, 214 和 216 对应于相应标志 26, 27 和 28 的可视方面。每个财务因素适合于具有相关的视觉方面, 例颜色和/或形状, 以强调各因素之间的差别, 并有助于使幼小游戏者在游戏事件和财务陈述变化之间相关联。例如, 所挣收入符号 212 和标志 26 适合于兰色三角形, 无息收入符号 214 和标志 217 适合于绿色园形, 开支符号 216 和标志 28 适合于红色矩形。较佳地, 符号以外形(或以有关颜色)或包括内部特征(例有内部有不同颜色或无颜色)来帮助区分符号和置于符号上的标记。类似的背景(例相同颜色)用于所挣收入和无息收入部分 206 和 208 两者以强调这些财务因素间的关系。面值适合于用大小表示; 符号或标记越大面值越大。三种面值适当地表示为\$1000, \$100 和 \$10。如需要, 可简化为仅用二个面值\$1000 和\$10 表示所挣收入。在所挣收入、无息收入和开支部分 206、208 和 210 中可包括每个面值的预定数目的符号,

例如，十个\$10 符号(如要用)，十个\$100 符号以及二个\$1000 符号。每个面值的符号堆放成预定数目，例 5 个一组，以帮助幼小儿童计算和跟踪收入和开支。

正如将讨论的，在游戏开始时，供给每个游戏者代表属于该游戏者定期收入的所挣收入标志 26，代表属于该游戏者定期开支标志 28，以及起始预定的“手头现金”。游戏钱币总和 40(例如，三个\$1000 钞票，虽然起始的预定的“手头现金”如需要的话可以为 0)。开头的所挣收入反映在所挣收入标志 26，适合于设为一预定的“舍入整数”，例\$1000 以容易计算。开头总收入，由开支图标反映，适合于设为比所挣收入量小预定的百分比(例 30%)的预定量(例 \$700)；即每个“发工资日”收到的净收入等于所挣收入和开支之差(例\$300)，加上从资产所得的任何无息收入。起始的“手头现金”适合于选为等于所挣收入和开支之差(代表在预定付费周期天数(例 10)上的累计节省)的预定数(例 10)的倍数。每个游戏者的所挣收入、无息收入和开支一般随游戏事件而改变。并反映在对游戏者的代表标志 26、27 和 28 的加入和取出。

财务陈述游戏卡 22 的平衡页部分 204 适合包括资产部分 220，负债(欠帐)部分 222。资产部分 220 适合于包括在游戏事件中引用的各种资产类型的图形表示(被选来表示的符号)224、226 和 228。类似地，负债部分 222 包括在游戏事件中引用的各种负债类型的图形表示(被选来表示的符号)230、232 和 234。正如将更充分解释的，各种类型的资产与负债的每一个均由不同的符号和/或颜色组合表示，它也用作事件记号以便于被幼小游戏者相关联。例如，资产可分类为房产、保险(财金或纸面资产例股票或债卷)，或家庭实业，并且每种(类别)资产可用特定的唯一符合表示，用表示 224、226 和 228 来说明，例如，房产可适当地用房屋图象表示，保险用股票证券图象表示，实业用计算机图象表示。债务/开支的分类可包括：“实际生活开支”(例意外的医疗和牙科附加支付)；非基本(豪华)购物或娱乐开支(今后有时称为“装饰品开支”)；以及“生活方式”(必需的)的处理。如需要，不同的图形取向也可用于强调资产与负债间的区别，债务/开支也可(或替代)按付费方法分类，例按现金、信用卡、用借钱、或长期担保借贷，例抵押贷款。例如，需要现金支付的事件可用支票本或美元符号的图象表示；涉及信贷交易的事件可用帐单和/或信用卡图象表示，而要求采用长期或担保借贷的可用房屋或抵押贷款图象表示。还有，正如前面所述，描述相关的符号(和/或颜色组合)的单独标记(图标，游戏徽币)可提供来

表示各别的资产(例房产、保险、实业)和债务(信用卡、借的钱、担保借贷),由于现金支付只对手头的现金有效,故不影响定期开支的水平,适当省略了对现金支付事件的图标。向游戏者提供标记,还一起提供了对由特定事件调用的无息收入 27 或开支 28 标记的调整。资产与负债图标(适合于三维或采用垂直平台)放在游戏卡 22 上的特定类型资产或债务的表示 224-234 上以有助于对游戏者财务状态的方便视觉评估。

用电子实现财务陈述记号 20 时,所挣收入、无息收入、开支、资产与负债可根据游戏事件而启动或可视化(显示)显示屏上。对在财务陈述记号 20 符号显示/启动可通过任何适当的机制实现,例用指点或单击显示在记号 20 上的未激活符号,通过拖曳标记/符号/图标到记号 20 的相关区域,或按下指定的键或按钮。

游戏事件记号 30 可通过任何适合的视频显示或潜在地影响游戏者的收入(所挣的和/或无息的)、开支、资产或债务中至少一项的一组事件的表示来实现。游戏事件记号 30 适合表示若干不同的事件类别,例:债务/开支;以及杂项/红利事件(今后有时称为“阳光”事件)。

例如,机会事件表示交易参与者的机会,例如,获取各种类型的资产以增加无息收入。例如,如上所述,可以表示获取不动产、证券(诸如股票或债券之类的财务或票据资产)、或家庭商务的机会。还有,如上所述,一个特定的唯一的符号与每种类型的资产相关联,以便于幼年游戏者参加。例如,用房子的图像来合适地表示不动产,用股票证券的图像来表示证券,以及用计算机来表示商务。在这组事件中合适地包括每种类型的机会事件的数种变化,例如,产生价格和无息收入的不同的组合。此外,在组中可以包括特定事件的多个实例。机会这组事件合适地包括预定比例的事件,这些事件包含各种类型的资产。例如,这组事件可以包括 24.3%家庭商务、24.3%不动产和 51.4%股票资产。

各个机会事件的记号合适地包括:所包含财产类型的陈述(例如,不动产、证券、商务);财产类型的符号(相应于财务陈述记号 20 的符号);包括机会成本的机会的详情细目陈述(例如,购买租赁房子);以及通过财产产生的定期性无息收入的另外单元的图形表示(相应于财务陈述记号 20 的符号)。在表 1 中示出机会事件的例子。

表 1. 示例的机会事件		
机会的特征	详情细目	产生的无息收入
家庭商务	你可以开始新的家庭商务， 提高价格-支付 \$ 260	1 个 \$ 100 单位
不动产	\$ 1,100 购买租赁房子	2 个 \$ 100 单位和 3 个 \$ 10 单位
证券	\$ 800 购买 100 股	1 个 \$ 100 单位
不动产	\$ 900 购买租赁房子	2 个 \$ 100 单位
家庭商务	你可以开始新的家庭商务， 提高价格-支付 \$ 300	1 个 \$ 100 单位和 2 个 \$ 10 单位
不动产	\$ 1,400 购买租赁房子	2 个 \$ 100 单位和 4 个 \$ 10 单位
证券	\$ 1600 购买 100 股	2 个 \$ 100 单位
家庭商务	你可以开始新的家庭商务； 提高价格-支付 \$ 340	2 个 \$ 100 单位
证券	\$ 1400 购买 100 股	1 个 \$ 100 单位和 2 个 \$ 10 单位
证券	\$ 600 购买 100 股	4 个 \$ 10 单位
家庭商务	你可以开始新的家庭商务	无无息收入
不动产	\$ 750 购买租赁房子	无无息收入
证券	\$ 900 购买 100 股	1 个 \$ 100 单位
证券	\$ 700 购买 100 股	1 个 \$ 100 单位
证券	\$ 800 购买 100 股	无无息收入
证券/银行储蓄	存折上存入 \$ 800	1 个 \$ 10 单位
证券/银行储蓄	\$ 800 购买储蓄存折	2 个 \$ 10 单位

如上所述，在较佳实施例中，游戏事件记号 30 包括表示机会事件的一叠印刷卡 34。现在参考图 3A-3D，(如集中地示于图 3)，所有机会卡叠 34 合适地包括具有共同设计的背面，最好用相同颜色的背景(例如绿色)作为无息收入符号描绘相应类型的资产的每个符号。例如，参考图 3A，示例机会卡 300 包括背面 302，它包括用于证券的选择符号 304、用于商务的选择符号 306 以及用于不动产的选择符号 308。如果需要，在卡的背面还可以描绘无息收入符号(例

如,绿色园圈)。如在图 3B-3D 的例子中所示,每个机会卡叠 34 的信息面包括:所包含资产类型的陈述 310(例如,不动产、证券、商务);用于财产类型的符号 312;机会的详情细目的陈述 314(例如购买租赁房子),它包括机会的成本;以及财产产生的定期性无息收入的附加单元的图形表示 316(相应于财务陈述记号 22 的无息收入部分 208 的符号,例如,绿色圆圈)。在图 3C 中可以较佳地看到通过元件单元表示的无息收入,例如,通过 2 个 \$ 100 单位符号 316A、316B 以及 2 个 \$ 10 单位符号 316C、316D 表示 \$ 220 的无息收入,即使数学技能最差的幼童也能够容易地理解。

在较佳实施例中,财产卡 34 一般表示优良投资,即,产生明显有利的现金周转的资产。然而,实际上在现实生活中许多投资不是很好的,是由于包括数个较低收入或无收入项目所引起的。如果需要,在这组事件中可以包括损失金钱(产生不利的现金周转,因此有效地造成负债)所表明的资产(投资)。然而,为了防止在幼年游戏者中间造成混淆,在较佳实施例中不包括这种隐蔽债务“资产”。

例如,债务/开支事件表示参与各种类型花费游戏者的金钱(要求现金支付)或增加定期性支付的交易或偶发事件。这种交易或偶发事件合适地分成预定数目的类别,例如,3 个类别。例如,如上所述,这种类别可以包括“现实-生活开支”(例如,未预料到的治疗或牙科插曲);非-基本的(豪华的)购买或娱乐开支(此后有时称之为“小玩意儿开支”);以及“生活方式”(必需的)交易,它表示影响生活方式或与必需性有关的较大购买,例如,诸如购买较大的房子。可以按需要把特别项目(例如,汽车或特定类型的汽车)的特征定为生活方式交易或“小玩意儿”开支。通过支付方法(例如,现金、信用卡、使用贷款、或诸如以抵押作为担保之类的长期债务)可以进一步对交易或偶发事件进行分类。使特定的唯一符号与每类债务/开支和/或支付方法相关联,以便于幼年游戏者参加。例如,可以通过支票簿和/或一元记号的符号来表示要求现金支付的事件;通过帐单和/或信用卡的图像来表示包括信贷交易的事件;以及通过房子和抵押的图像来表示要求长期相加或抵押债务的事件。此外,把与现金支付或定期性开支的单元相关联的图形表示(相应于在财务陈述记号 20 上使用的符号)结合到事件的记号中。最好,某些事件将提供选择,如支付的模式,例如,现金或信贷,或现金或贷款,以教导游戏者信贷购买和贷款的结果。这组

事件中合适地包括每类债务/开支事件的数种变化,例如,所产生的现金付清和定期性开支的不同组合。此外,在组中可以包括特定事件的多个实例。债务/开支事件的组合合适地包括事件的预定比例,所述事件包含各种类型的债务/开支和/或支付模式。例如,30个事件的组可以包括3个“生活方式/必需”事件、10个“现实生活开支”事件以及17个“小玩意儿”。同样,债务/开支事件的相应的类别合适地包括各种支付模式的预定比例。例如,30个事件的组包括3个抵押债务、6个现金支付、7个贷款和14个信贷/卡(或选择)事件。

各个债务/开支事件的记号合适地包括:所包含的债务/开支类型的陈述(例如,“现实生活”、小玩意儿、生活方式);用于支付模式的符号(现金、信贷、贷款、抵押);事件详情细目的陈述(例如,牙医清洁牙齿);以及所产生的定期性开支的附加单元和/或事件所要求的现金支付的图形表示(相应于财务陈述记号20的符号)。在提供支付模式之间的选择时,合适地提供现金支付和定期性开支中潜在的增加两者的图形表示。在表2中示出债务/开支事件的例子。

表 2. 示例的债务/开支事件		
债务/开支的特征	详情细目	量/结果
小玩意儿	保龄球游戏	现金支付 \$ 20
小玩意儿	同家人去看电影	现金支付 \$ 20
小玩意儿	借钱度假	增加 5 个 \$ 10 单位开支
购买房子	抵押支付增加	增加 2 个 \$ 100 单位开支
现实生活开支	看医生,用信用卡支付	增加 1 个 \$ 10 单位开支
现实生活开支	看牙齿	现金支付 \$ 200
	游戏者选择用现金或用信用卡支付	或 增加 1 个 \$ 10 单位开支
购买房子	第一次抵押	增加 1 个 \$ 100 单位开支
小玩意儿	买冷饮	现金支付 \$ 10
小玩意儿	全家游玩小型高尔夫球	现金支付 \$ 20
小玩意儿	买糖果	现金支付 \$ 10
小玩意儿	去滑水	现金支付 \$ 50
小玩意儿	买金项链	增加 5 个 \$ 10 单位开支
小玩意儿	买计算机和游戏	增加 3 个 \$ 10 单位开支
小玩意儿	为家人买自行车	增加 3 个 \$ 10 单位开支

小玩意儿	买小狗	增加 1 个 \$ 100 单位和 1 个 \$ 10 单位开支
小玩意儿	去夏令营	增加 1 个 \$ 100 单位和 1 个 \$ 10 单位开支
小玩意儿	购买新的宴会服装	增加 3 个 \$ 10 单位开支
小玩意儿	购买冲浪滑板	增加 2 个 \$ 100 单位开支
小玩意儿	购买洋娃娃 游戏者选择用现金或用 信用卡支付	现金支付 \$ 200 或 增加 1 个 \$ 10 单位开支
小玩意儿	购买新篮球鞋 游戏者选择用现金或用 信用卡支付	现金支付 \$ 200 或 增加 1 个 \$ 10 单位开支
小玩意儿	购买电视游戏系统 游戏者选择用现金或用 信用卡支付	现金支付 \$ 400 或 增加 2 个 \$ 10 单位开支
现实生活开支	购买新家具	增加 4 个 \$ 10 单位开支
现实生活开支	购买校服	增加 1 个 \$ 10 单位开支
现实生活开支	房子装新屋顶	增加 1 个 \$ 100 单位开支
现实生活开支	支付搬场费	增加 3 个 \$ 10 单位开支
现实生活开支	购买 4 个轮胎	增加 3 个 \$ 10 单位开支
现实生活开支	汽车需要修理	增加 4 个 \$ 10 单位开支
现实生活开支	购买新洗衣机	增加 1 个 \$ 10 单位开支
现实生活开支	生日宴会 游戏者选择用现金或用 信用卡支付	现金支付 \$ 200 或 增加 1 个 \$ 10 单位开支
现实生活开支	带祖父母吃晚饭 游戏者选择用现金或用 信用卡支付	现金支付 \$ 200 或 增加 1 个 \$ 10 单位开支

如上所述,在较佳实施例中,游戏事件记号 30 包括表示债务/开支事件的一叠印刷卡 36。现在参考图 4A-4D, (如集中地示于图 4), 所有债务/开支卡叠 36 合适地包括具有共同设计的背面, 最好用相同颜色(例如红色)的背景作为定期性开支符号描绘相应类型的债务/开支和/或支付模式的每个符号。例如, 参考图 4A, 示例债务/开支卡 400 包括背面 402, 它包括用于贷款的选择符号 404、

用于以信贷支付的选择符号 406 以及用于长期/抵押债务的选择符号 408。如果需要,在卡的背面还可以描绘定期性开支符号(例如,红色方块)。如在图 4B-4F 的例子中所示,每个债务/开支卡叠 36 的信息面包括:所包含债务/开支的类型的陈述 410(例如,“现实-生活”、小玩意儿、生活方式);用于支付模式(现金、贷款、信贷、抵押)的符号 412;事件的详情细目的陈述 414(例如牙医清洁牙齿);以及事件产生的定期性开支和/或事件要求的现金支付的附加单元的图形表示 416。特别参考图 4C,其中,提供支付模式之间的选择,合适地提供现金支付 416A 和在定期性开支 416B 中的潜在的增加两者的图形表示。如在图 4D 和 4E 中较佳地看到,通过元件单元的图形来表示定期性开支,例如,通过 5 个 \$ 10 单位符号 416C-416G 来表示 \$ 50 的定期性开支,并通过 2 个 \$ 100 单位符号 416H 和 416I 来表示 \$ 200 的定期性开支。如果需要,如在图 4F 中所示,可以同样地通过元件图形单元(\$ 1000、\$ 100、\$ 10)来表示现金支付,例如,通过 2 个 \$ 10 单位符号 416J 和 416K 来表示 \$ 20 的现金支付。用于现金的各种面额的符号合适地复制相应的游戏纸币 40 的面额。

例如,杂项/奖金(“阳光”)事件表示影响所挣收入、无息收入、或开支,或游玩游戏的各方面的其它偶发事件。例如,可以表示增加工资、礼品、支付帐单或贷款、额外的商务、红利、奖赏(对于某些行为,例如,慈善活动)以及奖赏。如果事件影响财产或债务,则最好把与财产或债务的类型相关联的特定的符号以及以无息收入或定期性开支的单元变化的图形表示(相应于在财务陈述记号 20 上使用的符号)结合到事件的记号中,以便于幼年游戏者参加。如果在事件中包括现金,则如果需要,也可以把现金的图形表示结合到事件的记号中。例如,通过股票证券符号与 \$ 10 单位无息收入符号一起合适地表示 \$ 10 的定期性股票红利。在这组事件中合适地包括每种类型的杂项事件的数种变化。此外,在组中可以包括特定事件的多个实例。在较佳实施例中,为了使游戏时间保持在所要求的极限内(一般根据儿童的注意广度,将进行讨论),最好所有的杂项事件的影响是有利的,虽然某些事件可能不施加于特定的游戏者,因为该游戏者没有任何受到该事件影响的特定财产或债务。

如果需要,可以通过阳光事件在游戏中插入机会的附加元件。例如,根据伪随机数发生器(例如,旋转器 60(图 1)),或大约是一个或多个模具的作用,某些事件可以提供变化的奖赏(例如,现金)。如果需要,则可以联系机会和债

务事件使用相似的变化。然而，在较佳实施例，为了简单起见，和避免造成幼年游戏者可能的混淆，只联系阳光事件使用变化的元件，并限于现金。

各个“阳光”事件的记号合适地包括：事件的特征的陈述(例如，工资增加、付清帐单、股票红利、赚钱活动、慈善事件/奖赏/奖品、礼品以及开始一个商务)；一个符号表示事件是“阳光”(杂项)事件；以及事件的详情细目的陈述，如果事件影响财产或债务，则包括与财产或债务的类型相关联的特定符号以及以无息收入或定期性开支的单元变化的图形表示(相应于在财务陈述记号 20 上使用的符号)。符号的使用表示在幼年游戏者的思想中“阳光”事件帮助从机会和债务事件来区别事件，并防止在“阳光”事件的记号中包括财产和债务符号而造成的潜在混淆。在表 3 中示出“阳光”事件的例子。

表 3. 示例的“阳光”事件		
事件的特征	详情细目	
	根据	量/奖赏
工资增加	提升为经理	所挣收入增加 2 个 \$ 100 单位
礼品	接受股票债务礼品	无息收入增加 2 个 \$ 10 单位
开始商务	雇佣其它年轻人收拾屋子	无息收入增加 1 个 \$ 100 单位
证券升值	市场升值	对每证券资产无息收入增加 1 个 \$ 10 单位
慈善工作	慈善工作志愿者	自由轮流
付清帐单	付清最少贷款	开支减少最少贷款量
赚钱	作为最佳慈善基金提出者而赢得奖金	改变：旋转现金转轮
赚钱	保持宅前出售	改变：旋转现金转轮
开始商务	雇佣其它年轻人回收利用报纸	无息收入增加 1 个 \$ 100 单位
第二职业	同意临时照看邻居的小孩	所挣收入增加 1 个 \$ 100 单位
帮助他人	你已经帮助他人	取消下一个“小玩意儿开支”
偿还帐单	偿还最少的信用卡帐单	开支减少最少信用卡帐单量
租金上涨	租出单元的租金上涨	对于每个租出房产无息收入增加 2 个 \$ 10 单位
销售上升	新产品销售较好	对于每个商务财产无息收入增加 1 个 \$ 10 单位

工资增加	老板赏识工作努力	所挣收入增加 1 个 \$ 100 单位
赚钱	在旧货交换市场用现金销售旧玩具	变化：旋转现金转轮
第二职业	同意为邻居的草坪割草一年，每周一次	所挣收入增加 1 个 \$ 100 单位
赚钱	收集和回收利用空罐	变化：旋转现金转轮

如上所述，在较佳实施例中，游戏事件记号 30 包括表示阳光事件的一叠印刷卡 32。现在参考图 5A-5H，(如集中地示于图 5)，所有阳光卡叠 32 合适地包括具有共同设计的背面，最好描绘用于阳光事件的符号。例如，参考图 5A，示例阳光卡 500 包括背面 501，尤其，它包括选择符号 502，例如，太阳“面”。如在图 5B-5H 的例子中所示，每个阳光卡叠 32 的信息面包括：事件的类型的陈述 510(例如，“工资增加”、礼品、开始商务等)；用于阳光事件的符号 512；以及事件的详情细目的陈述 514(例如，提升为经理，接受额外的工资)。如在图 5B-5E 以及 5H 中所示，如果事件影响财产或债务，则还包括在财务陈述记号 22 上事件影响的图形表示 516，合适地(但是不是必须地)作为陈述 514 的一部分；特定符号与受影响的财产或债务的类型相关联，以及在卡上还包括以无息收入或定期性开支为单元变化的图形表示(相应于在财务陈述记号 20 上使用的符号)。如果需要，则还可以使用以现金的单元变化的图形表示。例如，特别参考图 5C，通过指令 514A 合适地表示股票礼品，游戏者用于把特定阳光卡添加到游戏者股票资产，并得到来自银行的证券图标，并把它放置在财务陈述记号 22 上，接着是属于股票的无息收入的单元的符号，既然是这样，是与股票财产的符号 516C 一起的 2 个 \$ 10 无息收入单位符号(例如，绿色圆圈)516A、516B。相似地，如在图 5E 中所示，通过一个指令合适地表示股票红利，以接收表示为符号(所述符号用于属于股票的无息收入的单元)的无息收入的单元数，既然是这样，对于通过游戏者保留的，通过符号 516E 指定每个证券财产，是 1 个 \$ 10 的无息收入单位符号(例如，绿色圆圈)516D。对于幼年游戏者，可能需要首先调动游戏者的注意力以区别股票礼品和股票红利。然而，一旦引导而加以区别，即使是阅读有困难的游戏者也应该可能断定各个卡之间的差异。

通过阳光卡合适地强调通过偿还债务而减少定期性开支的要求；如在图 5G 中所示，付清帐单是“阳光”事件的一个合适的例子。在卡上的信息合适地包括对于已经付清贷款(游戏者的最少的贷款)的结果的一个陈述，并使最少的贷款/信贷债务卡、有关的图标以及与该贷款相关联的定期性开支标志返回(到银行)。指令包括用于贷款/信贷债务的符号 516F 和用于定期性开支的单元的符号 516G，例如，红色方块。

如上所述，根据伪随机数发生器(例如，旋转器 60(图 1；此后有时称之为“现金转轮 60”))的操作，或根据一个或多个模具的作用，通过提供变化的奖赏(例如，现金)在游戏中插入机会的附加元件。在图 5H 中示出这种事件的例子；既然是这样，为游戏者提出慈善基金而给予奖励，奖励的量通过“旋转现金转轮”而确定。在指令中包括“现金转轮”旋转器的图形符号 516H，以帮助幼年游戏者。

现在参考图 6，合适的旋转器 60 包括多个部分，每个部分相应于预定的现金量，例如，\$ 50、\$ 100、\$ 200 以及 \$ 500。如果需要，在旋转器 60 上可以包括游戏纸币的单元的显示，以帮助幼年游戏者，例如，5 个 \$ 100 单位 602 表示 \$ 500。图形表示合适地相应于游戏纸币的单元面额的颜色和/或设计。

事件指定机构 50 可以包括任何合适的机构，用于把事件分配给相应的游戏者，并定义支付周期，即，在定期性基础上(例如，额定的月份/轮次次数/前进的空间数)调用接受收入和支付开支。例如，在游戏 10 的电子形式中，可以在伪随机基础上(在机会、债务和阳光事件中间组合和选择)，与偶然指令(此后有时称之为“薪金”或“支付日”指令)一起，轮流对每个游戏者显示事件的记号，以从银行接受工资和无息收入，并把开支支付给银行。可以在定期性或伪随机基础上发出这种支付日指令，最好在伪随机基础上，但是在每个边界极限之内，例如，在最大轮次次数内会发生支付日。

如上所述，事件指定机构 501 最好包括伪随机数发生器(例如，一对骰子 52，或旋转器)；游戏者标志 54；以及带有空间轨道 58 的游戏板 56，所述空间相应于指定类别的事件卡的图画；以及指示“支付日”的至少一个空间(最好 2 个)。相应于各个类别的空间的数目是在预定的部分中的，以提供所需要的事件概率。现在参考图 7，例如，在较佳实施例中的轨道 58 包括 24 个预定的空间数，包括：例如，预定数目为 15 的相应于机会的空间 702；例如，预定

数目为 6 的相应于债务/开支的空间 74；例如，预定数目为 2 的“支付日”空间 706；以及，例如，预定数目为 1 的相应于阳光事件 708 的空间。最好使各个空间通过可视外表与各个相关联的事件类别相关，例如，机会空间 702 的颜色相应于收入，例如绿色，和/或带有无息收入符号(例如，一个圆圈)；债务/开支 704 的颜色相应于债务/开支，例如红色，和/或带有定期性开支符号(例如，方块)；以及阳光事件空间 708 是黄色的，和/或带有阳光符号。支付日空间合适地带有货币符号。通过合适的符号(例如，箭头 710)指定轨道 48 的一个空间作为开始点。

游戏板 56 还合适地包括部分 712、714 和 716，分别指定这些部分容纳事件卡叠 34、36 和 32。

通过选择银行家(通常是一个成年人，特别当幼年游戏者正在游玩时，或一个有较强数学和计算技能的儿童)以管理和控制纸币和标志而开始游戏 10 的较佳实施例的游玩。从银行合适地接受所有纸币和计数器，或向银行支付。把卡叠 32、34 和 36 洗牌后面向下放置在游戏板 56 上。每个游戏者选择一个有颜色的标志(游戏块)54，并把财务陈述游戏卡 22 与所挣收入标志 26、开支标志 28、以及游戏纸币 40 的初始总和(例如，3 个 \$ 1000 帐单)一起提供给他，所述所挣收入标志 26 表示属于游戏者的定期性所挣收入，例如，\$ 1000；所述开支标志 28 表示属于游戏者的定期性开支，例如，\$ 700。如上所述，把通过所挣收入标志 26 反映的起始所挣收入合适地设置为预定的“整数”，例如，\$ 1000，以便于“计算”；而把通过开支标志 28 反映的起始总开支合适地设置为预定量(例如，\$ 700)，比所挣收入量少所挣收入的预定百分比(例如，30%)。

然后确定游玩的次序。例如，每个游戏者投掷骰子来确定第一个游戏者；游戏从这个游戏者开始，然后每个接着的左边的游戏者依次游玩。

每个游戏者根据投掷骰子的结果，依次沿轨道 58 移动他的或她的标志 54。当游戏者登上特定的空间时，他或她从相关联的叠 32、34 或 36 中的一个选择一张卡。相应地修改游戏者财务陈述记号 20，例如，把标志和图标放置在财务陈述游戏卡 22 上，或从其上取走。当游戏者通过发薪空间时，他或她从银行接受等于工资和无息收入的总和的现金，并向银行支付等于游戏者的开支的总和。得到无息收入大于开支的第一个游戏者是初始得胜者。如果需要，可以把

具有合适字符的奖章，例如，“我是一个现金流通小伙子”，奖给初始得胜者(一般得胜直到游戏结束)。

希望游戏游玩的总长度与幼年游戏者的注意广度相当。相应地，希望固定一个目标轮次数，供一般游戏者完成(例如，得胜)游戏。本发明已经确定：(a)约 90 分钟的游戏长度是特别适合于 6 个游戏者的目标范围的；以及(b)平均地说，每个游戏者轮到约 1.25 分。因此 90 分游戏允许总数为 72 次的轮次，6 个游戏者中的每一个等于轮到 12 次。相应地，希望在游玩中，平均轮次次数在 12 次或小于 12 次中，游戏者就能够在游戏中得胜(例如，产生无息收入大于开支)。合适地设计游戏事件记号 30 以及事件指定机构 50，致使在预定的目标轮次次数(例如，12)中可能获得足够的资产，以产生无息收入的预定水平超过初始开支加上可能通过事件添加的开支，建立得到财产和获得债务的合适的相对概率，以及每个财产的平均无息收入以及每个债务的平均开支。数学上表达为：

$$\text{Number}_{\text{turns}}[(\text{Probability}_{\text{Asset}})(\text{PassiveIncome}_{\text{Ave}}) - (\text{Probability}_{\text{Liability}})(\text{Expense}_{\text{Ave}})] - \text{Expense}_{\text{Ascribed}} > 0 \quad (1)$$

其中：

$\text{Number}_{\text{turns}}$ (数目_{轮次})是目标轮次

$\text{Probability}_{\text{Asset}}$ (概率_{财产})是登上财产空间的概率

$\text{PassiveIncome}_{\text{Ave}}$ (无息收入_{平均})是财产产生的平均无息收入

$\text{Probability}_{\text{Liability}}$ (概率_{债务})是登上债务空间的概率

$\text{Expense}_{\text{Ave}}$ (开支_{平均})是债务产生的平均开支

$\text{Expense}_{\text{Ascribed}}$ (开支_{属于})是属于游戏者的初始开支

为了保持幼年游戏者在游戏中的兴趣，还希望相当容易地获得资产；平均地说，在游戏过程中接受的纸币总数将大于游戏者可能获得的资产的成本。数学上表达为：

$$M_{\text{total}} - \text{AssetCost}_{\text{total}} > 0 \quad (2)$$

其中：

M_{total} (M_{总数})是在游戏过程中可能得到的纸币量；以及

$\text{AssetCost}_{\text{total}}$ (财产成本_{总数})是游戏者可能得到的资产的成本。

如果在游戏开始处游戏者($\text{Savings}_{\text{Ascribed}}$)(储蓄_{属于})所挣收入、无息收入、开

支，以及在游戏过程中的“游戏者”数目，则在游戏过程中可能得到的纸币量 M_{total} 是手头的初始现金量(储蓄)的函数：

$$M_{total} = Savings_{Ascribed} + Number_{payday} [(EarnedIncome_{Ascribed} - Expense_{Ascribed}) + Number_{turns}(Probability_{Asset})(PassiveIncome_{Ave}) - Number_{turns}(Probability_{Liability})(Expense_{Ave})] \quad (3)$$

在游戏过程期间，游戏者可能得到的资产的很可能的总成本($AssetCost_{total}$)是登上财产空间的概率($Probability_{Asset}$)、资产的平均成本($AssetCost_{Ave}$)以及在游戏中游玩轮次次数($Number_{turns}$)的函数：

$$AssetCost_{total} = Number_{turns}[(Probability_{Asset})(AssetCost_{Ave})] \quad (4)$$

把公式 3 和 4 代入公式 2

$$Savings_{Ascribed} + Number_{payday} [(EarnedIncome_{Ascribed} - Expense_{Ascribed}) + (Probability_{Asset})(PassiveIncome_{Ave}) - (Probability_{Liability})(Expense_{Ave})] - Number_{turns}[(Probability_{Asset})(AssetCost_{Ave})] > 0 \quad (5)$$

合适地设置相应于各个类别的空间的相对比例，以提供所需要的事件概率和频度；如上面参考图 7 所述。在较佳实施例 58 中，轨道 58 包括总数为 24 个的空间，其中，15 个空间 702 相应于机会；6 个空间 704 相应于债务/开支；2 个空间 706 相应于“支付日”；而 1 个空间 708 相应于阳光事件。因此，在较佳实施例 58 中，对于给定的轮次，得到财产的概率是 24 中取 15=62.5%(或仅考虑资产与负债，21 中取 15=71.4%)，而获得债务的概率是 24 中取 6=25%(或仅考虑资产与负债，21 中取 6=28.5%)。

把支付日空间 706 合适地设置成彼此相差 180 度，例如，离开开始 710 的第 6 和第 18 个空间。使用两粒骰子，12 次轮次相应于每个游戏者平均移动 84 个空间；在游戏过程期间，每个游戏者将巡游 24 个空间的轨道 58 平均 $3\frac{1}{2}$ 次，而在轨道 58 上有两个支付日空间 706，在游戏过程期间通过支付日空间 706 平均 $7\frac{1}{2}$ 次。如上所述，合适地设置开始所挣收入($EarnedIncome_{Ascribed}$)为预定的“整数”数字，例如，\$ 1000，为了便于“计算”，并合适地把开始总开支($Expense_{Ascribed}$)设置为预定量(例如，\$ 700)，所述预定量比所挣收入量小所挣收入的预定百分比(例如，30%)。合适地选择初始储蓄量($Savings_{Ascribed}$)使之等于所挣收入和开支之间的预定的多个(例如，10)差值(表示在支付周期的

预定数(例如, 10)上积累的储蓄)。因此, 在较佳实施例中:

$$\text{Number}_{\text{turns}}=12$$

$$\text{Probability}_{\text{Asset}}=62.5\%$$

$$\text{Probability}_{\text{Liability}}=25\%$$

$$\text{EarnedIncome}_{\text{Ascribed}}=\$1000$$

$$\text{Expense}_{\text{Ascribed}}=\$700$$

$$\text{Savings}_{\text{Ascribed}}=\$3000$$

$$\text{Number}_{\text{payday}}(\text{数支付日})=7.5$$

公式 1 变成:

$$12[(0.625)(\text{PassiveIncome}_{\text{Ave}}) - (0.25)(\text{Expense}_{\text{Ave}})] - \$700 > 0 \quad (6)$$

$$7.5[(\text{PassiveIncome}_{\text{Ave}}) - 3(\text{Expense}_{\text{Ave}})] - \$700 > 0 \quad (7)$$

$$2.5(\text{PassiveIncome}_{\text{Ave}}) - \$233.3 > (\text{Expense}_{\text{Ave}}) \quad (8)$$

因此, 在较佳实施例中, 选择每债务的平均开支, $\text{Expense}_{\text{Ave}}=\100 , 选择通过资产产生的平均无息收入为大于 \$ 133.3 的一个值, 例如, \$ 145 或 \$ 162.5。相对每债务的平均开支的每财产的平均无息收入的值越大, 游戏者越容易得胜。

因此, 在较佳实施例中, 可以把在游戏过程期间可能接受的纸币量, M_{total} , 表达为:

$$M_{\text{total}} = \$3000 + 7.5 [(\$300) + 12(0.625)(\$162.5) - 12(0.25)(\$100)] = \$12,140.63 \quad (9)$$

并对用于 $\text{AssetCost}_{\text{Ave}}$ 的公式 5 求解:

$$\$3000 + 7.5 [(\$300) + 12(0.625)(162.5) - 12(0.25)(100)] - 12[(0.625)(\text{AssetCost}_{\text{Ave}})] > 0 \quad (10)$$

$$\text{AssetCost}_{\text{Ave}} < \$1618.75$$

相对于游戏者可能可得到的纸币量的每财产平均成本的值 ($\text{AssetCost}_{\text{Ave}}$) 越低, 游戏者越容易得胜。在较佳实施例中, 在 \$ 943.75 处建立 $\text{AssetCost}_{\text{Ave}}$ 。

在较佳实施例中, 对于幼年游戏者合适地包括用图说明的“如何成为银行家”以及“开始”和“如何游玩”指令页 60。对于碰到的各种游戏元件, 指令页使用各种符号, 最好反映形状和颜色两者, 以便于相当年幼的游戏者理解, 诸如, 例如: 储蓄/现金、所挣收入、无息收入、开支; 各种事件卡(机会 34、

债务/开支 36 以及阳光 32)，以及在轨道 58 上的空间的种类(机会 702、债务/开支 704、支付日 706 以及阳光 708)。在指令页 60 上对于空间 702、704、706、708 的描绘合适地用近似形状(被截头的馅饼部分)以及空间的近似颜色-方案和符号。例如，“开始”指令页 60A 合适地包括一个指令“从银行得到：”，接着是用于所挣收入标志 26 的合适数的符号(例如，1 个 \$ 1,000 面额绿色三角形)和用于开支标志 28 的合适数的符号(例如，7 个 \$ 100 面额红色方块)，接着是进一步的指令“把计数器放在你的游戏卡上”，以及游戏纸币的 3 个 \$ 1,000 钞票的描绘。如果需要，“开始”指令页 60A 还可以包括部分 64，它提供如何阅读和解译事件卡的入门。

在表 4 和 5 中分别示出示例“如何游玩”和“如何成为银行家”用图说明指令页，其中，通过包含在括号中的元件名称表示用于各种游戏元件的符号，例如，在表 4 和 5 中把无息收入标志 27 的符号表示为{无息收入标志 27}。当在表 4 和 5 的示例用图说明指令页中使用时，术语“游戏卡”是指游戏卡 22，而“游戏板”是值游戏板 56。

表 4

如何游玩：

取出游戏板并选择一个有颜色的游戏块。选择某人为银行家，帮助他们设置。银行得到所有的{游戏纸币}、{所挣收入标志 26，\$ 1,000 面额}、{所挣收入标志 26，\$ 100 面额}、{无息收入标志 27，\$ 1,000 面额}、{无息收入标志 27，\$ 100 面额}、{无息收入标志 27，\$ 10 面额}、{开支标志 28，\$ 1,000 面额}、{开支，\$ 100 面额}、{开支标志 27，\$ 10 面额}。

使卡叠面向下进行洗牌，并把它们放置在游戏板上。

取得一游戏卡，并从银行“开始”事件。

每人投掷两粒骰子；总数最高的游戏者移动所投掷的数目，沿轨道的顺时针方向行进。下一个轮到第一游戏者左边的人，依此类推。

如果你投掷骰子得任何“成双”，则取走这些{阳光卡 32}中之一。

当你的{无息收入标志 27}的总数大于你的{开支标志 28}时，你胜利了。
空间的颜色和符号两者的编码象这样：

当你通过或登上这个空间，{支付日空间 706}，时，得到的纸币等于在你的游戏卡上的所有这些{所挣收入标志 26}和{无息收入标志 27}。

然后支付等于所有这些的钱：在你的游戏卡上的{开支标志 28}。

如果你不能够支付你的{开支标志 28}，则你必须重新开始。把所有东西归还银行，移动到在游戏板上的“这里开始”，然后从银行再次“开始”得到财产。

抱歉，不允许借贷。

如果你登上这里{机会空间 702}，则取得相同颜色的卡。把这些卡{机会空间 702}称为资产。它们给你{无息收入标志 27}。

你支付{游戏纸币}来购买它们。如果你不想购买，你可以不买。如果你没有足够的{游戏纸币}，你不能够购买它。把新的{无息收入标志 27}和{财产图标}放置在你的游戏卡上配合它们的地方，并把财产卡放在符号配合的地方。

如果你登上这里{债务/开支空间 704}，则取得相同颜色的卡。把这些卡{债务/开支空间 704}称为债务。它们给你{开支标志 28}。

抱歉，你必须取得它们并把它们放置在你的游戏卡上配合它们的地方。把红色债务卡放在你的游戏卡上符号配合的地方。

如果你投掷到成双，登上或通过这个地方{阳光空间 708}，则取得这些卡{阳光卡 32}中之一。保存这些卡。它们帮助你得胜！

好好玩吧！

表 5

如何成为银行家

规则说银行得到所有的{游戏纸币}、{所挣收入标志 26, \$ 1,000 面额}、{所挣收入标志 26, \$ 100 面额}、{无息收入标志 27, \$ 1,000 面额}、{无息收入标志 27, \$ 100 面额}、{无息收入标志 27, \$ 10 面额}、{开支标志 28, \$ 1,000 面额}、{开支, \$ 100 面额}、{开支标志 27, \$ 10 面额}。

如果你把每类计数器放成独立的一堆,把每个大小的纸币放成一堆,则将会更加方便。

每次有人得到或支付{游戏纸币},意味着从或到银行。

当任何一个人通过或登上这个空间,{支付日空间 706},时,

银行把等于在他们的游戏卡上所有的这些{所挣收入标志 26}和{无息收入标志 27}的纸币给他们。

然后收集在他们的游戏卡上等于所有这些{开支标志 28}的纸币。

你可以帮助幼年游戏者计算他们的计数器和他们的{游戏纸币}。

当任何一个人取得任何卡时,他们可以得到多于任何这些:{所挣收入标志 26}、{无息收入标志 27}和{开支标志 28}。

你可以提醒他们把这些放在他们的游戏卡上,如果他们忘记的话。他们还保留他们取得的卡,并收集{图标 66},把他们放在配合符号的上面。

你也参加游戏是许可的。

请把你的钱和银行的前分开保存。

如果需要,可以使用附加的(或另外的)规则,使游戏对于更有经验的游戏者更有竞争性和/或教导特定的概念。例如:

可以使“小玩意儿开支”(但是不是现实生活开支)作为任选项目。当取得小玩意儿卡时,游戏者可以选择购买小玩意儿,或选择不购买小玩意儿,并把小玩意儿开支卡返回到叠的底下。

可以相对于某些或所有开支提供用现金支付(预付、付清)任何定期性开支(例如,一次支付在卡上列出的预定多个(例如,20)定期性开支)的选择。

可以使所挣收入(例如,薪水)和/或初始开支成为变化的。可以确定属于游戏者的初始所挣收入作为游戏设置的一部分,例如,通过投掷一次或多次骰子设置游戏者薪水。例如,每个游戏者投掷骰子,并接受表示预定基础工资(例如,\$500)的所挣收入标志 26 加上预定量(此后有时称之为“变化工资乘数”)(例如,\$100)乘以骰子示出的量。从相同的投掷骰子确定属于游戏者的初始开支,例如,预定的基础开支(最好小于基础工资,例如,\$400)加上预定量(最好小于变化工资乘数,例如,\$50)乘以骰子示出的量。

另一方面,可以在支付日到支付日的基础上调整薪水,例如,当通过支付日空间 706 时,使之等于预定的基数(例如,\$500)加上预定的量(例如,\$100)乘以骰子示出的量。

可以建立逐渐“累进的”所得税,增加税收(开支)可施加于工资和或无息收入。还可以建立某些类型的资产和或某些类型的开支产生的收入扣除。

可以使资产的成本成为可变的,例如,根据游戏者该次轮次投掷的骰子的值通过把一个数添加到在事件卡上示出的价格上而确定(例如,\$50 乘以投掷的值)。

可以使各种资产产生的收入成可变的。如果需要,可以对于不同类型的资产使用不同的公式。例如,在游戏者为商务支付之后,通过投掷两粒骰子可以确定通过“商务”财产产生的收入。如果投掷的值不超过预定的门限值,例如,5,则“商务”没有产生无息收入(表示在财产中承担开支,必须计算所述财产超过有利的现金周转)。假定符合门限值,则对于骰子上的每一点,财产产生等于预定乘数(例如\$20)的量的无息收入。在游戏者为证券支付之后,同样通过投掷两粒骰子可以确定通过“证券”财产产生的收入;财产产生的无息收入的量等于预定乘数(例如\$20)乘以预定数(例如6)与投掷的数之间的差值。在较佳实施例,把负的差值作为零来处理。例如,当获得证券时,或每次通过阳光空间 708 时,或每次通过支付日空间 706 时,可以计算证券收入。

可以把反映失去所挣收入(失业)的情况结合到游戏中。例如,任何游戏者投掷预定数(例如,“2”或“12”)就会“丢失他或她的工作”达预定数(例如,2)的支付日,即,在之后接着的数次(例如,2次),他或她通过支付日空间 706

时，收到预定较小量(例如，0)的所挣收入。如果需要，在“失业”周期期间还可以降低开支。例如，游戏者可以仅收到\$300所挣收入(不管他或她有多少工资计数器)，而对于之后的2个支付日空间的每一个，可以使他或她的开支降低\$350。

在较佳实施例中，实施游戏10作为板式游戏，可以容易地把游戏10应用于计算机环境，而且可以在软盘、CD ROM或其它合适的媒体上提供。此外，在一个电子实施例中，游戏者通过局域网、广域网或诸如互连网之类的扩展网，可以在不同的位置处游玩游戏。相应地，应该使在上述说明中识别诸如游戏板56和轨道58、标志24、26和28、标志54、骰子52、卡32、34、和36、游戏纸币40等物理元件所使用的各种术语包括电子媒体等效物。

上面是较佳示例实施例和在填写申请表时申请人已知的发明最佳模式的说明。本发明不限于所示的特定的形式。例如，可以在本发明的范围内在设计 and 元件安排中作出修改，如在所附的权利要求书中表达。

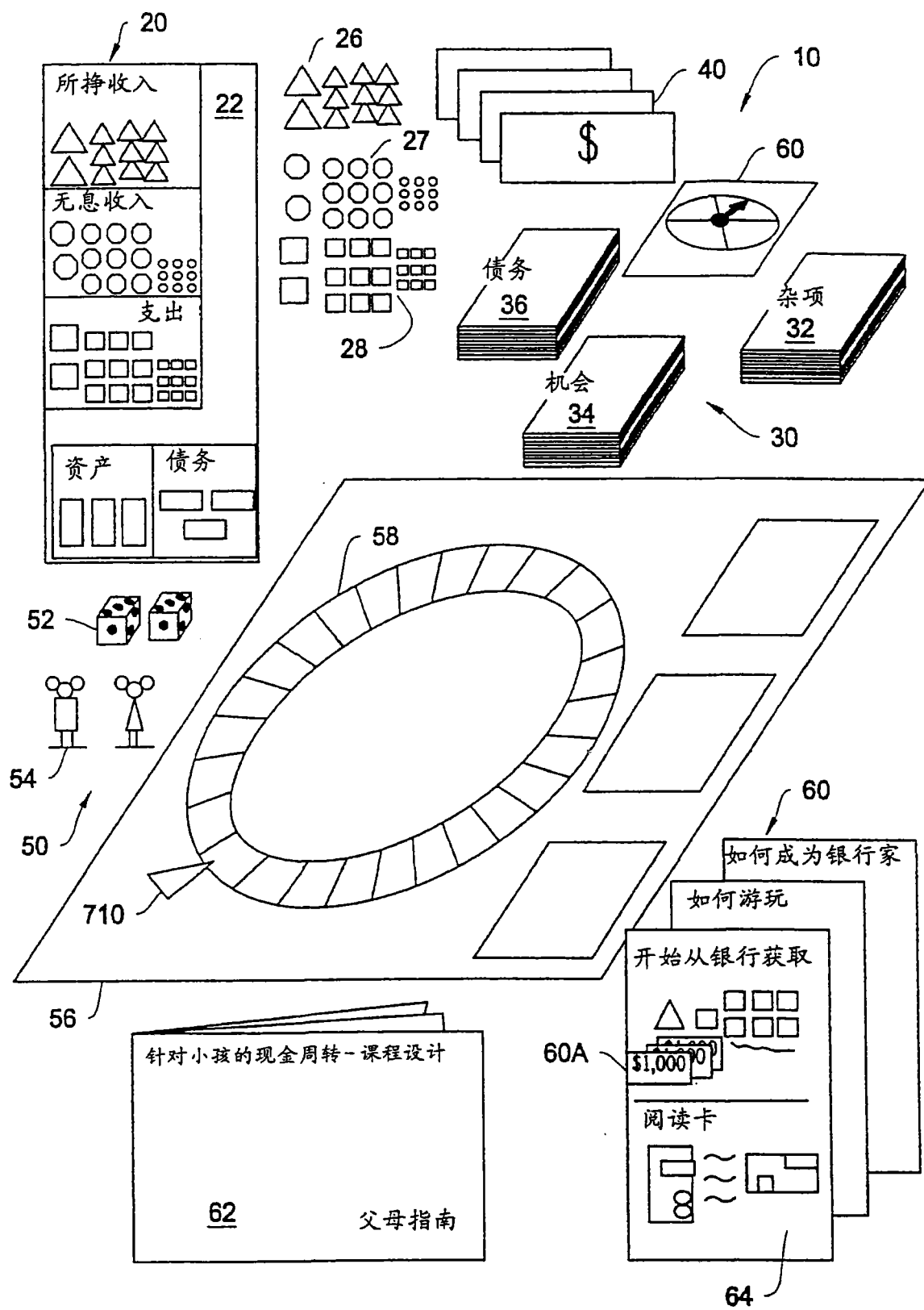


图 1

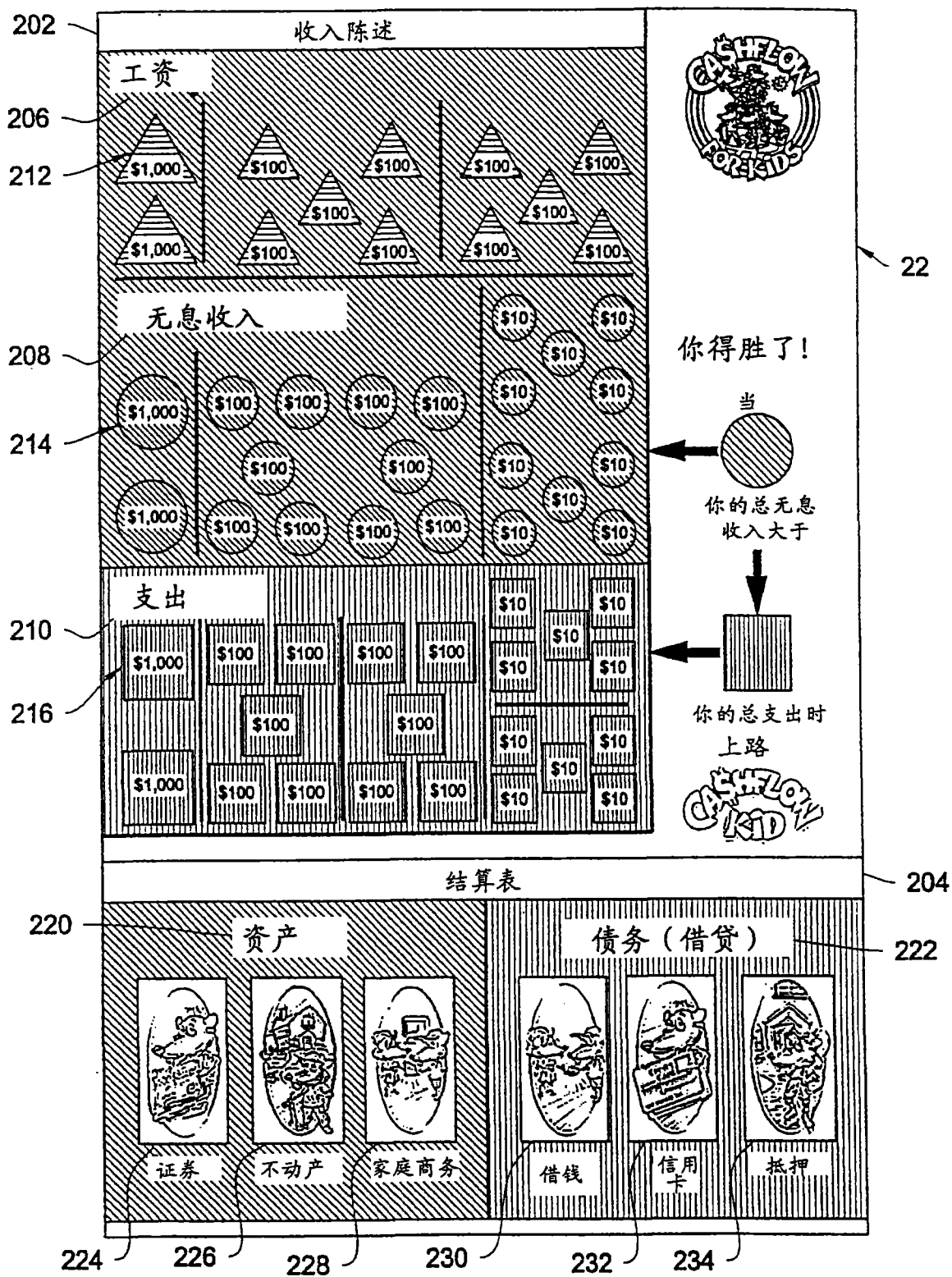


图 2

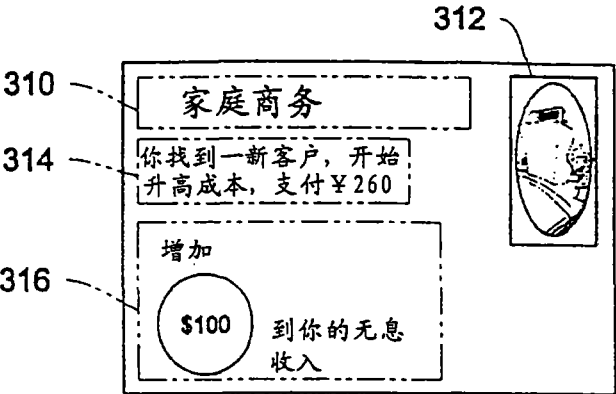


图 3B

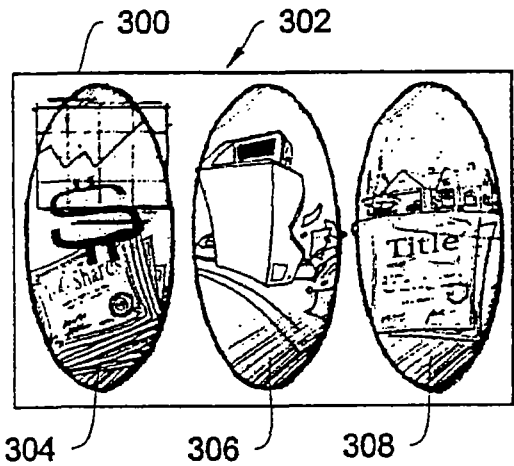


图 3A

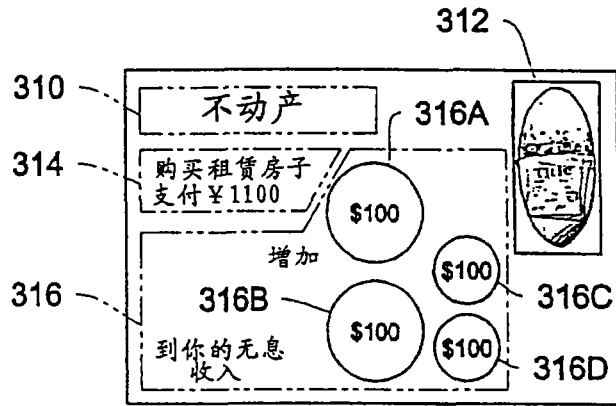


图 3C

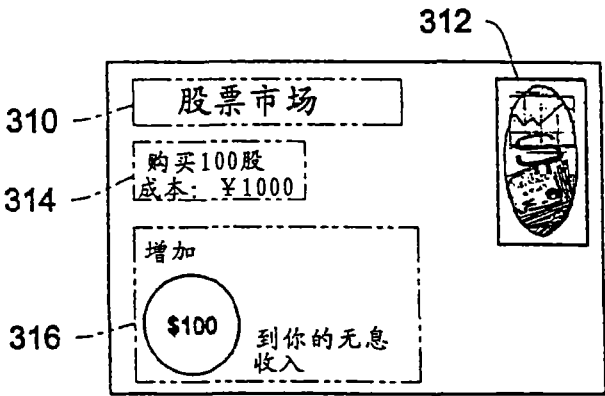


图 3D

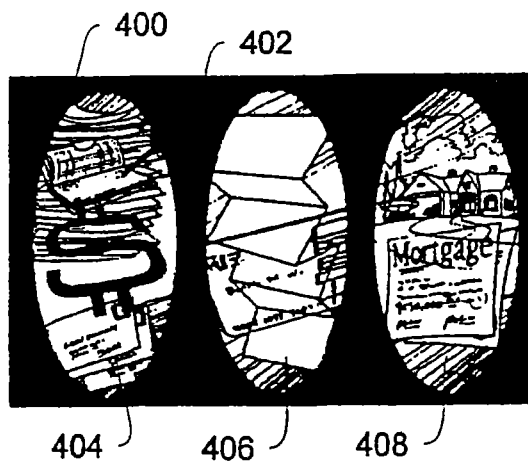


图 4A

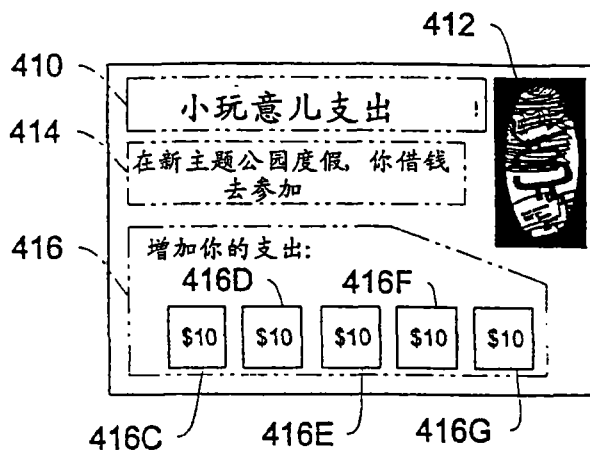


图 4D

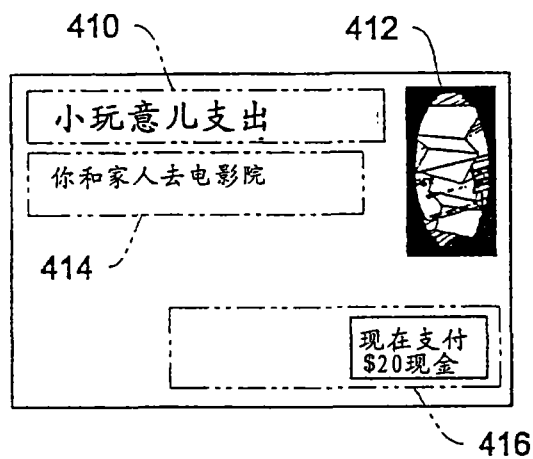


图 4B

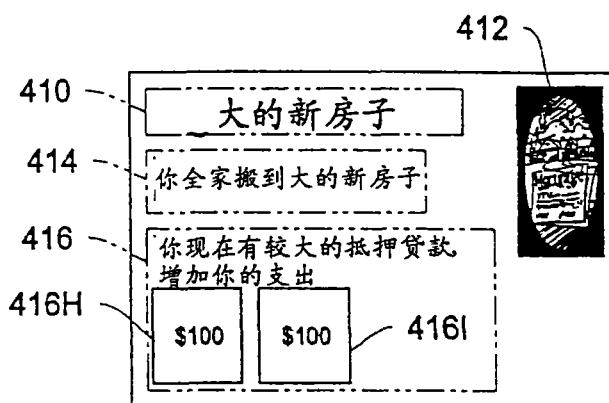


图 4E

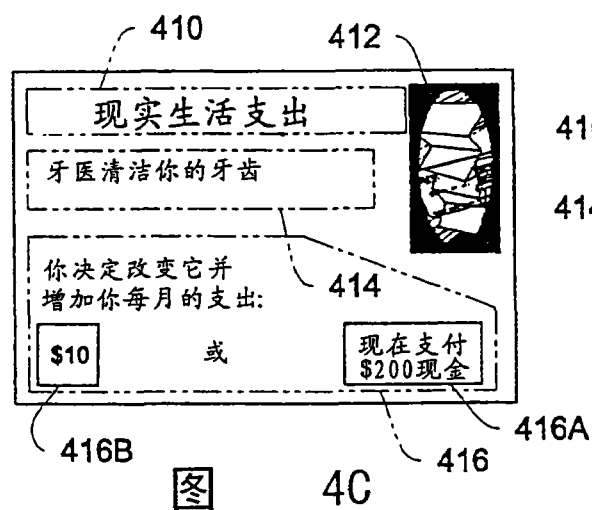


图 4C

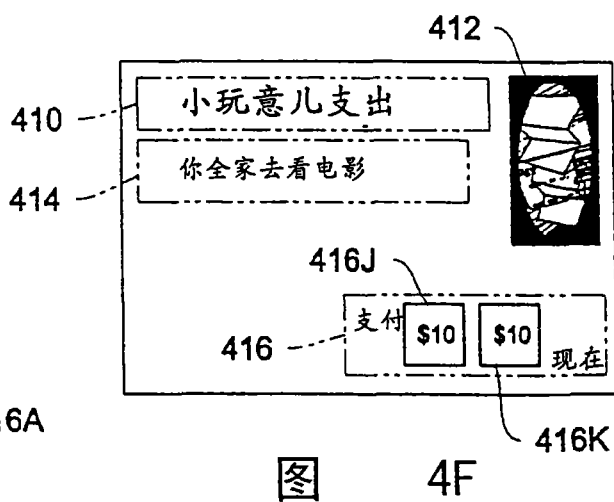


图 4F

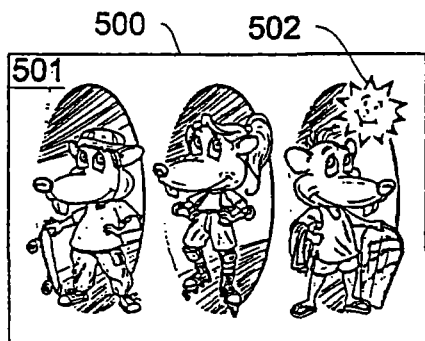


图 5A

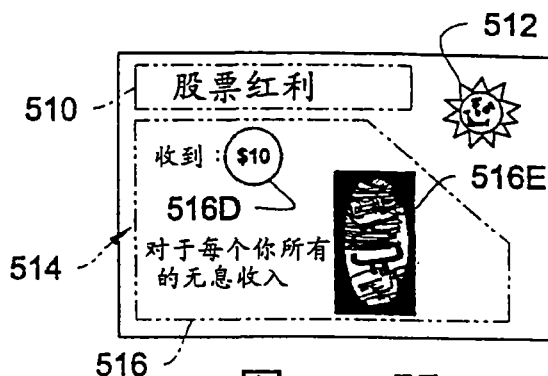


图 5E

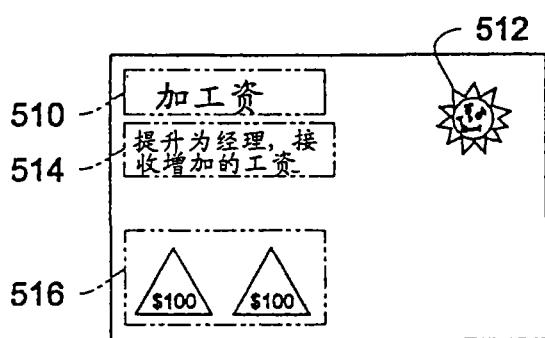


图 5B

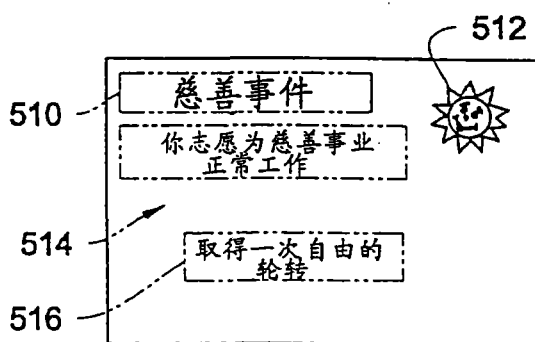


图 5F

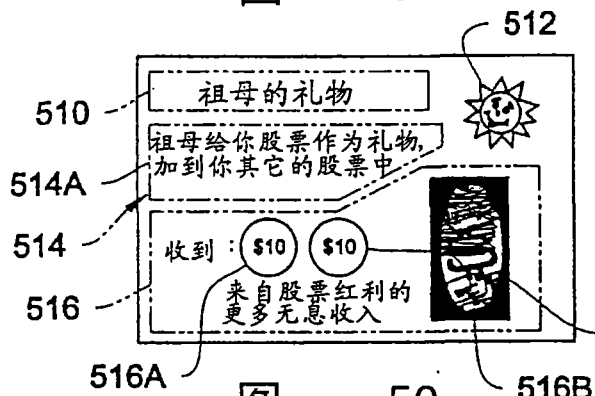


图 5C

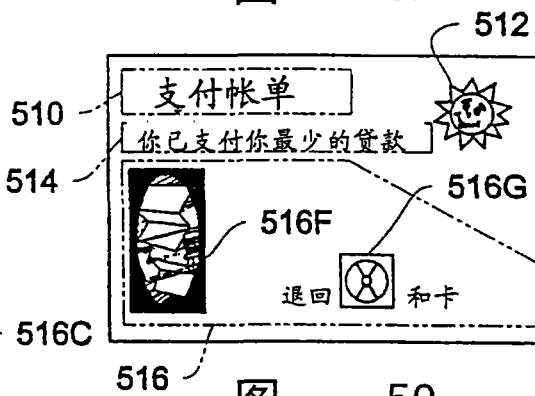


图 5G

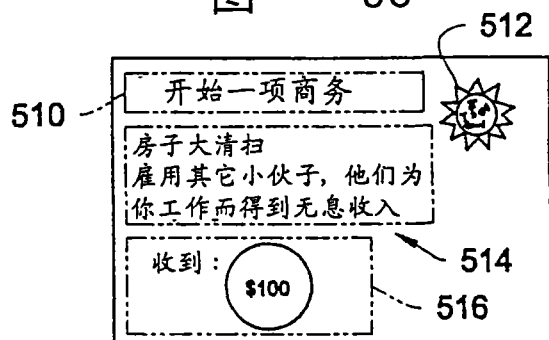


图 5D

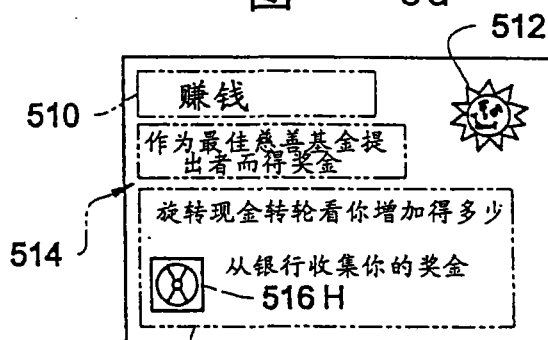


图 5H

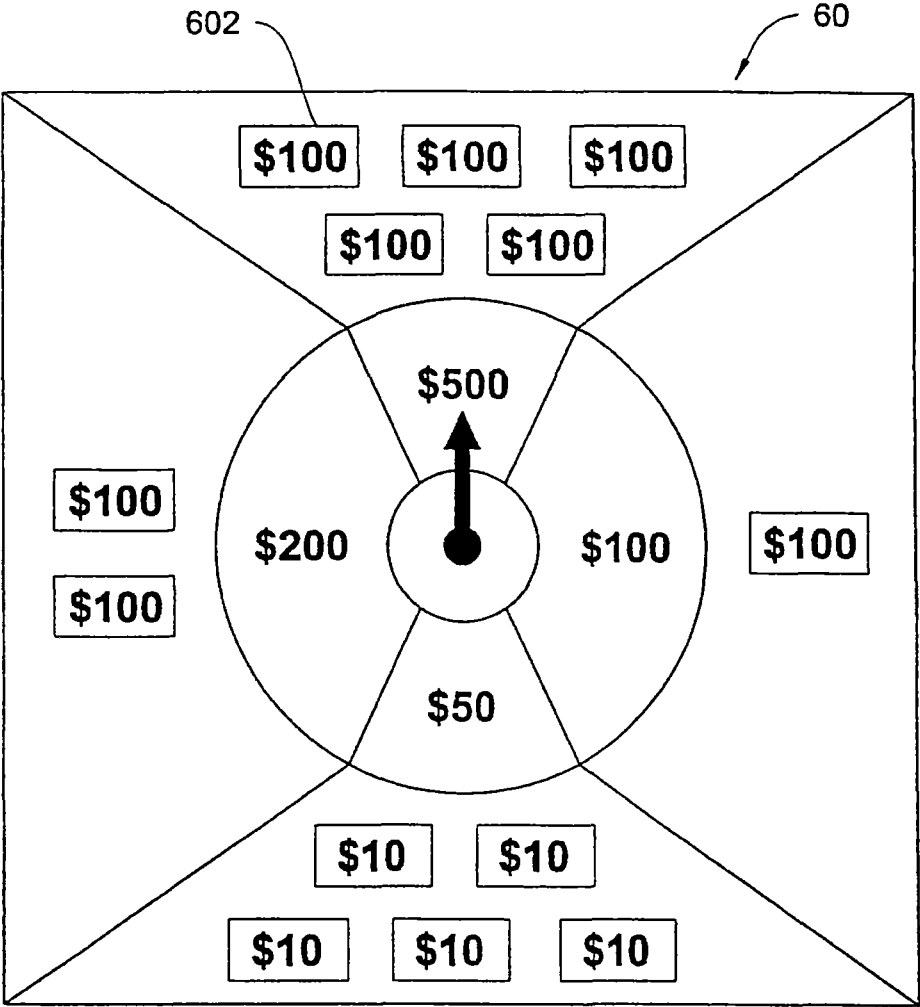


图 6

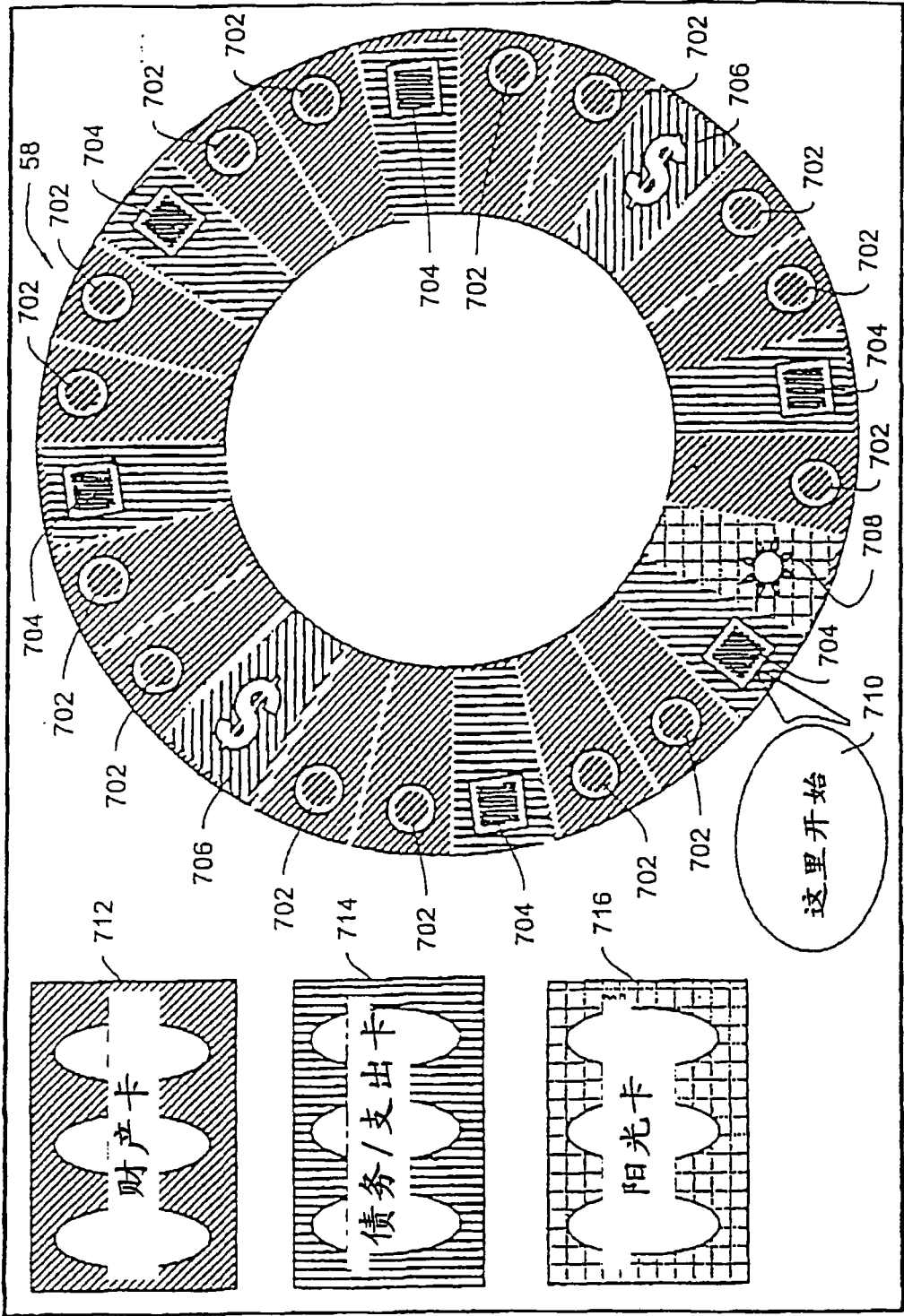


图 7