

RZECZPOSPOLITA
POLSKA



Urząd Patentowy
Rzeczypospolitej Polskiej

(12)

OPIS OCHRONNY WZORU PRZEMYSŁOWEGO

(19) **PL** (11) **16548**

(51) Klasyfikacja:
19-08

(21) Numer zgłoszenia: **16322**

(22) Data zgłoszenia: **31.03.2010**

(54)

Książeczka instrukcja gry STOCK GAME

(45) O udzieleniu prawa z rejestracji ogłoszono:
30.06.2011 WUP 06/2011

(73) Uprawniony z rejestracji wzoru przemysłowego:
FANABERIE Grażyna Leśniak, Cieciszew, (PL)

(72) Twórca(y) wzoru przemysłowego:
Leśniak Grażyna, Cieciszew, (PL);
Siegel Piotr, Warszawa, (PL)

PL 16548

Książeczka instrukcja gry STOCK GAME

Przedmiotem wzoru przemysłowego jest książeczka instrukcja gry STOCK GAME, przeznaczona dla uczestników gry do zapoznania się z zasadami gry poprzez tekst powiązany z wizualnymi rysunkami i zasadami.

Istotę cech nowości i oryginalności wzoru przemysłowego stanowi nowa postać przedmiotu, przejawiająca się kolorystyką powierzchni oraz układem i grafiką kolejnych stron książki instrukcji.

Przedmiot wzoru przemysłowego uwidoczniony został na załączonym rysunku, na którym fig.1 – przedstawia prostokątną zewnętrzną okładkę pierwszej i ostatniej książeczki instrukcji gry STOCK GAME zawierającej w symetrycznym podziale z prawej części pierwszą stronę o tle w kolorze ciemnoniebieskim z umieszczonym w górnej części wyrazami STOCK GAME o wielkich literach o stylizowanym kroju i czerwonym kolorze, a poniżej wyrazy PIERWSZY KROK DO SUKCESU ! o wielkich literach o stylizowanym kroju i białym kolorze oraz stylizowane elementy wykresu z cyframi i elementami o białym kolorze, zaś przy dolnym obrzeżu rysunek trójkątów o powierzchniach z małych kwadratów o żółtym i czerwonym kolorze powierzchni a obok wyraz INSTRUKCJA o zarysie białych o komputerowym kroju liter, a z lewej strony ostatnią zewnętrzną stronę książeczki o ciemnoniebieskim tle zawierające w górnej części stylizowane elementy wykresu z cyframi i elementami o białym kolorze oraz przy dolnym obrzeżu rysunek trójkątów o powierzchniach z małych kwadratów o żółtym i czerwonym kolorze powierzchni a przy boku prostokąt o powierzchni o czarnym kolorze zawierający rzędy wyrazów o białym kolorze liter; fig.2 – przedstawia stronę 02 i 03 książeczki, z których strona 02 zawiera tytuł Zawartość pudełka STOCK GAME a poniżej rysunek kolorowej planszy gry o dominującym kolorze niebieskim, a poniżej rysunek obligacji skarbowych, akcji spółek, certyfikatów inwestycyjnych funduszy inwestycyjnych oraz gotówki, a przy dolnym obrzeżu numer strony 02 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME, zaś strona 03 zawiera opisy akcji spółek wymienionych poniżej z umieszczonym obok rysunkiem zawierającym tytuł AKCJE FIRMY, poniżej wymienione nominały banknotów z umieszczonym obok rysunkiem ich wyglądu i kolorów, a poniżej tekst o pionkach i obok ich rysunek ukazujący ich zarys i kolory, a poniżej rysunek kostki do gry, a przy dolnym obrzeżu numer strony 03 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME; fig.3 – przedstawia stronę 04 i 05 książeczki, z których strona 04 zawiera tytuł Słownik pojęć zawierający pojęcia Dom Maklerski, Fundusz Inwestycyjny, GPW- Giełda Papierów Wartościowych, Modernizacja z opisem, a przy dolnym obrzeżu numer strony 04 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME, zaś strona 05 zawiera dalsze pojęcia – Obligacja skarbowe, Pole wyboru, Tabela wartości, Upadłość, Wartość całkowita z opisem, a w części środkowej trzy rysunki prostokątów zawierające zapisy wartości euro, a przy dolnym obrzeżu numer strony 05 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME; fig.4 - przedstawia stronę 06 i 07 książeczki, z których strona 06 zawiera pojęcia Wejście, WZA Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, a przy dolnym obrzeżu numer strony 06 o

charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME, zaś strona 07 zawiera w górnej części zapis ZASADY gry o powiększonych literach, a poniżej Rozdział 1 Uczestniczy z opisem, poniżej Rozdział 2 Dom Maklerski z opisem, a przy dolnym obrzeżu numer strony 07 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME; fig.5 - przedstawia stronę 08 i 09 książeczki, z których strona 08 zawiera zapis Rozdział 3 Ustalenie kolejności rozpoczęcia gry z opisem oraz kolorowym rysunkiem planszy gry z pionkami, kostka do gry, poniżej zapis Rozdział 4 Pole START czyli rozpoczęcie gry z opisem oraz kolorowym rysunkiem planszy gry z pionkami i kostką do gry, a przy dolnym obrzeżu numer strony 08 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME, zaś strona 09 zawiera zapis Rozdział 5 Pola spółek akcyjnych – czyli zakup akcji z opisem i wymienieniem nazw przykładowych spółek gry, poniżej zapis Rozdział 6 Pole Wyboru z opisem, a przy dolnym obrzeżu numer strony 09 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME; fig.6 - przedstawia stronę 10 i 11 książeczki, z których strona 10 zawiera zapis Rozdział 7 Pole WZA Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy z opisem oraz hasła modernizacja spółki, wypłata dewidenty, modernizacji spółki i wypłaty dewidenty łącznie z opisami, a przy dolnym obrzeżu numer strony 10 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME, zaś strona 11 zawiera zapis Rozdział 8 Pole GPW – Giełda Papierów Wartościowych z opisem oraz kolorowy rysunek części planszy oraz kart do gry, a przy dolnym obrzeżu numer strony 11 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME; fig.7 - przedstawia stronę 12 i 13 książeczki, z których strona 12 zawiera zapis Rozdział 9 Pole META z opisem, a przy dolnym obrzeżu numer strony 12 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME, zaś strona 13 zawiera zapis Rozdział 10 Utrata płynności finansowej gracza z opisem, poniżej Rozdział 11 Upadłość gracza z opisem, poniżej Rozdział 12 Zakończenie gry z opisem, a przy dolnym obrzeżu numer strony 13 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME; fig.8 - przedstawia stronę 14 książeczki, zawierającą zapis Rozdział 13 Wyłonienie zwycięzcy gry z opisem zawierającym wzory do obliczeń, a przy dolnym obrzeżu numer strony 14 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME.

I s t o t n e c e c h y książeczki instrukcji gry STOCK GAME, według wzoru przemysłowego, przejawiają się tym, że ma prostokątną zewnętrzną okładkę pierwszej i ostatniej książeczki instrukcji gry STOCK GAME zawierającej w symetrycznym podziale z prawej części pierwszą stronę o tle w kolorze ciemnoniebieskim z umieszczonym w górnej części wyrazami STOCK GAME o wielkich literach o stylizowanym kroju i czerwonym kolorze, a poniżej wyrazy PIERWSZY KROK DO SUKCESU ! o wielkich literach o stylizowanym kroju i białym kolorze oraz stylizowane elementy wykresu z cyframi i elementami o białym kolorze, zaś przy dolnym obrzeżu rysunek trójkątów o powierzchniach z małych kwadratów o żółtym i czerwonym kolorze powierzchni a obok wyraz INSTRUKCJA o zarysie białych o komputerowym kroju liter, a z lewej strony ostatnią zewnętrzną stronę książeczki o ciemnoniebieskim tle zawierające w górnej części stylizowane elementy wykresu z cyframi i elementami o białym kolorze oraz przy dolnym obrzeżu rysunek trójkątów o powierzchniach z małych kwadratów o żółtym i czerwonym kolorze powierzchni a przy boku prostokąt o powierzchni o czarnym kolorze zawierający rzędy wyrazów o białym kolorze liter oraz stronę 02 zawierającą tytuł Zawartość pudełka STOCK GAME a poniżej rysunek

kolorowej planszy gry o dominującym kolorze niebieskim, a poniżej rysunek obligacji skarbowych, akcji spółek, certyfikatów inwestycyjnych funduszy inwestycyjnych oraz gotówki, a przy dolnym obrzeżu numer strony 02 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME i stronę 03 zawierającą opisy akcji spółek wymienionych poniżej z umieszczonym obok rysunkiem zawierającym tytuł AKCJE FIRMY, poniżej wymienione nominały banknotów z umieszczonym obok rysunkiem ich wyglądu i kolorów, a poniżej tekst o pionkach i obok ich rysunek ukazujący ich zarys i kolory, a poniżej rysunek kostki do gry, a przy dolnym obrzeżu numer strony 03 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME oraz stronę 04 zawierającą tytuł Słownik pojęć zawierający pojęcia Dom Maklerski, Fundusz Inwestycyjny, GPW- Giełda Papierów Wartościowych, Modernizacja z opisami, a przy dolnym obrzeżu numer strony 04 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME i stronę 05 zawierającą dalsze pojęcia – Obligacja skarbowe, Pole wyboru, Tabela wartości, Upadłość, Wartość całkowita z opisami, a w części środkowej trzy rysunki prostokątów zawierające zapisy wartości euro, a przy dolnym obrzeżu numer strony 05 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME oraz stronę 06 zawierającą pojęcia Wejście, WZA Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy z opisami, a przy dolnym obrzeżu numer strony 06 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME i stronę 07 zawierającą w górnej części zapis ZASADY gry o powiększonych literach, a poniżej Rozdział 1 Uczestnicy z opisem, poniżej Rozdział 2 Dom Maklerski z opisem, a przy dolnym obrzeżu numer strony 07 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME oraz stronę 08 zawierającą zapis Rozdział 3 Ustalenie kolejności rozpoczęcia gry z opisem oraz kolorowym rysunkiem planszy gry z pionkami, kostka do gry, poniżej zapis Rozdział 4 Pole START czyli rozpoczęcie gry z opisem oraz kolorowym rysunkiem planszy gry z pionkami i kostką do gry, a przy dolnym obrzeżu numer strony 08 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME i stronę 09 zawierającą zapis Rozdział 5 Pola spółek akcyjnych – czyli zakup akcji z opisem i wymienieniem nazw przykładowych spółek gry, poniżej zapis Rozdział 6 Pole Wyboru z opisem, a przy dolnym obrzeżu numer strony 09 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME oraz stronę 10 zawierającą zapis Rozdział 7 Pole WZA Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy z opisem oraz hasła modernizacja spółki, wypłata dewidenty, modernizacji spółki i wypłaty dewidenty łącznie z opisami, a przy dolnym obrzeżu numer strony 10 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME i stronę 11 zawierającą zapis Rozdział 8 Pole GPW – Giełda Papierów Wartościowych z opisem oraz kolorowy rysunek części planszy oraz kart do gry, a przy dolnym obrzeżu numer strony 11 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME oraz stronę 12 zawierającą zapis Rozdział 9 Pole META z opisem, a przy dolnym obrzeżu numer strony 12 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME i strona 13 zawierającą zapis Rozdział 10 Utrata płynności finansowej gracza z opisem, poniżej Rozdział 11 Upadłość gracza z opisem, poniżej Rozdział 12 Zakończenie gry z opisem, a przy dolnym obrzeżu numer strony 13 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME oraz stronę 14 książeczki, zawierającą zapis Rozdział 13 Wyłonienie zwycięzcy gry z opisem zawierającym wzory do obliczeń, a przy dolnym obrzeżu numer strony 14 o charakterystycznym komputerowym kroju cyfr oraz wyrazy INSTRUKCJA GRY RODZINNEJ STOCK GAME.

PEŁNOMOCNIK


rzecznik patentowy
inż. Grzegorz Przewoźnik

STOCK GAME

PIERWSZY KROK DO SUKCESU



Agencja Reklamowa X-Media | www.x-media.pl
www.nawinet.pl

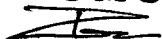
Fig.1

AUTOR GRY
Andrzej Stański

WSPÓŁPRACA
Grażyna Leśniak
Ryszard Królikowski
Przemysław Stański
Maciej Stański

KONSULTACJE MERYTORYCZNE
Krzysztof Grabowski

FELNOMOCNIK



rzecznik patentowy
mgr inż. Groszkowski Przemysław

Zawartość pudełka STOCK GAME

▶ plansza, na której toczy się rozgrywka;



▶ 4 portfele graczy – organizery, na których gromadzone są obligacje skarbowe, akcje spółek i certyfikaty inwestycyjne funduszy inwestycyjnych zamkniętych oraz gotówka znajdująca się w posiadaniu gracza;



▶ 10 obligacji skarbowych;

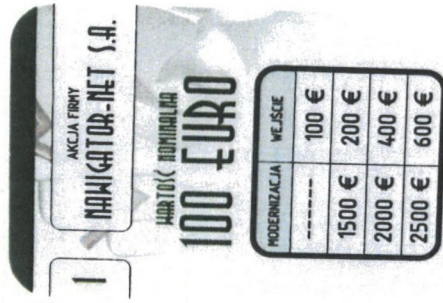


▶ certyfikaty inwestycyjne funduszy inwestycyjnych, po 10 dla każdego z 4 funduszy (każdy fundusz ma inny kolor i liczbę porządkową);



▶ akcje spółek – po 10 akcji każdej z notowanych na giełdzie spółek:

Navigator-Net S.A. (1),
Fanaberie S.A. (2),
Silver Service S.A. (3),
X-Media S.A. (4),
NetINFO S.A. (5),
ELMARK SERWIS S.A. (6),
ARM S.A. (7);



▶ banknoty o nominatach:
1000 EURO, 500 EURO,
200 EURO, 100 EURO,
50 EURO, 10 EURO,
(6 kompletów po 7500 EURO każdy);



▶ 4 pionki (kolorem odpowiadające funduszom inwestycyjnym);



▶ kostka do gry.



Fig.2

PEŁNOMOCNIK



rzecznik patentowy
mgr inż. Groszkowski Przemysław

► **Dom Maklerski:** zajmuje się wprowadzaniem do obrotu akcji spółek, obligacji skarbowych i certyfikatów inwestycyjnych. Przyjmuje opłaty od graczy za zakupione przez nich akcje. W momencie, w którym gracz przekroczy pole META, Dom Maklerski wypłaca zysk z zarządzanego portfela w wysokości 1000 EURO, a przy drugim i każdym kolejnym przekroczeniu pola META, wypłaca graczom odsetki od posiadanych obligacji – 300 EURO lub odpowiednią, jego wielokrotność.

► **Fundusz Inwestycyjny:** w rolę czterech funduszy inwestycyjnych wcielają się gracze. Każdy z funduszy inwestycyjnych wyemitował 10 certyfikatów inwestycyjnych (wartość nominalna jednego certyfikatu to 100 EURO), którymi dysponuje na początku gry Dom Maklerski. Dwa certyfikaty funduszu inwestycyjnego, którego gracz przekracza pole META, są wprowadzane do obrotu i stają się przedmiotem inwestycji wszystkich graczy.

► **GPW** – Giełda Papierów Wartościowych: zajmuje się obrotem, czyli sprzedażą i kupnem papierów wartościowych: akcjami spółek, certyfikatami inwestycyjnymi oraz obligacjami skarbowymi. Za pośrednictwem Giełdy można inwestować w akcje spółek nie wykupionych przez gracza, który znalazł się na należącym do niej polu na planszy. Giełda pośredniczy również w obrocie akcjami i certyfikatami inwestycyjnymi wystawionymi na sprzedaż przez gracza oraz w obrocie obligacjami skarbowymi pomiędzy graczami

► **Modernizacja** (symbol na karcie spółek akcyjnych): jest decyzją graczy posiadających odpowiednią liczbę akcji na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, o zatrzymaniu zysku w spółce i przeznaczaniu go na inwestycje w danej spółce akcyjnej, co powoduje zwiększenie wartości akcji, zgodnie z tabelą wartości właściwą danej spółce akcyjnej.

► **Obligacje skarbowe:** są to terminowe papiery wartościowe o nominalnej wartości 1000 EURO, nabywane przez gracza po przekroczeniu pola META. Po ponownym przejściu przez to pole wypłacane są odsetki od obligacji w wysokości 300 EURO.

► **Pole wyboru** – oznaczone strzałkami: pozwala graczowi wybrać kierunek, w którym przesunie się w kolejnym ruchu, czyli podjąć decyzję o ewentualnym inwestowaniu w spółki akcyjne, które są jego przedmiotem zainteresowania. Wejście na to pole nie upoważnia do zakupu akcji żadnej ze spółek akcyjnych.

► **Tabela wartości:** jest to tabela wartości akcji każdej spółki akcyjnej w zależności od stopnia kolejnej modernizacji. Znajduje się ona na kartach akcji spółek oraz na planszy w sąsiedztwie pól danej spółki.

MODERNIZACJA	WEJŚCIE
-----	100 €
1500 €	200 €
2000 €	400 €
2500 €	600 €

MODERNIZACJA	WEJŚCIE
-----	200 €
2000 €	400 €
2500 €	600 €
3000 €	900 €

MODERNIZACJA	WEJŚCIE
-----	400 €
2500 €	600 €
3000 €	900 €
3500 €	1200 €

► **Upadłość:** gracz ogłasza upadłość w momencie, w którym w sposób trwały traci płynność finansową, czyli nie dysponuje gotówką, ani obligacjami, które mógłby po preferencyjnej cenie kupić Dom Maklerski.

► **Wartość całkowita:** jest to kapitał znajdujący się w posiadaniu gracza, na który składają się: gotówka, wartość rynkowa akcji spółek oraz obligacji skarbowych (cena nominalna plus odsetki) posiadanych przez gracza, powiększony o wartość dodatkową, na którą składa wartość posiadanych certyfikatów inwestycyjnych. Wartość całkowita stanowi podstawę wyłonienia zwycięzcy (zasady obliczania wartości podstawowej, dodatkowej i całkowitej znajdują się w Rozdziale 13.)

Fig.3

PEŁNOMOCNIK


rzecznik patentowy
mgr inż. Grzegorz Przemysław

Zasady gry

ROZDZIAŁ 1. Uczestnicy

W rozgrywkę bierze udział od 2 do 4 graczy, wcielających się w rolę funduszy inwestycyjnych zamkniętych. Zadaniem graczy jest zgromadzenie jak największego kapitału, poprzez zakup i obrót obligacjami skarbowymi, akcjami 7 spółek akcyjnych i certyfikatami inwestycyjnymi funduszy inwestycyjnych. W momencie rozpoczęcia gry każdy z graczy posiada kapitał własny w wysokości 7500 EURO.

ROZDZIAŁ 2. Dom Maklerski

Jeden z czterech graczy przyjmuje na siebie zadania Domu Maklerskiego. Do jego roli należy:

- ▶ wyptacanie graczom zysku z portfela 1000 EURO za każdorazowe przejście przez pole META;
- ▶ sprzedaż certyfikatów funduszy inwestycyjnych;
- ▶ sprzedaż obligacji skarbowych i ich ewentualny skup od graczy, którzy utracą płynność finansową;
- ▶ wyptacanie graczom odsetek od obligacji skarbowych;
- ▶ przyjmowanie od spółek akcyjnych funduszy przeznaczonych na modernizację tych spółek;

Domem Maklerskim może zostać również osoba, która w **STOCK GAME** stawia dopiero pierwsze kroki i zanim samodzielnie przystąpi do gry chce aktywnie obserwować rozgrywkę. Jest to dobre miejsce dla piątego gracza.

016322

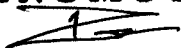
▶ **Wejście** – symbol na karcie spółek akcyjnych: jest to kwota, równa wartości akcji danej spółki akcyjnej, jaką gracz musi zapłacić spółce za wejście na zajmowane przez nią pole. Wartości akcji wzrastają w zależności od decyzji Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy dotyczących modernizacji lub wypłaty dywidendy.

▶ **WZA Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy**: jest to statutowo najwyższy organ spółki akcyjnej, którego zadaniem jest podejmowanie decyzji dotyczących podziału zysku: zatrzymywania go w spółce i podniesienia dzięki temu wartości spółki zgodnie z właściwą jej tabelą wartości lub wyptacenia dywidendy z wypracowanego zysku, lub obydwu decyzji łącznie w ustalonej przez WZA proporcji. Warunkiem udziału w Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy jest posiadanie minimum 1 akcji danej spółki akcyjnej. Decyzje na WZA podejmuje się zwykłą większością głosów.

Chociaż organ Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy nie jest związany z instytucją Giełdy Papierów Wartościowych, to jednak ze względu na ważność podejmowanych decyzji, wpływających na kurs akcji spółek akcyjnych notowanych na GPW, autorzy gry byli przekonani o konieczności umieszczenia WZA na planszy gry **STOCK GAME**, dla jej pełnych celów edukacyjnych.

Fig.4

PEŁNOMOCNIK



rzecznik patentowy
mgr inż. Groszkowski Przemysław

Rozdział 3. Ustalenie kolejności rozpoczęcia gry

Przed przystąpieniem do gry uczestnicy rzucają kostką, w celu ustalenia kolejności. Osoba, która wyrzuci najwyższą liczbę oczek, rozpoczyna grę jako pierwsza. Zyskuje również pierwszeństwo wyboru funduszu inwestycyjnego, którym będzie podczas rozgrywki. Kolejni gracze ruszają się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.



Rozdział 4. Pole START czyli rozpoczęcie gry

Uczestnicy kolejno rzucają kostką, zgodnie z ustaloną, wcześniej kolejnością, i przesuwały swój pionek o liczbę wyrzuconych oczek, rozpoczynając z pola START. Strzałki znajdujące się na polu START oznaczają, że gracz może zdecydować, w którą stronę skieruje swój pionek.



Rozdział 5. Pola spółek akcyjnych – czyli zakup akcji

Pola planszy STOCK GAME podzielone są pomiędzy 7 spółek akcyjnych. Każdej ze spółek odpowiadają następujące numery na poszczególnych polach planszy:

Nawigator-Net S.A. (1),
Fanaberie S.A. (2),
Silver Service S.A. (3),
X-Media S.A. (4),
NetINFO S.A. (5),
ELMARK SERWIS S.A. (6),
ARM S.A. (7).

W momencie, w którym pionek gracza trafia na pole danej spółki akcyjnej, gracz ma obowiązek uiścić opłatę za wejście na pole spółki akcyjnej zgodnie z tabelą wartości i wówczas może zakupić maksymalnie 2 akcje tej spółki, po ich aktualnej cenie według tabeli wartości – patrz Słownik pojęć.

Akcje, które nie zostaną zakupione przez gracza znajdującego się na polu danej spółki, trafiają na Giełdę Papierów Wartościowych, gdzie mogą w nie inwestować wszyscy gracze. Ogólnej inwestycji bez prawa pierwokupu gracza znajdującego się na polu spółki podlegają dwie ostatnie akcje każdej za spółek. Pieniądze za zakup akcji każdorazowo trafiają na konto danej spółki.

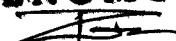
Rozdział 6. Pole Wyboru.

Jeżeli pionek przechodzi lub zatrzymuje się na polu wyboru oznaczonym dwiema strzałkami, gracz może zdecydować, w którym kierunku będzie się poruszał w następnym swoim ruchu.

016322

Fig.5

PEŁNOMOCNIK


rzecznik patentowy
mgr inż. Grzegorz Przemysław

Rozdział 7. Pole WZA Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy

Jeżeli pionek gracza znajduje się na polu oznaczonym symbolem WZA, gracz ten ma prawo, ale nie obowiązku zwołać Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy spółki akcyjnej, w której posiada co najmniej 1 akcję, celem podjęcia decyzji o podziale zysku. Każdy akcjonariusz lub akcjonariusze łącznie, posiadający większość akcji danej spółki akcyjnej, mogą podjąć jedną z trzech decyzji:

- ▶ **modernizacja spółki**, przeznaczenie części wypracowanego zysku zgodnie z tabelą wartości, która powoduje podniesienie jej giełdowej wartości. Decyzja o modernizacji spółki oznacza, że od tego momentu, cena akcji, nabywanej po wejściu na pole danej spółki akcyjnej, wzrasta zgodnie z tabelą wartości, za każdą decyzją modernizacji dokładnie o jeden stopień;
- ▶ **wypłata dywidendy**, czyli zysku wypracowanego przez daną spółkę akcyjną, przeznaczonego dla graczy. Dywidenda jest dzielona proporcjonalnie pomiędzy graczy posiadających akcje danej spółki;
- ▶ **modernizacji spółki i wypłaty dywidendy łącznie**, czyli podjęcie decyzji przez większość akcjonariuszy danej spółki akcyjnej na WZA, o podziale zysku spółki na modernizację i dywidendę. W takim przypadku cena akcji spółki wzrasta zgodnie z tabelą wartości, dokładnie o jeden stopień. Dzieje się to najczęściej, jeżeli w decyzjach na WZA bierze udział więcej niż jeden z graczy, których strategia inwestowania jest odmienna. Może być jednak przypadek, że jeden gracz, posiadający jako jedyny jedną akcję spółki akcyjnej, po wejściu na pole WZA, zwołuje je i podejmuje przy 10% posiadanych akcji samodzielnie jedną z trzech decyzji.

Rozdział 8. Pole GPW – Giełda Papierów Wartościowych

Trafiając na pole oznaczone symbolem GPW, gracz ma prawo do wystawienia maksymalnie 3 zleceń sprzedaży posiadanych przez siebie akcji lub certyfikatów inwestycyjnych (każde zlecenie opiewa na jedną akcję lub certyfikat). Te zlecenia trafiają kolejno (pojedynczo) na sesję giełdową, a akcje lub certyfikaty inwestycyjne nabywa ten gracz, który zaoferuje najwyższą cenę kupna. Kwota z transakcji trafia na konto sprzedającego daną akcję lub certyfikat. Giełda Papierów Wartościowych jest jedynym miejscem, w którym może dochodzić do obrotu akcjami i certyfikatami inwestycyjnymi pomiędzy graczami.

Na Giełdzie Papierów Wartościowych obrotowni podlegają również obligacje skarbowe, jeżeli gracz, który znajduje się na polu GPW zdecyduje się na ich sprzedaż.



Fig.6

PEŁNOMOCNIK


rzecznik patentowy
mgr inż. Groszkowski Przemysław

Rozdział 9. Pole META

Jeżeli pionek gracza przekroczy pole META, niezależnie od liczby wyrzuczonych oczek, to w kolejnym ruchu, gracz przechodzi na pole START.

W momencie przekroczenia pola META, gracz otrzymuje od Domu Maklerskiego zysk z zarządzanego portfela w wysokości 1000 EURO.

Przejście przez pole META upoważnia również gracza do zakupu nieograniczonej, ale dostępnej w Domu Maklerskim, liczby obligacji skarbowych w cenie 1000 EURO za jedną obligację. Po ponownym przekroczeniu pola META, wartość każdej zakupionej obligacji wzrasta o wartość naliczonych odsetek do 1300 EURO. Gracz może sprzedać ją Domowi Maklerskiemu za 1300 EURO lub pobrać 300 EURO odsetek, zachowując obligację skarbową na kolejne przejście pola META po którym jej wartość wzrośnie o kolejne odsetki w wysokości 300 EURO. Obligacjami skarbowymi można dowolnie handlować za pośrednictwem Giełdy Papierów Wartościowych.

W momencie przekroczenia przez gracza pola META, 2 certyfikaty inwestycyjne funduszu inwestycyjnego, w który wciela się gracz, trafiają pojedynczo do obrotu. Certyfikaty inwestycyjne stają się własnością osoby, która proponuje za nie najwyższą cenę i wpłaci tę kwotę do Domu Maklerskiego. Dom Maklerski przekazuje tę kwotę na konto gracza wcielającego się w dany fundusz inwestycyjny, jeżeli nabywcą certyfikatu jest inny gracz. Jeżeli nabywcą certyfikatu jest gracz reprezentujący ten fundusz inwestycyjny, kwota ta pozostaje w Domu Maklerskim.

Dodatkowo, znalezienie się pionka danego gracza na polu META, daje takie same możliwości, jak przy wejściu na pole GPW, gdzie odbywa się sprzedaż maksymalnie trzech wybranych przez niego akcji lub certyfikatów inwestycyjnych.

Rozdział 10. Utrata płynności finansowej gracza

Gracz traci płynność finansową w momencie, w którym zabraknie mu kapitału umożliwiającego pokrywanie zobowiązań wynikających z przebiegu gry. Jeżeli gracz jest w posiadaniu obligacji skarbowych, może sprzedać je Domowi Maklerskiemu po cenie równiej połowie ich wartości nominalnej, czyli 500 EURO. Daje mu to możliwość kontynuowania gry. Jeżeli jednak gracz nie posiada obligacji skarbowych, lub też ich sprzedaż nie wystarczy na pokrycie zobowiązań, ogłasza wówczas upadłość, co jest równoznaczne z zakończeniem przez niego gry.

Rozdział 11. Upadłość gracza

Gracz ogłasza swoją upadłość, jeżeli nie dysponuje kapitałem, umożliwiającym pokrycie zobowiązań wynikających z gry, ani obligacjami, które mógłby odsprzedać Domowi Maklerskiemu, w celu odzyskania płynności finansowej.

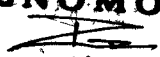
Ogłoszenie upadłości jest równoznaczne z zakończeniem gry przez danego uczestnika i zablokowaniem posiadanych przez niego akcji spółek oraz certyfikatów inwestycyjnych. Gracz podlicza wówczas swoją wartość podstawową. Pozostali gracze doliczają do swojej wartości całkowitej odpowiedni procent wartości podstawowej, zgodnie z zasadami opisanymi w Rozdziale 13. Wytonienie zwycięzcy gry.

Rozdział 12. Zakończenie gry

Jeżeli uczestnicy nie zdecydowali inaczej, gra trwa do momentu, w którym Dom Maklerski sprzeda ostatni certyfikat inwestycyjny z puli wszystkich grających funduszy inwestycyjnych.

Fig.7

PEŁNOMOCNIK


rzecznik patentowy
mgr inż. Groszkowski Przemysław

Rozdział 13. Wyłonienie zwycięzcy gry

Zwycięzcą, rozgrywki zostaje gracz, który uzyskał najwyższą wartość całkowitą. Prosty wzór obliczania wartości całkowitej znajduje się poniżej:

$$\text{wartość całkowita} = \text{wartość podstawowa} + \text{wartość dodatkowa}$$

Wartość podstawowa, jest to suma posiadanej przez gracza gotówki i akcji spółek akcyjnych, pomnożonych przez ich wartość w momencie zakończenia gry – zgodnie z ich tabelą wartości – oraz obligacji skarbowych, z których każda ma w tym momencie wartość 1300 EURO (cena nominalna plus odsetki).

$$\text{wartość podstawowa} = \text{gotówka gracza} + (\text{liczba akcji} \times \text{wartość akcji}) + (\text{liczba obligacji} \times 1300)$$

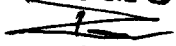
Wartość dodatkowa obliczają, ją gracze mający certyfikaty inwestycyjne (funduszy inwestycyjnych własnych i innych uczestników), dzieląc przez 10 wartość podstawową gracza, którego certyfikaty funduszu posiadają (wartość jednego certyfikatu funduszu inwestycyjnego), a następnie mnożą ją przez liczbę posiadanych przez siebie certyfikatów tego funduszu. Operację tę powtarza się dla każdego z funduszy, którego certyfikaty inwestycyjne gracz posiada w skrajnym przypadku, gdy gracz posiada certyfikaty inwestycyjne wszystkich funduszy (również swojego), całkowita wartość dodatkowa równa się sumie czterech wartości dodatkowych obliczonych kolejno dla każdego z funduszy inwestycyjnych, zgodnie z liczbą posiadanych certyfikatów inwestycyjnych w danym funduszu.

$$\text{wartość dodatkowa} = \frac{\text{wartość podstawowa gracza F}}{10} \times \text{liczba posiadanych certyfikatów FI}$$

Jeżeli gracz nie posiada żadnych certyfikatów inwestycyjnych, jego wartość całkowita równa się wartości podstawowej. Wartość całkowita gracza, który ogłosił upadłość, jest równa jego wartości podstawowej.

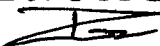
Fig.8

PEŁNOMOCNIK


rzecznik patentowy
mgr inż. Gracjanowski Przemysław

Cp. 16322
R. 16548

PEŁNOMOCNIK


rzecznik patentowy
mgr inż. Gracjan Przemysław