



# Tulipmania 1637

Cena	<b>64,00 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępny 3-5 dni</b>
Wiek	<b>10 +</b>
Liczba graczy	<b>3 - 5</b>
Czas gry	<b>60 minut</b>
Projektant	<b>Scott Nicholson</b>
Wydanie	<b>międzynarodowe</b>
Instrukcja	<b>polska</b>

## Opis produktu

**Tulipmania 1637** - ekonomiczna spekulacyjna gra planszowa.

Pierwsza Bańka Spekulacyjna.

Tulipan, kwiat pochodzący z Azji Środkowej, narobił sporo zamieszania po dotarciu do Europy w połowie XVI w. Holandia, której kupcy byli znani ze swych umiejętności handlowych, stała się centrum handlu tulipanami.

Pierwsza dobrze znana bańka spekulacyjna (gdy kupujący płać dużo więcej za coś wartego znacznie mniej, tylko z powodu rosnącej ceny sprzedaży) wyrosła z rynku tulipanów pomiędzy grudniem 1636, a styczniem 1637. Ceny tulipanów wystrzeliły do góry, aż osiągnęły pułap, który nie mógł być już dłużej utrzymywany. Najwyższą cenę osiągnęła słynna cebulka Semper Augustus, która została kupiona za 6 tys. guldenów (średni roczny dochód w Niderlandach wynosił wtedy ok. 150 guldenów). Przebiegli inwestorzy wiedzieli, kiedy wycofać się z handlu. Najbardziej wzbogacili się ci, którzy sprzedali wszystkie tulipany tuż przed załamaniem się rynku.

Wcielasz się w jednego z tych przebiegłych inwestorów. Stworzyłeś sieć nabywców i współpracowników, z których każdy stara się zbić majątek. Twoim celem jest mądrze inwestować, sztucznie podnosić ceny, by w najlepszym momencie oskubać z pieniędzy swoją sieć i uciec z Tulipomanii z największą ilością pieniędzy.

**Tulipmania 1637** jest grą o manipulacji, blefowaniu i mądrym inwestowaniu, gdzie manipulujesz rynkiem i innymi graczami, jednocześnie unikając niezadowolonych kupców i załamań rynku.

W grze występują elementy w języku angielskim, ale **nie są one istotne** dla gry (są to np. nazwy kart czy obszarów na planszy) -wszystkich niezbędnych do gry informacji dostarcza polska instrukcja.