GO FUNNEL

2-4 JUCATORI | **3/5** COMPLEXITATE | **14+** VARSTA | **45'-60'** TIMP DE JOC

1. Conținutul jocului:

1 tablă de joc (board);
24 cărți TOP
**se folosesc în etapa roșie;*
24 cărți MIDDLE
**se folosesc în etapa galbenă;*
24 cărți BOTTOM
**se folosesc în etapa verde;*
31 cărți Eveniment;
6 cărți Oglindă;
6 cărți Blochează;
6 cărți Stai o tură;
2 zaruri cu 6 fețe;
12 pioni;
18 jetoane de conversie;
1 Regulament de joc.

2. Scopul jocului:

Scopul jocului este ca jucătorii să adune cât mai multe conversii. Câștigă jucătorul care a strâns primul 5 conversii. Sarcina jucătorilor este să ghideze clienții (pionii), înaintea celorlalți jucători, pornind din Piață, prin Zona de interes și prin funnel-ul ales, pentru a câștiga conversii. Jucătorii pot să utilizeze strategic cărțile de joc pentru a înainta în propriul funnel sau pentru a pune bețe în roate celorlalți.

3. Pregătirea jocului

Așezați toți clienții (pionii) în cercul gol din mijlocul board-ului (Piață). Apoi așezați cele 4 pachete de cărți (cu fața în jos) pe chenarele colorate cu aceleași culori de pe board.

Fiecare jucător extrage câte o carte din cele 3 pachete colorate la fel ca etapele din funnel (Top, Middle, Bottom - roșu, galben, verde).

Pentru a stabili cine începe, dați cu zarurile. Cine obține cel mai mare punctaj începe jocul.

4. Desfășurarea jocului

1. Jucătorii urmează la rând în sensul acelor de ceasornic.
2. Primul jucător dă cu zarurile.
3. Muți pionul sau pionii doriți în funcție de numerele de pe zar.
4. Culegi și folosești cărțile (dacă vrei) pe funnel-ul tău sau al celorlalți jucători, doar când e tura ta.
5. Tura jucătorului se încheie în momentul în care nu mai dorește să facă nicio acțiune.
6. Când scoți un pion din funnel, câștigi un bănuț (numit conversie). Pionul va fi pus înapoi în Piață, iar tu extragi 3 cărți.

ZARURILE:

- Fiecare jucător dă cu cele 2 zaruri pentru a înainta în funnel.
  Poți folosi punctajul de pe zaruri pentru a muta un singur pion, sau pentru a muta doi pioni diferiți.
- În cazul în care ai ales să împarți zarurile, mutările pot fi făcute cu un singur pion sau cu 2 pioni diferiți.
- Dacă dai dublă (3-3, 5-5, 6-6 etc.), mută pionul / pionii și apoi ai dreptul să mai arunci odată zarurile. Pe parcursul unei ture ai dreptul la maximum 3 aruncări de zar.

CLIENȚII (Pionii):

- Poți să atragi oricâți clienți (pioni) din Piață în funnel-ul tău (de exemplu, dacă alegi să împarți punctajul de pe zaruri, poți manevra 2 pioni în aceeași tură).
- Nu ai voie să suprapui clienții (pionii) pe aceeași căsuță.
- Ai voie să miști clienții în Zona de interes (zona cu căsuțe fără numerotare din mijlocul board-ului) în orice direcție pentru a aduna cărți. În față, în spate, la stânga, la dreapta.
- Cât timp un client se află în Zona de interes poate fi mutat de oricare jucător.
- Fiecare căsuță colorată îți permite să tragi o carte de culoarea căsuței.
- Căsuțele albastre te obligă să tragi o carte din pachetul Eveniment.
- Pentru a scoate un client din funnel trebuie să dai un scor fix, fie dintr-un zar, fie din ambele.
- Fiecare pion ce iese din funnel îți aduce un bănuț (numit conversie). Pionul va fi pus înapoi în Piață.

CĂRȚILE:

- Pentru ca jucătorul să își încheie tura, trebuie să rămână în mână cu maximum 3 cărți.
- După ce se face o conversie, cel care a făcut conversia trage trei cărți (de orice culoare, cu excepția cărții Eveniment). După ce a tras cele trei cărți va decide pe care le păstrează (cărțile în plus pot fi folosite dacă e tura jucătorului. Dacă toată lumea realizează o conversie jucătorii își așteaptă tura pentru a folosi cărțile în plus). La finalul turei, jucătorul e obligat să rămână cu maximum 3 cărți.
- Dacă pe parcursul jocului extragi cărți și depășești numărul maxim de cărți pe care le poți ține în mână, când e tura ta trebuie să joci una dintre cărți la alegere sau să renunți la ea (o pui deoparte, recomandat împărțite în 4, după culori).
- Odată ce folosești o carte, aceasta nu mai poate fi păstrată, ci e pusă în afara zonei de joc.
- Chiar dacă pe parcursul jocului rămâi fără cărți, poți înainta cu zarul și colecta cărți cu ajutorul clienților (pionilor).
- Cărțile pot fi folosite pe funnel-ul tău sau pe funnel-ul celorlalți jucători, doar atunci când e tura ta. Cărțile speciale, Oglindă și Blochează pot fi folosite oricând ești atacat sau în cazul activării unui Eveniment (cu excepția cărții Oglindă).

- **Cărțile sunt valabile doar în etapa din funnel conform căreia sunt colorate. Indiferent ce carte vrei să folosești, clientul căruia i se adresează cartea trebuie să fie în etapa conform căreia e colorată cartea.**
- Dacă ai mai mulți pioni într-una dintre etape, și un oponent te obligă să faci o acțiune cu unul dintre aceștia, el va alege pionul.
- Când se termină toate cărțile (complet sau dintr-o etapă a funnel-ului) se reconstruiește pachetul (respectiv, pachetele), cărțile se amestecă și jocul continuă.

CĂRȚILE SPECIALE - Oglindă, Blochează

- Cartea Blochează blochează orice acțiune și încheie orice confruntare de cărți, iar jocul merge mai departe.

- Cartea Oglindă înseamnă că indiferent ce te pune un oponent să faci, îl obligi să facă el acțiunea respectivă în funnel-ul lui, dacă are pioni care să corespundă regulilor cărții folosite. Ea nu poate fi folosită pentru Evenimente.

- Cărțile Oglindă sau Blochează se aplică indiferent de etapa din funnel conform căreia sunt colorate.

- Cărțile Oglindă sau Blochează pot fi folosite chiar dacă nu e tura ta, doar în cazul în care ești atacat de către alt jucător.

- Poți folosi cărțile Blochează pe cărțile de Eveniment, dacă acțiunea evenimentului nu e ok pentru tine.

- Nu poți folosi o carte Blochează pe o altă carte de Blochează.

- Poți folosi o carte Blochează pe o carte Oglindă.

CĂRȚILE EVENIMENT:

- Când nimerești pe un Eveniment, cărțile de Eveniment se joacă primele, înaintea oricăror altor cărți pe care le ai în mână.
- Cărțile Eveniment sunt aplicabile imediat.
- Dacă nu ai client în zona afectată de cartea Eveniment, nu ți se întâmplă nimic.
- Când nimerești o carte de Eveniment "Ia o carte", poți lua orice carte, chiar și una Eveniment.

La cărțile de Eveniment în care trebuie să schimbi o carte cu unul dintre jucători, schimbul se face în felul următor:

1. Extrage o carte de la unul dintre jucători.
2. Oferă-i în schimb orice carte dorești, chiar și cartea lui dacă nu te ajută / nu îți place.

5. Sfârșitul jocului

Câștigă jucătorul care a strâns 5 conversii - a trecut 5 clienți prin funnel-ul său.

TABLA DE JOC

PIAȚA

Zona goală din mijlocul board-ului de unde începi să atragi clienții (pionii) dorați către funnel-ul tău;

ZONA DE INTERES

Zona cu căsuțe fără numerotare din mijlocul board-ului, care are 4 căi principale spre fiecare funnel și căi secundare spre căsuțele colorate care îți permit să extragi cărți de aceeași culoare;

CĂRȚI

Sunt de 3 culori diferite (roșu, galben, verde) și conțin acțiuni pozitive și negative care controlează călătoria clientului prin funnel. Un client (pion) care ajunge pe o căsuță colorată îți permite să extragi o carte de aceeași culoare cu cea a căsuței.

Poți să folosești cărțile doar pe clienți (pioni) care se găsesc în zona de funnel corespunzătoare cărții. Există și cărți speciale, pe care le poți folosi în orice etapă.

EVENIMENTE

Cărți de culoare albastră ce reprezintă ocazii speciale care afectează unul sau mai mulți antreprenori.
Sunt activate instantaneu când un client (pion) ajunge pe o căsuță albastră.

ZONA DE CONVERSIE

Icon-ul Gomag de la ieșirea din funnel.

FUNNEL

Zona de acțiune specifică fiecarui jucător, formată din 3 etape, prin care ghidezi clienții (pionii) spre conversie (ajungi în Zona de conversie).

Cele 3 etape ale unui funnel sunt:

- **TOP** - zona roșie (căsuțele 1-24), din partea de sus a pâlniei;
- **MIDDLE** - zona galbenă (căsuțele 25-42), din partea de mijloc a pâlniei;
- **BOTTOM** - zona verde (căsuțele 43-54), din partea de jos a pâlniei.