



## Játékleírás

A Pénziránytű Alapítvány a Medve Matek csapatával együttműködésben PénzFutam néven **ingyenes** játékot hirdet **4-14. évfolyamos diákok és tanárai, valamint játékos kedvű családok, baráti társaságok számára 2023. június 8 – július 9. között.**

A PénzFutam egy szabadtéri pénzügyi-matekos élményjáték, amelynek célja a játékos formában történő pénzügyi ismeretterjesztés és a logikus gondolkodás fejlesztése.

A kaland során pénzügyi feladványok sorát kell megoldani a szabadban. A megoldásra a csapatoknak **120 perc** áll rendelkezésre.

A játékot **2-4 fős csapatokban ajánlott játszani.**

A pályák 3 korosztály számára, 3 nehézségi szinten érhetők el:

- a könnyű pálya: 4-6. évfolyamosoknak,
- a közepes pálya: 7-9. évfolyamosoknak,
- a nehéz pálya: 10-14. évfolyamosoknak és felnőtteknek ajánlott.

A csapatok a korosztályi ajánlástól függetlenül, szabadon választhatnak a könnyebb vagy nehezebb pályák között.

Az egyes pályákon a játékidő alatt összesen 10 pénzügyi feladvány, 10 állomás várja a csapatokat. A csapatok az elért teljesítményükről oklevelet kapnak, az elérhető legmagasabb kitüntetés a gyémánt rang.

### A JÁTÉK MENETE

**A játék országsszerte több mint 210 helyszínen játszható.** Az elérhető PénzFutam pályák listája: [LINK](#)

1. A játék egyedi belépési azonosító és jelszó beírásával indítható, amelyet a <https://medvematek.hu/penzfutam> oldalon a „Belépési adatok kérése a játékhoz” pontban lehet ingyenesen igényelni, egyszerre akár több csapat részére is. Csapatot bárki regisztrálhat.
2. A játékot a Medve Matek GO pálya területén belül tartózkodva lehet indítani.
3. A mobilinternet és a helymeghatározás bekapcsolását követően a mobiltelefon böngészőjében a [go.medvematek.hu](https://go.medvematek.hu) oldalra szükséges navigálni.
4. A jobb oldali (felső) menüben érdemes lefuttatni a technikai tesztet, ahol szükség esetén engedélyezni kell, hogy az applikáció használhassa a telefon lokációját.
5. Ezt követően a korábban (lásd fent 1. pont) kapott egyedi azonosító és jelszó beírása szükséges, majd a pálya (könnyű – 4-6. évfolyam, közepes – 7-9. évfolyam, nehéz – 10-14. évfolyam és felnőttek) és a játék helyszínének kiválasztása.
6. A játék a START gombbal vagy a menü Verseny pontjából indítható. Ekkor megjelenik az első feladat és elindul a visszaszámláló.
7. Minden egyes feladat megoldását csak adott helyszínen lehet beírni a „Megoldás beküldése” gombbal annak a csapattagnak, aki először lépett be a játékba. Az ő képernyője jelzi, hogy ő az irányító, a többi csapattagnak módjában áll az irányítást az alkalmazáson

keresztül a játék során bármikor átvenni. A megoldás beírásának helyszíne mindig a feladatleírás után olvasható, illetve a térkép gombra kattintva zöld cseppecske is jelzi a megoldás leadásának pontos helyszínét a pálya területén belül.

8. A megoldás beírása után egy új feladat és egy új „célállomás” fog megjelenni.
9. A játék közben háromféle nézet közül lehet választani és ezek között bármikor váltani: Feladat, Térkép, Hol jártam.
10. A játék véget ér, ha az összes feladatot megoldották a játékosok, vagy ha a 120 perc lejárt.
11. A játék végét minden esetben „A játék véget ért” képernyő jelzi a játékosoknak. A játék végén a csapatok teljesítményük alapján bronz, ezüst, arany, vagy gyémánt fokozatot érhetnek el, melyről oklevelet kapnak.

Játék közbeni esetleges technikai probléma esetén a +36 30 230 7240-as telefonszámot lehet hívni. (Hétköznap 9-16 óra között hívható.)

A játék platformjának üzemeltetője a Medve Matek program, az esetleges technikai problémákért a Pénziránytű Alapítvány felelősséget nem vállal.

A játék információs oldala: <https://penziranytu.hu/penzfutam>

## ADATKEZELÉS

**A regisztráció során megadott adatokat a Medve Matek működtetői (A TELJES GRÁF NONPROFIT KFT. és az A MATEMATIKA ÖSSZEKÖT EGYESÜLET) kezelik, a játékra való regisztrációval a játékosok elfogadják az [adatvédelmi tájékoztató](#)ban foglaltakat.**