

PLANSZA!

BANKIER

Wybierzcie jedną osobę, która będzie bankierem podczas gry. Bankier jest również graczem. Jeśli jednak jest więcej niż 5 graczy, bankier może pełnić tylko tę funkcję. Bank zarządza nie tylko pieniędzmi, ale także kartami "Tytuł własności", "Szansa" oraz "Kasa Społeczna".

BANK

- ◆ Zarządza pieniędzmi* oraz kartami "Tytuł Własności".
- ◆ Płaci pensje, wydaje graczom pieniądze.
- ◆ Pobiera pieniądze od graczy (np. za podatki).
- ◆ Prowadzi licytację.
- ◆ Zarządza domami i hotelami (dopóki nie przejdą na własność gracza).
- ◆ Pożycza pieniądze w zamian za zastaw hipoteczny. Bank nigdy nie bankrutuje. Jeśli w skarbcu nie ma już pieniędzy, bankier może zgłosić się do mennicy po wydanie dodatkowych pieniędzy (można je zrobić ze zwykłego papieru).

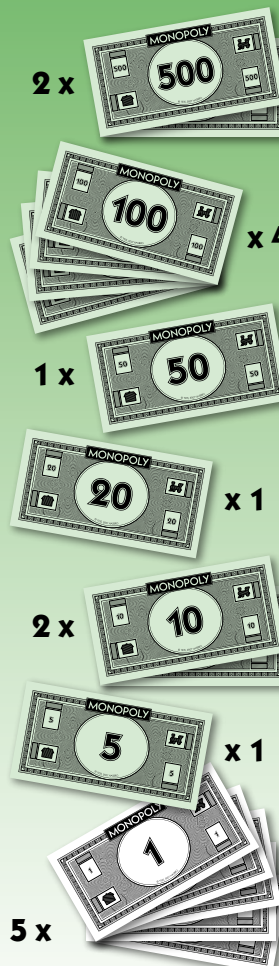
* $\text{\textbf{A1}}$ = 1 dolar MONOPOLY.

Potasuj karty **KASA SPOŁECZNA** i połóż je tekstem do dołu.

Potasuj karty **SZANSA** i połóż je tekstem do dołu.

Każdy gracz wybiera jeden pionek i ustawia go na polu **START**.

Każdy gracz otrzymuje:



A MOŻE ZAGRASZ W WERSJĘ PRZYSPIESZONĄ?

SZYBKA KOSTKA

By przyspieszyć grę, zastosuj poniższe zasady...

1. Na starcie każdy gracz dostaje dodatkowo $\text{\textbf{A1000}}$.
2. Już po drugim okrążeniu planszy możesz użyć Szybkiej Kostki.
3. Szybką Kostkę rzucaj razem z dwoma standardowymi. Następnie poruszaj się według zasad:

- ◆ **1, 2 lub 3:** do ilości oczek na kostkach standardowych dodaj wylosowane liczby. Dopiero wtedy możesz się poruszyć.
- ◆ **Autobus:** możesz poruszyć się zgodnie z ilością oczek na **jednej lub na dwóch** kostkach. Na przykład jeśli wyrzucisz 2 i 5, to możesz poruszyć się albo o dwa pola, albo o pięć pól, albo o siedem pól. To zależy tylko od Ciebie!
- ◆ **Pan Grosik:** porusz się o ilość wylosowanych oczek na dwóch kostkach i postępuj zgodnie z polem, na którym wylądujesz. Następnie przejdź na najbliższą wolną działkę – jeśli chcesz możesz ją kupić lub wystawić na licytację. Jeśli nie ma już żadnych wolnych działek, przejdź na najbliższą działkę i zapłać czynsz.

Dodatkowe informacje

Tylko oczka w standardowych kostkach liczą się do **dubletu**.

Jeśli wyrzucisz na trzech kostkach tę samą liczbę oczek, możesz przejść na **dowolne** pole na planszy!

Jeśli zostaniesz wysłany do **więzienia**, Twój ruch kończy się – niezależnie od tego, co wskazuje Szybka Kostka.

Tylko oczka w standardowych kostkach liczą się, gdy chcesz wyjść z **więzienia**.

Rzucaj trzema kostkami, gdy określasz kwotę **czynszu** za obiekty użyteczności publicznej. Autobus i Pan Grosik traktuj jak zero.

GRAJ JAK CHCESZ!

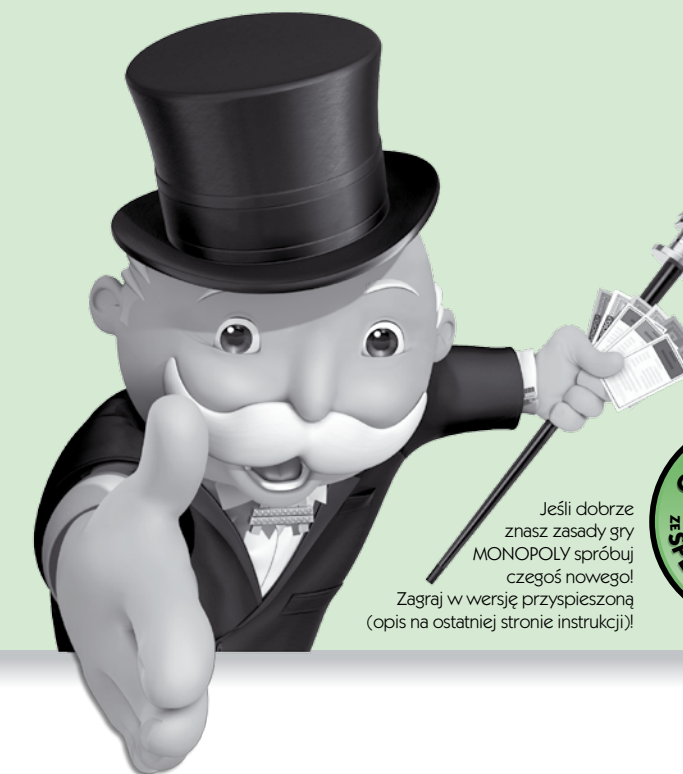
Wielu graczy tworzy własne zasady gry w Monopoly. To dobrze, ale musicie uważać, by były one logiczne i zgodne z ideą gry. I zawsze pamiętajcie o podstawowej zasadzie obowiązującej w każdej grze: bądźcie uczciwi i nie oszukujcie!

MONOPOLY

◆ Od zera do **milinonera!** ◆

ZAWARTOŚĆ

Plansza, 8 pionków, 28 kart "Tytuł Własności", 16 kart "Szansa", 16 kart "Kasa Społeczna", 1 plik banknotów Monopoly, 32 zielone domy, 12 czerwonych hoteli, 2 kostki oraz 1 szybka kostka



Jeśli dobrze znasz zasady gry MONOPOLY spróbuj czegoś nowego! Zagraj w wersję przyspieszoną (opis na ostatniej stronie instrukcji)!



WIEK
8+
ILOŚĆ GRACZY
2-8

040800009120 01 MONOPOLY Standard Instructions (PL)

Originator: RR

Approval: 1st

ROD: 03.28

File Name: 00009i120.indd



ZASADY GRY

CEL GRY

Zostać milionerem, a pozostałych uczynić bankrutami!

By to osiągnąć: kupuj nieruchomości, ściągaj czynsz od innych graczy i pilnuj swojego majątku! Podjmij rozsądne decyzje i nie wydawaj pochopnie pieniędzy!

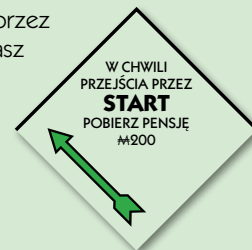
Kupuj działki, stawiaj domy i hotele, myśl strategicznie!

KTO ROZPOCZYNA GRĘ?

Gracze rzucają oboma kostkami. Ten, który wyrzuci najwyższą sumę oczek, rozpoczyna rozgrywkę.

TWÓJ RUCH

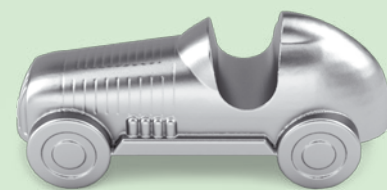
1. Rzuć oboma kostkami.
2. Przesuń pionek o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek w kierunku wskazanym strzałką.
3. Postępuj zgodnie z zasadami pola, na którym wylądujesz. Zobacz szczegóły w *Pola i ich znaczenia*.
4. Gdy przechodzisz przez pole **START** pobierasz od banku 2 miliony dolarów Monopoly.



5. Jeśli wyrzucisz **dublet** (taką samą liczbę oczek na obu kostkach), przesuń pionek i dokonaj wszystkich transakcji zgodnie z zasadami. Następnie rzuć jeszcze raz kostkami i wykonaj kolejny ruch. Ale uwaga! Jeśli wyrzucisz dublet trzeci raz z rzędu, idziesz prosto do **więzienia**. To zbyt podejrzane!



6. Gdy skończysz ruch, **przekaż kostkę graczowi po Twojej lewej stronie**.



RATUNKU! MAM DŁUGI!

Jeśli masz dług wobec graczy lub banku, a nie masz gotówki, możesz **sprzedać** swoje budynki lub/ oraz **zastawić** działki. Jeżeli jesteś winny więcej pieniędzy, niż możesz uzyskać ze sprzedaży swoich nieruchomości, ogłaszasz BANKRUKTWO i **odpadasz z gry**.

- ◆ Zwróć wszystkie pozostałe pieniądze.
- ◆ Jeśli jesteś winny pieniądze innemu graczowi, Twoje domy i hotele zostają sprzedane do banku za połowę ceny zakupu, a wierzyciel otrzymuje gotówkę, nieruchomości oraz (ewentualnie) kartę „Wyjdź bezpłatnie z więzienia”. Jeśli któraś z Twoich nieruchomości była zastawiona, wierzyciel musi zapłacić 10% odsetek i ma do wyboru odciążenie hipoteki albo pozostawienie nieruchomości pod hipoteką.
- ◆ W przypadku, gdy wierzycielem jest bank, bankier przejmuje Twoją gotówkę i nieruchomości, które następnie sprzedaje w drodze licytacji. Jeśli bank przejął zastawioną nieruchomość, odciąża hipotekę przed licytacją. Kartę „Wyjdź bezpłatnie z więzienia” odkładasz na odpowiedni stos.

NIE CZEKAJ NA KOSTKĘ!

Niektóre ruchy możesz wykonywać nawet, jeśli inni gracze mają teraz swój ruch lub jeśli jesteś w więzieniu!

1: POBIERAJ CZYN SZ

Gdy inny gracz zatrzyma się na Twojej działce, musi zapłacić Ci czynsz. Wysokość czynszu podana jest na karcie Tytuł Własności i zależy od liczby budynków na tej działce.

2: LICYTACJE

Bankier rozpoczyna licytację, gdy...

- ◆ zatrzymasz się na działce, której **nie** chcesz kupić;
- ◆ **zbankrutowałeś** i oddajesz wszystkie swoje nieruchomości do banku;
- ◆ na rynku jest **deficyt budynków** i inny gracz też chce mieć tą nieruchomość.

Licytacje są tylko na pieniądze. Zaczynają się od kwoty nie mniejszej niż M\$1. Gracz, który zaoferuje najwyższą kwotę zakupu, wygrywa licytację.



3: BUDYNKI

Gdy jesteś właścicielem całej dzielnicy (tzn. wszystkich działek oznaczonych tym samym kolorem), możesz kupować w niej **domy**. i Wszystkie ceny podane są na karcie „Tytuł Własności”.

- ii Domki musisz kupować **równomiernie**: nie wolno budować drugiego domku, dopóki na działce nie stoi jeden.



- iii Możesz mieć maksymalnie **4 domki** na jednej działce.

- iv Gdy jesteś właścicielem 4 domków, możesz wymienić je na **hotel** (płacąc odpowiednią kwotę z karty „Tytuł Własności”). Możesz mieć tylko jeden hotel na działce. Gdy postawisz hotel, nie możesz już dokupić domków.

Pamiętaj! nie możesz kupować domów ani hoteli, jeśli chociaż jedna działka w dzielnicy jest **zastawiona**.

Brak budynków? Jeżeli w banku zabraknie domów lub hoteli, musisz czekać z zakupem dopóki inni gracze nie sprzedadzą budynków do banku.

Jeśli w banku jest ograniczona liczba budynków, a dwóch lub więcej graczy chce jednocześnie zakupić więcej niż bank ma w zapasie, bankier sprzedaje budynki w drodze licytacji, rozpoczynając od ceny podanej na karcie „Tytuł Własności”.

4: SPRZEDAŻ NIERUCHOMOŚCI

Budynki można sprzedawać w każdej chwili. Możesz sprzedać je do banku, ale **za połowę ich wartości**. Domki sprzedajesz równomiernie – w taki sam sposób, jak zostały zakupione. Bank płaci połowę ceny hotelu plus połowę ceny czterech domków, zwróconych przy stawianiu hotelu. Możesz również zamienić hotel na cztery domki, otrzymując dodatkowo z banku połowę kwoty zapłaconej przy wymianie czterech domków na hotel.

5: ZASTAW HIPOTECZNY

Jeśli brakuje Ci pieniędzy, możesz wziąć z banku kredyt pod zastaw nieruchomości. Zastawiając działkę budowlaną, musisz najpierw sprzedać



do banku wszystkie budynki z całej dzielnicy. Następnie odwracasz kartę „Tytuł Własności” stroną z napisem „ZASTAWIONE” do góry i pobierasz z banku podaną na niej kwotę. Jeśli chcesz **odciążyć** hipotekę, musisz zwrócić do banku **kwotę pożyczki plus 10%**. Nie pobierasz czynszu od graczy, którzy zatrzymają się na zastawionej nieruchomości, ale wciąż pobierasz czynsz za inne niezastawione posiadłości.

6: INTERESY

Możesz robić interesy z innymi graczami **sprzedając** lub **kupując** od nich działki. Najpierw jednak musisz sprzedać do banku wszystkie budynki w dzielnicy. Nieruchomość może być kupiona za gotówkę, albo za kartę „Wyjdź bezpłatnie z więzienia”. Wartość nieruchomości jest zależna od indywidualnych ustaleń między graczami.

Możesz **sprzedać zastawioną działkę** innemu graczowi po dowolnie ustalonej cenie. Nabywca może od razu odciążyć hipotekę, albo też zapłacić 10% odsetek (w zaokrągleniu do 10 000) i utrzymać zastaw. Kredyt może zostać spłacony w każdej chwili w późniejszym etapie gry.

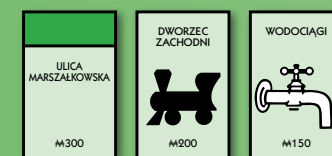


Pamiętaj! Twoim celem nie jest tylko zbieranie pieniędzy. By wygrać musisz uczynić pozostałych **BANKRUTAMI!**

POLA I ICH ZNACZENIA

1: NIERUCHOMOŚCI DO KUPIENIA

Są trzy rodzaje nieruchomości:

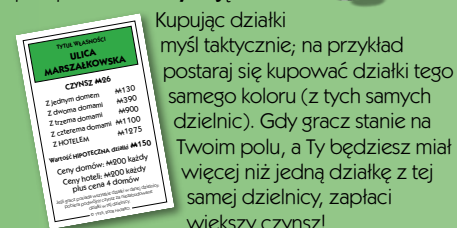


Działki budowlane (podzielone według kolorów/ dzielnicy)

Dworce kolejowe

Obiekty użyteczności publicznej

Jeśli wejdziesz na wolne pole, masz prawo je **kupić** po cenie, która widnieje na tym polu. Wpłać kwotę do banku, a w zamian za to otrzymasz kartę „Tytuł



Własności”, którą połóż przed sobą kolorową stroną do góry. Jeśli **nie chcesz** kupić działki, bank musi natychmiast przeprowadzić **licytację**.



Kupując działki myśl taktycznie; na przykład postaraj się kupować działki tego samego koloru (z tych samych dzielnic). Gdy gracz stanie na Twoim polu, a Ty będziesz miał więcej niż jedną działkę z tej samej dzielnicy, zapłaci większy czynsz!

2: GDY NIERUCHOMOŚĆ NALEŻY DO INNEGO GRACZA

Jeśli wylądujesz na działce należącej do innego gracza, musisz **zapłacić** mu czynsz (według stawek w karcie „Tytuł Własności”). Jeśli nieruchomość jest zastawiona pod hipotekę nie płacisz żadnych należności.

Pamiętaj! właściciel działki musi zażądać od Ciebie czynszu, zanim następny gracz rzuci kostkami. Jeśli nie zdąży tego zrobić, nie musisz płacić mu należnej kwoty.

Działki budowlane

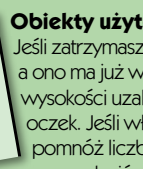
Czynsz każdej **niezabudowanej** działki jest podwójny, jeśli wykupisz wszystkie działki w danym kolorze. Wysokość czynszu podana jest na karcie Tytuł Własności i zależy od liczby **budynków** na tej działce.

Dworce kolejowe

Wysokość czynszu zależy od tego, czy właściciel danego dworca posiada również inne dworce.

Dworce:

1	2	3	4
M\$25	M\$50	M\$100	M\$200



Obiekty użyteczności publicznej
Jeśli zatrzymasz się na jednym z tych pól, a ono ma już właściciela, płacisz czynsz w wysokości uzależnionej od liczby wyrzuconych oczek. Jeśli właściciel ma tylko jedną nieruchomość, pomnóż liczbę oczek przez **4**. Taką sumę musisz mu zapłacić. Jeśli ten sam gracz jest właścicielem elektrowni oraz wodociągów, liczbę oczek pomnóż przez **10**.

3: SZANSA lub KASA SPOŁECZNA

Jeśli wylądujesz na polu z takim napisem, weź pierwszą z góry kartę z odpowiedniego stosu. Wykonaj polecenie napisane na karcie, a następnie odłóż kartę na spód stosu.

Jeżeli wylosujesz kartę „Wyjdź bezpłatnie z więzienia”, możesz ją zatrzymać lub sprzedać innemu graczowi po ustalonej cenie.

4: PODATEK DOCHODOWY / DOMIAR PODATKOWY

Jeśli wylądujesz na takim polu, wpłać do banku podaną kwotę.



5: IDŹ DO WIEZIENIA

Gdy zatrzymasz się na tym polu, **natychmiast** idź do więzienia.

Pamiętaj! idąc do więzienia, nie pobierasz żadnych pieniędzy, nawet jeśli przechodzisz przez START. Gdy zostajesz wysłany do więzienia, Twój ruch kończy się.

Do więzienia możesz również trafić gdy:

- ◆ Wylosujesz kartę „Szansa” lub „Kasa Społeczna” z poleceniem „IDŹ DO WIEZIENIA!”.
- ◆ Wyrzucisz dublet trzy razy pod rząd.



Pyt: Jak mogę wyjść z więzienia?

Odp: Masz 3 możliwości!

- i **Zapłać** M\$50 grzywny i wyjdź z więzienia w następnej kolejce.
- ii **Wykorzystaj** posiadaną kartę „**Wyjdź bezpłatnie z więzienia**” (możesz też odkupić kartę od innego gracza).
- iii **Poczekaj trzy kolejki**. Za każdym razem jednak gdy będzie Twój ruch, możesz spróbować wyrzucić dublet. Jeśli Ci się uda, wyjdź z więzienia przesuwając pionek o sumę wyrzuconych oczek. Jeśli w trzecim ruchu nie udało Ci się wyrzucić dubletu, wpłać do banku M\$50 i przesuń pionek o sumę wyrzuconych oczek.

6: WIEZIENIE (TYLKO ODWIEDZAJĄCY)

Nie martw się! Jeśli w trakcie gry zatrzymałeś się na polu „Wieżenie”, oznacza to, że tylko je odwiedzasz. W następnym ruchu postępujesz zgodnie ze standardowymi zasadami.



7: BEZPŁATNY PARKING

Wszystko dobrze! Nic złego (ani dobrego) nie czeka Cię na tym polu.

8: NIERUCHOMOŚCI, KTÓRE NALEŻĄ DO CIEBIE

Jeśli staniesz na „swoim” polu, nic się nie dzieje. Przecież to Twoja nieruchomość!



please add here:
... a następnie przez 10 000.
So it should be:
...pomnóż liczbę oczek przez 4, a następnie przez 10 000.

please add here:
... a następnie przez 10 000.
So it should be:
..., liczbę oczek pomnóż przez 10, a następnie przez 10 000.