



University Monopoly

IT DREAM TEAM

# **University Monopoly 2016**

by  
**IT DREAM TEAM**

**Reguły gry**



## PODSTAWOWE ZASADY GRY MONOPOLY:

Jest klasyczną grą polegającą na kupnie, wynajmie i sprzedaży nieruchomości w celu pomnażania kapitału. Wyruszając z pola START przesuwasz pionek po planszy o tyle pól, ile oczek wyrzuciłeś kostkami.

Gdy wejdiesz na pole stanowiące nieruchomość nie należącą jeszcze do nikogo, możesz kupić ją od banku. Jeżeli nie zdecydujesz się na zakup, inni gracze mają szansę, żeby kupić tę nieruchomość. Gracz będący właścicielem nieruchomości pobiera czynsz od przeciwników, których pionki się na niej zatrzymają. Budowa domów i hoteli znacznie zwiększa pobierany czynsz - rozsądek podpowiada więc stawianie budynków wszędzie tam, gdzie jest to możliwe. Musisz dokładnie wykonywać polecenia wynikające z kart "Szansa. Uważaj Jednak - może się zdarzyć, że trafisz na dywanik do dziekana!

## CEL GRY

Doprowadzić do bankructwa wszystkich pozostałych graczy

## PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy z graczy wybiera jeden pionek i stawia go na polu "Start". Jeżeli gracz jest właścicielem nieruchomości to musi pilnować, aby inni gracze płacili czynsz. Nie można pożyczać pieniędzy od innych graczy ani udzielać pożyczek innym.

## PIENIĄDZE

Bankier wydaje każdemu graczowi po 3000 zł.

## BANKIER

Bank zarządza nie tylko pieniędzmi, ale także kartami, domami i hotelami dopóki nie zostaną zakupione przez graczy. Bank wypłaca także premie, udziela oraz pobiera podatki, wszystkie opłaty z tytułu kar. Bank nigdy nie bankrutuje. Każdy z graczy ma 50 sekund na ruch. Bankier ma obowiązek pilnować tego czasu. Po jego przekroczeniu kolejka przechodzi na następnego gracza nawet jeśli poprzedni nie dokończył zamierzonej transakcji.

## PRZEBIEG GRY

Gracze rzucają obiema kostkami w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz w swojej kolejce rzuca dwiema kostkami i przesuwa pionek o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek w kierunku wskazanym strzałką. Rodzaj pola, na którym pionek kończy ruch, decyduje o tym, co robi dalej. Na jednym polu może stać jednocześnie kilka pionków. Zależnie od tego, na jakim polu zatrzymał się pionek, gracz może:

- zakupić działkę budowlaną lub inną nieruchomość
- zapłacić czynsz za wejście na nieruchomość mającą właściciela



- zapłacić podatek
- wziąć kartę "Szansa"
- pójść na dywanik do dziekana
- odwiedzić dziekana
- odpocząć na polu "Weekend u rodziców"

## PRZEJŚCIE PRZEZ START

Za każdym razem, gdy gracz zatrzyma się na polu START albo przechodzi przez to pole, poruszając się w kierunku wskazanym strzałką, bank wypłaca mu pensję 400 zł. Możliwe jest dwukrotne otrzymanie pensji w jednej kolejce, gdy zaraz po przejściu przez pole startowe gracz wejdzie na pole "Szansa" i dostanie polecenie "Przejdź na Start".

## KUPNO

Jeżeli gracz wejdzie na działkę budowlaną nie mającą właściciela (to znaczy taką, której karta "Tytuł Własności" jest jeszcze w banku), ma prawo ją kupić. Jeżeli decyduje się na zakup, wpłaca do banku kwotę wydrukowaną na tym polu. W zamian otrzymuje z banku kartę "Tytuł Własności", którą kładzie przed sobą kolorową stroną do góry.

## CZYN SZ

Posiadanie "Tytułu Własności" pozwala na pobieranie czynszu od graczy, których pionki zatrzymują się na danej działce. Jeżeli pionek zakończy ruch na działce budowlanej należącej do innego gracza, właściciel działki może zażądać zapłacenia czynszu. Musi to jednak zrobić zanim następny gracz rzuci kostkami. Wysokość czynszu podana jest na karcie "Tytuł Własności" i zależy od liczby budynków na tej działce. Jeżeli na działce wybudowano domy lub hotele, czynsz jest znacznie wyższy, dokładna stawka podana jest na karcie "Tytuł Własności".

## PIZZERIA I KLUB STUDENCKI

Jeżeli gracz wejdzie na pole "Pizzeria" lub "Klub Studencki", może je zakupić, o ile nie mają jeszcze właściciela. Tak jak w przypadku działki budowlanej, wpłaca do banku kwotę wydrukowaną na tym polu. Jeżeli gracz nie zdecyduje się na zakup, inni gracze mają szansę kupienia jej po stanięciu na odpowiednim polu. Jeżeli obiekt użyteczności publicznej, na którym zatrzymał się pionek, należy do innego gracza, może on zażądać zapłacenia czynszu w wysokości zależnej od sumy oczek wyrzuconej w danym ruchu.

## MZK

Jeżeli gracz jako pierwszy wejdzie na takie pole MZK ma prawo kupić przystanek. Jeżeli nie zdecyduje się na zakup, inni gracze mają szansę kupienia jej po stanięciu na odpowiednim polu. Jeżeli dworzec, który odwiedził gracz, ma już właściciela, gracz musi zapłacić mu kwotę podaną na karcie "Tytuł Własności". Wysokość opłaty zależy od tego, czy właściciel danego dworca posiada również inne dworce.



## SZANSA

Wejście na pole "Szansa". Wejście na jedno z takich pól oznacza, że gracz musi wziąć wierzchnią kartę z odpowiedniej talii i wykonać podane na niej polecenie.

Z polecenia może wynikać:

- przesunięcie pionka
- wpłata pieniędzy do banku
- otrzymanie pieniędzy
- konieczność pójścia na dywanik do dziekana
- możliwość bezpłatnego wyjścia od dziekana.

Gracz musi natychmiast wykonać polecenie podane na karcie, a następnie włożyć ją pod spód odpowiedniej talii. Jeżeli gracz wylosował kartę "Wyjdź bezpłatnie od dziekana", może zachować ją na przyszłość lub sprzedać innemu graczowi po dowolnej cenie.

Uwaga: można wylosować polecenie przesunięcia pionka na inne pole. Jeżeli po drodze gracz przejdzie przez START, otrzymuje z banku 400 zł. Idąc do więzienia gracz nie przechodzi przez START.

## PODATEK

Wejście na pole "Płać 200 zł" lub "Płać 400 zł" skutkuje wpłaceniem do banku podaną na nim kwotę.

## Weekend u rodziców

Jeżeli gracz wejdzie na pole "Weekend u rodziców", odpoczywa do następnego ruchu. Nie ma żadnej kary ani nagrody za wejście na to pole. Stojąc na takim polu gracz może normalnie dokonywać wszystkich transakcji (np. pobierać czynsz, budować domy itd.)

## Dywanik u dziekana

Gracz możesz trafić na dywanik do dziekana, jeżeli:

- wejdzie na pole z napisem "Idziesz do dziekana"
- wylosuje kartę "Szansa" z poleceniem "Idziesz do dziekana"

Gdy gracz zostaje wysłany do więzienia, jego ruch się kończy. Idąc do więzienia nie otrzymuje pensji 400 zł, niezależnie od tego, gdzie stał jego pionek.

Aby wyjść z więzienia może:

- wykorzystać posiadaną kartę "Wyjdź bezpłatnie z więzienia"
- kupić od innego gracza i wykorzystać kartę "Wyjdź bezpłatnie z więzienia"
- czekać w więzieniu trzy kolejki.

Przebywając u dziekana gracz może wykonywać wszystkie operacje finansowe, tzn. kupować i sprzedawać nieruchomości, budować laboratoria, pobierać czynsze itd. Jeżeli gracz nie został wysłany do więzienia, ale w trakcie gry wszedł na pole "Dywanik u dziekana", oznacza to, że tylko je odwiedza. W następnym ruchu może normalnie przesunąć pionek.

## BUDOWA LABORATORIÓW



Jeżeli gracz jest właścicielem danego pola, może budować na niej laboratoria. Postawienie laboratoria zwiększa czynsz płacony przez graczy, którzy zatrzymują się na zabudowanych działkach. Cena laboratoria podana jest na karcie "Tytuł Własności". Gracz może kupować laboratoria w trakcie swojego ruchu. Na jednej działce można wybudować maksymalnie cztery laboratoria.

## BUDOWA BUDYNKÓW

Gracz musi mieć po cztery laboratoria na działce zanim będzie mógł postawić w niej budynek. Budynki kupuje się tak jak domy. Cena budynku równa jest sumie cen czterech domów, które zwracasz do banku kupując hotel i ceny podanej na karcie "Tytuł Własności". Nie trzeba najpierw budować domów, a następnie wymieniać ich na hotel. Można od razu zakupić hotel.

## SPRZEDAŻ DZIAŁEK I LABORATORIÓW

Można sprzedawać niezabudowane działki, przystanki MZK i obiekty użyteczności publicznej innym graczom po dowolnie ustalonej cenie. Jeżeli gracz chce odsprzedać działkę budowlaną, musi najpierw sprzedać do banku wszystkie domy ze wszystkich działek w tej dzielnicy. Domy i hotele nie można sprzedawać innym graczom a jedynie do banku za połowę ceny podanej na karcie "Tytuł Własności". Budynki można sprzedawać w każdej chwili. Za hotele bank płaci połowę ceny zakupu plus połowę ceny czterech domów zwróconych przy stawianiu hotelu. Można zamienić hotel na cztery domy, otrzymując dodatkowo z banku połowę kwoty zapłaconej przy zamianie czterech domów na hotel. Bank nie kupuje od graczy działek.

## BANKRUCTWO

Jeżeli gracz jest winny bankowi lub innemu graczowi więcej niż może uzyskać ze sprzedaży wszystkich swoich nieruchomości, ogłasza bankructwo i wypada z gry. W przypadku, gdy wierzycielem jest bank, bankier przejmuje gotówkę i nieruchomości.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Pierwszy gracz, który zbankrutuje, odpada z gry. Z chwilą, gdy zbankrutuje ostatni gracz, rozgrywka zostaje zakończona. Bankrut oddaje wierzycielowi (którym może być inny gracz lub bank) wszystko co posiada, również budynki i nieruchomości. Gracze, którzy nie zbankrutowali, obliczają swój majątek:

- gotówkę
- działki budowlane, przystanki i obiekty użyteczności, wycenione według wydrukowanej na planszy wartości
- laboratoria według ceny zakupu
- budynki według ceny zakupu, wliczając w to cenę trzech domów.

Najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą!

Inna możliwość :po upływie ustalonego czasu gra kończy się i wygrywa najbogatszy w tym momencie gracz.