

Instrukcja gry "Monopoly UWr"

1. Informacje ogólne

Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy. Mogą nimi być również zawarte w grze boty.

2. Cel gry

Celem jest zapisanie się i zaliczenie przedmiotów w czterech zakładach lub doprowadzenie pozostałych graczy do utraty wszystkich punktów.

3. Rozgrywka

Wszyscy gracze rozpoczynają rozgrywkę na polu 'start'. Tura gracza składa się z następujących akcji:

- rzut dwoma kostkami,
- przesunięcie swojego pionka o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara,
- wykonanie instrukcji zgodnie z opisem pola, na który został przesunięty pionek,
- zakończenie tury.

W przypadku wyrzucenia dubletu (czyli takiej samej ilości oczek na obydwu kostkach), gracz przesuwa pionek o sumę oczek na kostkach i rzuca ponownie kośćmi. Jeśli trzy razy pod rząd wypadnie graczowi dublet, jego pionek jest przesuwany na pole 'naprawa komputera' (patrz: Plansza i pola).

4. Waluta

Każdy gracz otrzymuje na starcie 300 punktów ECTS. Po każdorazowym przejściu przez pole 'start' gracz otrzymuje 50 ECTS.

5. Plansza i pola

Plansza składa się z 36 pól. Wyróżniamy wśród nich:

a) **start** - początek rozgrywki.

Po każdym przejściu przez to pole, dostajemy dodatkowe 50 ECTS.

b) **zakłady** - jest ich 8.

Każdy zakład składa się z dwóch lub trzech pól przedmiotów, oznaczonych tym samym kolorem.

c) **pola przedmiotów** - są 22 takie pola, oznaczone kolorowym paskiem wraz z ceną nabycia.

Każde takie pole reprezentuje jeden z wykładanych w naszym instytucie przedmiotów. Możemy zapisać się na niego poprzez oddanie punktów ECTS w ilości przypisanej do danego pola (oczywiście jeśli mamy na to środki). Aby zaliczyć dany przedmiot, musimy napisać z niego odpowiednio kartkówkę, kolokwium i egzamin - każda taka operacja kosztuje pewną przypisaną ilość ECTS. Prace pisemne można pisać jedynie na przedmiocie, na który jesteśmy zapisani. Przedmiot uznajemy za zaliczony, jeśli napisaliśmy z niego egzamin. Uwaga - za jednym razem można wykonać tylko jedną z tych czynności. Jeśli staniami na przedmiocie, na który zapisał się już ktoś inny, oddajemy tej osobie ilość ECTS przypisaną do danego pola. Możemy również zastąpić aktualnego posiadacza pola - kosztuje to tyle, ile wynosi aktualna wartość pola, powiększona o 100%. Uwaga - nowy zapisany na przedmiot zaczyna go od początku - musi sam od początku napisać wszystkie prace pisemne.

d) **mały grzyb** - jest jedno takie pole.

Staniecie na nim skutkuje utratą 15 punktów ECTS.

e) **duży grzyb** - jest jedno takie pole.

Staniecie na nim skutkuje utratą 30 punktów ECTS.

f) **szansa** - jest 6 takich pól, oznaczonych [...?].

Po stanieciu na nim losuje się karta, która wskazuje, jaka akcja się wykona. Nie ma możliwości uniknięcia wylosowanej czynności.

g) **tramwaj** - pole umożliwiające przejście do wybranego przez siebie innego pola.

Gracz może przejść tylko na pole, które posiada lub które nie zostało jeszcze zakupione.

h) **zepsułeś komputer** - pole, które automatycznie przenosi gracza na pole naprawa komputera.

i) **naprawa komputera** - jeśli gracz stanie na tym polu, musi pozostać na nim przez 3 tury, zanim będzie mógł je opuścić. Innym sposobem na opuszczenie tego pola jest oddanie 50 ECTS lub wylosowanie na dwóch kostkach dubletu.

j) **praktyki** - są 3 takie pola.

Aby się na nie zapisać, trzeba oddać przypisaną ilość punktów ECTS. Praktyk nie można przejąć od kogoś - kto pierwszy, ten lepszy.

6. Co, jeśli gracz stanie na polu i nie stać go na opłacenie akcji z nim związanej?

W takiej sytuacji będzie musiał wypisać się z co najmniej jednego przedmiotu - tak, aby było go stać przynajmniej na opłacenie akcji. Jeśli gracz nie jest zapisany na żaden przedmiot, przegrywa i kończy rozgrywkę. Uwaga - gracz może to zrobić jedynie w sytuacji, w której jest to niezbędne do kontynuowania rozgrywki. Nie

może tego zrobić na własne życzenie, np. w celu przejęcia zajętego przedmiotu.

Dobór nazw przedmiotów i ich pozycji na planszy jest losowy, niekierowany naszymi preferencjami.