

Instrukcja gry "Monopoly UW"r"

1. Informacje ogólne

Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy. Mogą nimi być również zawarte w grze boty. Celem jest zapisanie się i zaliczenie przedmiotów w czterech zakładach lub doprowadzenie pozostałych graczy do utraty wszystkich punktów.

2. Rozgrywka

Każdy gracz porusza się po planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. To, o ile gracz może się poruszyć w danej rundzie jest ustalane poprzez rzut dwiema kostkami. Jeśli wypadnie nam tzw. dublet, czyli takie same wartości na obu kostkach np. 5 i 5, wtedy idziemy na wskazane przez kostki pole i rzucamy ponownie. Po wyrzuceniu dubletu trzy razy pod rząd w tej samej turze, idziemy na pole "naprawa komputera". Po stanięciu na danym polu gracz wykonuje czynności związane z jego specyfiką, określoną w punkcie 4.

3. Waluta

Każdy gracz dostaje na starcie 300 punktów ECTS.

4. Plansza

Plansza składa się z 36 pól. Wyróżniamy wśród nich:

- a) **START** - tutaj zaczyna się rozgrywka. 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) **poła przedmiotów** - są 22 takie pola, oznaczone kolorowym paskiem. 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 opła, powiększona o 100%. Uwaga - nowy zapisany na przedmiot zaczyna go od początku - musi sam od początku napisać wszystkie prace pisemne.
- d) **małe grzybki** - jest jedno takie pole. Stanięcie na nim skutkuje utratą 15 punktów ECTS.
- e) **duże grzyby** - jest jedno takie pole. Stanięcie na nim skutkuje utratą 30. punktów ECTS.
- f) **szansa** - jest 6 takich pól, oznaczonych [...?]. Po stanięciu na nim losuje się karta, która wskazuje, jaka akcja się wykona. Uwaga - nie ma możliwości uniknięcia wylosowanej czynności.
- g) **tramwaj** - pole umożliwiające przejście do wybranego przez siebie innego pola. Uwaga - możemy iść tylko na posiadane przez nas lub wolne pole przedmiotu.
- h) **zepsułeś komputer** - pole, które przenosi nas do pola naprawa komputera
- i) **naprawa komputera** - jeśli staniami na tym polu, musimy pozostać na nim przez 3 tury, zanim będziemy mogli 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.

5. Co, jeśli staniami na polu i nie stać na na opłacenie akcji związanej z nim?

W takiej sytuacji będziemy musieli wypisać się z co najmniej jednego przedmiotu - tak, aby było stać przynajmniej na opłacenie akcji. Jeśli nie jesteśmy zapisani na żaden przedmiot, przegrywamy i kończymy rozgrywkę. Uwaga - możemy to zrobić jedynie w sytuacji, w której jest to niezbędne do kontynuowania rozgrywki. Nie można tego zrobić na własne życzenie, np. w celu przejęcia zajętego przedmiotu.

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