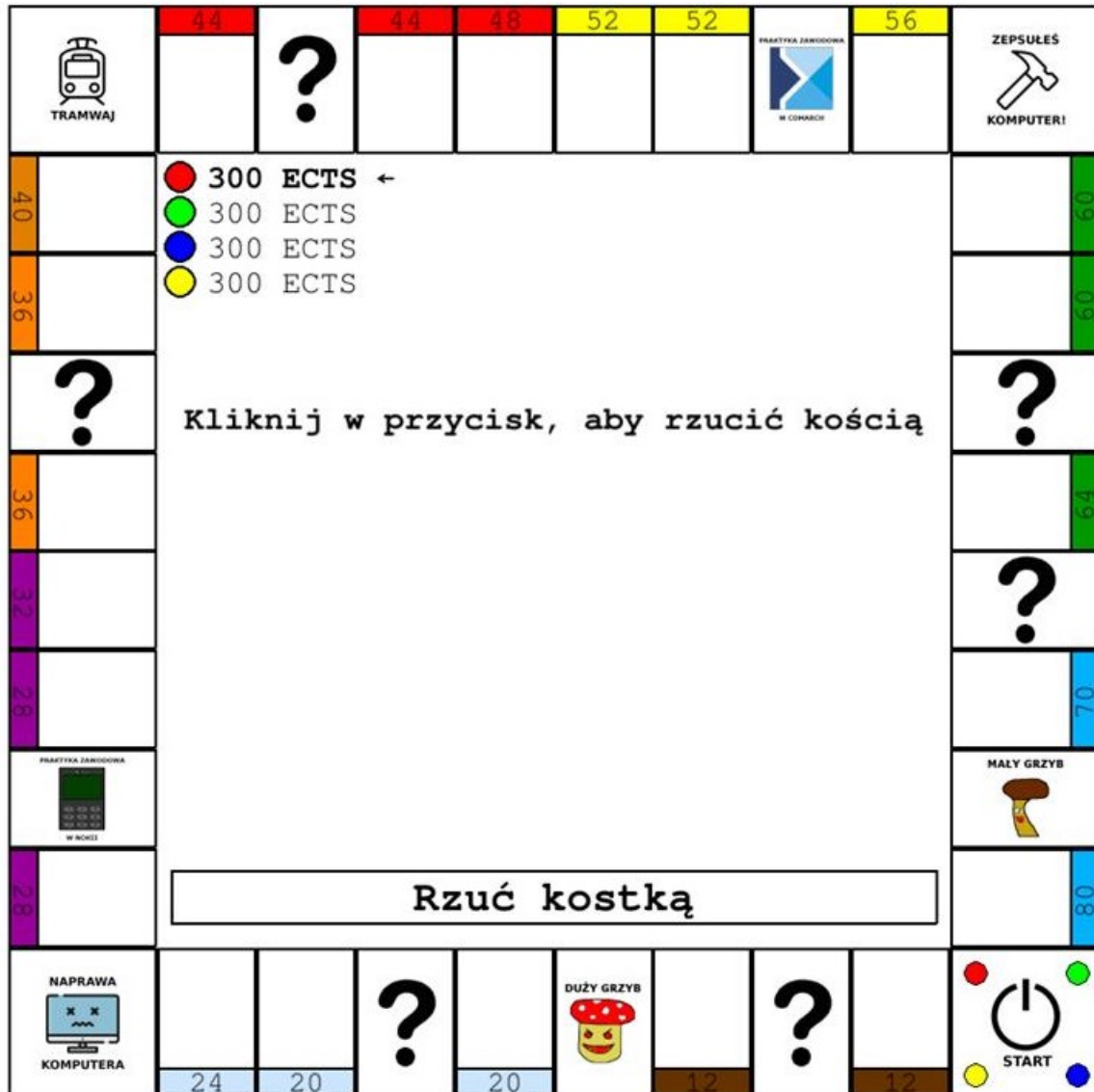


Instrukcja gry "Monopoly UWr"

1. Informacje ogólne

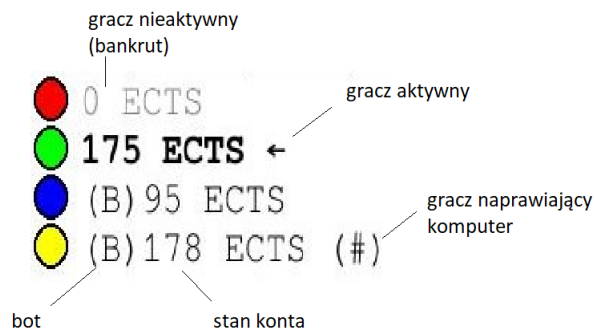
Gra przeznaczona jest dla 4 graczy. Mogą być nimi również zawarte w grze boty.



2. Cel gry

Celem jest zapisanie się i napisanie egzaminów z czterech przedmiotów lub doprowadzenie pozostałych graczy do utraty wszystkich punktów.

3. Oznaczenia graczy



4. Rozgrywka

Wszyscy gracze rozpoczynają rozgrywkę na polu 'start'. Pionki graczy reprezentowane są przez kolorowe kółka. Tura gracza składa się z następujących akcji:

- rzut dwiema kostkami,

Kości



- 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:

Kości



Dublet!

(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).

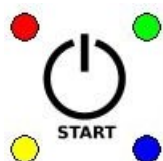
5. Waluta

Każdy gracz otrzymuje na starcie 300 punktów ECTS. Po każdorazowym przejściu lub staniu na polu 'start' gracz otrzymuje 30 ECTS.

6. Plansza i pola

Plansza składa się z 36 pól. Wyróżniamy wśród nich:

- a) **start** - początek rozgrywki.



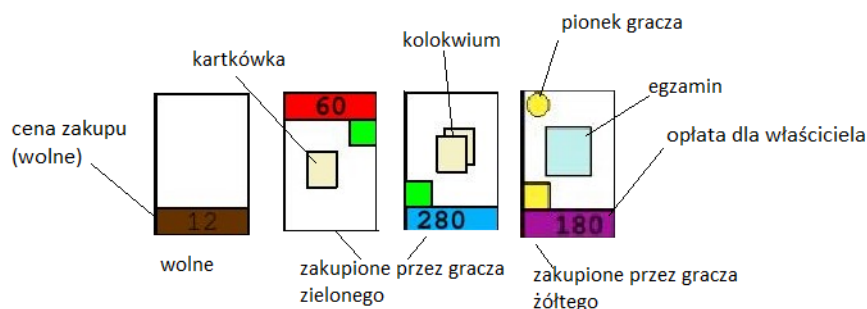
Po każdym przejściu przez to pole, dostajemy dodatkowe 30 ECTS.

- 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.

Pola przedmiotów



Każde takie pole reprezentuje jeden z wykładanych w instytucie przedmiotów. Można zapisać się na niego poprzez oddanie punktów ECTS w ilości przypisanej do danego pola (oczywiście jeśli gracz ma na to środki). Zapisanie gracza na dany przedmiot jest oznaczane kwadratem w kolorze pionka gracza. Aby zaliczyć dany przedmiot, trzeba 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 gracz jest zapisany. Przedmiot uznaje się za zaliczony, jeśli gracz napisał z niego egzamin. Uwaga - za jednym razem można wykonać tylko jedną z tych czynności. Jeśli gracz stanie na przedmiocie, na który zapisał się już ktoś inny, oddaje tej

osobie ilość ECTS przypisaną do danego pola. Można również zastąpić aktualnego posiadacza pola - kosztuje to tyle, ile wynosi aktualna wartość pola, powiększona o 100%. Uwaga - nowy gracz zapisany na przedmiot zaczyna go od początku - musi sam od początku napisać wszystkie prace pisemne.

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



Stanięcie na nim skutkuje utratą 15 punktów ECTS.

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



Stanięcie na nim skutkuje utratą 30 punktów ECTS.

f) **szansa** - jest 6 takich pól, oznaczonych znakiem zapytania.



Po stanięciu 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 lub na pole specjalne z wyjątkiem pola tramwaju i zajętych pól praktyk.

h) **zepsuleś komputer** - pole, które automatycznie przenosi gracza na pole naprawa komputera, gdzie musi pozostać 3 tury lub opuścić je w inny sposób.



i) **naprawa komputera** - jeśli gracz stanie na tym polu, musi pozostać na nim przez 2 tury, zanim będzie mógł je opuścić. Innym sposobem na opuszczenie tego pola jest oddanie 30 ECTS lub wylosowanie na dwóch kostkach dubletu.



j) **praktyki** - są 2 takie pola.

Aby się na nie zapisać, trzeba oddać przypisaną ilość punktów ECTS. Wykup praktyk jest obowiązkowy i kosztuje 45 ECTS. Praktyk nie można przejąć od kogoś - kto pierwszy, ten lepszy. Gracz, który stanie na polu praktyk należącym do innego gracza musi oddać posiadaczowi pola 20 ECTS.

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

Gracz bankrutuje, oddaje wszystkie swoje pola do puli dostępnych pól i kończy grę.

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