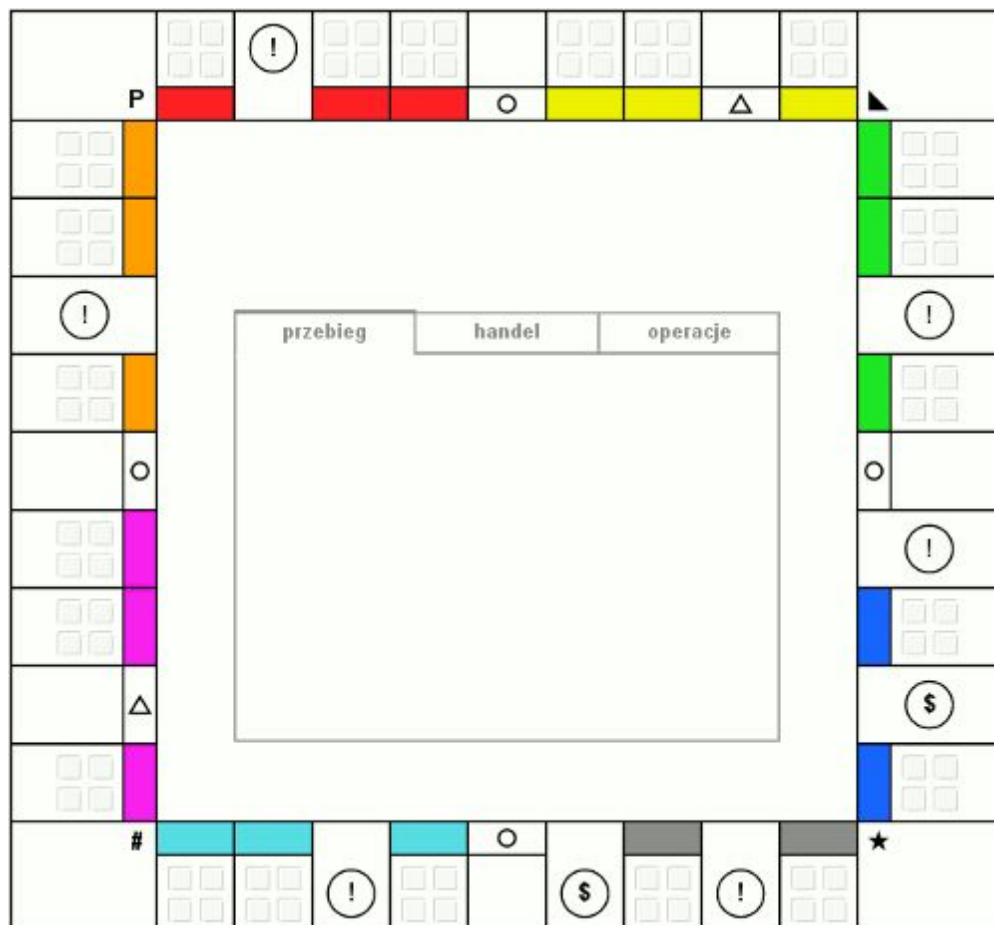


Zasady gry

Gra jest przeznaczona dla 2-4 osób.

Plansza do gry ma kształt kwadratu i składa się z 40 pól.



Rozpoczęcie gry

Każdy z graczy dysponuje pionkiem określonego koloru, który początkowo znajduje się na polu Start (#0). Przed rozpoczęciem gry ustalana jest na drodze losowania kolejność, w jakiej gracze wykonują swoje ruchy. Każdy z graczy posiada początkowo \$1500 gotówki i nie jest właścicielem żadnego z pól.

Akcje w czasie jednej tury

W czasie trwania swojej tury gracz, o ile nie jest w Więzieniu, **musi** rzucić kostkami i odpowiednio przemieścić swój pionek. Gracz także **może** budować / sprzedawać budynki, zastawiać / wykupywać z zastawu posiadłości, przedstawiać oferty handlowe innym graczom. Wszelkie operacje związane z zastawami, budowaniem i handlem mogą być przeprowadzane przez gracza tylko **bezpośrednio przed lub po** jego rzucie kostkami. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy gracz nie posiada wystarczającej ilości gotówki do realizacji zobowiązań (np. opłata za postój, zakup pola itp.). Może wtedy sprzedawać domki lub oddawać własności pod zastaw, by zdobyć potrzebne pieniądze, nie może jednak w tym momencie handlować.

Przemieszczanie pionka

W czasie trwania swojej tury gracz rzuca dwiema kostkami, a następnie przedstawia własnego pionka o taką liczbę pól w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, ile wynosi suma. Wyrzucając jednakową liczbę oczek na obydwu kostkach, tzw. dubel, gracz rusza się jeszcze raz. Przemieszczenie pionka na nowe pole wiąże się zwykle z możliwością lub koniecznością wykonania pewnej akcji zależnej od rodzaju pola. Może to być np. zakup pola, jeśli nie jest jeszcze czyjąś własnością, wniesienie opłaty za postój na polu dla właściciela, pobranie karty szansy itp.

Przejście przez pole startowe w wyniku okrążenia planszy lub przemieszczenia pionka w ramach wykonywania instrukcji z karty szansy lub ryzyka (np. przechodzisz na najbliższe pole z trójkątem) wiąże się z uzyskaniem **pensji** w wysokości \$200. Pensji nie pobiera się jednak w przypadku przejścia do więzienia, ani ruchu wstecznego z karty szansy.

Miasta

Najliczniejsze ze wszystkich to pola miast, oznaczone u góry paskiem jednego z ośmiu kolorów, który określa kraj, do jakiej przynależą. Zatrzymanie się na polu miasta, które nie jest jeszcze czyjąś własnością, daje możliwość jego zakupu po z góry ustalonej cenie. Zakup takiego pola nie jest jednak obowiązkowy - jeśli gracz zrezygnuje z zakupu, pole pozostaje bez właściciela. Jeśli jednak miasto jest już w posiadaniu kogoś, zatrzymanie się na nim wiąże się z koniecznością wniesienia dla właściciela opłaty za postój, która zależy od typu i zabudowania pola.

Koleje

Pola #5, #15, #25, #35. Zakup tych pól odbywa się tak samo, jak w przypadku pól z kolorem, ale opłaty za postój są zależne jedynie od liczby pól Kolei posiadanych przez właściciela danego pola.

Elektrownia / wodociągi

Na planszy znajdują się także pola: Elektrownia (#12) i Wodociągi (#24). Ich zakup odbywa się tak, jak w przypadku innych pól, a opłata za postój wynosi tyle, co suma oczek wyrzucona na kostkach razy 4, jeśli w posiadaniu gracza znajduje się jedno z tych pól, lub razy 10, jeśli gracz posiada oba pola.

Więzienie

Gracz trafia do więzienia, jeśli zatrzyma się na polu trafiając do więzienia (#30) lub wyciągając kartę Szansy "Trafiając do więzienia".

Wyjść z więzienia (w następnej turze po uwięzieniu) można używając wcześniej uzyskanej karty szansy "Wyjście z więzienia" lub płacąc \$50.

Podczas pobytu w więzieniu gracze pobierają normalnie opłaty za postój na swoich polach, mogą przeprowadzać operacje rozbudowy pól, zastawiania, handlu itp.

Zatrzymanie się gracza na polu więzienia w wyniku przemieszczenia pionka o wyrzuconą liczbę oczek nie oznacza, że gracz do niego trafia (jedynie odwiedza więzienie).

Pole szansy

Zatrzymanie się na polu szansy wiąże się z pobraniem kolejnej z 32 kart stosu szansy. Na kartach znajdują się losowe zdarzenia, które mogą powodować przemieszczenie na inne pola planszy, wypłaty gotówki z banku, konieczność wpłat itp. Po użyciu karty wracają na spód odpowiedniego stosu i nie są nigdy tasowane (zatem po pewnym czasie powtarzają się w tej samej kolejności). Wyjątek stanowi karta **Wyjście z więzienia**, którą po wyciągnięciu zatrzymuje się aż do wykorzystania i dopiero wtedy odkłada na spód stosu, z którego została pobrana.

Inne pola

Pole Bezpłatnego Postoju (#20) - zatrzymanie się na nim nie wiąże się z wykonywaniem żadnej akcji ani opłatami. Pole Podatek od Luksusu (#38), wiąże się z koniecznością uiszczenia opłaty w wysokości \$100. Pole Podatek Dochodowy (#4) oznacza konieczność zapłacenia przez gracza podatku w wysokości \$200.

Zastawianie pól

Oddawanie pól pod zastaw jest prostym sposobem na zdobycie gotówki przy jednoczesnym zachowaniu prawa własności do pola. Oddając pole pod zastaw, gracz otrzymuje od banku **połowę jego nominalnej wartości**, a chcąc później wykupić pole z zastawu, płaci **połowę + 10% jego wartości**.

Za postój na polach będących w zastawie nie pobiera się opłat.

Pola nie mogą być oddawane pod zastaw, jeśli są zabudowane lub inne pole z tej samej grupy zawierają jakieś budynki.

Stawianie domków i hoteli

Gracz, który posiada wszystkie miasta w danym kraju, z których żadne nie jest zastawione, może na nich stawiać **domki**, dzięki czemu zwiększają się na nich opłaty za postój (im więcej domków, tym większe opłaty). Cena ich postawienia zależy od pola, na które są kupowane. Zabudowa pól w grupie musi zawsze odbywać się **równomiernie**, tzn. różnica liczby domków na polach grupy nie może nigdy przekraczać 1 (np. jeśli na dwóch polach grupy stoją po dwa domki, a na trzecim tylko jeden, to kolejny domek można dokupić tylko na pole z jednym domkiem).

Stawianie **hotelu**, które jeszcze bardziej podnosi opłaty za postój, jest możliwe dopiero, kiedy na wszystkich polach grupy stoją **po 4 domki**. Stawiając hotel, cztery domki z danego pola zamienia się na hotel.

Zarówno hotele jak i domki mogą być z powrotem odsprzedawane do banku, ale za **połowę** ceny, za jaką zostały zakupione. Podobnie jak w przypadku dokupywania, odsprzedawanie musi odbywać się **równomiernie**. Sprzedając hotel, na pole przywraca się cztery domki.

Handel

W ramach swojej tury gracz może złożyć jedną lub więcej ofert handlu innym graczom. Do proponowanej transakcji można włączyć **niezabudowane** pola oraz gotówkę. Nie jest możliwy handel polami, gdy inne pola z tej samej grupy zawierają jakieś budynki.

Zakończenie

Kiedy gracz nie może wnieść wymaganej opłaty dla innego gracza, staje się bankrutem i odpada z gry. Gracz, wobec którego nie wykonano zobowiązań, uzyskuje wtedy cały

majątek bankruta, tj. pieniądze, pola, karty wyjścia z więzienia, a także pieniądze ze sprzedaży domków do banku (po połowie ceny, po jakiej zostały nabyte).

W przypadku bankructwa względem banku (poprzez niemożność zapłacenia podatku, kary itp.), do banku trafia gotówka i domki bankruta, a jego wszystkie pola tracą właściciela.

To co uprościłem

- wywalenie aukcji
- nieograniczona łącznie liczba domków / hoteli
- podatek wyłącznie stałej wartości
- niektóre finezyjne karty (np. przesuwasz się o X pól i płacisz dwukrotność opłaty w tym miejscu)
- "promocja" na natychmiastowe wykupywanie pól z zastawu
- wyjście z więzienia za dubel (rzadko stosowane w praktyce, chyba, że komuś mega brakuje forsy)
- trafienie do więzienia za 3 duble