

## Zasady gry

*Uwzględnia się zasady zaproponowane przez producenta gry z niewielkimi zmianami, zaznaczonymi w tekście poniżej. Komentarze dotyczące przychodów i kosztów odnosi się do zapisów operacji na indywidualnych kartach uczestników turnieju.*

### Cel gry

Zostań milionerem, gdy inni gracze zbankrutują.

By to osiągnąć: kupuj pola, ściągaaj opłaty od innych graczy i pilnuj swojego majątku. Podejmuj rozsądne decyzje i nie wydawaj pochopnie pieniędzy. Kolekcjonuj pola o tych samych kolorach (sektory), stawiaj domy i hotele, myśl strategicznie!

### Kto zaczyna grę?

Każdy gracz rzuca dwiema kostkami. Grę zaczyna gracz, który wyrzucił największą liczbę oczek.

### Zaczynasz!

1. Rzuć dwiema kostkami.
2. Przesuń pionek o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek w kierunku wskazanym strzałką.
3. Postępuj zgodnie z zasadami pola, na którym się zatrzymasz.
4. Gdy przechodzisz przez pole START pobierasz z Banku premię.
5. Jeśli wyrzucisz **dublet** (taką samą liczbę oczek na obu kostkach), przesuń pionek i dokonaj wszystkich transakcji zgodnie z zasadami. Następnie rzuć kostkami jeszcze raz i wykonaj kolejny ruch. Uwaga: jeśli wyrzucisz dublet dwa razy z rzędu, idziesz prosto do więzienia.
6. Gdy skończysz ruch, **przekaż kostkę graczowi po twojej lewej stronie.**

### Nie czekaj na kostkę!

Niektóre działania możesz podjąć w każdej chwili poza swoją turą w grze, a nawet wtedy, gdy siedzisz w więzieniu.

## 1. Pobieraj opłaty

Gdy inny gracz zatrzyma się na twoim polu, musi ci zapłacić. Wysokość opłaty podana jest na karcie „Tytuł Własności” i zależy od liczby odmów i hoteli na tym polu.

Jeżeli pole jest zastawione przez hipotekę, nie płacisz żadnych należności.

Pamiętaj: Właściciel pola musi zażądać od ciebie opłaty, zanim następu gracz rzuci kostkami. Jeśli nie zdąży tego zrobić, nie musisz płacić mu należnej kwoty.

## 2. Licytacje

Bankier rozpoczyna licytację, gdy:

- zatrzymasz się na polu, w które nie chcesz inwestować,
- zbankrutowałeś/aś i oddajesz wszystkie swoje pola do Banku,
- na rynku jest deficyt domów i hoteli, a inny gracz też chce je nabyć.

Licytacje są tylko na pieniądze. Zaczynają się od kwoty będącej połową standardowej opłaty za pole (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry). Gracz, który zaoferuje najwyższą kwotę, wygrywa licytację.

Różnica między wartością rynkową (podaną na karcie) a faktyczną ceną nabycia stanowi koszt lub przychód dla kupującego. Na przykład: jeśli cena podana na karcie wynosi M300, a gracz kupił pole za M400, koszt kupującego wynosi M100.

## 3. Budynki

Nie musisz być właścicielem wszystkich pól oznaczonych tym samym kolorem, aby kupować na nich domy i hotele (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry).

Wszystkie ceny są podane na karcie „Tytuł Własności”.

Nie musisz kupować równomiernie (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry).

Możesz mieć maksymalnie 4 domy na jednym polu.

Gdy jesteś właścicielem 4 domów, możesz wymienić je na jeden hotel, płacąc odpowiednią kwotę z karty „Tytuł Własności”. Możesz mieć tylko jeden hotel na polu. Gdy postawisz hotel, nie możesz już kupić kolejnych domów.

Możesz kupować domy i hotele, jeśli inne pole z koloru jest zastawione (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry).

#### 4. Sprzedaż budynków

Budynki możesz sprzedawać w każdej chwili. Możesz sprzedać je do Banku, ale za połowę ich wartości. Domów nie musisz sprzedawać równomiernie (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry). Bank płaci połowę ceny hotelu plus połowę ceny czterech domów, zwróconych przy stawianiu hotelu. Możesz zamienić hotel na 4 domy, otrzymując dodatkowo z Banku połowę kwoty zapłaconej przy wymianie 4 domów na 1 hotel.

W przypadku sprzedaży domów lub hoteli za część ceny, różnicę między ceną nabycia a ceną sprzedaży wpisujesz w koszty. W przypadku sprzedaży domów lub hoteli za cenę wyższą od ceny nabycia, różnicę między ceną sprzedaży a ceną nabycia wpisujesz jako przychód.

#### 5. Zastaw hipoteczny

Jeśli brakuje ci pieniędzy, możesz wziąć z Banku kredyt pod zastaw pól. Zastawiając pole, musisz najpierw sprzedać do Banku wszystkie budynki z tego pola (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry). Następnie odwracasz kartę „Tytuł Własności” stroną z napisem „Wartość hipoteczna” do góry i pobierasz z Banku podaną na niej kwotę. Jeśli chcesz odciążyć hipotekę, musisz zwrócić do Banku kwotę pożyczki plus 10%.

Zaciągnięcie i spłata pożyczki nie stanowią kosztu ani przychodu. Kosztem będzie opłata 10% uiszczana przy spłaceniu pożyczki.

#### 6. Interesy

Możesz robić interesy z innymi graczami, sprzedając lub kupując od nich pola. Najpierw jednak musisz sprzedać do Banku wszystkie budynki z danego pola. Pole może być kupione za gotówkę albo kartę „Wyjdź bezpłatnie z więzienia”. Wartość pola jest zależna od indywidualnych ustaleń między graczami. Możesz sprzedać zastawione pole innemu graczowi po dowolnie ustalonej cenie. Kredyt może zostać spłacony w każdej chwili również w późniejszym etapie gry. Nabywca przy odciążeniu hipoteki płaci 10% odsetek (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry).

Różnica między wartością rynkową (podaną na karcie) a faktyczną ceną sprzedaży/nabycia stanowi koszt lub przychód dla stron transakcji. Na przykład: jeśli cena podana na karcie wynosi M300, a gracz sprzedał pole innemu graczowi za M400, przychód sprzedającego wynosi M100, zaś koszt kupującego M100.

## **Inne reguły**

### Szansa / Kasa społeczna

Jeśli zatrzymasz się na polu z takim napisem, weź pierwszą z góry kartę z odpowiedniego stosu. Wykonaj polecenie zapisane na karcie, a następnie odłóż kartę na spód stosu. Jeżeli wylosujesz kartę „Wyjdź bezpłatnie z więzienia”, możesz ją zatrzymać lub sprzedać innemu graczowi po ustalonej cenie.

### Idź do więzienia

Gdy zatrzymasz się na tym polu, natychmiast idź do więzienia. Pamiętaj: idąc do więzienia nie pobierasz żadnych pieniędzy, nawet jeśli przechodzisz przez Start. Gdy zostaniesz wysłany do więzienia, kończy się twój ruch.

Masz trzy możliwości, aby wyjść z więzienia:

1. zapłacić M50 grzywny i wyjść z więzienia w następnej kolejce,
2. wykorzystać kartę „Wychodzisz bezpłatnie z więzienia”,
3. poczekać dwie kolejki (zmiana w stosunku do standardowych zasad gry). Jednak za każdym razem w swojej kolejce możesz spróbować wyrzucić dublet. Jeśli ci się uda, wyjdź z więzienia, przesuważając pionek o sumę wyrzuconych oczek. Ze względu na wyrzucony dublet po ruchu rzuć kostkami jeszcze raz i stosuj reguły dotyczące dubletów.

## Podsumowanie zasad



Grasz 10 kolejek.



Dwa wyrzucone **dublety** kierują do więzienia.



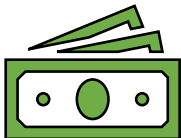
Obowiązują licytacje pól.  
Kwota wywoławcza: połowa wartości pola.



Możesz budować domy i hotele, nie posiadając wszystkich pól danego koloru.



Możesz budować, **nie stojąc** na danym polu.



Aby otrzymać **czynsz** musisz się upomnieć przed ruchem następnego gracza.