

BUDYNKI



Budowanie Domów

Jeżeli jesteś właścicielem wszystkich pól w danym kolorze, możesz rozpocząć zakup Domów (nie musisz czekać na swoją turę). Wpłać do Banku kwotę wskazaną na Karcie Własności i ustaw Dom na danej ulicy. Musisz budować równomiernie. Nie możesz na danej ulicy wybudować drugiego Domu, dopóki na wszystkich innych ulicach z danego zestawu kolorystycznego nie stoi przynajmniej jeden Dom. Na jednej ulicy mogą znajdować się maksymalnie 4 Domy.

Budowanie Hoteli

Gdy postawisz po 4 Domy na każdej ulicy z danego zestawu kolorystycznego, możesz za dopłatą wybudować Hotel. Wpłać do Banku koszt hotelu wskazany na Karcie Własności dla danego pola, zwróć do Banku 4 Domy, a następnie umieść na wybranej ulicy Hotel. Na jednej ulicy możesz umieścić maksymalnie 1 Hotel. Nie możesz dodać więcej Domów na ulicy, na której znajduje się już Hotel. Nie możesz budować na danej ulicy, jeżeli inna ulica z tego samego zestawu kolorystycznego objęta jest zastawem hipotecznym.

Zbyt mało budynków?

Jeżeli w Banku znajduje się ostatni Dom lub Hotel, który chce kupić więcej niż jeden gracz, Bankier musi wystawić go na licytację. Licytacja zaczyna się od 10, a każdy gracz może podbić stawkę o 1 lub więcej. Nie musicie licytować zgodnie z kolejnością tur. Oplata trafia do Banku.

Brak budynków?

Jeżeli w Banku nie ma już budynków, musisz poczekać z budową do momentu, aż jeden z graczy zwróci do Banku któryś ze swoich budynków.

TRANSAKCJE I WYMIANY

W dowolnym momencie możesz kupować i sprzedawać nieruchomości lub wymieniać się nimi z innymi graczami.

Zanim sprzedasz lub wymienisz daną ulicę, musisz sprzedać do Banku wszystkie budynki znajdujące się na polach zestawu kolorystycznego tej ulicy. Nie możesz sprzedawać budynków innym graczom ani wymieniać się nimi.

Nieruchomości można wymieniać na gotówkę, inne nieruchomości i/lub karty Wyjdz bezpłatnie z Więzienia. Kwotę transakcji ustalają gracze biorący w niej udział.

Nieruchomości objęte zastawem hipotecznym mogą być sprzedawane/kupowane po dowolnie ustalonej kwocie.

Nowy właściciel musi natychmiast:

Splacić hipotekę (wpłacić do Banku wskazaną kwotę).

Lub zachować hipotekę (wpłacić do Banku 10% obecnej wartości hipoteki).

POMOCY! NIE MAM PIENIĘDZY!

1 Spróbuj zbierać pieniądze.

Jeżeli masz za mało pieniędzy, aby uregulować należne płatności, spróbuj zbierać pieniądze, sprzedając budynki do Banku i/lub zastawiając nieruchomości.

Sprzedawanie budynków

Sprzedaj Hotele do Banku za połowę ceny zakupu, jednocześnie wymieniając je na 4 Domy.

Sprzedaj Domy do Banku za połowę ceny zakupu. Domy muszą być sprzedawane równomiernie dla całego zestawu kolorystycznego.

Zastawianie nieruchomości

Aby zastawić nieruchomość, musisz najpierw sprzedać wszystkie budynki z właściwego dla niej zestawu kolorystycznego z powrotem do Banku za połowę ceny ich zakupu.

Aby ustanowić zastaw hipoteczny, odwróć Kartę Własności awerssem do dołu i pobierz z Banku kwotę hipoteczną wskazaną na odwrocie karty.

Aby spłacić hipotekę, wpłać do Banku wskazaną kwotę spłaty (kwota hipoteczna +10%), a następnie odwróć kartę awerssem do góry.

Od nieruchomości objętych zastawem hipotecznym gracz nie pobiera czynszu. Nadal może pobierać zwiększony czynsz za inne niezastawione ulice z tego samego zestawu kolorystycznego.

Zwiększony czynsz za niezastawione stacje i zakłady pobierany jest bez zmian.

2 Jeżeli wciąż nie możesz spłacić długów, ogłaszasz bankructwo i odpadasz z gry!

Masz dług wobec innego gracza?

Oddaj temu graczowi wszystkie zastawione nieruchomości, jakie posiadasz, i wszystkie karty Wyjdz bezpłatnie z Więzienia.

Nowy właściciel musi natychmiast: **Splacić hipotekę** (wpłacić do Banku wskazaną kwotę). **Lub zachować hipotekę** (wpłacić do Banku 10% obecnej wartości hipoteki).

Masz dług wobec Banku?

Oddaj do Banku wszystkie nieruchomości, jakie posiadasz. Wszelkie zastawy hipoteczne ulegają umorzeniu.

Wszystkie Twoje nieruchomości muszą zostać wystawione na licytację w trybie natychmiastowym.

Odlóż wszystkie swoje karty Wyjdz bezpłatnie z Więzienia na spód odpowiedniej talii.

Pozostali gracze kontynuują grę do momentu, w którym pozostanie w niej tylko jeden gracz.

Ten gracz jest zwycięzcą!



WSKAZÓWKI I PORADY

Możecie zmienić zasady gry, aby rozgrywka stała się bardziej dynamiczna!

Zawsze bierzcie udział w licytacji, gdy ktoś nie chce kupić nieruchomości, na której polu się zatrzymał. Nigdy nie pożyczajcie pieniędzy innym graczom i zawsze pobierajcie od siebie nawzajem czynsz. Nigdy nie kładźcie banknotów na środku planszy; za postój na polu Bezpłatny Parking nie ma premii!

♦ Gra, w której inwestujesz w nieruchomości ♦



Nazwy oraz logotypy HASBRO GAMING, MONOPOLY stanowią zastrzeżone znaki towarowe marki Hasbro. Projekt planszy, cztery kwadratowe pola w rogach planszy, nazwa i wygląd postaci MR. MONOPOLY oraz wszelkie charakterystyczne cechy planszy i innych elementów gry stanowią zastrzeżone znaki towarowe marki Hasbro. © 1935, 2021 Hasbro.

MONOPOLY, HASBRO oraz wszystkie powiązane znaki towarowe i logotypy są znakami towarowymi firmy Hasbro, Inc. © 1935, 2021 Hasbro.

Wyprodukowany przez: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Reprezentowany przez: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Obsługa klienta: Hasbro Poland Sp.z o.o., Al. Jerozolimskie 93, Budynek Nowogrodzka Square, IV piętro, 02-001 Warszawa, Polska. TEL. 800-190-880 połączenie bezpłatne. kontakt@hasbro.co.uk

DLA RODZICÓW:
www.monopoly.com

0722C1009PL2



♦ Gra, w której inwestujesz w nieruchomości ♦



ZAWARTOŚĆ:

- Plansza do gry
- 8 pionków
- 28 Kart Własności
- 16 kart Szansa
- 16 kart Kasa Społeczna
- 32 Domy
- 12 Hoteli
- 2 kostki do gry
- Zestaw banknotów



PRZYGOTOWANIA DO GRY

1 Wybierzcie jedną osobę, która będzie Bankierem. Bankier odpowiada za:

- Pieniądże w Banku
- Domy
- Hotele
- Karty Własności
- Licytacje

Bankier również może uczestniczyć w grze, jednak swoje pieniądze musi przechowywać w osobnym miejscu niż pieniądze Banku.

2 Każdy gracz otrzymuje od Bankiera:



(Łącznie = ₳1500)



3 Potasujcie karty Kasa Społeczna i połóżcie je awerssem do dołu w tym miejscu.

4 Potasujcie karty Szansa i połóżcie je awerssem do dołu w tym miejscu.

5 Każdy gracz wybiera pionek i umieszcza go na polu START.

6 Połóżcie obie kostki obok planszy do gry.

GRAMY!

Jak wygrać

Poruszaj się po planszy, kupując tyle nieruchomości, ile tylko dasz radę. Im więcej ich masz, tym większy czynsz możesz pobierać od innych graczy. Jeśli jesteś ostatnim graczem posiadającym pieniądze, podczas gdy pozostali gracze zbankrutowali, wygrywasz!

Kto zaczyna?

Każdy gracz rzuca obiema kośćmi. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek. Gra odbywa się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tvoja tura

1. Rzuć obiema kośćmi.
2. Przesuń swój pionek zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek.
3. Gdzie się zatrzymujesz? Postępuj zgodnie z zasadami danego pola na planszy. Patrz POLA NA PLANSZY.

Wypadł dublet?

Jeżeli tak, rzuć kośćmi ponownie i rozegraj kolejną turę. **Uważaj!** Jeżeli wyrzucisz dublet 3 razy z rzędu, musisz natychmiast iść do Więzienia! Nie kończysz trzeciej tury.

4. Twoja tura dobiega końca. Przekaż kości graczowi po lewej stronie.

Rozpaczynamy grę!

To wszystko, co musicie wiedzieć, aby rozpocząć grę. Sprawdzajcie znaczenia pól, gdy się na nich zatrzymacie.

POLA NA PLANSZY NIERUCHOMOŚCI

Istnieją trzy rodzaje nieruchomości: ulice (połączone w zestawy kolorystyczne), stacje i zakłady.

Nieruchomości bez właściciela

Kiedy zatrzymasz się na polu ulicy, stacji lub zakładu bez właściciela, musisz je kupić lub wystawić na licytację.

Chcesz je kupić?

Zapłać kwotę podaną na planszy do gry i weź z Banku Kartę Własności dla tego pola.

Nie chcesz jej kupić?

Bankier musi wystawić ją na licytację. Licytacja zaczyna się od ₳10, a każdy gracz może podbić stawkę o ₳1 lub więcej. Nie musicie licytować zgodnie z kolejnością tur. Bankier kończy licytację, gdy żaden gracz nie chce podbić stawki. Ten, kto zaproponował najwyższą cenę, wpłaca ją do Banku. Jeśli nikt nie chce licytować nieruchomości, nic się nie dzieje. Nikt nie musi płacić, a Karta Własności pozostaje w Banku.

Zbieraj zestawy kolorystyczne!

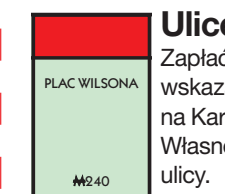


Jeśli jesteś właścicielem każdej ulicy w danym zestawie kolorystycznym:

- Możesz podwoić czynsz na tych ulicach!
- Możesz budować Domy i Hotele oraz pobierać jeszcze większy czynsz! Patrz BUDYNKI.

Nieruchomości mające właściciela

Kiedy zatrzymasz się na nieruchomości, która należy już do innego gracza, właściciel może zażądać od Ciebie czynszu. Jeśli to zrobi, musisz zapłacić. Jeśli właściciel nie upomni się o zapłatę, zanim następny gracz rzuci kośćmi, nie musisz płacić!



Ulice

Zapłać czynsz wskazany na Karcie Własności ulicy.



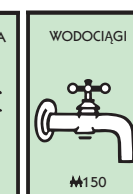
Stacje

Zapłać czynsz, zależnie od tego, ile stacji ma właściciel.



Zakłady

Rzuć kośćmi, aby ustalić czynsz. Jeśli właściciel posiada 1 zakład, czynsz wynosi czterokrotność wyniku rzutu kośćmi. Jeśli właściciel posiada 2 zakłady, czynsz wynosi dziesięciokrotność wyniku rzutu kośćmi.



POLA AKCJI



START

Mijając pole START lub zatrzymując się na nim, pobierasz ₳200 z Banku.



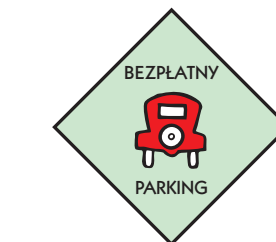
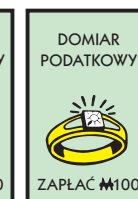
Szansa i Kasa Społeczna

Weź pierwszą kartę z wierzchu odpowiedniej talii. Natychmiast wykonaj polecenie z karty. Następnie odłóż kartę na spód talii.



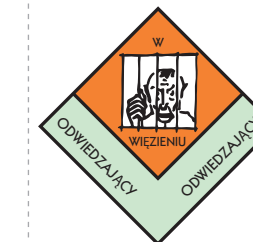
Podatek dochodowy i Domiar podatkowy

Wpłać do Banku kwotę podaną na tym polu.



Bezpłatny Parking

Odpocznij sobie! Nic się tu nie dzieje.



Odwiedzający

Nie martw się. Jeśli się tu zatrzymasz, po prostu przesuń swój pionek do sekcji Odwiedzający.

Idź do Więzienia

Natychmiast przesuń swój pionek na pole W Więzieniu! Nie pobierasz ₳200, mijając pole START. To koniec Twojej tury. Będąc w Więzieniu, nadal możesz pobierać czynsz, uczestniczyć w licytacjach, kupować Domy i Hotele, dokonywać zastawów hipotecznych i dobijać targu z innymi graczami.



Jak wyjść z Więzienia?

Masz 3 możliwości:

1. **Zapłać ₳50** na początku swojej najbliższej tury, a następnie rzuć kośćmi i graj tak, jak podczas normalnej tury.
2. **Wykorzystaj kartę Wyjdź bezpłatnie z Więzienia** na początku swojej najbliższej tury, jeżeli posiadasz taką kartę (lub kup ją od innego gracza). Następnie odłóż kartę na spód odpowiedniej talii, rzuć kośćmi i wykonaj ruch.
3. **Wyrzuc dublet** na początku swojej najbliższej tury. Jeżeli Ci się to uda, odzyskasz wolność! Przesuń się o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Na tym kończy się Twoja tura. Możesz próbować wyrzucić dublet przez maksymalnie 3 tury. Jeżeli w trzeciej turze spędzanej w Więzieniu nie wyrzucisz dubletu, zapłać grzywnę w wysokości ₳50 i rzuć kośćmi. Przesuń się o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek.