

adamigo®

POLSKI BIZNES

instrukcja



liczba
graczy
2-5

wiek
8+

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największego majątku lub doprowadzenie pozostałych graczy do bankructwa.

ROLA BANKIERA

Gra przeznaczona jest dla 2 do 5 graczy. Jeden z graczy zostaje bankierem, którego zadaniem jest wypłacanie pieniędzy z banku, inkasowanie pieniędzy za przeprowadzone transakcje i nadzorowanie prawidłowego przebiegu gry.

Jeżeli bankier chce również brać udział w rozgrywce, musi oddzielić przede wszystkim akty własności i pieniądze banku od swojego kapitału. W tym celu pieniądze, akty własności banku musi, w stanie uporządkowanym, trzymać w pudełku, a swoje przed sobą. Wszystkie transakcje dotyczące nieruchomości odbywają się poprzez bankiera. Przy nabyciu nieruchomości, czyli terenów pod zabudowę, gracz otrzymuje od banku AKT WŁASNOŚCI, a w zamian przekazuje bankierowi stosowną kwotę.

Przed rozpoczęciem gry bankier wypłaca każdemu z graczy równowartość **3650 zł**:

- **10 banknotów po 200 zł**
- **10 banknotów po 100 zł**
- **10 banknotów po 50 zł**
- **5 banknotów po 20 zł**
- **4 banknoty po 10 zł**
- **2 monety po 5 zł**

Pozostałe banknoty oraz akty własności pozostają w banku. Wszystkie wartościowe obiekty sprzedaje bank, zgodnie z podanymi regułami gry. Przy nabyciu nieruchomości, tzn. terenów budowlanych, lotnisk, linii kolejowych, wodociągów, czy elektrowni, gracz otrzymuje akt własności, na którym określona jest cena i dalsze informacje dotyczące opłat, wartości zabudowań, itp.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed grą na stole umieszcza się planszę, na polu oznaczonym znakiem zapytania układa się karty SZANSA. Po rozdzieleniu kolorowych pionków pomiędzy siebie, gracze ustawiają je na polu START. Następnie wszyscy rzucają kośćmi i ten, który wyrzuci największą liczbę oczek, rozpoczyna grę. Kolejni gracze wchodzi do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wszystkie pieniądze oraz akty własności, które zdobywa się podczas gry, każdy z graczy trzyma przed sobą.

PRZEBIEG GRY

Pierwszy z graczy rzuca obiema kośćmi i przesuwają się o tyle pól, ile wynosi suma oczek na obu kostkach, w kierunku zgodnym ze strzałką na planszy. Po ustawieniu pionka na polu, gracz decyduje się na: zakup nieruchomości, płaci karę, korzysta z pola specjalnego lub losuje kartę SZANSA, w zależności od pola, na jakim stanął. Po skończonym ruchu gracz przekazuje kostki następnemu graczowi.

Zakup nieruchomości

Jeżeli pionek gracza stanie na terenie, który nie został jeszcze sprzedany przez bank, ma prawo do kupna nieruchomości za cenę,

która jest widoczna na planszy. Wpłaca do banku odpowiednią kwotę, w zamian otrzymuje akt własności, który umieszcza przed sobą. Zakup nieruchomości nie jest obowiązkowy. Nieruchomość niezabudowaną można kupić także od innego gracza, w tym przypadku cenę gracz ustala w drodze negocjacji.

Opłaty za postój na obcym terenie

Prawem właściciela terenu, na którym stanie pionek innego gracza jest pobranie opłaty postojowej. Wysokość opłaty wyszczególniona jest na akcie własności i zależy od tego, czy teren jest niezabudowany, czy też stoją na nim jakieś budynki: domy lub hotel. Opłaty postojowej nie można pobierać, gdy na nieruchomości ciąży hipoteka i teren jest zastawiony w banku.

UWAGA: Jeżeli właściciel terenu nie zorientuje się, że na jego nieruchomości stanął konkurent i nie wyegzekwuje opłaty przed rzutem kostką następnego gracza, opłata postojowa przepada.

Budowa domów, hoteli

Jeżeli grający doprowadzi do sytuacji, że na skutek wymiany lub zakupu jest posiadaczem wszystkich terenów danego województwa, np. w woj. dolnośląskim posiada działki w Wałbrzychu i Wrocławiu, może zacząć budowę domów, a potem wznieść hotel, co podnosi wartość opłat postojowych.

UWAGA: Jeżeli jakkolwiek teren budowlany w danym województwie, w którym gracz chce postawić dom, jest obciążony hipoteką, gracz musi wstrzymać się z budową, aż spłaci dług w banku.

Do zakupu domu gracz przystępuje w swojej kolejce przed rzutem kośćmi, deklarując głośno chęć zakupu. Wpłaca wówczas do banku kwotę za jeden dom w konkretnym miejscu, np. wzniesienie jednego domu we Wrocławiu kosztuje 270 zł. Na jednej nieruchomości można wznieść najwyżej cztery domy. W jednej kolejce gracz może dokonać tylko jednej transakcji zakupu domu w każdym z miast. Gdy graczowi uda się na jednym polu zbudować cztery domy, może zakupić od banku hotel. Zwraca wówczas do banku cztery domy i dopłacając jeszcze wartość nominalną jednego domu (np. **we Wrocławiu jest to 270 zł**), staje się posiadaczem hotelu. Na jednej nieruchomości może stać tylko jeden hotel. Jeżeli bank w danej chwili nie dysponuje domami do sprzedaży, gracze chcący zainwestować muszą czekać do chwili, aż inny gracz odsprzeda dom do banku. Aby sprzedać nieruchomość, gracz musi sprzedać najpierw do banku domy i hotele z danego województwa, a potem dopiero może sprzedać nieruchomość. Bank odkupując domy i hotele płaci połowę ich wartości nominalnej. Na przykład **bank wypłaci za dom we Wrocławiu połowę jego wartości, czyli 135 zł**. Za nieruchomość bez budynków bank płaci cenę nominalną działki. **We Wrocławiu jest to 470 zł**.

Pożyczki pod zastaw hipoteczny

Gracz ma prawo do uzyskania pożyczki z banku pod zastaw hipoteczny swoich nieruchomości. Aby uzyskać pożyczkę z banku gracz musi najpierw sprzedać do banku budynki stojące na nieruchomości. W czasie trwania swojej kolejki rzutów, gracz występuje do banku z prośbą o zaciągnięcie pożyczki. Bank wypłaca połowę wartości działki jako pożyczkę bezterminową, a gracz odwraca kartę **AKT WŁASNOŚCI** na stronę **ZASTAW HIPOTECZNY**.

UWAGA: Gdy działka jest zastawiona w banku, gracz pozostaje właścicielem nieruchomości, ale z tego tytułu nie pobiera opłaty postojowej.

W chwili, gdy gracz zdecyduje się oddać pożyczkę, musi odprowadzić do banku, oprócz kwoty pożyczonej, 20 zł tytułem kosztów kredytowych. Na terenie obciążonym hipoteką nie można budować domów.

Pola specjalne

1. START - Przy każdorazowym przejściu lub zatrzymaniu się na polu START, grający otrzymuje z banku premię w wysokości 450 zł.

2. KARA - Gdy gracz stanie na tym polu, rzuca jeszcze raz jedną kostką, następnie wpłaca do banku kwotę równą liczbie wyrzuconych oczek pomnożoną przez 50, np. gracz wyrzucił 5 oczek wpłaca do banku 250 zł.

3. IDZIESZ DO WIĘZIENIA - Gdy gracz stanie na tym polu, przesuwają pionek na pole WIĘZIENIE i traci dwie kolejki w rzutach kostką. Niestety, WIĘZIENIE grozi również, gdy gracz wyrzuci trzy razy z rzędu „dublet” (tę samą liczbę oczek na obu kostkach, np. 1 i 1). Jeżeli posiada KARTĘ ZWALNIAJĄCĄ Z WIĘZIENIA (można wylosować taką kartę stając na polu SZANSA), nie podlega tej karze, jeżeli zwróci kartę wkładając ją pod spód stosu SZANSA. Z WIĘZIENIA można również wyjść wpłacając do banku 300 zł.

UWAGA: Będąc w więzieniu, gracz nie może przeprowadzać żadnych transakcji, jak również żądać opłat postojowych.

UWAGA: Gracz który wejdzie na pole IDZIESZ DO WIĘZIENIA (lub też z innej przyczyny musi tam trafić) przenosi swój pionek na pole WIĘZIENIE i stamtąd rozpoczyna swoją dalszą grę. (Przenoszenie pionka z pola IDZIESZ DO WIĘZIENIA na pole WIĘZIENIE nie jest traktowane jako przejście przez start i nie otrzymuje się za to pieniędzy).

4. WIĘZIENIE - Przebywają tu pionki tych graczy którzy trafili do więzienia. Gracz który wejdzie na to pole, nie z przyczyny pójścia do więzienia, traktuje to pole jako pole dla odwiedzających i nie stosuje się dla tego gracza żadnych kar.

5. SZANSA - Na planszy znajdują się cztery pola ze znakiem zapytania. Jeżeli pionek gracza zatrzyma się na którymś z nich, gracz odkrywa pierwszą kartę ze stosu SZANSA i po przeczytaniu polecenia, postępuje, jak zaleca karta! KARTĘ ZWALNIAJĄCĄ Z WIĘZIENIA gracz zachowuje do momentu, aż będzie mógł z niej skorzystać (patrz: IDZIESZ DO WIĘZIENIA).

6. LOTERIA - Gracz który zatrzyma się na tym polu ma obowiązek postawić najmniej 5 zł, a najwięcej 1000 zł i rzucić jedną kostką; jeżeli gracz wyrzuci więcej niż 3, to zabiera te pieniądze, a bank wypłaca mu drugą taką samą kwotę; jeżeli gracz wyrzuci 1,2 lub 3, to postawione pieniądze wpłaca do banku.

7. SZCZĘŚLIWY LOS - Gracz który zatrzyma się na tym polu otrzymuje z banku 200 zł.

ZASADY DOTYCZĄCE „DUBLETÓW”

Jeżeli gracz wyrzuci „dublet”, czyli na obu kostkach ma taką samą liczbę oczek, wykonuje swój ruch (jednak nie może w jego trakcie dokonywać żadnych transakcji, w tym jest także zwolniony z opłat postojowych), a następnie rzuca kośćmi ponownie.

Dopiero po tym ruchu może nabywać nieruchomości i uiszczać opłaty postojowe. Jeżeli jednak znowu wyrzucił „dublet” postępuje tak, jak w przypadku pierwszego. Trzeci z kolei „dublet” powoduje pójście do WIEZIENIA.

OGŁOSZENIE BANKRUCTWA GRACZA

Jeżeli gracz nie jest w stanie zapłacić innemu graczowi lub bankowi swoich długów i należności, nie dysponuje gotówką, ani własnościami lub suma ze sprzedaży jego aktywów byłaby mniejsza niż długi, bank ogłasza jego bankructwo i gracz odpada z gry. Majątek gracza przejmuje bank. Gdy wierzycielem bankruta był jeden z graczy, bank zwraca mu dług. Jeżeli majątku bankruta nie starcza, aby pokryć długi, bank zwraca wierzycielom połowę brakującej kwoty z własnych aktywów.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po ustalonym wcześniej przez graczy czasie. Wtedy wszyscy uczestnicy gry zliczają cały swój majątek: sumują posiadaną gotówkę, wartość nieruchomości, domów, hoteli. Ten z graczy, który zgromadzi największy majątek okazuje się zwycięzcą.

Gra kończy się także w sytuacji, gdy zostaje tylko jeden zwycięzca, a pozostali gracze ogłosili bankructwo.