UNIVERSITY GAMES 00103

ANTY-MONOPOLY®

Instrukcja

Niezależni Przedsiębiorcy, przeczytajcie uważnie.

Wasz konsultant biznesowy radzi:

Nie grajcie w tę grę tak, jak w Monopoly®!

- Aby powstrzymać Monopolistów i mieć równe szanse na zwycięstwo, kupujcie wszystkie nieruchomości tak szybko, jak tylko możecie.
- Starajcie się tak handlować, aby uniemożliwić Monopolistom budowanie domów.
- Rozgrywkę rozpoczynacie z niewielką kwotą pieniędzy. Musicie więc nimi rozważnie gospodarować.

Zawartość pudełka:

- 28 kart *Tytuł własności*
- 25 kart *Przedsiębiorca*
- 25 kart *Monopolista*
- plansza
- 3 niebieskie pionki *Monopolistów*
- 3 zielone pionki *Przedsiębiorców*
- papierowe pieniądze:
  50 x 1
  40 x 5
  50 x 10
  50 x 50
  50 x 100
  20 x 500
- 35 domów
- 15 hoteli
- 2 kostki
- instrukcja

POCHODZENIE GRY

W roku 1904 Elizabeth Magie opatentowała The Landlord's Game – pierwszą grę na temat rynku nieruchomości. Po 30 latach, w czasie których wprowadzone zostały różnorakie modyfikacje, gra została wydana pod nazwą Monopoly i od tego czasu jest jedną z najpopularniejszych gier planszowych na świecie.

W klasycznej grze Monopoly, wszyscy grają na takich samych zasadach – zaczynają jako przedsiębiorcy i dopiero w trakcie rozgrywki mogą stać się monopolistami. Profesor Ralph Anspach zmienił zasady gry w taki sposób, by zbliżyć je do realiów współczesnej gospodarki. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze dzielą się na dwie grupy – Przedsiębiorców i Monopolistów. Każda grupa gra według innych reguł, ale model matematyczny gry, którego autorem jest profesor Irvin Hentzel, zapewnia wszystkim takie same szanse na zwycięstwo.

Instrukcja

Fragmenty instrukcji specyficzne tylko dla Anty-monopoly wyróżnione zostały pogrubioną czcionką.

Gotowi do gry? W trakcie rozgrywki pamiętajcie, że model matematyczny gry został tak skonstruowany, aby gra między monopolistami i przedsiębiorcami dawała przedstawicielom obu grup równe szanse na zwycięstwo. Jeżeli tak się zdarzy, że w kilku kolejnych grach wygrywać będą albo monopoliści, albo przedsiębiorcy, będzie to oznaczało, że albo mają więcej szczęścia, albo po prostu lepiej grają.

1. CEL GRY

Gracze mogą wybrać jedną z dwóch metod gry.

Gra A: Zwycięży gracz, który doprowadzi wszystkich pozostałych graczy do bankructwa.

Gra B: Zwycięży gracz, który zostanie najbogatszym Przedsiębiorcą gdy zbankrutują wszyscy Monopoliści, albo zostanie najbogatszym Monopolistą, gdy zbankrutują wszyscy Przedsiębiorcy.

(Punkt 25 określa, w jaki sposów wyłaniamy najbogatszego gracza.)

2. BANKIER

Jeden z graczy zostaje Bankierem. Bankier sprzedaje graczom karty *Tytuł własności,* domy i apartamenty, wypłaca pensje za przejście pola startowego, wypłaca lub pobiera pieniądze wynikające z kart *Przedsiębiorca* i *Monopolista,* udziela pożyczek pod hipotekę i pobiera opłatę za wykupienie nieruchomości spod hipoteki.

3. KARTY *PRZEDSIĘBIORCA* I *MONOPOLISTA*

Obie talie należy osobno potasować i położyć tekstami do dołu w odpowiednich miejscach na planszy.

4. PODZIAŁ RÓL

- **Gracze zostają podzieleni równo na dwie grupy: Przedsiębiorców i Monopolistów**
- **Przy parzystej liczbie graczy, powinno być po tyle samo Przedsiębiorców i Monopolistów, przy nieparzystej - liczby Przedsiębiorców i Monopolistów powinny różnić się o 1. Przykładowo: podział na 2 Przedsiębiorców i 3 Monopolistów jest prawidłowy, podział na 2 Przedsiębiorców i 4 Monopolistów jest niezgodny z zasadami gry.**
- **Podział na Przedsiębiorców i Monopolistów dokonywany jest w następujący sposób. Wszyscy gracze rzucają kostkami. Gracz, który wyrzucił najwyższą sumę, wybiera rolę i bierze jeden z pionków, odpowiadających tej roli. Pozostali gracze wybierają role i pionki w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.**
- **Przez całą partię nie można zmieniać ról.**

5. BUDŻET STARTOWY

Każdy z graczy otrzymuje z banku po 1500 euro: 2 x 500, 3 x 100, 2 x 50, 7 x 10, 5 x 5, 5 x 1

6. KOLEJNOŚĆ GRY

Grę rozpoczyna ten gracz, który wyrzucił najwięcej oczek przy wyborze ról. Następnie gracze wykonują ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. **Monopoliści grają niebieskimi, a Przedsiębiorcy zielonymi pionkami.**

7. DUBLET

Po wyrzuceniu dubletu gracz wykonuje wszystkie czynności, związane z polem, na którym zatrzymał się jego pionek, po czym rzuca kostkami jeszcze raz. **Dublet przy drugim rzucie traktowany jest jak zwykły rezultat i gracz nie rzuca kostkami po raz trzeci.**

8. RUCH PIONKÓW WOKÓŁ PLANSZY

Na początku gry wszystkie pionki ustawia się na polu *START*. Następnie pionki są przesuwane w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól, odpowiadającą liczbie oczek, wyrzuconych na kostkach. Przesunięcia pionków mogą wynikać również z poleceń, umieszczonych na planszy i kartach.

9. ZAKUP NIERUCHOMOŚCI

Gracz, którego pionek zatrzyma się na nieruchomości nienależącej do innego gracza, może zakupić tę nieruchomość od banku. Gracz może zrezygnować z zakupu i wtedy **nieruchomość pozostaje własnością banku.**

Jeżeli gracz kupuje, wpłaca do banku kwotę, podaną na planszy, a Bankier wręcza graczowi kartę *Tytuł własności* tej nieruchomości. Karty T*ytuł własności* gracze kładą przed sobą na stole.

Gracz, którego pionek zatrzyma się na nieruchomości, należącej do innego gracza, musi zapłacić właścicielowi czynsz o wartości podanej na karcie *Tytuł własności.*

10. MONOPOLIZACJA MIASTA

Jeżeli Monopolista jest właścicielem dwóch ulic w jednym mieście, miasto zostało przez niego zmonopolizowane. Monopolista pobiera podwójny czynsz za ulice w zmonopolizowanym mieście. Jeżeli miasto składa się z trzech ulic, również na trzeciej ulicy w zmonopolizowanym mieście pobiera podwójny czynsz. Monopoliści mogą budować domy tylko w miastach, które zmonopolizowali.

11. BUDOWANIE DOMÓW I HOTELI

- **Przedsiębiorcy mogą pobudować do czterech domów na posiadanej przez siebie ulicy. Zamiast budować piąty dom, oddają do banku cztery domy i stawiają hotel. Koszt budowy podany jest na karcie *Tytuł własności* tej ulicy. Przedsiębiorcy stawiają domy na tej części pola, gdzie znajduje się nazwa miasta.**
- **Monopoliści mogą pobudować do trzech domów na ulicach miast, które zmonopolizowali. Zamiast budować czwarty dom, Monopolista oddaje do banku trzy domy i buduje hotel. Koszt budowy podany jest na karcie *Tytuł własności* tej ulicy. Monopoliści stawiają domy na tej części pola, na której znajduje się litera M.**
- **Domy i hotele można budować tylko w czasie swojego ruchu.**
- **Gracz może dowolnie rozmieszczać budowane domy. Przykładowo na jednej ulicy w mieście może być jeden dom, a na innej ulicy w tym mieście – hotel. Nie wolno natomiast przesuwać domów z jednej ulicy na inną.**

12. HIPOTEKA

- Wartość hipoteczna stanowi połowę ceny podanej na karcie *Tytuł własności*. Gracze nie mogą posiadać domów na ulicy zastawionej pod hipotekę ani pobierać czynszu za wejście na zastawioną ulicę. **Monopolista nie może mieć domów w mieście, w którym co najmniej jedna z ulic potrzebnych do monopolizacji jest zastawiona. Monopolista może pobierać tylko pojedynczy czynsz na niezastawionej ulicy, gdy druga ulica jest zastawiona.**
- Jeżeli gracz bierze pożyczkę pod hipotekę, odwraca kartę *Tytuł własności* na stronę z napisem „Hipoteka".
- Domy muszą zostać zwrócone do banku (patrz punkt 13) przed zastawieniem nieruchomości.
- Zastawione nieruchomości mogą zostać sprzedane innym graczom za dowolnie ustaloną cenę.
- Jeżeli gracz chce wykupić spod hipoteki zastawioną nieruchomość, płaci do banku kwotę, podaną na odwrotnej stronie *Tytułu własności* (z napisem „Hipoteka").

13. ZWROT DOMÓW DO BANKU

Gracz może sprzedać domy tylko do banku za połowę wartości zakupu.

14. POLE *START*

Za wejście na pole *START* albo przejście przez to pole gracz otrzymuje z banku 100 euro.

15. *WIĘZIENIE, WOJNA CENOWA* LUB *ZWIEDZANIE*

Pionek może trafić na to pole na dwa sposoby:

A. Jeżeli wejdzie na to pole bezpośrednio w wyniku rzutu kostkami, to gracz jest zwiedzającym i w następnym ruchu opuszcza to pole nic nie płacąc.

B. Jeżeli trafia na to pole w wyniku wejścia na pole *IDŹ DO WIĘZIENIA* / *IDŹ NA WOJNĘ CENOWĄ* albo w wyniku wylosowania karty z takim poleceniem, to pionek ustawia się w trójkącie z napisem *WIĘZIENIE* lub *WOJNA CENOWA* i gracz nie pobiera pensji za przejście przez pole *START*.

Przedsiębiorcy trafiają na pole *WOJNA CENOWA* i mogą podczas pobytu na tym polu pobierać czynsz.

Monopoliści trafiają do *WIĘZIENIA* i podczas pobytu w nim nie pobierają czynszu.

C. Gracz może opuścić pole *WOJNA CENOWA* lub *WIĘZIENIE* na dwa sposoby:

1. Jeżeli w pierwszym lub drugim ruchu po trafieniu na to pole gracz wyrzuci dublet, to wychodzi z pola *WOJNA CENOWA* lub *WIĘZIENIE* nic za to nie płacąc. Jeżeli przez dwie kolejki nie wyrzuci dubletu, płaci przed trzecim ruchem 50 euro i przesuwa pionek o wyrzuconą liczbę oczek.
2. Gracz może przed pierwszym lub drugim ruchem zapłacić 50 euro i przesunąć pionek o wyrzuconą liczbę oczek.

D. Dublety wyrzucone przez gracza, którego pionek jest na polu *WOJNA CENOWA* lub *WIĘZIENIE*, traktowane są według zasad opisanych w rozdziale.

16. POLA *PRZEDSIĘBIORCA* LUB *MONOPOLISTA*

Przedsiębiorca bierze wierzchnią kartę z talii *Przedsiębiorca*, a Monopolista wierzchnią kartę z talii *Monopolista*. Po wykonaniu czynności, opisanych na karcie, kartę odkłada się na spód odpowiedniej talii.

17. POLE *PODATEK DOCHODOWY*

Zapłać 200 euro lub odpowiedni procent swoich zasobów:

Monopolista płaci 200 euro lub 20% posiadanej gotówki plus 10% podanych na kartach *Tytuł własności* wartości niezastawionych nieruchomości plus 10% ceny zakupu domów i hoteli.

Przedsiębiorca płaci 200 euro lub 10% posiadanej gotówki plus 10% podanych na kartach *Tytuł własności* wartości niezastawionych nieruchomości plus 10% ceny zakupu domów i hoteli.

18. PODATEK OD NIERUCHOMOŚCI

Za wejście na to pole gracz płaci 75 euro.

19. FIRMY TRANSPORTOWE

Opłata za wejście na pole firmy transportowej należącej do Przedsiębiorcy jest równa 10% ceny zakupu tej firmy niezależnie od tego, ile firm transportowych ma ten Przedsiębiorca.

Opłata za wejście na pole firmy transportowej, należącej do Monopolisty, zależy od liczby posiadanych przez niego firm transportowych.

Uwaga: Monopolista, który ma wszystkie 4 firmy transportowe, jest trudny do pokonania.

20. ELEKTROWNIA I GAZOWNIA

Jeżeli pionek gracza trafi na takie pole, gracz rzuca dwiema kostkami i płaci:

4 razy wynik rzutu, gdy właścicielem obiektu jest Przedsiębiorca

4 razy wynik rzutu, gdy właścicielem jest Monopolista, ale ma on tylko jeden obiekt użyteczności publicznej

10 razy wynik rzutu, gdy Monopolista jest właścicielem obu obiektów użyteczności publicznej

21. URZĄD ANTYMONOPOLOWY

Jeżeli Monopolista trafi na to pole, płaci do banku 160 euro

Jeżeli Przedsiębiorca trafi na to pole, rzuca jedną kostką. Jeżeli wyrzuci 1 – otrzymuje z banku 25 euro. Jeżeli wyrzuci 2 – otrzymuje z banku 50 euro. Przy innych wynikach rzutów nic nie dostaje.

22. BRAK BUDYNKÓW

Jeżeli w banku zabraknie domów lub hoteli, gracze muszą dorobić brakujące z tektury lub innego materiału.

23. HANDEL MIĘDZY GRACZAMI

Gracze mogą handlować między sobą niezabudowanymi ulicami oraz firmami transportowymi i obiektami użyteczności publicznej. Jeżeli gracz chce sprzedać innemu graczowi ulicę, musi najpierw sprzedać do banku za połowę ceny wybudowane na niej domy.

24. BANKRUCTWO

Gracz, który zbankrutował, musi najpierw odsprzedać do banku za połowę ceny wszystkie posiadane domy i hotele. Następnie przekazuje wszystkie posiadane nieruchomości oraz gotówkę wierzycielowi i kończy swój udział w grze.

Jeżeli gracz zbankrutował do banku, przekazuje nieruchomości i gotówkę bankowi. Nieruchomości, które trafiły do banku od zbankrutowanego gracza, sprzedawane są na zasadach opisanych w punkcie 9.

25. WYŁONIENIE NAJBOGATSZEGO GRACZA

Jeżeli gra toczy się według wersji B (patrz punkt 1), majątek gracza określa się jako sumę posiadanej przez niego gotówki plus łącznej wartość czynszu od jednokrotnego wejścia na niezastawione nieruchomości. Aby określić wartość czynszu dla obiektów użyteczności publicznej, właściciel rzuca kostkami i określa wartość czynszu według zasad, opisanych w punkcie 20.

26. POŻYCZKI OD INNYCH GRACZY

Gracze nie mogą pożyczać sobie pieniędzy.

GRA Z LIMITEM CZASOWYM

Po upłynięciu ustalonego czasu (np. 2 godzin) gra jest przerywana i określa się majątek graczy według następującej procedury:

A. Gracze starają się jak najlepiej zmodyfikować swoje zasoby, sprzedając i kupując domy oraz zastawiając lub wykupując spod hipoteki nieruchomości. Transakcje mogą przeprowadzać tylko z bankiem.

B. Przedsiębiorcy zachowują maksymalnie 10% posiadanej gotówki, a Monopoliści 20%. Reszta gotówki oddawana jest do banku.

C. Bankier objeżdża jednokrotnie planszę, zatrzymując się raz na każdej nieruchomości i płacąc jej właścicielowi czynsz według zwykłych zasad.

D. Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadzi najwięcej gotówki.

Opracowanie wersji polskiej: Michał Stajszczak
Konsultacja: Franciszek Jaworski i Karol Wierzbicki

©2009 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. All right reserved.
Anti-Monopoly is a trademark owned by Hasbro, Inc., and is used pursuant to a license.
©1977, 1985, 1989, 1995, 2005, 2006 by Ralph Anspach. Patent 4136881.
©2009 University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L), The Netherlands.
E-mail: info@ug.nl
www.universitygames.nl
Dystrybucja w Polsce: Granna Sp. z o.o.
Ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa
www.granna.pl