ANTY-MONOPOLY®

Polska

Instrukcja

Klasyczna wersja gry osadzona w polskich realiach!

Tym razem rywalizacja pomiędzy Przedsiębiorcami a Monopolistami rozegra się na mapie Polski. Czy Monopolistom uda się objąć swoim zasięgiem Szczecin i Kraków? A może to Białystok i Wrocław pozostaną ostoją uczciwej konkurencji małych i średnich Przedsiębiorców? Kto ostatecznie zostanie zwycięzcą?
Podbój polskiego rynku czas zacząć!

UWAGA, UWAGA! KOMUNIKAT DO WSZYSTKICH PRZEDSIĘBIORCÓW:

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

DOBRE RADY NA POCZĄTEK:

- Pomimo że Przedsiębiorcy mają nieco lepszą pozycję na początku gry, to Monopoliści szybko mogą przejąć kontrolę w trakcie rozgrywki. Dlatego też, aby utrzymać się na rynku i mieć szansę na zwycięstwo, szybko kupujcie poszczególne nieruchomości i sukcesywnie zwiększajcie zyski – dzięki temu będziecie mogli powstrzymać monopolistyczne zapędy waszych konkurentów.
- W walce o wolny rynek dopuszczalne jest wspólne działanie Przedsiębiorców na rzecz blokowania Monopolistów. Pamiętajcie jednak, aby w odpowiednim momencie rozgrywki zadbać przede wszystkim o swój interes. W końcu zwycięzca może być tylko jeden!
- Każdy z graczy rozpoczyna zabawę z niewielką kwotą pieniędzy, dzięki czemu zachowana jest odpowiednia równowaga rozgrywki. Pamiętajcie więc, aby rozważnie gospodarować swoim budżetem!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 28 kart *Tytuł własności*
- 25 kart *Przedsiębiorca*
- 25 kart *Monopolista*
- 3 niebieskie pionki Monopolistów
- 3 zielone pionki Przedsiębiorców
- Plansza
- 35 domów
- 15 hoteli
- 2 kostki
- Instrukcja
- Pieniądze:
  50 × 1 PLN
  40 × 5 PLN
  50 × 10 PLN
  50 × 50 PLN
  50 × 100 PLN
  20 × 500 PLN

KILKA SŁÓW O GRZE

Anty-Monopoly to gra oparta na innowacyjnej mechanice opracowanej przez Elizabeth Magie już ponad 100 lat temu. W klasycznych grach dotyczących zarządzania i handlu nieruchomościami wszyscy grają według jednakowych zasad, które nie oddają różnic w monopolistycznym i konkurencyjnym podejściu do rynku. Wszyscy rozpoczynają w nich z pozycji przedsiębiorców, by z czasem zmonopolizować konkretne obszary planszy i doprowadzić pozostałych uczestników do bankructwa. W grze Anty-Monopoly graczy obowiązują odrębne reguły gry – w zależności od tego, czy decydują się rozegrać partię z punktu widzenia Przedsiębiorcy, czy Monopolisty. Ich szanse na wygraną są przy tym wyrównane, a to dzięki współpracy Ralpha Anspacha – profesora ekonomii oraz Irvina Hentzela – profesora matematyki, którzy zoptymalizowali reguły gry, przybliżając mechanikę Anty-Monopoly do zasad funkcjonowania współczesnego rynku.

INSTRUKCJA

Fragmenty instrukcji przedstawiające reguły unikalne dla gry Anty-Monopoly zostały zapisane pogrubioną czcionką.

Czy jesteście gotowi do gry? Pamiętajcie, wszystkie reguły Anty-Monopoly zostały skonstruowane i przetestowane w oparciu o model matematyczny, dzięki czemu zachowana została równowaga pomiędzy działaniami Przedsiębiorców i Monopolistów, dająca jednym i drugim równe szanse na zwycięstwo. Jeżeli w trakcie kilku pierwszych rozgrywek zauważycie, że to Przedsiębiorcy lub Monopoliści zawsze wygrywają, oznacza to jedynie, że albo gracze ci mają więcej szczęścia, albo po prostu lepiej grają!

1. CEL GRY

Przed przystąpieniem do rozgrywki w Anty-Monopoly gracze wybierają jeden z dwóch możliwych wariantów określających zwycięstwo w grze:

- Gra A. Zwycięża ten z graczy, który doprowadzi wszystkich pozostałych uczestników zabawy do bankructwa.
- **Gra B. Zwycięzcą zostaje najbogatszy Przedsiębiorca, po tym jak zbankrutują wszyscy**

Monopoliści, lub najbogatszy Monopolista, po tym jak zbankrutują wszyscy Przedsiębiorcy *(zobacz punkt 25, który określa sposób obliczania majątku graczy)*.

2. BANKIER

Wybierzcie jednego z graczy, który będzie zarządzał zasobami w banku: pieniędzmi, kartami *Tytułu własności* oraz domami i hotelami. Pamiętajcie, bankier nie może łączyć swoich kart i pieniędzy z zasobami z banku.

3. KARTY *PRZEDSIĘBIORCA* I *MONOPOLISTA*

Zadaniem bankiera jest potasowanie obu talii kart – osobno dla Przedsiębiorców i Monopolistów – i położenie ich rewersem do góry na odpowiednich miejscach na planszy.

4. PODZIAŁ RÓL

W grze Anty-Monopoly gracze wcielają się w Przedsiębiorców lub Monopolistów, dostosowując styl gry do przyjętej roli. O podziale ról decyduje rzut kostkami – ten z graczy, który uzyskał najwyższy wynik, jako pierwszy wybiera dla siebie rolę, a następnie pozostali uczestnicy dokonują wyboru zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W podziale na Przedsiębiorców i Monopolistów gracze muszą jednak przestrzegać *Zasady równowagi ról*:

- **W przypadku gdy w rozgrywce bierze udział parzysta liczba graczy, liczba Przedsiębiorców musi odpowiadać liczbie Monopolistów.**
  (W grze 4-osobowej musi brać udział 2 Przedsiębiorców i 2 Monopolistów).
- **W przypadku gdy w rozgrywce bierze udział nieparzysta liczba graczy, różnica pomiędzy liczbą Przedsiębiorców i Monopolistów może wynosić maksymalnie 1.**
  (W grze 5-osobowej może brać udział 3 Przedsiębiorców i 2 Monopolistów lub 2 Przedsiębiorców i 3 Monopolistów. Inny podział, na przykład 1 Monopolista i 4 Przedsiębiorców, jest niezgodny z Zasadą równowagi ról).

Pamiętajcie, przyjęte na początku rozgrywki role nie mogą ulec zmianie aż do końca gry!

5. BUDŻET STARTOWY

Na początku rozgrywki Bankier wydaje każdemu z graczy 1500 PLN w nominałach:
2 × 500 PLN, 3 × 100 PLN, 2 × 50 PLN, 7 × 10 PLN, 5 × 5 PLN i 5 × 1 PLN.

6. KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna ten sam gracz, który wyrzucił największą liczbę oczek na kostkach w trakcie wybierania ról. Kolejni uczestnicy przystępują do rozgrywki zgodnie z ruchem wskazówek zegara. **Przedsiębiorcy poruszają się po planszy zielonymi pionkami, a Monopoliści niebieskimi.**

7. DUBLET NA KOSTKACH

Jeżeli w wyniku rzutu kostkami gracz uzyskał dublet (taką samą liczbę oczek na obu kostkach), wówczas przysługuje mu jedna dodatkowa tura. Na początku gracz przesuwa swój pionek o odpowiednią liczbę pól i wykonuje wszystkie akcje związane z polem, na którym pionek zakończył ruch. Następnie gracz ponownie rzuca kostkami i wykonuje kolejny ruch swoim pionkiem. W przypadku gdy gracz znowu wyrzuci dublet, jest on traktowany jako zwykły wynik i nie daje możliwości rozegrania dodatkowych tur.

8. PORUSZANIE SIĘ PO PLANSZY

Na początku rozgrywki wszystkie pionki ustawiane są na polu *START*. W turach poszczególnych graczy ich pionki poruszać się będą po planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól wynikającą z rzutu kostkami. Gracze będą przesuwać swoje pionki również w wyniku poleceń umieszczonych na planszy lub na kartach – wówczas także obowiązuje ich ruch zgodny z ruchem wskazówek zegara.

9. ZAKUPY I PŁATNOŚCI

Gracz, którego pionek zakończył ruch na polu ulicy, kompanii transportowej, gazowni lub elektrowni niebędących własnością innego gracza, może zakupić tę nieruchomość za cenę wskazaną na planszy. Musi wówczas wpłacić odpowiednią sumę do banku, w zamian otrzymując właściwą kartę *Tytułu własności*. Jeżeli gracz nie zdecyduje się na zakup, wówczas karta nieruchomości pozostaje w banku i będzie mogła być zakupiona przez innego z graczy.

Gracz, którego pionek zakończył ruch na polu nieruchomości będącej własnością innego gracza, musi zapłacić mu czynsz w wysokości określonej na karcie *Tytułu własności*.

Monopoliści wykorzystują swoją pozycję rynkową do pobierania wygórowanych czynszów i opłat za postój na polach będących ich własnością.

10. CO W MIEŚCIE MOGĄ ROBIĆ PRZEDSIĘBIORCY, A CO MONOPOLIŚCI?

- **Przedsiębiorcy i Monopoliści pobierają takie same opłaty za czynsz w przypadku posiadania pojedynczej nieruchomości, na której nie są postawione żadne budynki.**
- **Przedsiębiorcy mogą budować domy na każdej z posiadanych ulic, pobierając przy tym opłaty w wysokościach rynkowych, wskazanych w odpowiednim miejscu na karcie *Tytułu własności*.**
- **Monopoliści mogą budować domy tylko w zmonopolizowanym przez siebie mieście, tzn. w takim, w którym są właścicielami przynajmniej dwóch ulic. Dzięki zmonopolizowaniu miasta pobierają oni podwójny czynsz, zgodnie z zapisami na karcie *Tytułu własności*.**
- **Jeżeli Monopolista nie jest właścicielem trzeciej z ulic w mieście, zakupu tej nieruchomości może dokonać zarówno Przedsiębiorca, jak i Monopolista. Co ważne, Monopolista nie może budować domów na trzeciej ulicy w zmonopolizowanym przez siebie mieście, a co za tym idzie, może pobierać jedynie podwójny czynsz dla niezabudowanej działki od gracza, którego pionek zatrzymał się na tym polu.**

11. BUDOWANIE DOMÓW I HOTELI

- **Przedsiębiorcy mogą budować do czterech domów na każdej z posiadanych ulic. Zamiast budować piąty dom, Przedsiębiorcy zwracają do banku cztery wcześniej postawione domy i w ich miejsce stawiają hotel. Przedsiębiorcy stawiają budowle na części pola, na której widnieje nazwa miasta.**
- **Monopoliści mogą budować do trzech domów na każdej z ulic w zmonopolizowanym mieście (czyli w takim, w którym posiadają przynajmniej dwie ulice). Zamiast budować czwarty dom, Monopoliści zwracają do banku trzy wcześniej postawione domy i w ich miejsce stawiają hotel. Monopoliści stawiają budowle na części pola, na której widnieje litera „M".**
- **Koszty budowy domów i hoteli w obrębie danej ulicy zamieszczone są na kartach *Tytułu***

***własności* w podziale na te dotyczące Przedsiębiorców i Monopolistów.**

- **Gracz może w dowolny sposób wznosić domy i hotele na poszczególnych ulicach wchodzących w skład jednego miasta. Przykładowo na jednej z ulic w mieście może stać jeden dom, a na drugiej – hotel. Nie można jednak przenosić budynków z jednej ulicy na drugą.**
- **Gracz może stawiać domy i hotele tylko w swojej turze.**

12. HIPOTEKA

- Wartość hipoteczna nieruchomości stanowi połowę ceny jej zakupu widocznej na karcie *Tytułu własności*. Na ulicy, na której ustanowiona została hipoteka, gracze nie mogą posiadać żadnych budynków i nie pobierają czynszu od innych graczy.
- Wszystkie budynki znajdujące się na ulicy, na której ma zostać ustanowiona hipoteka, muszą zostać zwrócone do banku na zasadach określonych w punkcie 13.
- Gdy gracz zaciąga pożyczkę pod hipotekę, wówczas otrzymuje z banku połowę ceny zakupu nieruchomości i odwraca kartę *Tytułu własności* tak, aby widoczna była strona z napisem „Hipoteka".
- **Monopoliści nie mogą posiadać żadnych budynków w mieście, w którym choćby na jednej z ulic, które służyły do jego zmonopolizowania, ustanowiona została hipoteka. Mogą oni pobierać czynsz na pozostałych ulicach w mieście, przy czym pobierają wówczas pojedynczą, a nie podwójną stawkę.**
- Nieruchomości, na których ustanowiona została hipoteka, mogą zostać sprzedane innym graczom za indywidualnie ustaloną cenę.
- Gracz, który chce wykupić nieruchomość spod hipoteki, musi zapłacić bankierowi kwotę podaną na karcie *Tytułu własności* na stronie z napisem „Hipoteka". Po uiszczeniu opłaty gracz odwraca kartę z powrotem na stronę z informacjami dotyczącymi wysokości czynszu.

13. ZWROT BUDYNKÓW

Budynki zwracane są do banku za połowę wartości ich zakupu. Gracz musi oddać domy bankierowi – nie ma możliwości odsprzedania ich innym graczom.

14. POLE *START*

Za każdym razem, gdy pionek staje na polu *START* lub przechodzi przez to pole, gracz otrzymuje z banku 100 PLN.

15. POLA: *WIĘZIENIE*, *WOJNA CENOWA* I *ZWIEDZANIE*

Pionek gracza może znaleźć się na tych polach na dwa sposoby:

A. W wyniku zakończenia ruchu – wówczas gracz jest jedynie zwiedzającym i w kolejnej turze opuści pole *ZWIEDZANIE*, nie ponosząc żadnych dodatkowych opłat.

B. W wyniku zakończenia ruchu na polach *IDŹ DO WIĘZIENIA* i *IDŹ NA WOJNĘ CENOWĄ* albo w wyniku polecenia zamieszczonego na karcie *Przedsiębiorca* lub *Monopolista*. W takim wypadku gracz ustawia swój pionek na odpowiednim polu, nie pobierając pensji za przejście przez pole *START*:

- **Przedsiębiorca trafia na pole *WOJNA CENOWA* i w dalszym ciągu pobiera czynsz i inne opłaty wynikające z posiadania przez niego nieruchomości.**
- **Monopolista trafia na pole *WIĘZIENIE* i nie pobiera czynszu ani innych opłat wynikających z posiadania przez niego nieruchomości.**

C. Pionek gracza może opuścić pole *WOJNA CENOWA* i *WIĘZIENIE* na dwa sposoby:

- W wyniku wyrzucenia dubletu na kostkach w pierwszym lub drugim ruchu po tym, jak gracz trafił na pole *WOJNA CENOWA* lub *WIĘZIENIE* – w takim wypadku gracz przesuwa swój pionek o wskazaną liczbę pól, nie ponosząc żadnych dodatkowych opłat. Jeżeli jednak w ciągu dwóch ruchów graczowi nie uda się wyrzucić dubletu, wówczas przed trzecim ruchem musi zapłacić 50 PLN i dopiero wtedy rzuca kostkami i przesuwa swój pionek o odpowiednią liczbę pól.
- W wyniku uiszczenia opłaty 50 PLN przed pierwszym lub przed drugim ruchem, dzięki czemu gracz od razu przesuwa swój pionek o odpowiednią liczbę pól.

D. Dublety wyrzucone przez graczy, których pionki znalazły się na polach *WOJNA CENOWA* lub *WIĘZIENIE,* traktowane są zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie 7.

16. POLE *PRZEDSIĘBIORCA LUB MONOPOLISTA*

Jeżeli pionek zakończy ruch na tym polu, wówczas gracz pobiera wierzchnią kartę z odpowiedniego stosu – *Przedsiębiorca* lub *Monopolista* i postępuje zgodnie z zawartymi na niej poleceniami, po czym odkłada kartę na spód właściwego stosu.

17. POLE *PODATEK DOCHODOWY*

Jeżeli pionek zakończy ruch na tym polu, wówczas gracz musi wpłacić do banku 200 PLN lub odpowiedni procent od wartości posiadanego majątku (pieniędzy, domów i hoteli oraz wszystkich nieruchomości, na których nie została ustanowiona hipoteka):

- **Przedsiębiorcy płacą 10% sumy posiadanej gotówki, 10% wartości podanych na kartach *Tytułu własności* (nieruchomości nieobjętych hipoteką) oraz 10% ceny zakupu poszczególnych domów i hoteli.**
- **Monopoliści płacą 20% sumy posiadanej gotówki, 10% wartości podanych na kartach *Tytułu własności* (nieruchomości nieobjętych hipoteką) oraz 10% ceny zakupu poszczególnych domów i hoteli.**

18. POLE *PODATEK OD NIERUCHOMOŚCI*

Jeżeli pionek zakończy ruch na tym polu, gracz, niezależnie od tego, czy jest Przedsiębiorcą, czy Monopolistą, musi wpłacić 75 PLN do banku.

19. KOMPANIE TRANSPORTOWE

Jeżeli pionek zakończy ruch na polu jednej z kompanii transportowych (dworzec kolejowy, dworzec autobusowy, lotnisko, zajezdnia tramwajowa) będącej w posiadaniu Przedsiębiorcy, gracz musi uiścić opłatę w wysokości 10% jej ceny zakupu niezależnie od tego, ile kompanii transportowych posiada ten Przedsiębiorca.

Jeżeli kompania transportowa jest w posiadaniu Monopolisty, to opłata za zakończenie ruchu na tym polu zależna jest od liczby kompanii transportowych posiadanych przez tego Monopolistę i wynika z zapisów na karcie *Tytułu własności*.
Pamiętajcie, Monopolistę posiadającego wszystkie cztery kompanie transportowe będzie bardzo trudno pokonać.

20. POLA: *ELEKTROWNIA* I *GAZOWNIA*

Jeżeli pionek zakończy ruch na jednym z tych pól, gracz rzuca dwiema kostkami i płaci odpowiednio:

- **w przypadku gdy nieruchomość należy do Przedsiębiorcy – 4-krotność wyniku rzutu kostkami**
- **w przypadku gdy nieruchomość należy do Monopolisty – 4-krotność wyniku rzutu kostkami, jeżeli jest on w posiadaniu karty *Tytułu własności* tylko jednej z tych nieruchomości, lub 10-krotność, jeżeli jest posiadaczem ich obu.**

21. POLE *URZĄD ANTYMONOPOLOWY*

Jeżeli pionek Monopolisty zakończy ruch na tym polu, gracz wpłaca do banku 160 PLN. Jeżeli jest to pionek Przedsiębiorcy, wówczas rzuca on jedną kostką: w przypadku wyrzucenia 1 oczka – otrzymuje z banku 25 PLN, 2 oczek – otrzymuje 50 PLN, innego wyniku – nie otrzymuje nic.

22. WYCZERPANIE ZASOBU BUDYNKÓW

Jeżeli w trakcie gry wyczerpie się w banku zasób domów lub hoteli, gracze powinni zastąpić je elementami spoza gry.

23. HANDEL MIĘDZY GRACZAMI

Handel pomiędzy graczami jest dozwolony – mogą oni odsprzedawać sobie poszczególne karty *Tytułów własności* na podstawie indywidualnych ustaleń cenowych. Przedmiotem handlu nie mogą być jednak zabudowane ulice – przed odsprzedaniem takiej nieruchomości jej obecny właściciel musi oddać do banku wzniesione na niej budynki zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie 13.

24. BANKRUCTWO

Gracz, który w wyniku ruchu nie jest w stanie uiścić należnej innemu graczowi lub bankowi opłaty, i nie ma możliwości wzięcia pożyczki pod hipotekę, bankrutuje. W takim wypadku musi on najpierw sprzedać bankowi wszystkie posiadane budynki za połowę ceny ich zakupu. Następnie przekazuje wszystkie swoje zasoby (gotówkę i posiadane karty *Tytułu własności*) graczowi, przez którego zbankrutował (wierzycielowi), i kończy grę.

Jeżeli gracz zbankrutował w wyniku działania banku, wówczas tam zwraca swoje zasoby. Przekazane do banku nieruchomości mogą zostać zakupione przez pozostałych graczy na normalnych zasadach *(zobacz punkt 9)*.

25. NAJBOGATSZY GRACZ

Najbogatszy gracz, a zarazem zwycięzca w wariancie Gra B *(zobacz punkt 1)*, wyłaniany jest poprzez zsumowanie dla każdego gracza posiadanej przez niego gotówki oraz łącznej wartości czynszu ze wszystkich nieobjętych hipoteką nieruchomości. W celu ustalenia wielkości czynszu za elektrownię i gazownię gracz, który jest ich właścicielem, rzuca kostkami i określa wysokość czynszu zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie 20.

26. POŻYCZKA OD INNEGO GRACZA

Gracze nie mogą pożyczać pieniędzy od innych uczestników gry.

CZAS GRY

W Anty-Monopoly można również grać z limitem czasowym. W takim przypadku po upłynięciu ustalonego na początku zabawy czasu (np. 2 godzin) trwająca runda rozgrywana jest do końca, po czym gra jest przerywana, a zwycięzca zostaje wyłoniony zgodnie poniższymi zasadami:

A. Każdy z graczy stara się, aby posiadane przez niego nieruchomości były jak najbardziej atrakcyjne z ekonomicznego i rynkowego punktu widzenia. Dokonuje tego poprzez sprzedaż lub kupno dodatkowych budynków oraz zastawianie lub wykupywanie nieruchomości z hipoteki. Wszystkie te transakcje mogą być przeprowadzane jedynie z bankiem.

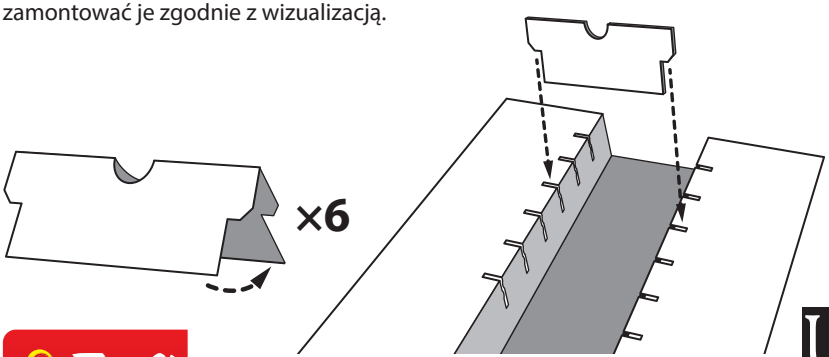
B. Przedsiębiorcy pozostawiają sobie 10%, a Monopoliści 20% sumy posiadanej gotówki. Pozostała gotówka przekazywana jest do banku.

C. Bankier jednokrotnie przemierza planszę, zatrzymując się na każdej nieruchomości, która jest w posiadaniu któregoś z graczy, i wypłaca z banku jej właścicielowi należny mu czynsz według zwykłych zasad.

D. Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który zgromadził największą sumę pieniędzy. Taki sposób wyłaniania zwycięzcy wpływa również na sposób gry – Przedsiębiorcy i Monopoliści muszą starać się być najlepszymi zarówno w zarządzaniu swoimi nieruchomościami, jak też w uzyskiwaniu największych zysków.

INSTRUKCJA MONTAŻU WKŁADKI

Przed pierwszą rozgrywką elementy wkładki należy ostrożnie wypchnąć z ramki, a następnie zamontować je zgodnie z wizualizacją.



TREFL SA
ul. Kontenerowa 25,
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

Opracowanie wersji polskiej: Adam Bukowski
Zespół: Jacek Zdybel, Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk
Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

©2009 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. All rights reserved.

Anti-monopoly is a trademark owned by Hasbro, Inc., and is used pursuant to a license.
©1997, 1985, 1989, 1995, 2005, 2007, 2009 by Ralph Anspach. Patent 4136881.

©2018 University Games Corp.