

TY GRASZ,
MY USTALAMY
ZASADY!



WŁASNE
ZASADY GRY
MONOPOLY
MOGA
PRZEDŁUŻAĆ
ROZGRYWKĘ!

X

Nigdy nie kładź banknotów
na środku planszy. Za
postój na polu Bezpłatny
Parking nie ma premii!



Zawsze bierz udział
w licytacji, gdy ktoś
nie chce kupić pola,
na którym się zatrzymał.

X

Nigdy nie pożyczaj pieniędzy
innym graczom
i zawsze pobieraj opłaty.

1 9 2 5 FUNDACJA ZAKŁADY KÓRNICKIE 2 0 2 5

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board, cards, and the playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 1935, 2025 Hasbro.

Produkcja: Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
Kolory i zawartość mogą różnić się od zaprezentowanych.

WM05567-POL



Winning Moves®

www.winningmoves.pl

Licensed By:

Hasbro
GAMES

www.hasbro.com

♦ Gra, w której inwestujesz w nieruchomości ♦

MONOPOLY

BRAND

8+



FUNDACJA ZAKŁADY KÓRNICKIE

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:

- Pieniądze 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:



Pamiętaj, że bycie
Bankierem nie daje
Ci prawa, by kraść!



3 Potasujcie karty Szansa i połóżcie
je awersem do dołu w tym miejscu.

4 Potasujcie karty Kasa Społeczna i połóżcie
je awersem 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 pól, ile tylko
dasz radę.

Im więcej ich masz, tym większe opłaty możesz pobierać od
innych graczy.

Jeśli jesteś ostatnim graczem posiadającym pieniądze, podczas
gdy pozostali gracze zbankrutowali, wygrasz!

Kto zaczyna?

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

Tvoja тура

1. Rzuć oboma 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.
Pamiętaj! POLA NA PLANSZY.

Wypaść 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 тура dobiega końca. Przekaż kości graczowi
po lewej stronie.



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



POLA NA PLANSZY

POLA WŁASNOŚCI

Istnieją trzy rodzaje pól własności: majątki (połączone w zestawy kolorystyczne), dworce i zakłady.

POLA BEZ WŁAŚCICIELA

Kiedy zatrzymasz się na polu 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. Gdy jesteś właścicielem jakiegoś pola, możesz je zastawić w dowolnym momencie, by łączyć pieniądze na zakup domów, hoteli LUB innych pól.



Nie chcesz go kupić? Wystaw je na licytację!

Bankier musi wystawić je na licytację. Każdy może brać udział w licytacji, włącznie z graczem, który zatrzymał się na danym polu. Licytacja zaczyna się od **W10**, a każdy gracz może podbić stawkę o **W1** lub więcej. Nie musicie licytować zgodnie z kolejnością tur. Bankier kończy licytację, gdy żaden gracz nie chce podbić stawki.

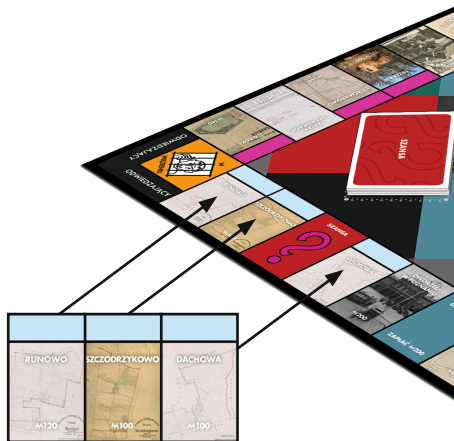
Ten, kto zaproponował najwyższą cenę, wpłaca ją do Banku. Jeśli nikt nie chce licytować pola, nic się nie dzieje. Nikt nie musi płacić, a Karta Własności pozostaje w Banku.

Zbieraj zestawy kolorystyczne!



Jeśli jesteś właścicielem każdego pola w danym zestawie kolorystycznym:

- Możesz podwoić opłatę na tych polach!
- Możesz budować domy i hotele oraz pobierać jeszcze większe opłaty! Patrz BUDYNKI.



POLA NALEŻĄCE DO INNYCH

Kiedy zatrzymasz się na polu, która należy już do innego gracza, właściciel może zażądać od Ciebie opłaty. Jeśli to zrobi, musisz zapłacić.

Nie ma żadnych zwolnień z opłat, ale jeśli właściciel nie upomni się o zapłatę, zanim następny gracz rzuci kostkami, nie musisz płacić!



Majątki

Zapłać kwotę wskazaną na Karcie Własności.



Dworce

Zapłać kwotę zależną od tego, ile dworców ma właściciel.

1: **W25** 2: **W50** 3: **W100** 4: **W200**



Zakłady

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



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 danym majątku.

Musisz budować równomiernie. Nie możesz na danym polu postawić drugiego domu, dopóki na wszystkich innych majątkach z danego zestawu kolorystycznego nie stoi przynajmniej jeden dom. Na jednym majątku mogą znajdować się maksymalnie 4 domy.

Budowanie hoteli

Gdy postawisz po 4 domy na każdym majątku 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 wybranym majątku hotel.

Na jednym majątku możesz umieścić maksymalnie 1 hotel. Nie możesz dodać więcej domów na majątku, na którym znajduje się już hotel.

Nie możesz budować na danym majątku, jeżeli inny majątek z tego samego zestawu kolorystycznego objęty jest zastawem hipotecznym.

Zbyt mało budynków?

Jeżeli więcej niż jeden gracz chce kupić ostatni dom lub hotel znajdujący się w Banku, Bankier musi wystawić go na licytację. Licytacja zaczyna się od **W10**, a każdy gracz może podbić stawkę o **W1** lub więcej. Nie trzeba licytować zgodnie z kolejnością tur. Opłata 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. Nie możesz sprzedawać ich innym graczom ani wymieniać się nimi.



TRANSAKCJE I WYMIANY

W dowolnym momencie możesz kupować i sprzedawać swoje pola i karty „Wyjdź bezpłatnie z więzienia” lub wymieniać się nimi z innymi graczami. **ZAWSZE** dokonuj transakcji dla zysku, nigdy z litości! Nie pożyczaj pieniędzy innym graczom! Czyż nie chcesz wygrać?

Zanim sprzedasz lub wymienisz dane pole, musisz sprzedać do Banku wszystkie budynki znajdujące się na polach tego zestawu kolorystycznego. Nie możesz sprzedawać budynków innym graczom ani wymieniać się nimi.

Swoje pola możesz wymieniać na gotówkę, inne pola lub karty „Wyjdź bezpłatnie z więzienia”. Kwotę transakcji ustalają gracze biorący w niej udział.

Pola objęte zastawem hipotecznym możesz sprzedawać/kupować po dowolnie ustalonej kwocie.

Nowy właściciel może: **Natychmiast** wpłacić do Banku kwotę spłaty wskazaną na Karcie Własności. **ALBO** **Począć** z umorzeniem hipoteki za pole do późniejszej tury.



POMOCY! NIE MAM PIENIĘDZY!



1. Spróbuj łączyć pieniądze

Jeżeli masz za mało pieniędzy, aby uregulować należne płatności, spróbuj łączyć pieniądze, sprzedając budynki do Banku lub zastawiając pola własności.

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 pól własności

Aby zastawić pole, musisz najpierw sprzedać wszystkie budynki z właściwego dla niego zestawu kolorystycznego z powrotem do Banku za połowę ceny ich zakupu. Następnie odwróć Kartę Własności awersem do dołu i pobierz z Banku kwotę hipoteczną wskazaną na odwrocie karty.

Aby spłacić hipotekę, wpłać do Banku kwotę spłaty wskazaną na Karcie Własności, a następnie odwróć tę kartę awersem do góry.

Od pól objętych zastawem hipotecznym gracz nie pobiera opłat. Nadal może pobierać podwojoną opłatę za inne niezastawione pola z tego samego zestawu kolorystycznego.

Zwiększona opłata za niezastawione dworce i zakłady pobierana 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 pola, jakie posiadasz, i wszystkie karty „Wyjdź bezpłatnie z więzienia”. Nowy właściciel może spłacić hipotekę natychmiast lub zrobić to w trakcie późniejszej tury.

Masz dług wobec Banku?

- Oddaj do Banku wszystkie pola, jakie posiadasz. Wszelkie zastawy hipoteczne ulegają umorzeniu.
- Wszystkie Twoje pola muszą zostać wystawione na licytację w trybie natychmiastowym.
- Odłóż wszystkie swoje karty „Wyjdź 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!



START

Mijając pole START lub zatrzymując się na nim, pobierasz **W200** z Banku.



Szansa i Kasa Społeczna

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



Podatki

Wpłać do Banku kwotę podaną na tym polu.

POLA AKCJI



Bezpłatny Parking

Odpocznij sobie! Nic się tu nie dzieje. Za postój na polu Bezpłatny Parking nie otrzymujesz pieniędzy. Przedłuża to grę!



Odwiedzający

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



Idź do więzienia

Natychmiast przesun swój pionek na pole W więzieniu! Nie pobierasz **W200**, mijając pole START. To koniec Twojej tury. Będąc w więzieniu, nadal możesz pobierać opłaty, uczestniczyć w licytacjach, kupować domy i hotele, dokonywać zastawów hipotecznych i dobijać targu z innymi graczami.

Jak wyjść z więzienia? Masz 3 możliwości:

- Zapłać **W50**** na początku swojej tury, a następnie rzucić kośćmi i graj tak, jak podczas normalnej tury.
- Wykorzystaj kartę „Wyjdź bezpłatnie z więzienia”** na początku swojej tury, jeśli ją posiadasz (lub kup ją od innego gracza). Następnie odłóż kartę na spód odpowiedniej talii, rzucić kośćmi i wykonaj ruch.
- Wyrzucić dublet** na początku swojej tury. Jeżeli Ci się to uda, odzyskasz wolność! Przesun się o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Na tym kończy się Twój tur. Możesz próbować wyrzucić dublet przez maksymalnie 3 tury. Jeżeli w trzeciej turze spędzanej w więzieniu nie wyrzucisz dubletu, zapłać grzywnę w wysokości **W50** i przesun się o liczbę pól zgodną z ostatnią liczbą wyrzuconych oczek.