

JAK GRAĆ?

ZASADY GRY

Gra przy każdym stoliku toczy się wg poniższych zasad:

PODSTAWOWE ZASADY GRY

KARLINOPOLIS jest grą polegającą na kupnie, wynajmie i sprzedaży nieruchomości w celu pomnażania kapitału. Wyruszając z pola START przesuwasz pionek po planszy o tyle pól, ile oczek wyrzuciłeś kostkami.

Gdy wejdiesz na pole stanowiące nieruchomość nienależącą jeszcze do nikogo, możesz kupić ją od banku. Jeżeli nie zdecydujesz się na zakup, nieruchomość sprzedawana jest w drodze licytacji po najwyższej oferowanej cenie. Gracz będący właścicielem nieruchomości pobiera czynsz od przeciwników, których pionki się na niej zatrzymają. Budowa domów i hoteli znacznie zwiększa pobierany czynsz - rozsądek podpowiada więc stawianie budynków wszędzie tam, gdzie jest to możliwe. Jeżeli potrzebujesz gotówki, bank udziela kredytu pod zastaw nieruchomości. Musisz dokładnie wykonywać polecenia wynikające z kart "Szansa" i "Ryzyko". Uważaj Jednak - może się zdarzyć, że trafisz do więzienia!

CEL GRY

Doprowadzić do bankructwa wszystkich pozostałych graczy

PRZYGOTOWANIE GRY

Bankier układa domy, hotele, karty *Tytuł Własności* oraz pieniądze (w kolejności nominałów) w poszczególnych przegródkach pudełka, oddziel karty *Szansa*, *Ryzyko* i *Koło ratunkowe* tasuje osobno każdą z talii i kładzie tekstami do dołu w odpowiednich miejscach na planszy.

Każdy z graczy wybiera jeden pionek i stawia go na polu *Start*. Jeżeli gracz jest właścicielem nieruchomości to musi pilnować, aby inni gracze płacili czynsz. Pożyczać pieniądze z banku można tylko pod zastaw nieruchomości Nie można pożyczać pieniędzy od innych graczy ani udzielać pożyczek innym.

PIENIĄDZE

Bankier wydaje każdemu graczowi po 15000 Grzywien, w następujących nominałach:

- dwa banknoty po 5000 G
- cztery banknoty po 1000 G
- jeden banknot po 500 G
- jeden banknot po 200 G
- dwa banknoty po 100 G
- jeden banknot po 50 G
- pięć banknotów po 10 G

BANKIER

Wybierzcie jedną osobę, która będzie bankierem podczas gry. Bankier jest również graczem. Jeśli jednak jest więcej niż 5 graczy, bankier może pełnić tylko tę funkcję. BANKIER Bank zarządza nie tylko pieniędzmi, ale także kartami "Tytuł Własności", domami i hotelami dopóki nie zostaną zakupione przez graczy. Bank wypłaca także pensje i premie, udziela pożyczek pod hipotekę oraz pobiera podatki, zwroty pożyczek hipotecznych z odsetkami, wszystkie opłaty z tytułu kar. Jeżeli zachodzi

konieczność przeprowadzenia licytacji, bankier pełni również obowiązki licytatora. Bank nigdy nie bankrutuje. Jeżeli w banku zabraknie pieniędzy, bankier może wystawiać rewersy wypisane na zwykłych kartkach papieru.

PRZEBIEG GRY

Gracze rzucają obiema kostkami w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Ten, który uzyska najwyższą sumę oczek, rozpoczyna rozgrywkę. Każdy gracz w swojej kolejce rzuca dwiema kostkami i przesuwa pionek o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek w kierunku wskazanym strzałką.

Rodzaj pola, na którym pionek kończy ruch, decyduje o tym, co robi dalej. Na jednym polu może stać jednocześnie kilka pionków. Zależnie od tego, na jakim polu zatrzymał się pionek, gracz może:

- zakupić działkę budowlaną lub inną nieruchomość
- zapłacić czynsz za wejście na nieruchomość mającą właściciela
- zapłacić podatek
- wziąć kartę "Szansa" lub "Ryzyko"
- pójść do więzienia
- odwiedzić więzienie
- odpocząć na polu "SZALENI HISTORYCY"
- wziąć 2000 G pensji

DUBLET

Jeżeli gracz wyrzuci dublet (taką samą liczbę oczek na obu kostkach), przesuwa pionek i dokonuje wszystkich transakcji związanych z polem, na którym się zatrzymał. Następnie rzuca jeszcze raz kostkami i wykonuje kolejny ruch. Jeżeli gracz wyrzuci dublet trzeci raz pod rząd, idzie prosto do więzienia (czeka dwie kolejki) lub wykupić się „Kołem ratunkowym”. Wówczas gracz musi odpowiedzieć na pytanie, które jest na karcie. Jeżeli poda prawidłową odpowiedź nie musi iść do więzienia.

PRZEJŚCIE PRZEZ START

Za każdym razem, gdy gracz zatrzyma się na polu START albo przechodzi przez to pole, poruszając się w kierunku wskazanym strzałką, bank wypłaca mu pensję 2000 G. Możliwe jest dwukrotne otrzymanie pensji w jednej kolejce, gdy zaraz po przejściu przez pole startowe gracz wejdzie na pole "Szansa" lub "Ryzyko" i dostanie polecenie "Przejdź na Start".

LICYTACJA

Jeżeli gracz wejdzie na działkę budowlaną nie mającą właściciela (to znaczy taką, której karta "Tytuł Własności" jest jeszcze w banku), ma prawo ją kupić. Jeżeli decyduje się na zakup, wpłaca do banku kwotę wydrukowaną na tym polu. W zamian otrzymuje z banku kartę "Tytuł Własności", którą kładzie przed sobą kolorową stroną do góry. Jeżeli nie zdecyduje się na kupno, bank musi natychmiast przeprowadzić licytację tej działki. Licytacja zaczyna się od dowolnej kwoty, którą zaproponuje któryś z graczy. Mimo, że gracz zrezygnował z prawa zakupu, może także uczestniczyć w licytacji.

CZYNSZ

Posiadanie "Tytułu Własności" pozwala na pobieranie czynszu od graczy, których pionki zatrzymują się na danej działce. Najkorzystniejsze jest posiadanie całej dzielnicy czyli wszystkich działek oznaczonych tym samym kolorem. Wtedy na działkach tej dzielnicy gracz może budować domy i hotele. Jeżeli pionek zakończy ruch na działce budowlanej należącej do innego gracza, właściciel działki może zażądać zapłacenia czynszu. Musi to jednak zrobić zanim następny gracz rzuci kostkami.

Wysokość czynszu podana jest na karcie "Tytuł Własności" i zależy od liczby budynków na tej działce. Jeżeli wszystkie działki w danej dzielnicy należą do jednego właściciela, czynsz na każdej niezabudowanej działce jest podwójny. Właściciel działki nie może jednak żądać podwójnego czynszu, jeżeli zastawił pod hipotekę jakąkolwiek działkę w tej dzielnicy. Gracz nie płaci za wejście na zastawioną działkę. Jeżeli na działce wybudowano domy lub hotele, czynsz jest znacznie wyższy, dokładna stawka podana jest na karcie "Tytuł Własności".

KOSPEL I HOMANIT

Jeżeli gracz wejdzie na pole KOSPEL lub HOMANIT, może je kupić, o ile nie mają jeszcze właściciela. Tak jak w przypadku działki budowlanej, wpłaca do banku kwotę wydrukowaną na tym polu. Jeżeli gracz nie zdecyduje się na zakup, bankier sprzedaje nieruchomość na licytacji. Jeżeli obiekt użyteczności publicznej, na którym zatrzymał się pionek, należy do innego gracza, może on zażądać zapłacenia czynszu w wysokości zależnej od sumy oczek wyrzuconej w danym ruchu. Jeżeli należy do niego tylko jeden obiekt, liczbę oczek mnoży się przez cztery. Gdy natomiast ten sam gracz jest właścicielem zarówno KOSPEL jak i HOMANIT, liczbę oczek mnoży się przez dziesięć.

OŚWIATA

Jeżeli gracz jako pierwszy wejdzie na pole z sektora OŚWIATA (Przedszkole Miejskie, SP Karlino, Zespół Szkół czy Wioska SOS), ma prawo kupić tę działkę. Jeżeli nie zdecyduje się na zakup, bankier wystawia działkę na licytację. Jeżeli działka, którą odwiedził gracz, ma już właściciela, gracz musi zapłacić mu kwotę podaną na karcie "Tytuł Własności". Wysokość opłaty zależy od tego, czy właściciel danej działki posiada również inne działki z tego sektora.

SZANSA I RYZYKO

Wejście na pole "Szansa" lub "Ryzyko".

Wejście na jedno z takich pól oznacza, że gracz musi wziąć wierzchnią kartę z odpowiedniej talii i wykonać podane na niej polecenie. Gracz musi natychmiast wykonać polecenie podane na karcie, a następnie włożyć ją pod spód odpowiedniej talii. Jeżeli gracz wylosował kartę "Wyjdź bezpłatnie z więzienia", może zachować ją na przyszłość lub sprzedać innemu graczowi po dowolnej cenie.

KOŁO RATUNKOWE

Są to tzw. karty pomocnicze w ekstremalnych sytuacjach. Na planszy to ten prostokąt z kamizelką ratunkową. Na kartach zamieszczone są pytania dotyczące historii Karlina. Można ich użyć na kilka sposobów. Również według wcześniej ustalonych zasad przez graczy na początku gry. Np. gracz, który wpada na pole IDŹ DO WIĘZIENIA wcale nie musi tam iść. Prosi o koło ratunkowe i pobiera kartę z kamizelką. Jeżeli odpowie na pytanie to nie idzie do więzienia. Jeżeli na to pytanie nie zna odpowiedzi wówczas idzie *odsiedzieć* 2 kolejki. Kolejnym sposobem użycia karty "Koło ratunkowe" może być moment gdy gracz staje na działce, którą ma inny gracz. Wówczas właściciel może postawić warunek: *możesz nie płacić za postój na mojej działce, jeżeli odpowiesz na jedno z pytań "Koło ratunkowe"*.

PYTANIA I ODPOWIEDZI KOŁA RATUNKOWEGO (TYLKO DLA BANKIERA)

1. JAK NAZYWAŁ SIĘ BISKUP, Z KTÓREGO INICJATYWY POWSTAŁO KARLINO?
2. Z JAKIEJ MAPY POCHODZI NAJSTARSZY WIDOK KARLINA?
3. KIEDY KARLINO NABYŁO PRAWA MIEJSKIE?
4. KIEDY NASTĄPIŁA ERUPCJA ROPY I GAZU W KARLINIE?
5. W KTÓRYM ROKU WYBUDOWANO KOŚCIÓŁ W KARLINIE?
6. KTO I W JAKICH LATACH WYBUDOWAŁ ISTNIEJĄCY RATUSZ W KARLINIE?
7. W JAKICH LATACH WYBUDOWANO BUDYNEK GŁÓWNY SZKOŁY PODSTAWOWEJ W KARLINIE?
8. WYMIENŃ DWA BUDYNKI Z KARLINA WYBUDOWANE PRZEZ PRZEDWOJENNĄ FIRMĘ BUDOWLANĄ E. HOFFMANNA.
9. KIEDY POWSTAWAŁA LINIA KOLEJI WĄSKOTOROWEJ KARLINO – GOŚCINO?
10. WYMIENŃ NAZWISKO REPREZENTANTA POLSKI SENIORÓW W PIŁCE NOŻNEJ, KTÓRY GRAŁ W LATACH 60. W KARLINIE.
11. W JAKIM OKRESIE WYBUCHŁA EPIDEMIA CZERWONKI W KARLINIE?
12. KIEDY ZLIKWIDOWANO NAJMNIJSZY POWIAT NA POMORZU – POWIAT KARLIŃSKI?
13. W KTÓRYM ROKU WYBUCHŁ NAJWIĘKSZY POŻAR W DZIEJACH KARLINA?
14. W JAKIM OKRESIE ZOSTAŁ ZNISZCZONY ZAMEK BISKUPÓW KAMIEŃSKICH?
15. KIEDY NASTĄPIŁO UROCZYSTE OTWARIE MUZEUM ZIEMI KARLIŃSKIEJ?
16. KIEDY ODBYŁ SIĘ PIERWSZY BIEG PAPIESKI ORGANIZOWANY W KARLINIE?
17. KIEDY BYŁA WIELKA POWÓDŹ W KARLINIE.
18. KIEDY WYBUDOWANO BROWAR NA ZRĘBACH ZAMKU BISKUPÓW KAMIEŃSKICH.
19. KIEDY WYBUDOWANO BUDYNEK W KTÓRYM DZISIAJ JEST MUZEUM ZIEMI KARLIŃSKIEJ?
20. WYMIENŃ DWA NIEMIECKIE MIASTA PARTNERSKIE.

ODPOWIEDZI DO KOŁA RATUNKOWEGO

1. Biskup Kamieński Filip von Rehberg.
2. E. LUBINUSA.
3. 1385 ROK.
4. 9 grudnia 1980.
5. 1510.
6. FIRMA E. HOFFMANNA W LATACH 1912-13.
7. W LATACH 1930-31.
8. RATUSZ, BUDYNEK MUZEUM, POCZTA.
9. 1915 ROKU.
10. ROMAN LENTNER.
11. W OKRESIE WOJEN NAPOLEOŃSKICH
12. 1873 ROKU.
13. 1685 ROKU.
14. 1761 ROKU. PODCZAS WOJNY SIEDMIOLETNIEJ WOJSKA ROSYJSKIE SPALIŁY ZAMEK.
15. 24.09.2010.
16. 2000 ROKU.
17. 1940 ROKU.
18. 1784 ROKU.
19. 1905 ROKU.

20. DARGUN I WOLGAST.

PODATEK

Wejście na pole "Podatek za psa" lub "Sładka na MKS" Jeśli gracz wejdzie na takie pole, kładzie na środek planszy podaną na nim kwotę.

SZALENI HISTORYCY

Jeżeli gracz wejdzie na pole SZALENI HISTORYCY, odpoczywa do następnego ruchu. Nie ma żadnej kary, lecz jest nagroda za wejście na to pole. Gracz inkasuje pieniądze, które leżą na środku planszy pod warunkiem, że odpowie na pytanie z karty "Koła ratunkowego".

WIĘZIENIE

Gracz może trafić do więzienia, jeżeli:

- wejdzie na pole z napisem "Idź do więzienia"
- wylosuje kartę "Szansa" lub "Ryzyko" z poleceniem "Idź do więzienia"
- wyrzuci dublet trzy razy pod rząd.

Gdy gracz zostaje wysłany do więzienia, jego ruch się kończy. Idąc do więzienia nie otrzymuje pensji 2000 G, niezależnie od tego, gdzie stał jego pionek.

Aby wyjść z więzienia może:

- zapłacić 50 grzywien i wyjść z więzienia w następnej kolejce
- wykorzystać posiadaną kartę "Wyjdź bezpłatnie z więzienia"
- kupić od innego gracza i wykorzystać kartę "Wyjdź bezpłatnie z więzienia"
- czekać w więzieniu trzy kolejki, próbując wyrzucić dublet. Jeżeli graczowi uda się wyrzucić dublet, wychodzi z więzienia, przesuając pionek o sumę wyrzuconych oczek.
- pobrać kartę "Koło ratunkowe" i odpowiedzieć prawidłowo na pytanie.

Przebywając w więzieniu gracz nie może wykonywać operacji finansowych, tzn. kupować i sprzedawać nieruchomości, budować domów, pobierać czynszu itd. Jeżeli gracz nie został wysłany do więzienia, ale w trakcie gry wszedł na pole "Więzienie", oznacza to, że tylko je odwiedza. W następnym ruchu może normalnie przesunąć pionek.

BUDOWA DOMÓW

Jeżeli gracz jest właścicielem całej dzielnicy, tzn. wszystkich działek oznaczonych tym samym kolorem, może budować w niej domy. Postawienie domów zwiększa czynsz płacony przez graczy, którzy zatrzymują się na zabudowanych działkach. Cena domu podana jest na karcie "Tytuł Własności". Gracz może kupować domy w trakcie swojego ruchu. Gracz musi stawiać domy równomiernie na wszystkich działkach, różnica pomiędzy liczbą domów na poszczególnych działkach w tej samej dzielnicy nie może być większa niż jeden. Nie można zatem wybudować na jednej działce drugiego domu zanim nie postawi się po jednym domu na wszystkich działkach danej dzielnicy. Zasada ta obowiązuje przy stawianiu wszystkich kolejnych domów. Na jednej działce można wybudować maksymalnie cztery domy. Nie można budować domów, jeżeli chociaż jedna działka w danej dzielnicy jest zastawiona. Zasada równomierności zabudowy musi być również przestrzegana przy sprzedaży domów do banku. Jeżeli gracz zabudował tylko jedną lub dwie działki w należącej do niego dzielnicy, nadal pobiera podwójny czynsz od gracza, który zatrzymał się na niezabudowanej działce w tej dzielnicy.

BUDOWA HOTELI

Gracz musi mieć po cztery domy na każdej działce w swojej dzielnicy zanim będzie mógł postawić w niej hotel. Hotele kupuje się tak jak domy. Cena hotelu równa jest sumie cen czterech domów, które zwracasz do banku kupując hotel i ceny podanej na karcie "Tytuł Własności". Nie trzeba najpierw budować domów, a następnie wymieniać ich na hotel. Można od razu zakupić hotel pod warunkiem, że na pozostałych działkach w danej dzielnicy również postawione zostaną hotele albo po cztery domy. Na jednej działce może stać tylko jeden hotel. Jeżeli w banku zabraknie domów lub hoteli, gracz musi czekać z zakupem dopóki inni gracze nie sprzedadzą budynków do banku. Podobnie przy sprzedaży hoteli - nie można zamienić hoteli na domy, jeżeli w banku brak jest domów. Jeżeli w banku jest ograniczona liczba budynków, a dwóch lub więcej graczy pragnie jednocześnie zakupić więcej niż bank ma w zapasie, bankier sprzedaje budynki w drodze licytacji rozpoczynając od ceny podanej na karcie "Tytuł Własności".

SPRZEDAŻ DZIAŁEK I DOMÓW

Można sprzedawać niezabudowane działki, obiekty użyteczności publicznej innym graczom po dowolnie ustalonej cenie. Nie można jednak sprzedać danej działki, jeżeli inna działka w tej samej dzielnicy jest zabudowana. Jeżeli gracz chce odsprzedać działkę budowlaną, musi najpierw sprzedać do banku wszystkie domy ze wszystkich działek w tej dzielnicy. Domy muszą być sprzedawane równomiernie (patrz rozdział "Domy"). Domów i hoteli nie można sprzedawać innym graczom a jedynie do banku za połowę ceny podanej na karcie "Tytuł Własności". Budynki można sprzedawać w każdej chwili. Za hotele bank płaci połowę ceny zakupu plus połowę ceny czterech domów zwróconych przy stawianiu hotelu. Można zamienić hotel na cztery domy, otrzymując dodatkowo z banku połowę kwoty zapłaconej przy zamianie czterech domów na hotel. Bank nie kupuje od graczy działek.

ZASTAW

Jeżeli graczowi brakuje pieniędzy, może wziąć z banku kredyt pod zastaw nieruchomości. Zastawiając działkę budowlaną musisz najpierw sprzedać do banku wszystkie budynki z całej dzielnicy. Następnie odwraca kartę "Tytuł Własności" stroną z napisem "Zastawiona" do góry i pobiera z banku podaną na niej kwotę.

SPŁACANIE KREDYTU HIPOTECZNEGO

Jeżeli gracz chce odciążyć hipotekę, musi zwrócić do banku kwotę pożyczki plus 10% odsetek. Zastawiona nieruchomość pozostaje nadal własnością gracza. Żaden inny gracz nie może jej przejąć spłacając kredyt. Jeżeli nieruchomość jest zastawiona, gracz nie pobiera czynszu od graczy, którzy się na niej zatrzymają. Po spłaceniu kredytu hipotecznego, odwróć kartę "Tytułu Własności" z powrotem tekstem do góry.

Zastawioną nieruchomość możesz sprzedać innemu graczowi po dowolnie ustalonej cenie. Nabywca może od razu odciążyć hipotekę, płacąc do banku wartość hipoteczną plus 10% odsetek. Może również pozostawić nieruchomość pod hipoteką, wpłaca wtedy do banku 10% odsetek. Jeżeli później zdecyduje się odciążyć hipotekę musi drugi raz zapłacić odsetki w wysokości 10%. Kiedy odciąży hipoteki wszystkich działek budowlanych stanowiących jedną dzielnicę, może ponownie budować domy płacąc za każdy pełną cenę.

BANKRUT

Jeżeli gracz jest winny bankowi lub innemu graczowi więcej niż może uzyskać ze sprzedaży wszystkich

swoich nieruchomości, ogłasza bankructwo i wypada z gry. W przypadku, gdy wierzycielem jest bank, bankier przejmuje gotówkę i nieruchomości, które następnie sprzedaje w drodze licytacji. Jeżeli bank przejął nieruchomość zastawioną, przed licytacją odciąża hipotekę. Gdy gracz, a jest winny innemu graczowi, jego domy i hotele zostają sprzedane do banku za połowę ceny zakupu, a wierzyciel otrzymuje gotówkę, nieruchomości. Jeśli któraś z nieruchomości była zastawiona, wierzyciel musi zapłacić 10% odsetek i ma do wyboru odciążenie hipoteki albo pozostawienie nieruchomości pod hipoteką.

Dodatkowe uwagi:

Jeżeli gracz musi zapłacić więcej, niż ma w gotówce, może zaproponować swojemu wierzycielowi zapłatę nieruchomością niezabudowaną. Może wtedy uzyskać cenę nawet przewyższającą podaną na karcie, jeżeli dana nieruchomość zapewni wierzycielowi posiadanie całej dzielnicy albo zablokowanie takiej możliwości innemu graczowi.

ZAKOŃCZENIE GRY

Pierwszy gracz, który zbankrutuje, odpada z gry. Z chwilą, gdy zbankrutuje drugi gracz, rozgrywka zostaje zakończona. Bankrut oddaje wierzycielowi (którym może być inny gracz lub bank) wszystko co posiada, również budynki i nieruchomości. Gracze, którzy nie zbankrutowali, obliczają swój majątek:

- gotówkę
- działki budowlane i obiekty użyteczności, wycenione według wydrukowanej na planszy wartości
- zastawione nieruchomości za połowę podanej na planszy ceny
- domy według ceny zakupu
- hotele według ceny zakupu, wliczając w to cenę trzech domów. Najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą!

Inna możliwość: po upływie ustalonego czasu gra kończy się i wygrywa najbogatszy w tym momencie gracz.

