

# ***EUROBUSINESS***

„Eurobusiness” to gra, która została wylansowana w Stanach Zjednoczonych Ameryki w połowie lat trzydziestych naszego stulecia przez firmę Parker Brothers Inc. Szeroko spopularyzowana w Europie cieszy się niesłabnącym powodzeniem. Stanowiąc szczególnie interesującą rozrywkę dla młodzieży i dorosłych, rozwija żyłkę handlową i dalekowzroczność w interesach.

Celem gry jest zdobycie przez grających największego „majątku” poprzez dokonanie najkorzystniejszych zakupów lub sprzedaży oraz zastawianie swoich nieruchomości.

Gra składa się z jednej planszy, 5 pionków, 32 domów, 12 hoteli, 2 kostek, 2 zestawów po 16 kart „Szansa”, 28 kart „Akty własności”, ok. 230 sztuk banknotów do gry. Karty „Szansa” położone są na oznaczonych polach w środku planszy stroną opisową do dołu (kolor pola odpowiada kolorowi kart „Szansa”). W grze bierze udział 3 do 6 osób. Jeden z grających obejmuje funkcję bankiera. Jeżeli bankier bierze udział w grze jako kupiec jest zobowiązany nie trzymać razem swojej gotówki z kapitałem banku.

Przed przystąpieniem do właściwej rozrywki bankier wypłaca z kasy banku każdemu grającemu 3.000 \$ w następujących nominałach:

1 banknot o wartości	1.000 \$
2 banknoty o wartości	500 \$
6 banknotów o wartości	100 \$
4 banknoty o wartości	50 \$
5 banknotów o wartości	20 \$
8 banknotów o wartości	10 \$
4 banknoty o wartości	5 \$

Pozostałe banknoty oraz „Akty własności” pozostają w banku.

Bankier dysponując plastikową wypraską, rozkłada banknoty w przeznaczonych do tego celu wgłębiach.

Wszystkie wartościowe obiekty sprzedaje bank, zgodnie z podanymi regułami gry. Przy nabyciu nieruchomości tzn. terenów budowlanych, linii kolejowych, wodociągów czy elektrowni, gracz otrzymuje „Akt własności”, na którym określona jest cena i dalsze informacje dotyczące opłat, wartości zabudowań itp.

## **REGUŁY GRY**

Każdy grający wybiera sobie 1 pionek. Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który wyrzucił kostkami największą liczbę oczek. Następni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przesuwając swój pionek w kierunku oznaczonym strzałką (rozpoczynając od pola „Start”), o liczbę pól równą sumie oczek wyrzuconych kostkami. W przypadku przybycia pionka na którykolwiek nie zakupiony teren budowlany, gracz może go nabyć wpłacając odpowiednią kwotę do banku. Otrzymany „Akt własności” kładziemy odkryty przed sobą. Ta sama reguła dotyczy przybycia pionka na pole linii kolejowych, wodociągów czy elektrowni.

Jeżeli gracz po przybyciu na pole niewykupionego terenu zrezygnuje z jego kupna, bankier ma obowiązek sprzedać tą nieruchomość w drodze licytacji za dowolną cenę, przy czym cena wywoławcza licytacji jest połową wartości podanej na „Akcje własności”. W licytacji może wziąć udział również gracz, który zrezygnował wcześniej z kupna licytowanej nieruchomości.

Aby przyspieszyć grę, przed przystąpieniem do niej bankier może po przetasowaniu rozdać grającym po dwa „Akta własności”, które należy wykupić, za wskazaną na nich cenę, z banku.

W przypadku przybycia pionka na pole oznaczone znakiem zapytania gracz ciągnie kartę „Szansy” z kompletu, któremu odpowiada dany kolor znaku zapytania. Po zastosowaniu się do podanego na karcie polecenia, wsuwamy ją tekstem do dołu pod stos.

Jeżeli pionek zatrzyma się na polu należącym do innego grającego, należy wypłacić mu sumę wskazaną na „Akcje własności” tytułem opłaty za postój (o ile właściciel nieruchomości upomni się o nią). Jeżeli następny gracz rozpoczął już rzucać kostkami, a właściciel nieruchomości nie wyegzekwował opłaty — ulega ona anulowaniu. Jeżeli nieruchomość jest zastawiona w banku, właściciel jej nie może żądać opłaty za postój. Opłata jest podwójna o ile egzekwujący ją jest właścicielem wszystkich terenów budowlanych w danym państwie.

Gracz, który wyrzuci „dublet” (taka sama ilość oczek obu kostkach np. 3 i 3) rzuca powtórnie i przesuwą swój pionek o (UWAGA!), sumę oczek dwóch rzutów. Jeżeli jednak wyrzuci „dublet” powtórnie, to udaje się do „Więzienia” (pole nr 11). To samo dzieje się z graczem, który swoim pionkiem zatrzyma się na polu „Zawiniłeś, idziesz do więzienia” lub gdy wyciągnie z „Szansy” kartę z poleceniem: „Zawiniłeś, idziesz do więzienia”. Przebywający w „Więzieniu” opuszcza dwie kolejki rzutów, tracąc prawo do sprzedaży i kupna nieruchomości oraz pobierania opłat za postój. Jeżeli chce wyjść wcześniej z „Więzienia”, musi zapłacić 100 \$ grzywny i wyrzucić „dublet”. W razie nieudanej próby wyrzucenia „dubletu” gracz płaci grzywnę 400 \$ (tzn. w tym przypadku dopłaca jeszcze 300 \$) i opuszcza „Więzienie”. Grający, który pionek swój postawił na polu „Więzienie” (pole nr 11) lub przez nie przechodzi, traktowany jest jako odwiedzający, wobec którego nie stosuje się czasowego wykluczenia z gry. Każdorazowe przejście przez pole „Start” lub zatrzymanie się na nim, nagradzane jest wypłacaną przez bank sumą w wysokości 400 \$, o ile grający nie „udaje się do więzienia”.

Pole „Parking strzeżony” traktowany jest jako pole dodatkowe nie podlegające wykupowi. Osoba znajdująca się swoim pionkiem na tym polu płaci do banku 400 \$. Pole „Podatek od wzbogacenia” traktowane jest podobnie, przy czym grający wpłaca do banku 200 \$.

Pole nr 21 — „Darmowy parking” — funkcjonuje w grze jako pole nie przynoszące ani zysku ani strat.

W sytuacji, gdy wszystkie tereny budowlane jednego państwa znajdują się w ręku jednego gracza ma on prawo nabyć w banku, bezpośrednio przed swoją kolejką rzutów, dom lub domy. W każdej rundzie grający może nabyć maksymalnie 3 domy — stawiając każdorazowo na terenie danego miasta 1 dom. Drugi dom można postawić pod warunkiem posiadania w każdym mieście danego państwa po 1 domu. Jedno miasto można zbudować maksymalnie 4 domami. Trzeci i czwarty dom stawiamy odpowiednio do zasady proporcjonalnej zabudowy. W przypadku ich chwilowego braku, chętni czekają do chwili gdy wrócą one do banku. O ile na terenie wszystkich miast jednego państwa stoją już po 4 domy, ich właściciel może



kupić hotel. Aby np. nabyć w Madrycie hotel zwracamy do banku znajdujące się w tym mieście 4 domu + dopłatę wskazaną na „Aktie własności”. W każdym okrążeniu gracz może nabyć maksymalnie 3 hotele. W jednym mieście może stać tylko 1 hotel.

Sprzedaż i skup budynków przeprowadza wyłącznie bank. Grający ma prawo przed swoją kolejką rzutu sprzedać innemu grającemu, za dowolną, umówioną cenę niezabudowane (!) tereny miast, o ile na żadnym, z posiadanych przez sprzedającego, terenie budowlanym nie stoją domy lub hotel. Przed dokonaniem transakcji należy je odsprzedać do banku, który płaci:

- a) za domy — połowę ich wartości
- b) za hotel — 1/2 wartości 4 domów + 1/2 dopłaty za hotel

Tylko bank jest upoważniony do udzielania pożyczki, pod zastaw hipoteczny terenu (wysokość obciążenia hipoteki wskazana jest na odwrocie każdego „Aktu własności”). Domy i hotele, które nie mogą służyć jako zastaw pożyczki, należy przed zastawieniem terenu sprzedać do banku, na wyżej wymienionych warunkach. W momencie zwrotu pożyczki do banku pożyczający wpłaca również kwotę = 10% wartości pożyczki. Przy braku odpowiednich nominałów kwota odsetek za pożyczkę (10%) ulega zaokrągleniu zawsze na niekorzyść banku. Zastawianie terenu powoduje odwołanie „Aktu własności”.

W przypadku nabycia nieruchomości obciążonej długiem hipotecznym nabywca może zaraz wpłacić do banku sumę obciążenia hipotecznego plus 10% odsetek, lub też zrezygnować na pewien czas z oddania długu wpłacając na razie do banku sumę 10% odsetek. Przy późniejszej spłacie długu, grający ponownie płaci 10% odsetek. Gracz, który nie może uregulować swoich należności wobec innego grającego w całości gotówką, może to uczynić częściowo gotówką a częściowo swoimi terenami (budowlanymi, kolejami, elektrownią, wodociągami) co do wartości których umawiają się zainteresowane strony.

Grający, który jest niewypłacalny wobec innego grającego (nie ma czym zapłacić), przerywa grę a swoją własność oddaje wierzycielowi przy czym domy i hotele bank odkupuje za połowę ceny, a gotówkę wypłaca wierzycielowi.

Jeżeli grający staje się niewypłacalny wobec banku (pomimo sprzedania zabudowań i pobranych pożyczek), — tj. nie może opłacić podatków lub kar — majątek jego przejmuje bank, który sprzedaje tereny budowlane w drodze licytacji.

Domy i hotele nie ulegają licytacji.

Nie wolno pomagać innym grającym w pilnowaniu egzekwowania należności.

Nie wolno pożyczać innym grającym gotówki, nieruchomości lub budynków.

Wszystkie transakcje, opłaty, kary muszą być natychmiast opłacane. Gra kończy się, gdy na planszy zostaje tylko jeden grający lub gdy kończy się czas gry ustalony przed jej rozpoczęciem.

W tym drugim przypadku gracze obliczają swój majątek, to jest:

- gotówkę
- wartość nie zastawionych terenów budowlanych (miast), elektrowni, linii kolejowych, wodociągów
- połowę (!) wartości nieruchomości zastawionych
- wartość domów i hoteli

Posiadacz największego majątku — zwycięża.

**ŻYCZYMY UDANEJ ZABAWY**