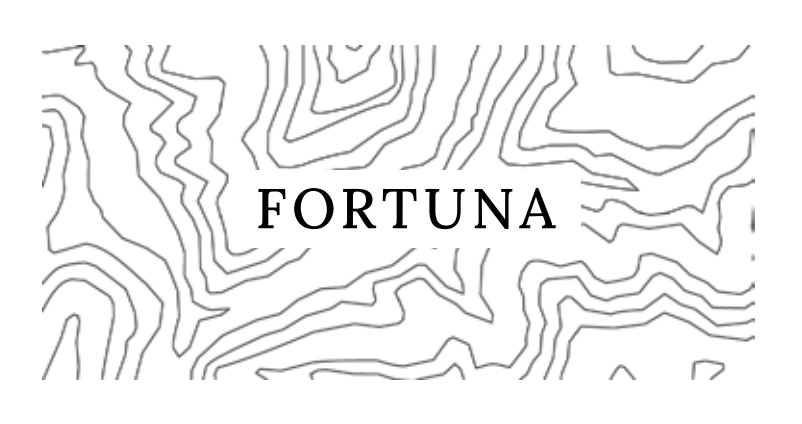


The background of the image is a light gray topographic map. It features numerous contour lines of varying thickness and curvature, creating a complex, organic pattern that resembles a landscape. The lines are more densely packed in some areas, suggesting steeper slopes, and more spread out in others, suggesting flatter terrain. The overall effect is a textured, monochromatic background.

FORTUNA

✧ FORTUNA 01. ✧

Jest słoneczny dzień i wszystko idzie zgodnie z planem. Przez następne 3 rzuty nie musisz płacić za żadne pole, na którym staniesz!

✦ FORTUNA 02. ✦

Na drodze jest korek, ale życzliwy kierowca wpuścił Cię do ruchu. Zagraj jeszcze raz i nie płać za pole, na którym staniesz!

✦ FORTUNA 03. ✦

*Zdobyłeś(-aś) nagrodę „Wynajmujący Roku”. Weź z banku 500
brelarów!*

✦ FORTUNA 04. ✦

Lato szybko się skończyło. Rzuć kostką 4 razy z rzędu i, jeśli to konieczne, zapłać tylko za 4. pole, na którym staniesz!

✦ FORTUNA 05. ✦

Oliwki dobrze obrodziły i dały dużo oliwy. Weź nagrodę w wysokości 700 brelarów!

✦ FORTUNA 06. ✦

*Mama wysłała Cię na zbiór oliwek. Przejdź na pole „Oliwki”.
Jeśli po drodze przechodzisz przez „Šakanę”, weź z banku
nagrodę w wysokości 1 000 brelarów!*

✦ FORTUNA 07. ✦

Doszło do pomyłki w dokumentach. Daj najbogatszemu przeciwnikowi 5 000 brelarów, a on da Tobie 10 000 brelarów.

✦ FORTUNA 08. ✦

Maraton w Brelach dobiegł końca. Dodaj do swojej karty postępu 2 okrążenia.

✦ FORTUNA 09. ✦

*Lubisz Brelę i dbasz o środowisko. Dlatego otrzymujesz 2
żetony Šakana.*

✦ FORTUNA 10. ✦

To czysty fart. Wszyscy gracze dają Ci po 1 000 brelarów.

✦ FORTUNA 11. ✦

Czujesz się jak małe dziecko i idziesz do aquaparku. Jeśli po drodze przechodzisz przez „Šakanę”, weź nagrodę 5 000 brelarów!

✦ FORTUNA 12. ✦

Dziś jest twój dzień. Rzuć kostkami – jeśli wypadną te same liczby, bank nagradza Cię żetonem Šakana.

✧ FORTUNA 13. ✧

Uczestnicząc w akcji czyszczenia dna morskiego, znaleziono również 1 żeton Šakana. Weź go dla siebie!

✦ FORTUNA 14. ✦

*W końcu zrobiliście idealne zdjęcie Kamena Breła. Weźcie
nagrodę 3 000 brelarów!*

✦ FORTUNA 15. ✦

*Zatwierdzono budowę. Możesz bezpłatnie postawić 3 domki
na swojej najtańszej działce.*

✧ FORTUNA 16. ✧

Wszyscy Cię kopią, ale źle. Rzuć kostką i wszyscy gracze przesuwają swoje pionki o tyle pól do tyłu.

✦ FORTUNA 17. ✦

*Złapaliście największą kałamarnicę w lokalnym konkursie –
wszyscy wam zazdroszczą! Przez następne 2 rzuty nikomu nic
nie płacicie.*

✦ FORTUNA 18. ✦

Dziś idziesz na plażę i tylko odpoczywasz. Przesuń swoją figurkę na plażę i nagródź się 10 000 brelarami.

✦ FORTUNA 19. ✦

Co za szczęście! Możesz bezpłatnie postawić 2 domki na swojej najdroższej działce.

✦ FORTUNA 20. ✦

*Odkryłeś ukrytą plażę. Przesuń się na dowolną wolną działkę i
kup ją za 50% ceny.*



*Idziemy na plażę! Zakręć kołem. Przez tyle następnych rzutów
nie płacisz za żadne pole, na którym staniesz.*



*Sprytny ruch! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie nieparzysta liczba, następnym razem nie musisz jechać objazdem.
Zachowaj tę kartę do wykorzystania.*



Otrzymaliście nagrodę dla najlepszego pracownika w wysokości 400 brelarów. Zakręćcie kołem i zwiększcie swoją nagrodę!



Sezon już się skończył. Zakręć kołem. Następnie rzuć kostką tyle razy z rzędu, ile wskaże koło, i, jeśli to konieczne, zapłać tylko za ostatnie pole, na którym staniesz.



*Znaleźliście apartament już za pierwszym razem i
otrzymaliście 1 000 brelarów. Zakręćcie kołem i zwiększcie
swoją nagrodę!*



To się nazywa podwójne szczęście! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie parzysta liczba, otrzymasz dodatkowe 2 karty Fortuna.



Fortuna? Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie $\times 7$, wymień wszystkie swoje banknoty o nominale 10 000 brelarów na banknoty o tym samym nominale gracza, który grał przed Tobą.



Ulubieniec Fortuny! Zakręć kołem. Jeśli wypadnie ×0, możesz anulować dowolną płatność do końca gry.



Niespodzianka! Weź 1 żeton Šakana. Jeśli na spinnerze wypadnie nieparzysta liczba, oddaj go.



Kompas. Zakręć spinnerem. Gracz, na którego wskaże strzałka, otrzymuje od banku 3 000 breków.



To czyste szczęście! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie ×3 lub ×7, możesz anulować dowolną płatność do końca gry.



Kobieta przepuściła Cię w kolejce przy kasie. Zakręć spinnerem. Przez tyle następnych rzutów nie płacisz za żadne pole, na którym staniesz.



Może bez szczęścia! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie nieparzysta liczba, wymień wszystkie swoje banknoty o nominale 1 000 brelarów na banknoty o tym samym nominale gracza, który grał przed Tobą.



*Podróżujesz samolotem. Zakręć spinnerem i zagraj tyle tur z
rzędu, nie płacąc nikomu.*



Szczęście sprzyja odważnym. Jeśli spinner wypadnie między ×4 a ×7 (włącznie z ×4 i ×7), teleportuj się gdziekolwiek i nic nie płać.



Szczęśliwy pech. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie nieparzysta liczba, możesz anulować dowolną kartę pecha, którą wylosujesz.



Złota rybka. Zakręć spinnerem. Gracz, na którego wskaże strzałka, otrzymuje od banku 3 000 brelarów.



Dzika zero. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie parzysta liczba, możesz anulować dowolną dziką kartę, którą wylosujesz.



*VIP przejazd! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie parzysta liczba, następnym razem nie musisz jechać objazdem.
Zachowaj tę kartę do użycia.*



Szczęśliwa czterdziestka! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie ×1 lub ×5, możesz anulować dowolną płatność do końca gry.

The background of the image is a light gray topographic map. It features various contour lines, some forming closed loops (representing hills or depressions) and others as open, wavy lines. The lines are thin and gray, set against a white background.

DIVLJA KARTA

✧ DIVLJA KARTA 01. ✧

*Dzi eń to totalny chaos. Weź 20 000 brelarów i zagraj 3 tury z
rzędu.*

✧ DIVLJA KARTA 02. ✧

Wszystko jest na odwrót. Przez następne 3 rzuty poruszasz się po planszy do tyłu.

✧ DIVLJA KARTA 03. ✧

To wymiana roku! Wymień wybrany przez siebie komplet działek z wybranym graczem. Drugi gracz również wybiera dowolny komplet działek do wymiany.

✧ DIVLJA KARTA 04. ✧

*Nie, nie, nie! Inspekcja nakazuje zburzyć 2 domki na Twojej
najdroższej działce.*

✦ DIVLJA KARTA 05. ✦

Gorąca wyprzedaż! Wszyscy gracze oprócz Ciebie muszą sprzedać bankowi jedną działkę za połowę jej wartości.

✧ DIVLJA KARTA 06. ✧

Masz kaca i już nie wiesz, gdzie jesteś. Zamień miejsce swojego pionka z pionkiem gracza, który grał przed Tobą.

✧ DIVLJA KARTA 07. ✧

Wszyscy, dosłownie wszyscy Cię kopiują. Rzuć kostką, a wszyscy gracze przesuwają swoje pionki do przodu o tyle pól, ile wypadło.

✦ DIVLJA KARTA 08. ✦

Dziś jest Black Friday. Do czasu przejścia przez pole Start wszystkie opłaty na planszy, również na Twoich polach, są niższe o 50%. (Nie dotyczy zakupu działek.)

✧ DIVLJA KARTA 09. ✧

Kości przeznaczenia. Rzuć dwiema kostkami. Jeśli wypadną takie same liczby (dublet), otrzymujesz za darmo dowolną wolną działkę na planszy.

✧ DIVLJA KARTA 10. ✧

Auć, coś tu jest nie tak! Następny czynsz, który którykolwiek z graczy ma zapłacić, trafia do Ciebie



DIVLJA KARTA 11.



*Niespodziewane trzęsienie ziemi uderzyło w pobliski obszar.
Usuń 1 hotel (lub wszystkie domki) ze swojej najtańszej
działki.*

✧ DIVLJA KARTA 12. ✧

Zapatrzyłeś się w morze i przegapiłeś okazję. Przy następnym przejściu przez Start nie otrzymujesz pieniędzy.

✧ DIVLJA KARTA 13. ✧

Jedziesz samochodem i trafiasz na roboty drogowe. Gdy będziesz w pobliżu, będziesz musiał skorzystać z objazdu nie raz, ale dwa razy.

✦ DIVLJA KARTA 14. ✦

Jedziemy do zatoki Luka Stomarica. Jeśli Twoja droga prowadzi przez „Šakanę”, otrzymujesz 20 000 brelarów.

✧ DIVLJA KARTA 15. ✧

Budowa została wstrzymana. Przez następne 3 tury nikt nie może kupować działek, nawet Ty.

✦ DIVLJA KARTA 16. ✦

Dziś jest piątek – dzień szczęśliwego zakończenia! Wszyscy gracze dobierają po jednej karcie Fortuna.



DIVLJA KARTA 17.



Chcesz przejechać się skuterem wodnym. Jeśli Twoja droga prowadzi przez „Šakanę”, otrzymujesz 10 000 brelarów.

✦ DIVLJA KARTA 18. ✦

Nawigacja nie działa i trafieś(-aś) na złą ulicę. Gdy będziesz w pobliżu, będziesz musiał(-a) dwa razy skorzystać z Objazdu 2.

✦ DIVLJA KARTA 19. ✦

To kara za nieprawidłowe parkowanie. Odejmij 2 okrążenia ze swojej karty postępu.

✦ DIVLJA KARTA 20. ✦

Dziś jest idealny dzień na kąpiel i idziesz na plażę. Jeśli Twoja droga prowadzi przez „Šakanę”, otrzymujesz 20 000 brelarów.



DIVLJA KARTA 21.



Nic nie dzieje się przypadkiem! Rzuć dwiema kostkami. Jeśli wypadną takie same liczby (dublet), zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie $\times 7$, weź 3 żetony Šakana.



DIVLJA KARTA 22.



*Uwaga! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie nieparzysta liczba,
tracisz 1 żeton Šakana.*



DIVLJA KARTA 23.



Krach systemu finansowego. Wszystkim graczom oprócz Ciebie odejmuje się 2 000 brelarów pomnożone przez liczbę wylosowaną na spinnerze.



DIVLJA KARTA 24.



Czy to w ogóle możliwe? Rzuć dwiema kostkami. Jeśli wypadną takie same liczby (dublet), zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie $\times 5$, wypełnij wszystkie pola na swojej karcie postępu.



DIVLJA KARTA 25.



Otrzymujesz immunitet od płacenia na tyle tur, ile wskaże spinner. Obowiązuje do momentu przejścia przez „Šakanę”.



DIVLJA KARTA 26.



Szczęśliwe zakończenie. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie nieparzysta liczba, zamień jedną swoją słabą działkę na lepszą (tylko jeśli bank ma jeszcze działki).



DIVLJA KARTA 27.



Tajne przejście! Przesuń się do przodu o liczbę pól równą iloczynowi kostek i wartości na spinnerze – bez konsekwencji.

 DIVLJA KARTA 28.

Nieoczekiwany dochód. Weź 3 000 brelarów × wartość na spinnerze (0 = -3 000 brelarów).



DIVLJA KARTA 29.



Co za wygrana! Rzuć dwiema kostkami. Jeśli wypadną takie same liczby (dublet), zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie ×1, wypełnij wszystkie pola na swojej karcie postępu i weź 2 żetony Šakana.



Jedziemy! Zakręć spinnerem. Liczby parzyste przesuwają Cię o 4 pola do przodu, a nieparzyste o 10 pól do tyłu.



DIVLJA KARTA 31.



Tajna okazja. Teleportuj się o 13 pól × wartość na spinnerze do przodu.



DIVLJA KARTA 32.



To się nazywa zły dzień! Zakręć spinnerem. Nieparzyste liczby dają Ci 2 dodatkowe karty Pegula.



Jackpot! Weź 5 000 brelarów i zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie parzysta liczba, weź kolejne 5 000.



DIVLJA KARTA 34.



To Dzik Zachód. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie $\times 0$, wszyscy gracze, w tym Ty, muszą sprzedać bankowi jeden domek.



DIVLJA KARTA 35.



Jeszcze jeden spin! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie parzysta liczba, otrzymujesz 1 żeton Šakana.



DIVLJA KARTA 36.



*Bonus z wynajmu. Weź 200 brelarów od każdego gracza ×
wartość na spinnerze.*



DIVLJA KARTA 37.



Wow! Rzuć dwiema kostkami. Jeśli wypadną takie same liczby (dublet), zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie ×3, wypełnij 3 pola na swojej karcie postępu i weź 2 żetony Šakana.



DIVLJA KARTA 38.



*Błędna ocena. Sprzedaj jeden dom, jeśli na spinnerze
wypadnie nieparzysta liczba.*



DIVLJA KARTA 39.



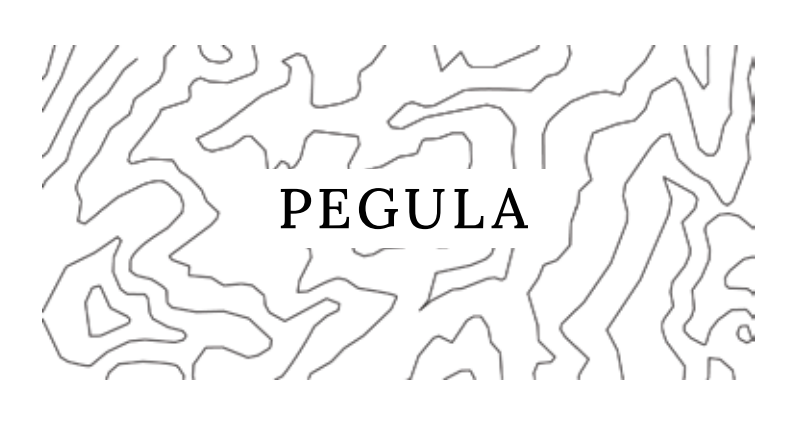
To się nazywa przyspieszenie! Przesuń się do przodu o liczbę pól równą wynikowi jednej kostki pomnożonemu przez wartość na spinnerze – bez żadnych konsekwencji.



DIVLJA KARTA 40.



*Zwycięzca! Rzuć dwiema kostkami i uzyskaj dwie jedynki.
Zakręć spinnerem 3 razy i trzy razy z rzędu uzyskaj jedynkę.
Gratulacje, wygrałeś.*



PEGULA

✧ PEGULA 01. ✧

Korek na bramkach opłat. Gdy będziesz w pobliżu, będziesz musiał skorzystać z Objazdu 1.

✧ PEGULA 02. ✧

*Zasnęłeś na plaży i mocno się spaliłeś. Przenieś się na plażę i
pomiń następne 2 rzuty.*

✦ PEGULA 03. ✦

Słaby sezon. W następnej rundzie nie otrzymujesz bonusu przy przejściu przez Start.

✧ PEGULA 04. ✧

*Zmęczenie Cię dopadło. Następny ruch wykonujesz tylko
jedną kostką.*

✧ PEGUŁA 05. ✧

To całkowity reset. Wszyscy gracze wracają na Start. Nikt nie otrzymuje pieniędzy za przejście przez Start.

✧ PEGULA 06. ✧

Nieoczekiwany spadkobierca. Jeśli chcesz, otrzymujesz losową działkę od banku, ale płacisz za nią o 5 000 brelarów więcej.

✧ PEGULA 07. ✧

Tunel zamknięty. Gdy będziesz w pobliżu, będziesz musiał skorzystać z Objazdu 2.

✦ PEGULA 08. ✦

*Problemy z hałasem. Zapłacić każdemu graczowi 1 000
brelarów.*

✦ PEGULA 09. ✦

*Słaby marketing. Następna płatność, którą otrzymasz, w 50%
trafia do banku.*

✧ PEGUŁA 10. ✧

Panika w sezonie. Musisz sprzedać jeden dom bankowi, aby kontynuować grę.

✧ PEGUŁA 11. ✧

Deszcz zniszczył Twoje plany. Przez następne 2 tury nie możesz budować.

✧ PEGULA 12. ✧

Z powodu silnego wiatru (Bura) droga jest zamknięta dla całego ruchu. Gdy będziesz w pobliżu, będziesz musiał skorzystać z Objazdu 1.

✧ PEGUŁA 13. ✧

Pegula z odroczeniem. Następną płatność, którą musisz wykonać, możesz odłożyć. Obowiązuje maksymalnie 2 rundy.

✦ PEGUŁA 14. ✦

Źle odczytana karta. Odwróć kierunek ruchu na następne 2 rzuty.

✧ PEGUŁA 15. ✧

*Jesteś senny. Następny ruch wykonujesz tylko jedną kostką.
Pole, na którym staniesz, kosztuje Cię tylko 2 000 brelarów.*

✧ PEGULA 16. ✧

*Twoja łódź napętniła się deszczówką. Zapłać 500 brelarów
graczowi, który zagra po Tobě.*

✧ PEGUŁA 17. ✧

Musisz wymienić jedną swoją działkę z losowym graczem – 1 działka za 1 działkę według jego wyboru. (Tylko działki, które nie są częścią zestawu.)

✦ PEGUŁA 18. ✦

*Błędny rachunek wysłany do gościa. Zapłać 1 000 brelarów
najbiedniejszemu graczowi.*

✧ PEGUŁA 19. ✧

Twój następny ruch nie jest wykonywany przez Ciebie, lecz przez innego gracza. Ty wybierasz gracza, który rzuci kostkami za Ciebie.

✧ PEGULA 20. ✧

Z powodu ulewnych deszczów droga została zalana. Gdy będziesz w pobliżu, będziesz musiał skorzystać z Objazdu 2.



PEGUŁA 21.



Masz naprawdę pecha. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie liczba parzysta, pomijasz następny ruch. Jeśli nieparzysta – od razu płacisz bankowi 2 000 brelarów.



PEGUŁA 22.



Pegula bez wyboru. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie liczba parzysta, zapłacisz bankowi 1 000 brelarów, a jeśli nieparzysta – 3 000 brelarów.



PEGUŁA 23.



*Internet działa słabo i musisz zapłacić bankowi 1 000
brelarów! Zakręć spinnerem i zwiększ wynik.*



Opóźnienie! Pomiń następne 2 rzuty, jeśli wynik spinnera jest między $\times 0$ a $\times 4$ (włącznie z $\times 0$ i $\times 4$).



PEGUŁA 25.



Lodowe morze. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie ×7, tracisz 50% swoich pieniędzy (wraca do banku).



PEGUŁA 26.



*Pielgrzym! Zakręć spinnerem. Jeśli trzy razy z rzędu wypadnie
×0, oddajesz wszystkie swoje brelary bankowi.*



PEGULA 27.



Trudna decyzja. Zapłacić od razu 3 000 brelarów albo zakręcić spinnerem. Jeśli wypadnie $\times 4$ lub $\times 3$, płacisz 10 000 brelarów. Pozostałe wyniki są bez opłat.



PEGULA 28.



Czy mi się to śni? Zakręć spinnerem. Jeśli najpierw wypadnie $\times 5$, a potem $\times 0$, oddaj wszystkie swoje banknoty po 50 000 brelarów graczowi, który grał przed Tobą.



PEGUŁA 29.



Nie ma szans! Zapłacić od razu 5 000 brelarów albo zakręcić spinnerem. Jeśli najpierw wypadnie $\times 6$, a potem $\times 0$, płacisz bankowi 60 000 brelarów.



PEGUŁA 30.



Inflacja! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie ×6, płacisz bankowi 25% swoich pieniędzy.



PEGUŁA 31.



Przekroczenie. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie liczba parzysta, przy następnym przejściu przez Start nie otrzymujesz pieniędzy.



PEGUŁA 32.



Podatek od majątku. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie liczba parzysta, płacisz 200 brelarów za każdy dom, a jeśli nieparzysta – 500 brelarów za każdy dom.



PEGULA 33.



Ultra Pegula! Zakręć spinnerem. Jeśli dwa razy z rzędu wypadnie ×0, podaruj cały zestaw działek graczowi, który grał przed Tobą.



PEGUŁA 34.



Szczęście przeciwko Tobie? Zapłać od razu 1 000 brelarów albo zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie nieparzysta liczba, płacisz 5 000 brelarów.



PEGULA 35.



Nadchodzi burza! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie liczba nieparzysta, pomijasz następny ruch. Jeśli parzysta – od razu płacisz bankowi 2 000 brelarów.



PEGUŁA 36.



Złe wyczucie czasu. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie liczba nieparzysta, płacisz bankowi 5 000 brelarów, a jeśli parzysta – musisz zwrócić bankowi jeden dom.



PEGUŁA 37.



Znowu zasypiasz! Pomiń swój następny ruch, jeśli wynik spinnera jest między x4 a x7 (włącznie z x4 i x7).



PEGUŁA 38.



Smutna dwójka! Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie $\times 2$, przy następnych 2 przejściach przez Start otrzymujesz tylko połowę kwoty.



PEGUŁA 39.



Pominięta runda. Zakręć spinnerem. Jeśli wypadnie liczba parzysta, tracisz nagrodę za przejście przez Start i nie otrzymujesz postępu w tej rundzie.



Skrót: Odblokowany! Zakręć spinnerem. Jeśli uzyskasz ×0, potem ×4, a następnie ×7, otrzymujesz 3 żetony Šakana i do końca gry nie płacisz za żadne pole, na którym staniesz.