

POLSKI BRELOPOLIS – ZASADY GRY

Ta gra została stworzona, aby rodzina, przyjaciele i bliskie osoby mogły dobrze się bawić oraz aby posiadać aktywną pamiątkę z Breli. Zachęcamy graczy, aby się nie denerwowali, lecz wspólnie zagrali w tę grę i odkrywali Brele.

Zalecamy, aby w rzeczywistości odbyć spacer dookoła Breli, zrobić zdjęcie „Šakan” (Kamień Breli) oraz cieszyć się naturalnym pięknem tego miejsca.

Brela obfitują w piękną przyrodę, lasy, plaże oraz czyste morze. Bez mieszkańców to miejsce nie miałoby duszy. Prosimy, aby chronić całą przyrodę, a szczególnie Brele, aby także przyszłe pokolenia mogły korzystać z tych dobrodziejstw, z których my korzystamy dzisiaj.

Co znajduje się w grze (komponenty)

Plansza do gry x1, spinner x1, pionki x6 (każdy gracz wybiera jeden), kostki x2, pieniądze (w różnych nominatach), karty akcji: Fortuna x40, Pegula x40, Dzika karta x40.

Karty własności dla każdej nieruchomości x32, karty rozwoju x6, wspólna kasa x1, domy i hotele, znaczniki do zakrywania.

Cel gry

Celem gry jest wykonanie co najmniej 9 okrążeń planszy oraz zebranie 3 żetonów Šakan. W przypadku krótszej lub dłuższej rozgrywki gracze mogą umówić się na 2 żetony Šakan i 6 okrążeń lub inną liczbę, która lepiej odpowiada ich tempu gry.

Okrążenie liczy się wtedy, gdy gracz z pozycji startowej (Start/Šakan) ponownie przekroczy to samo pole startowe.

Żeton Šakan można zdobyć poprzez kartę akcji lub go kupić.

1 żeton Šakan = 50.000 brelarów.

Przygotowanie gry

Każdy gracz wybiera jeden pionek i ustawia go na polu START (ŠAKAN). Jeden z graczy zostaje bankierem – rozdaje pieniądze i zarządza bankiem (może jednocześnie brać udział w grze jako gracz na planszy).

Bankier rozdaje każdemu graczowi kapitał początkowy (waluta stworzona wyłącznie na potrzeby gry = brelary):

50.000B x2, 10.000B x7, 1.000B x6, 500B x2, 200B x2, 100B x2 (łącznie 177.600B).

Dodatkowo na początku gry każdy gracz otrzymuje jedną kartę terenu – należy usunąć kartę Šakan, ponieważ jest to zwycięska karta terenu. Karty terenów są tasowane, a każdy gracz losuje jedną kartę bez jej podglądania.

Karty Fortuna, Pegula oraz Dzika Karta są tasowane i umieszczane na planszy (zakryte), każda w osobnej talii.

Domy i hotele trafiają do banku, podobnie jak karty terenów.

Rozgrywka

Gra toczy się w kierunku okrężnym. W swojej turze

rzucasz dwoma kostkami i przesuwasz pionek o sumę wyrzuconych oczek. Następnie wykonujesz działanie pola, na którym się zatrzymałeś.

Jeśli zatrzymasz się na niezajętej działce/nieruchomości, możesz ją kupić po cenie podanej na planszy i otrzymujesz kartę własności. Jeśli jej nie kupisz, bank wystawia ją na aukcję (wszyscy gracze mogą licytować!). Jeśli nieruchomość należy do innego gracza, musisz zapłacić czynsz (rent). Wysokość czynszu, który należy zapłacić innemu graczowi, jest podana na karcie własności.

Gdy posiadasz wszystkie karty nieruchomości w jednym kolorze (zestaw), możesz budować domy. Budowa musi być prowadzona równomiernie (np. nie możesz mieć 3 domów na jednej działce i 0 na innej w tym samym zestawie). 5 domów = jeden hotel.

Karty akcji zmieniają dynamikę gry i muszą być wykonywane – bierzesz kartę i wykonujesz to, co jest na niej napisane. Niektóre karty dotyczą tylko ciebie, a inne wpływają również na innych graczy – jak w prawdziwym życiu. Karta akcji w większości przypadków działa tylko raz i nie może być używana wielokrotnie, choć w niektórych przypadkach można ją zachować do momentu użycia.

Niektóre karty działają przez dłuższy czas, np. „Następne 2 rzuty nie płacisz nikomu nic”. Wykonujesz pierwszy rzut kostką, a następnie, gdy nadejdzie twoja kolej, drugi rzut – i nadal nic nie płacisz.

Niektóre karty akcji są zbyt „mocne”, dlatego gracze mogą je usunąć przed rozpoczęciem gry.

W przypadku kart z procentami, uzyskana kwota powinna być zaokrąglona do setek, aby można było ją łatwo rozliczyć w grze.

Jeśli pojawi się kilka zasad wynikających z różnych kart akcji, należy je połączyć i wykonać wszystkie (sposób wykonania i kolejność zależą od kolejności wylosowanych kart). Jeśli następuje obejście trasy, należy je wykonać zgodnie z oznaczeniami na planszy.

Rolka w grze (spinner) używana jest w trakcie rozgrywki zgodnie z zasadami kart akcji. Gracz kręci spinnerem wtedy, gdy wymaga tego karta akcji. Karty akcji wymagające użycia spinnera są oznaczone odpowiednim symbolem. ☑

Podatki (TAX) – gracz płaci bankowi kwotę wskazaną na danym polu.

Gdy przejdiesz przez pole START lub na nim staniesz, otrzymujesz 20.000 brelarów.

Jeśli wyrzucisz ten sam wynik (dublet), wykonujesz kolejny ruch i kontynuujesz grę.

Możesz: sprzedawać domy bankowi (za połowę ceny, zaokrągloną w górę do pełnych jednostek), zastawiać nieruchomości (hipoteka) lub handlować z innymi graczami. Jeśli nadal nie możesz zapłacić – „bankrutujesz” lub wcześniej uzgadniasz rozwiązanie z innymi graczami.

Możesz wymieniać z innymi graczami nieruchomości, pieniądze lub karty. Jedynie z bankiem nie możesz

dokonywać wymiany, chyba że karta akcji stanowi inaczej.

Jeśli potrzebujesz dodatkowych środków, możesz odwrócić kartę nieruchomości na drugą stronę (hipoteka) i otrzymać pieniądze od banku. Dopóki nieruchomość jest pod hipoteką, nie można pobierać czynszu.

Aby wykupić nieruchomość z hipoteki, płacisz kwotę plus odsetki (10%, zaokrąglone w górę do pełnych setek).

Jeśli nie możesz zapłacić, cały majątek przechodzi do gracza, któremu jesteś winien pieniądze, lub do banku, jeśli dług jest wobec banku. Wyjście z gry jest ostatecznością.

Staraj się nie zbankrutować i przede wszystkim dobrze się baw. Gra kończy się, gdy gracz zbierze 3 żetony Šakan i ukończy 9 okrążeń. To jest zwycięstwo.

Wszystkie zasady gry, które nie są określone w tym regulaminie, mogą być ustalane przez graczy przed lub w trakcie gry. OFICJALNE ZASADY mają jednak pierwszeństwo przed ustaleniami. Powodzenia i na zdrowie!

www.brelopolis.com

