

Zostań turystycznym potentatem, kupuj nieruchomości w pobliżu najciekawszych lokalizacji.
Inwestuj, buduj, zarabiasz i... zawsze bądź o krok przed konkurencją.

Nie zapominaj jednak – aby dobrze inwestować sam oceń atrakcyjność miejscowości. Pola na planszy to miejsca, które znasz lub możesz poznać (w grze mają oczywiście charakter symboliczny). Graj i odkrywaj nowe przestrzenie w naszych miastach. Dodatkowe informacje znajdziesz *on-line*, używając **KODÓW QR** zawartych w grze.

CEL GRY

Grę wygrywa gracz, który w umówionym czasie zbierze największy majątek albo wyeliminuje pozostałych graczy, doprowadzając ich do bankructwa.

ZAWARTOŚĆ GRY

Niniejsza instrukcja, plansza-puzzle, 28 kart obiektów, 48 kart przygód, 32 domy + 12 hoteli, plik banknotów, 4 pionki, 2 kostki, wypraska dla Kasjera.

PRZED GRĄ WYBIERZCIE KASJERA!

Gracze rzucają kostką – kto wyrzuci najwięcej oczek – zostaje Kasjerem:

- W grze może uczestniczyć od dwóch do pięciu graczy. Po planszy może poruszać się nie więcej niż czterech.
- Jeśli gracze w piątkę, jeden z graczy staje się wyłącznie Kasjerem i nie bierze udziału w rozgrywce.
- W pozostałych przypadkach jeden z graczy pełni rolę Kasjera dodatkowo.

Przed rozpoczęciem rozgrywki Kasjer:

- rozkłada planszę i układa na niej potasowane karty przygód tak, by nie było widać ich treści,
- przydziela każdemu graczowi pionki oraz gotówkę w wysokości **750[€]**, w następujących nominałach: 5x 1[€], 5x 5[€], 4x 10[€], 4x 20[€], 4x 50[€], 2x 100[€], 1x 200[€].
- układa w wyprawce pozostałe zasoby Funduszu (banknoty, karty, domy i hotele).

W trakcie gry Kasjer czuwa nad jej prawidłowym przebiegiem, zarządzając finansami w imieniu Funduszu:

- pobiera opłaty, wypłaca należności, rozmienia pieniądze handluje domami, hotelami i obiektami Funduszu,
- jeśli bierze udział w rozgrywce – pilnuje by jego własne zasoby nie mieszały się z zasobami Funduszu,

SPRAWY FINANSOWE

- Walutą w grze jest **GRYF** oznaczony symbolem (**€**).
- Opłaty są wymagalne od razu.
- Opłaty inne niż rozliczenia między graczami trafiają do kasy Funduszu.
- Jeśli w kasie Funduszu zabraknie banknotów, Kasjer wystawia – wypisane ręcznie – banknoty zastępcze.

ZACZYAMY!

Ustaw pionki na polu **INTERREG** i rzuć kością. Rozpoczyna gracz, który wyrzucił najmniej oczek.

- Gracie zgodnie ze wskazówkami zegara: rzuć parą kości, przesun swój pion o łączną liczbę oczek i postępuj zgodnie z zasadami pola, na którym skończysz ruch. Jeśli wyrzucisz te same oczka na obu kościach (**dublet**) rzuć powtórnie i przesun się o sumę oczek z obu rzutów.
- Następny ruch wykonuje gracz po Twojej lewej itp.

UWAGA! Jeśli po rzuceniu dubletu znów wyrzucisz dublet – masz problem! Oznacza to, że podczas wycieczki kajakowej utknąłeś na mieliźnie i spędzasz **NOC NA ZALEWIE**. Omijasz pole startowe i nie pobierasz dotacji. Postępuj tak, jak przy zatrzymaniu się na polu **MIELIZNA**.

POLA NA PLANSZY MAJĄ ZNACZENIE...

Na planszy znajduje się **40 pól**:

1. **POLA OBIEKTÓW**: zwiedzaj, kupuj, sprzedawaj, inwestuj lub... płać innym właścicielom!
2. **POLA OPŁAT (MANDAT/ŚLAD WĘGOWY)**: zapłać właściwą kwotę do kasy Funduszu.
3. **POLA PRZYGODY**: pobierz kartę z właściwego stosu kart przygód i zastosuj się do jej polecenia. Odłóż kartę na spód stosu – ponownie weźmie udział w grze.
4. Pole startowe **EUROREGION**: odbierz od Kasjera **100[€]** dotacji za każdym razem kiedy je przekroczysz.

WAŻNE! Kasjer nie musi pamiętać o Twojej dotacji! Jeśli się o nią nie upominasz, a następny gracz wykona swój ruch – dotacja przepada.

5. Pole **MIELIZNA** oznacza problem! Podczas wycieczki kajakowej nie zaważyłeś mielizny i utknąłeś na środku zalewu! Przejdź na pole **NOC NA ZALEWIE**. Stoisz trzy kolejki i nie pobierasz opłat od innych graczy.

Od razu i w każdej następnej kolejce możesz wezwać pomoc. Zapłać Kasjerowi **25[€]** i rzuć parą kości:

- Wyrzuciłeś dublet? Udało się! Znajomi ściągną Cię z mielizny. Wracasz do gry i wykonujesz normalny rzut.
- Masz inną ilość oczek? Dopłacasz **75[€]**, i dzięki nagłej fali schodzisz/spływasz z mielizny przesuując pioną o liczbę wyrzuconych oczek.

UWAGA! Jeżeli trafisz na **MIELIZNĘ**, a posiadasz kartę przygody **RACA/FLARA**, musisz jej użyć!

6. **NOC NA ZALEWIE**: jeśli w trakcie ruchu staniesz na tym polu, nic się nie dzieje – kończysz kolejkę.
7. **TOURIST INFORMATION**: kończysz kolejkę. Możesz w wolnej chwili (dzięki kodom QR) przejrzeć ciekawostki o obiektach które posiadasz :)

HANDEL I OPŁATY

Obiekty na planszy podlegają zasadom obrotu handlowego:

- Jeśli podczas ruchu po planszy trafisz na dostępny obiekt, możesz go kupić od Funduszu. Kasjer wyda Ci kartę – połóż ją przed sobą, **zdjęciem do góry**.
- Nie chcesz kupić obiektu? Kasjer wystawi go na **licytację**. Gracze licytują po kolei, zaczynając od ceny z karty obiektu. Wygrywa oferujący najwyższą cenę.
- Obiektami możesz handlować (sprzedawać/wymieniać). Jeśli chcesz kupić pole innego gracza – złóż mu ofertę! Gracz może ofertę przyjąć, odmówić lub – na każdym etapie – przerwać negocjacje.

**Handel dotyczy tylko obiektów:
domy/hotele muszą być wcześniej przekazane
Funduszowi (za połowę ceny zakupu).**

- Możesz kupić również **Trasy rowerowe** i pola **Rekreacji**. Gracz, który stanie na takim polu zapłaci Ci opłatę wskazaną na karcie obiektu. Tymi obiektami również możesz handlować.
- Jeśli podczas ruchu trafisz na obiekt innego gracza, musisz zapłacić mu opłatę. Na początku będzie to tylko czynsz, później – wraz rozwojem – opłata wzrośnie. Odpowiednio – jeśli inny gracz trafi na Twój obiekt – musi zapłacić Tobie.
- Zapłaty możesz zażądać tylko do rzutu kośćmi następnego gracza.
- **Obiekty połączone są w grupy** oznaczone kolorem i nazwą (np. Zabytki). Jeśli masz całą grupę a żaden z obiektów nie jest zastawiony, pobierasz podwójny czynsz za te obiekty, które stoją puste.

PRZYKŁAD: Masz wszystkie Zabytki. Na polu Klasztor w Jasienicy stoi dom, a pole Klasztor Cysterek jest puste. Gracz, który tu trafi zapłaci Ci czynsz w podwójnej wysokości, czyli 26[€].

INWESTUJ W OBIEKTY

Jeśli masz już wszystkie obiekty z tej samej grupy, możesz zacząć w nie inwestować! Inwestycje w obiekty symbolizują domy i hotele.

Im więcej zainwestujesz w obiekt, tym więcej zapłaci Ci gracz, który na niego trafi!

**PRZYKŁAD: Jeśli gracz trafi na Starą Fabrykę z jednym domem, zapłaci właścicielowi 50[€].
To samo pole trzema domami odchudzi portfel gracza już o 375[€]!**

- Kup dom przed dowolnym rzutem: wpłać do Funduszu kwotę podaną na karcie, odbierz **ZIELONY DOMEK** i postaw go na polu.
- Inwestuj równomiernie! Kolejny dom możesz postawić dopiero wtedy, kiedy wszystkie obiekty z grupy będą miały tyle samo domów. Na jednym obiekcie możesz postawić maksymalnie cztery domy lub jeden hotel.
- W trakcie okrążenia planszy możesz kupić maksymalnie trzy domy.

- W przypadku braku domów, musisz poczekać aż inni sprzedadzą je do Funduszu.

Gdy na polu są już cztery domy, przed dowolnym rzutem możesz zbudować **HOTEL**: oddaj do Funduszu domy, dołóż **dopłatę wynikającą z karty**, a w zamian otrzymasz **NIEBIESKI HOTEL**. Postaw go na polu. Gracz, który się tu zatrzyma zapłaci najwyższą **opłatę z karty!**

PRZYKŁAD: W przypadku Klasztoru Cysterek opłata ta wyniesie 575[€].

- W trakcie okrążenia możesz zbudować tylko jeden hotel,
- Hotel wchodzi w limit trzech inwestycji na okrążenie.

GDY WPADNIESZ W DŁUGI...

W przypadku gdy zabraknie Ci gryfów na handel, możesz:

- **sprzedać dowolną ilość domów** ze swoich obiektów za połowę ceny zakupu (sprzedawaj równomiernie – tak jak były kupowane),
- **sprzedać hotel** za połowę ceny czterech domów i dopłaty,
- **zamienić hotel na cztery domy** otrzymując połowę dopłaty za hotel (pod warunkiem, że w Funduszu znajduje się wystarczająca ilość domów).

Możesz również **zastawić obiekt w Funduszu** według kwoty z karty i poniższych zasad:

- jeśli obiekt ma poczynione inwestycje (na polu są domy lub hotel), musisz je odsprzedać za pół ceny Funduszowi,
- odwracasz kartę obiektu,
- do czasu wykupu nie pobierasz czynszu za obiekt,
- zastawiony obiekt blokuje inwestycje całej grupy,
- obiekt możesz wykupić w dowolnym momencie,
- nie możesz wykupić zastawionego obiektu innego gracza.

Jeśli długi przekraczają Twój majątek i nie stać Cię na spłatę zobowiązań – **bankrutujesz i odpadasz z gry!**

1. Jeśli Twoim wierzycielem jest inny gracz:

- sprzedaj w Funduszu za pół ceny swoje domy/hotele i przekaz graczowi gryfy ze sprzedaży,
- przekaz graczowi swoje karty obiektów (zastawione obiekty pozostają w zastawie do momentu wykupu przez nowego właściciela).

2. Jeśli Twoim wierzycielem jest Fundusz:

- Przekaz wszystko do Funduszu: domy i hotele wracają do wolnej puli, a Twoje obiekty trafiają na licytację wg zasad ogólnych (obiekty zastawione Kasjer licytuje od ceny wykupu). W przypadku braku chętnych na zakup – obiekty również wracają do wolnej puli,
- jeśli masz kartę RACA/FLARA – odłóż ją na spód stosu

Dziękujemy za rozgrywkę!

UWAGA! Ewentualne wątpliwości w zasadach gry rozstrzyga KASJER. Jego zdanie jest decydujące.