

MILIONERZY I BANKRUCI



INSTRUKCJA
Gra dla 3-5 graczy w wieku 10-110 lat



ELEMENTY GRY

55 kart pieniędzy



Każdy gracz dysponuje jedenastoma kartami pieniędzy w wybranym kolorze o łącznej wartości 106 milionów dolarów.

10 płytek bogactwa



Płytki te przedstawiają dobra luksusowe kupowane przez graczy. Płytki mają wartość od 1 do 10. Wartość płytek oznacza liczbę punktów bogactwa zdobytych przez gracza na koniec gry.

3 płytki powodzenia



Płytki powodzenia dają graczowi dodatkowe punkty bogactwa.

3 płytki pecha



Płytki pecha odejmują graczowi punkty bogactwa.

CEL GRY

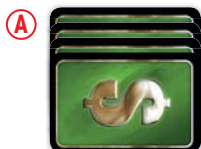
Podczas gry musisz pamiętać, że są **2 warunki**, które muszą być spełnione, abyś mógł myśleć o zwycięstwie:

- **Na koniec gry nie możesz być graczem z najmniejszą sumą pieniędzy!** Taki gracz automatycznie przegrywa grę.
- **Na koniec gry musisz posiadać najwięcej punktów bogactwa na zdobytych płytkach.**

Podczas gry musisz więc zarządzać swoją gotówką w taki sposób, aby powiększać wartość zdobywanych dóbr luksusowych, a równocześnie nie możesz wydać zbyt dużo! Droga do bogactwa nie będzie łatwa. Powodzenia!

PRZYGOTOWANIE GRY

- Każdy gracz otrzymuje zestaw **11 kart pieniędzy** w wybranym kolorze. W trakcie gry będzie je trzymał w ręku w taki sposób, by pozostali gracze nie widzieli wartości kart.
- Płytki bogactwa, powodzenia i pecha** należy potasować razem, ułożyć w zakryty stos (płytki leżą rewersem do góry) i umieścić na środku stołu.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz posiadający najwięcej gotówki w portfelu (lub najmłodszy gracz).

Odstania pierwszą płytkę ze stosu i kładzie na środku stołu awersem do góry (płytką musi być widoczna dla wszystkich graczy). W tym momencie rozpoczyna się licytacja. Przebiega ona zgodnie z poniższymi zasadami.

Licytacja płytek bogactwa i płytek powodzenia

- Gracz, który wyłożył płytkę ze stosu, rozpoczyna licytację:
 - spośród swoich pieniędzy wybiera **jedną lub więcej płytek pieniędzy** i wyklada je na stole przed sobą. Jest to kwota, którą chce zapłacić za płytkę leżącą na środku stołu.
 - gracz może też **spasować**, czyli wycofać się z licytacji. Pozostali gracze kontynuują licytację, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Po spasowaniu gracz nie może powrócić do aktualnie trwającej licytacji.

Uwaga! Jeżeli wszyscy gracze spasują bez rozpoczęcia licytacji, płytkę leżącą na środku stołu zdobywa gracz, który spasował jako ostatni. Zdobywa on płytkę za darmo i kładzie awersem do góry przed sobą na stole.

- Kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, przystępują do licytacji. Mogą zaproponować **wyższą kwotę** niż poprzednik albo **spasować**.
- Gdy licytacja wróci do gracza, który już zaoferował jakąś kwotę, musi on **dołożyć kolejne pieniądze** do swoich wcześniej wyłożonych albo **spasować**.

Uwaga! Pieniądzy raz wyłożonych podczas licytacji nie można zabierać ze stołu w celu ich rozmiennienia! Gracze podczas licytacji mogą wyłącznie dokładać kolejne karty pieniędzy do wcześniej wyłożonych albo spasować.

- Licytacja toczy się do momentu, gdy spasują wszyscy gracze z wyjątkiem jednego. Zwycięzca licytacji odkłada do pudełka zaoferowane przez siebie pieniądze i zabiera zdobytą płytkę ze środka stołu. Kładzie ją awersem do góry na stole obok siebie.
- Pieniądze zaoferowane przez pozostałych graczy wracają do właścicieli.

Licytacja płytek pecha

- W tym przypadku gracze walczą o to, aby **nie zdobyć** płytki pecha!
- Licytacja o płytki pecha przebiega w taki sam sposób jak licytacja o płytki bogactwa i powodzenia, z tą różnicą, że otrzymuje ją gracz, który **spasuje jako pierwszy**.
- Jeśli gracz, który spasował jako pierwszy, brał udział w licytacji, **pieniądze, które zaliczył, wracają do niego**.
- Wszyscy pozostali gracze **tracą kwoty zaoferowane podczas licytacji**. Muszą je odłożyć do pudełka.

Kolejna runda

Nową płytkę odkrywa ze stosu gracz, który wygrał poprzednią licytację. Gracz ten rozpocznie nową licytację.

OPIS PŁYTEK

Płytki bogactwa



Płytki te przedstawiają dobra luksusowe kupowane przez graczy. Płytki mają wartość od 1 do 10. Wartość płytek oznacza liczbę punktów bogactwa zdobytych przez gracza na koniec gry.

Płytki powodzenia



Każda płytka powodzenia **podwaja** majątek gracza (podwaja liczbę zdobytych punktów bogactwa).

Płytki pecha



Casino

Od zdobytych punktów bogactwa gracz odejmuje 5 punktów.



CBA

Płytką CBA zmniejsza majątek gracza **o połowę** (zmniejsza liczbę zdobytych punktów bogactwa o połowę).



Złodziej

Gracz, który otrzymał tę płytkę, musi odrzucić do pudełka jedną z posiadanych płytek bogactwa. Jeżeli jeszcze żadnej nie zdobył, musi odrzucić pierwszą, którą zdobędzie.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy zostanie odsłonięta **czwarta płytka z czerwoną obwódką** (są 4 takie płytki: 3 płytki powodzenia i jedna płytka pecha). Płytką tą wraz z płytkami pozostałymi w stosie odkładane są do pudełka, a gracze przystępują do podliczania zdobytych punktów.

Podliczanie punktów bogactwa

W pierwszej kolejności należy sprawdzić, ile pieniędzy posiada każdy z graczy. Wszyscy gracze podliczają wartość posiadanych kart pieniędzy. **Gracz posiadający najmniej pieniędzy przegrywa i nie jest brany pod uwagę podczas wyłaniania zwycięzcy!** Nie ma znaczenia, ile punktów bogactwa zdobył. Wszystkie jego płytki odkładane są do pudełka.

Przykład: Gracze liczą wartość posiadanych pieniędzy. Przemek ma 28 mln \$, Krysia 35 mln \$, a Jarek 10 mln \$. Jarek posiada najmniej pieniędzy, przegrywa więc i odkłada wszystkie swoje płytki do pudełka. Zwycięzca zostanie wyłoniony spośród pozostałych graczy.

Pozostali gracze podliczają punkty bogactwa:



• Gracze najpierw sumują punkty na zdobytych **płytkach bogactwa**.



• Jeśli któryś z graczy posiada **płytkę pecha Casino**, odejmuje 5 punktów bogactwa. Końcowy wynik gracza nie może być ujemny, dlatego jeśli po odjęciu punktów gracz miałby ich mniej niż 0, jego wynik wynosi 0 punktów bogactwa.



- Jeśli któryś z graczy posiada **płytkę powodzenia**, jego wynik jest podwajany. Każda płytkę powodzenia podwaja wynik gracza, dlatego im więcej takich płytek gracz posiada, tym lepszy uzyska wynik.



- Na końcu rozpatrywana jest **płytkę pecha CBA**. Gracz, który ją posiada, dzieli swój wynik na pół (zaokrąglając w górę).

Wygrywa gracz, który zdobył największą liczbę punktów bogactwa.

Przykład liczenia punktów na koniec gry

Gracz z najmniejszą sumą posiadanych pieniędzy automatycznie przegrywa. Pozostali gracze przystępują do liczenia punktów bogactwa za zdobyte płytki.

Płytki bogactwa



$$\Rightarrow 3 + 9 = 12 \text{ punktów bogactwa}$$

Płytkę pecha Casino



$$\Rightarrow 12 - 5 = 7 \text{ punktów bogactwa}$$

Płytki powodzenia



$$\Rightarrow 7 \times 2 = 14 \text{ punktów bogactwa}$$

$$\Rightarrow 14 \times 2 = 28 \text{ punktów bogactwa}$$

Płytkę pecha CBA



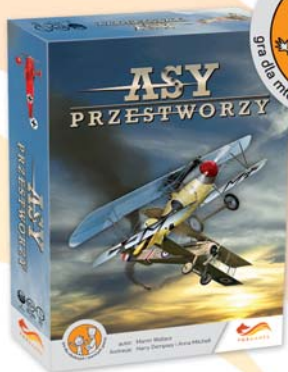
$$\Rightarrow 28 : 2 = 14 \text{ punktów bogactwa}$$

Gracz zdobył 14 punktów bogactwa.

WARIANT GRY

W wariantcie tym gracze kładą zdobyte płytki na stół **rewersiem do góry**. Dzięki temu podczas gry nie będzie wiadomo ile punktów bogactwa posiadają poszczególni gracze.

POZNAJ NASZE GRY!



FOX GAMES

Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2013 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarosław Basatyga
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Suszał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Mateusz Bielski