

# 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 (nawet jeżeli licytował kartę pecha). 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). Płytkę ta 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. W sytuacji gdy dwóch lub więcej graczy ma najmniej pieniędzy, każdy z nich przegrywa grę.

*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. W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu pozostało najwięcej pieniędzy. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

### 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



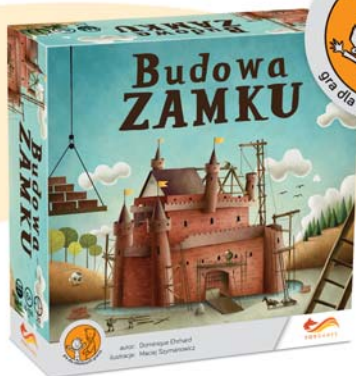
$$\Rightarrow 28 : 2 = 14 \text{ punktów bogactwa}$$

**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.

# ZAGRAJ Z NAMI!



FOXGAMES

Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.  
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa  
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal

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

Autor: Reiner Knizia  
Ilustracje: Mateusz Bielski

 /FOXGAMESpl