

EUROBUSINESS

„Eurobusiness” to gra, która została wyłansowana w Stanach Zjednoczonych Ameryki i potowile lat trzydziestych naszego stulecia przez firmę Parker Brothers Inc. Szeroko popularizowana w Europie cieszy się niesłabnącym powodzeniem. Stanowiąc szczególnie interesującą rozrywkę dla młodzieży i dorosłych, rozwija żylkę handlową i dalekowszoczność w interesach.

Celem gry jest zdobyć przez grających największego „majątku” poprzez dokonanie najkorzystniejszych zakupów lub sprzedazy oraz zastawianie swoich nieruchomości.

Gra składa się z jednej planszy, 5 pionków, 32 domów, 12 hoteli, 2 kostek, 2 zestawów po 16 kart „Szansa”, 28 kart „Akt własności”, ok. 230 sztuk banknotów do gry. Kartu „Szansa” położone są na oznaczonych polach w środku planszy stroną do góry do dolu (kolor pola odpowiada kolorowi kart „Szansa”). W grze bierze udział 3 do 6 osób. Jeden z grających obejmuje funkcję bankiera. Jeżeli bankier bierze udział w grze jako kupiec jest zobowiązany nie trzymać razem swojej gotówki z kapitałem banku.

Przed przystąpieniem do właściwej rozrywki bankier wypłaca z kasy banku każdemu grającemu 3.000 \$ w następujących nominalach:

1 banknot o wartości	1.000 \$
2 banknoty o wartości	500 \$
6 banknotów o wartości	100 \$
4 banknoty o wartości	50 \$
5 banknotów o wartości	20 \$
8 banknotów o wartości	10 \$
4 banknoty o wartości	5 \$

Pozostałe banknoty oraz „Akt własności” pozostają w banku. Bankier dysponując plastikową wypraską, rozkłada banknoty w przeznaczonych do tego celu wagiębiach.

Wszystkie wartościowe obiekty sprzedaje bank, zgodnie z podanymi regulami gry. Przy nabyciu nieruchomości tzn. terenów budowlanych, linii kolejowych, wodociągów czy elektrowni, gracz otrzymuje „Akt własności”, na którym określona jest cena i dalsze informacje dotyczące opłat, wartości zabudowań itp.

REGULY GRY

Każdy grający wybiera sobie 1 pionek. Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który wyrzucił kostkami największą liczbę oczek. Następni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przesuwać swój pionek w kierunku oznaczonym strzałką (rozpoczynając od pola „Start”), o liczbę pól równą sumie oczek wyrzuconych kostkami. W przypadku przybycia pionka na którykolwiek nie zakupiony teren budowlany, gracz może go nabyć wpłacając odpowiednią kwotę do banku. Otrzymany „Akt własności” kładziemy odkryty przed sobą. Ta sama reguła dotyczy przybycia pionka na pole linii kolejowych, wodociągów czy elektrowni.

Jeżeli gracz po przybyciu na pole niewykupionego terenu rezygnuje z jego kupna, bankier ma obowiązek sprzedać tę nieruchomość w drodze licytacji za dowolną cenę, przy czym cena wywoławcza licytacji jest połową wartości podanej na „Aktie własności”. W licytacji może wziąć udział również gracz, który rezygnował wcześniej z kupna leytowanej nieruchomości.

Abi przyspieszyć grę, przed przystąpieniem do niej bankier może po przetasowaniu rozdąć grającym po dwa „Akt własności”, które należy wykupić, za wskazaną na nich cenę, z banku.

W przypadku przybycia pionka na pole oznaczone znakiem zapytania gracz ciągnie kartę „Szansa” z kompletu, któremu odpowiada dany kolor znaku zapytania. Po zastosowaniu się do podanego na karcie polecenia, wsuwamy ją tekstem do dołu pod stos.

Jeżeli pionek zatrzyma się na polu należącym do innego grającego, należy wypłacić mu sumę wskazaną na „Aktie własności” tytułem opłaty za postój (o ile właściciel nieruchomości upomni się o nią). Jeżeli następny gracz rozpoczął już rzucanie kostkami, a właściciel nieruchomości nie wyegzekwował opłaty — uloga ona anulowana. Jeżeli nieruchomości jest zastawiona w banku, właściciel jej nie może żądać opłaty za postój. Opłata jest podwójna o ile egzekwujący ją jest właścicielem wszystkich terenów budowlanych w danym państwie.

Gracz, który wyrzuci „dublet” (taka sama ilość oczek obu kostkach np. 3 i 3) rzuca powtórnie i przesuwa swój pionek o (UWAGA!), sumę oczek dwóch rzutów. Jeżeli jednak wyrzuci „dublet” powtórnie, to udaje się do „Wieżenia” (pole nr 11). To samo dzieje się z graczem, który swoim pionkiem zatrzyma się na polu „Zawinił, idziesz do wieżenia”, lub gdy wyciągnie z „Szansy” kartę z poleceniem: „Zawinił, idziesz do wieżenia”. Przebývając o „Wieżeniu” opuszcza dwie kolejki rzutów, tracąc prawo do sprzedaży i kupna nieruchomości oraz pobierania opłat za postój. Jeżeli chce wyjść wcześniej z „Wieżenia”, musi zapłacić 100 \$ grzywny i wyrzucić „dublet”. W tym nieudanej próbie wyrzucenia „dubletu” gracz płaci grzywnę 400 \$ (tzn. w razie przypadku dopłaca jeszcze 300 \$) i opuszcza „Wieżenie”. Grający, który pionek swój postawił na polu „Wieżenie” (pole nr 11) lub przez nie przechodzi, wykluczony jest jako odzwiedzający, wobec którego nie stosuje się czasowego trwałczenia z gry. Każdorazowo przejście przez pole „Start” lub zatrzymanie się na nim, nagradzane jest wpłacaniem przez bank sumą w wysokości 400 \$, o ile grający nie „udaje się do wieżenia”.

Pole „Parking strzeżony” traktowane jest jako pole dodatkowe nie podlegające wykupowi. Osoba znajdująca się swoim pionkiem na tym polu płaci do banku 400 \$. Pole „Podatek od wzbogacenia” traktowane jest podobnie, przy czym grający wpłaca do banku 200 \$.

Pole nr 21 — „Darmowy parking” — funkcjonuje w grze jako pole nie przynoszące ani zysku ani strat.

W sytuacji, gdy wszystkie tereny budowlane jednego państwa znajdują się w ręku jednego gracza ma on prawo nabyć w banku, bezpośrednio przed swoją kolejką rzutów, dom lub domy. W każdej rundzie grający może nabyć maksymalnie 3 domy — stawiając każdorazowo na terenie danego miasta 1 dom. Drugi dom można postawić pod warunkiem posiadania w każdym miesiącu danego państwa po 1 domu.

Jedno miasto można zabudować maksymalnie 4 domami. Trzeci i czwarty dom stawiamy odpowiednio do zasady proporcjonalnej zabudowy. W przypadku ich chwilowego braku, chętni czekają do chwili, gdy wrócą one do banku. O ile na terenie wszystkich miast jednego państwa stoją już po 4 domy, ich właściciel może

kupić hotel. Aby np. nabyć w Madrycie hotel zwracamy do banku znajdujące się w tym miesiącu 4 domy + dopłatę wskazaną na „Aktie własności”. W każdym okrażeniu gracz może nabyć maksymalnie 3 hotele. W jednym miesiącu może stać tylko 1 hotel.

Sprzedzą i skup budynków przeprowadza wyłącznie bank. Grający ma prawo przed swoją kolejką rzutu sprzedać innemu grającemu, za dowolną, umówioną cenę niezabudowany (!) teren miast, o ile na żadnym, z posiadanych przez sprzedającą, terenie budowlanym nie stoją domy lub hotel. Przed dokonaniem transakcji należy je odsprzedać do banku, który płaci:

- a) za domy — połowę ich wartości
- b) za hotel — 1/2 wartości 4 domów + 1/2 dopłaty za hotel

Tylko bank jest uprawniony do udzielania pożyczki, pod zastaw hipoteczny terenu (wysokość obciążenia hipoteki wskazana jest na odwrocie każdego „Aktu własności”). Domy i hotele, które nie mogą służyć jako zastaw pożyczki, należy przed zastawieniem terenu sprzedać do banku, na wyżej wymienionych warunkach. W momencie zwrotu pożyczki do banku pożyczający wpłaca również kwotę = 10% wartości pożyczki. Przy braku odpowiednich nominalów kwota odsetek za pożyczkę (10%) ulega zaokrągleniu zawsze na niekorzyść banku. Zastawianie terenu powoduje odwrócenie „Aktu własności”.

W przypadku nabycia nieruchomości obciążonej długiem hipotecznym nabywca może zaraz wpłacić do banku sumę obciążenia hipotecznego plus 10% odsetek, lub też zrezygnować na pewien czas z oddania długu wpłacając na razie do banku sumę 10% odsetek. Przy późniejszej spłacie długu, grający ponownie płaci 10% odsetek. Gracz, który nie może uregulować swoich należności wobec innego grającego w wartości gotówką, może to uczynić częścią gotówką a częścią swoimi terenami (budowlanymi, kolejkami, elektrownią, wodociągami) co do wartości których umawiają się zainteresowane strony.

Grający, który jest niewypłacalny wobec innego grającego (nie ma czym zapłacić), przerywa grę a swoją własność oddaje wierzycielowi przy czym domy i hotele bank odkupuje za połowę ceny, a gotówkę wypłaca wierzycielowi.

Jeżeli grający staje się niewypłacalny wobec banku (nominowo sprzedania zabudowań i pobranych pożyczek), — tj. nie może opłacić podatków lub kar — majątek jego przejmuje bank, który sprzedaje tereny budowlane w drodze licytacji.

Domy i hotele nie ulegają licytacji.

Nie w o l i n o pomagając innym grającym w pilnowaniu egzekwowania należności. Nie w o l i n o pożyczając innym grającym gotówki, nieruchomości lub budynków.

Wszystkie transakcje, opłaty, kary muszą być natychmiast opłacane. Gra kończy się, gdy na planszy zostaje tylko jeden grający lub gdy kończy się czas gry ustalony przed jej rozpoczęciem.

W tym drugim przypadku gracze obliczają swój majątek, to jest:

- gotówkę
 - wartość nie zastawianych terenów budowlanych (miast), elektrowni, linii kolejowych, wodociągów
 - połowę (!) wartości nieruchomości zastawionych
 - wartość domów i hoteli
- Posiadacz największego majątku — zwycięża.