

GNAJ DO CELU W PRLu!

emocjonująca walka o sukces w epoce socjalizmu „z ludzką twarzą”

gra dla 2÷4 osób

rekomendowany wiek:
od lat 8

zawartość pudełka:

1. Plansza - 1 szt.
2. Pionki do gry - 4 szt.
3. Kostka do gry - 1 szt.
4. Elementy modernizacji (cegiełki) - 4 szt.
5. Karty „Mieszkania” - 4 szt.
6. Karty „Zakładu” - 4 szt.
7. Karta „Członek PZPR” - 1 szt.
8. Karta „Członek ORMO” - 1 szt.
9. Karta „Znajomości” - 1 szt.
10. Karty „LOS” - 44 szt.
11. Tablice „Wyposażenia mieszkania” - 4 szt.
12. Tablice „Zakupów na kartki” - 4 szt.
13. Kartki na towar reglamentowany - 4 x 2 szt.
14. Tabliczki z nazwą towaru - 64 szt.
15. Banknoty: 10 zł - 12 szt., 20 zł - 4 szt., 50 zł - 8 szt., 100 zł - 16 szt., 200 zł - 8 szt., 500 zł - 8 szt., 1000 zł - 8 szt., 2000 zł - 8 szt., 5000 zł - 8 szt., 10000 zł - 8 szt., 20000 zł - 8 szt., 50000 zł - 4 szt., 100000 zł - 4 szt.
16. Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka.

W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

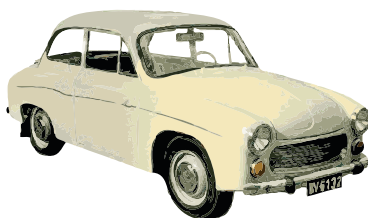
Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

W grze „**Gnaj do celu w PRLu**”, zgodnie z tytułem, gracze rywalizują o zwycięstwo w epoce RZECZPOSPOLITEJ LUDOWEJ. Zmagania uczestników gry toczą się w charakterystycznych dla PRLu realiach. Tworzyły je pamiętne jeszcze dla wielu Polaków nieustanne kolejki w sklepach, brak towarów, kartki na żywność, proszek do prania, mydło itp. Były to czasy czynów społecznych, pochodów 1 majowych i częstych strajków. O jakości życia decydowały wówczas również zjawiska, które i dzisiaj nie straciły na znaczeniu - jak ZNAJOMOŚCI czy PRZYNALEŻNOŚĆ DO PARTII. Wszystko to tworzy rzeczywistość, w której poruszają się gracze w wyścigu do zwycięstwa. Uciążliwe realia socjalizmu stanowią tor przeszkód w zmaganiach do osiągnięcia celu, którym jest wykupienie mieszkania, wyposażenie go w meble, sprzęt AGD i RTV. Gracze muszą zdobyć również całą listę towarów reglamentowanych, a na końcu kupić samochód. Na zdobywanie i pomnażanie swojego majątku, a jednocześnie na płacenie swych należności (czynsz, opieka nad dzieckiem, podatki, mandaty itd.) gracze mogą zarabiać w swoich zakładach rzemieślniczych. Mogą też uzyskać dodatkowe dochody zostając ORMOWcem, członkiem PARTII lub przyjmując gości w swoim mieszkaniu. Zwycięzcą w grze zostanie ten kto pierwszy zdobędzie wszystkie elementy „luksusowego” życia w PRLu.



Przygotowanie do gry:

Przed rozpoczęciem gry na środku stołu należy rozłożyć planszę. Każdy z graczy otrzymuje po 1 pionku, TABLICĘ „WYPOSAŻENIE MIESZKANIA i SAMOCHÓD” (rys.1), TABLICĘ „ZAKUPY NA KARTKI” (rys. 2) oraz po 2 kartki na towary reglamentowane (rys. 3).

Jeden z graczy zostaje wyznaczony do zarządzania BANKIEM REKWIZYTÓW. Bankier jest pełnoprawnym uczestnikiem gry, przyjmuje i wydaje pieniądze, karty i inne rekwizyty w trakcie przebiegu gry. Zanim rozpocznie się gra, Bankier wypłaca każdemu z graczy



rys. 1

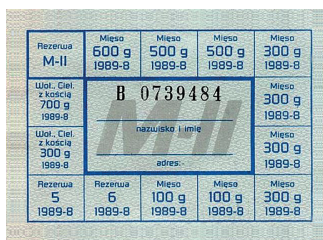
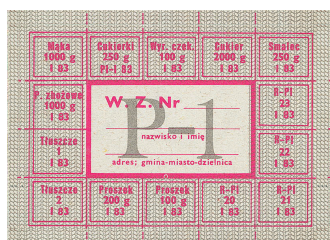
tablica wyposażenia mieszkania



rys. 2

tablica zakupów na kartki

po jednakowej sumie banknotów - t.j. 222 950 zł, reszta pieniędzy pozostaje w BANKU REKWIZYTÓW (zwanym w dalszej części BANKIEM).



rys. 3

pomoczenie!

Następny w kolejce jest gracz z lewej strony kończącego swój ruch (kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Przebieg gry . Znaczenie kart i pól toru gry:

Pole START

Grę rozpoczyna się od pola START (rys. 5). Po okrążeniu całego toru i przekroczeniu pola START lub postawieniu na nim pionka gracz ma prawo do pobrania PREMII 2000 zł - pieniądze przekazuje BANKIER. Gracz musi jednak sam upomnieć się o pobranie premii. Jeśli zapomni i kolejny gracz wykona ruch, PREMIA przepada aż do kolejnego przekroczenia pola START.



rys. 5

Pola i karty LOS

Po postawieniu pionka na polu LOS (rys.6) gracz odkrywa pierwszą z góry kartę LOS ze stosu leżącego na planszy (o wzorze rewersu zgodnym z polem LOS). Po przeczytaniu na głos treści karty odkłada ją na spód stosu i wykonuje przeczytane polecenie. Część kart LOSU gracz zachowuje przy sobie dłużej, zgodnie z opisem na tych kartach.



rys. 6

Pole CHAŁUPNICTWO

Po zatrzymaniu się na polu CHAŁUPNICTWO gracz ma prawo do pobrania 1500 zł za wykonanie dodatkowej pracy (chałupniczej) - składania długopisów.

Pola SKLEPÓW

Jeśli gracz zatrzyma się na jednym z pól SKLEP (przykłady rys. 7) to może dokonać zakupu artykułu, który jest zgodny z asortymentem SKLEPU danego pola.



rys. 7

Sklepy dzielą się ogólnie na 2 rodzaje - sklepy, w których można kupić towar z **TABLICY WYPOSAŻENIA MIESZKANIA** i sklepy w których można otrzymać towar z **TABLICY ZAKUPÓW NA KARTKI**.

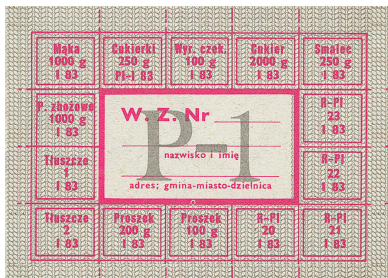
w **SKLEPACH WYPOSAŻENIA MIESZKANIA** można kupić:

- 1) meble (SKLEP MEBLOWY)
- 2) radio, telewizor, adapter (SKLEP ZURiT)
- 3) pralkę, lodówkę, odkurzacz (SKLEP AGD)

w **SKLEPACH Z TABLICY ZAKUPÓW NA KARTKI** można kupić:

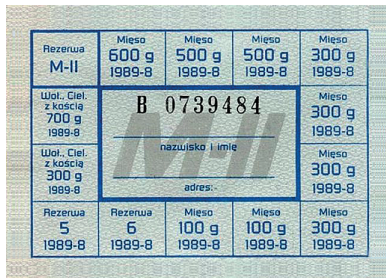
- 1) art. mięsne, cukier, mąkę, smalec, czekoladę, cukierki (SKLEP SPOŻYWCZY i MIĘŚNY)
- 2) cukier, mąkę, smalec, czekoladę, cukierki, proszek do prania, mydło (SKLEP SPOŻYWCZY i CHEMIA)

W sklepach WYPOSAŻENIA MIESZKANIA możemy jednak kupować dopiero posiadając mieszkanie, po zapłaceniu odpowiedniego wkładu mieszkaniowego (jego wysokość podana jest na karcie danego mieszkania). W sklepach z TABLICY ZAKUPÓW NA KARTKI można kupować nie posiadając jeszcze mieszkania, jeżeli gracz będzie posiadał w momencie zakupów odpowiednią kartkę (rys. 8,9):



Kartka na artykuły spożywcze i chemiczne (cukier, mąka, smalec, czekolada, cukierki, proszek, mydło)

rys. 8

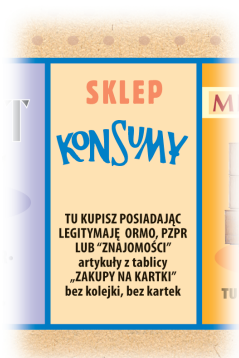


Kartka na mięso

rys. 9

Gracz ma prawo do zakupów jeżeli po rzucie kostką w swojej kolejce postawi pionek na polu SKLEP. Wówczas, jeśli posiada mieszkanie lub kartki może dokonać zakupu, ale wcześniej musi sprawdzić czy jest pierwszy czy ostatni w SKLEPOWEJ KOLEJCE. Rzuca drugi raz kostką i jeśli wyrzuci **4, 5, lub 6** tzn. że jest pierwszy w kolejce i może kupować. Jeśli wyrzuci **1, 2, lub 3** tzn. że jest ostatni w kolejce i musi czekać aż wykonają swój ruch następni gracze. Gdy ponownie przyjdzie kolej na jego ruch rzuca kostką i tak jak wcześniej, po wyrzuceniu **4, 5, lub 6** może kupować, a po wyrzuceniu **1, 2, lub 3** dalej oczekuje w kolejce. Gracz może w następnej kolejce zrezygnować z zamiaru zakupu i jechać dalej, ale musi to zgłosić przed rzutem kostką. Jeśli nic nie oznajmi i rzuci kostką to przyjmuje się, że gracz usiłuje dokonać zakupu. W sklepie można zakupić jednorazowo tylko 1 towar. W następnej kolejce po rzucie kostką gracz musi przesunąć się do przodu o wyrzuconą liczbę pól. Od tych zasad istnieją wyjątki - w trakcie gry gracze mogą zdobyć przywileje, dzięki którym nie będą musieli stać w sklepowych kolejkach, będą też mogli kupować artykuły z TABLICY ZAKUPÓW

NA KARTKI w specjalnym sklepie „KONSUMY” (rys. 10) bez kolejki i bez kartek, lub będą mogli kupować w każdym sklepie bez kolejki i bez kartek. Wyjątkowym sklepem jest też DOM TOWAROWY (DT) (rys. 11) - można w nim kupić artykuły zarówno z TABLICY WYPOSAŻENIA MIESZKANIA jak i z TABLICY ZAKUPÓW NA KARTKI.

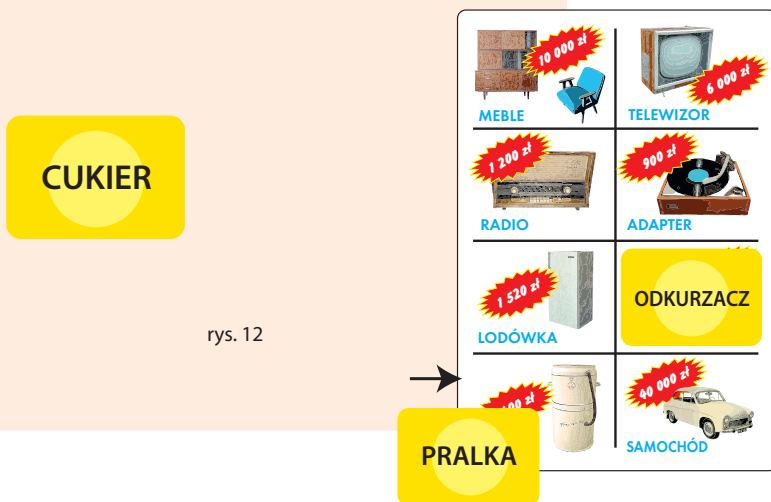


rys. 10



rys. 11

Po zakupieniu wybranego towaru w danym sklepie gracz otrzymuje od Bankiera TABLICZKĘ Z NAZWĄ TOWARU (w kolorze swojego pionka). Tabliczkę umieszcza na właściwym miejscu odpowiedniej TABLICY TOWARÓW (rys. 12).



rys. 12

Kupujący płaci za nabyty towar kwotę podaną na **TABLICACH TOWARÓW**. Pieniądze przekazuje do **BANKU**.

Polu MIESZKANIE

Stając pionkiem na polu **MIESZKANIE** (rys. 13) gracz ma prawo do zajęcia tego mieszkania po zapłaceniu do **BANKU** wkładu mieszkaniowego.



rys. 13



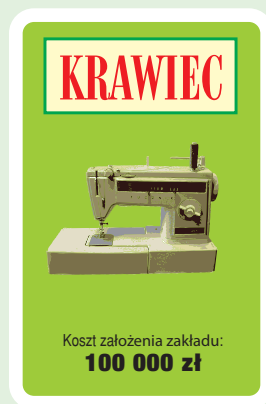
rys. 14

Jeśli mieszkanie jest wolne i gracz zdecydował się je zająć, to otrzymuje kartę wybranego mieszkania (rys. 14). Na karcie podana jest kwota wkładu mieszkaniowego, a także wysokość czynszu i równowartość prezentów od odwiedzających gości. Po zapłaceniu wkładu mieszkaniowego gracz nabywa prawo do zakupów towarów wyposażenia mieszkania (z **TABLICY WYPOSAŻENIA MIESZKANIA**). Jedno mieszkanie (M2) to 2 pola na planszy (rys. 13). Gracz stając na polach nieswojego mieszkania płaci jego gospodarzowi równowartość prezentów. Zatrzymując się na obu polach mieszkania płaci jednokrotnie. Kolejny raz zapłaci jeśli stanie tam ponownie po okrążeniu planszy. Kwoty równowartości prezentów gościa podane są na **Kartach Mieszkań**. **Można posiadać tylko 1 mieszkanie**. Stając pionkiem na polach mieszkania, które nie zostało zajęte, nie płaci się żadnych opłat związanych z tym mieszkaniem.

W przypadku niewypłacalności gracz może odsprzedać BANKOWI wszystkie elementy wyposażenia swojego mieszkania, ale za połowę ceny. Może sprzedać BANKOWI również mieszkanie za połowę ceny, ale po wcześniejszej sprzedaży jego wyposażenia.

Pola i karty KRAWIEC, FRYZJER, FOTOGRAF, ZEGARMISTRZ

to pola zakładów rzemieślniczych. Jeżeli gracz postawi swój pionek jako pierwszy na jednym z takich pól, to może uzyskać prawa do własności danego zakładu, musi jednak za nie zapłacić (do BANKU) kwotę podaną na Karcie Zakładu. Po zapłacie gracz otrzymuje taką kartę (rys. 15) jako dowód posiadania zakładu. Na karcie znajduje się również informacja ile kosztują usługi w danym zakładzie. Są dwie ceny usług - przed modernizacją i po modernizacji. Każdy gracz, który postawi swój pionek na polu nieswojego zakładu musi zapłacić właścicielowi ustaloną cenę za usługę. Jeśli właściciel chce pobierać wyższą cenę za swoje usługi to musi zmodernizować zakład. Wpłaca wówczas do BANKU (przed rzutem kostką w swojej kolejce) podaną na karcie kwotę modernizacji. W zamian otrzymuje „cegiełkę” - dowód modernizacji, którą kładzie nad polem swojego zakładu. Od tego momentu każdy inny gracz odwiedzający ten zakład płaci wyższą cenę za usługi (podaną na Karcie Zakładu). **Każdy z graczy może posiadać tylko 1 zakład.** W wypadku niewypłacalności gracz może sprzedać swój zakład BANKOWI za połowę ceny. **Stając pionkiem na polu zakładu, który nie został zajęty, nie płaci się żadnych opłat związanych z tym zakładem.**



rys. 15

Pole CZYN SPOŁECZNY

Stając na tym polu gracz musi opuścić 1 kolejkę i zapłacić do BANKU 300 zł (wartość jego czynu).

Pole PACZKA OD WUJKA Z AMERYKI

Szczęściarz, który postawi swój pionek na tym polu otrzymuje 4000 zł - równowartość paczki od wujka z Ameryki.

Pole i karta ORMO

Jeśli postawisz swój pionek na polu „ORMO” (rys. 16) to możesz zostać funkcjonariuszem Ochotniczej Rezerwy Milicji Obywatelskiej, wpłacając 2500 zł do BANKU (jeżeli Cię nikt nie uprzedził). W zamian otrzymujesz kartę ORMO (rys. 17).



rys. 16



rys. 17

Jako ORMOWiec zyskujesz szerokie przywileje:

- nie możesz być zatrzymany na polu „MO” i nie płacisz tam mandatu
- masz prawo kupować w sklepie KONSUMY bez kartek i bez kolejki
- masz prawo zatrzymać innego gracza, który stanie na polu ORMO na czas 1 kolejki.
- masz prawo do nałożenia mandatu na gracza, który stanie na polu ORMO w wysokości 1000 zł (mandat inkasuje ORMOWiec).

Jeśli ORMOWiec stanie pionkiem na polu WIĘZIENIE lub STRAJK, to traci legitymację ORMO (oddaje do BANKU REKWIZYTÓW) i ponownie każdy z graczy ma szansę zostać ORMOWcem.

Pole i karta ZNAJOMOŚCI

Gracz, który jako pierwszy postawi swój pionek na polu ZNAJOMOŚCI może zyskać bardzo uczynnych znajomych. Za zawarcie jednak takich znajomości trzeba zapłacić (do BANKU) 8000 zł. W zamian gracz otrzymuje kartę - dowód posiadania ZNAJOMOŚCI dzięki którym:

- nie płaci mandatu i nie może być zatrzymany przez MO i ORMÓ
- może kupować bez kartek
- może kupować w sklepie KONSUMY bez kolejki i bez kartek (tylko towary z TABLICY ZAKUPÓW NA KARTKI).

Gracz traci ZNAJOMOŚCI jeśli stanie na polu WIĘZIENIE. Oddaje wówczas kartę ZNAJOMOŚCI do BANKU i każdy gracz ma ponownie szansę jej zdobycia.

Pole POCHÓD 1 MAJOWY

Stając na tym polu gracz opuszcza następną swoją kolejkę.

Pole STRAJK

Gracz, który postawi swój pionek na polu STRAJK musi czekać 2 następne kolejki. Każdy inny, który przekroczy to pole wspomaga gracza(y) stojącego na „STRAJKU” płacąc mu (im) 500 zł.

Pole MO

Każdy, kto stanie na polu MO jest zatrzymany „do wyjaśnienia” przez 1 kolejkę i płaci mandat (do BANKU) 2500 zł. Wyjątkiem jest członek ORMÓ, członek PARTII i posiadający ZNAJOMOŚCI.

Pole i karta CZŁONEK PARTII

Stawiając swój pionek na polu CZŁONEK PARTII gracz ma prawo zapisać się do PZPR. Po wpłaceniu 300 zł otrzymuje kartę CZŁONEK

PARTII i zyskuje przywileje:

- nie może być zatrzymany przez MO lub ORMO
- nie musi czekać w sklepowych kolejkach
- może kupować w sklepie KONSUMY
- każdy inny gracz, który stanie swoim pionkiem na polu CZŁONEK PARTII płaci mu 1000 zł wsparcia za umacnianie władzy ludowej.

Pole OPŁATY

Stając na polu OPŁATY (rys. 18) lub je przekraczając musisz dokonać opłat:

- czynsz za mieszkanie (wysokość opłat jest podana na karcie każdego mieszkania
- 200 zł za każde dziecko - jeśli je masz (po wyciągnięciu karty DZIECKO ze stosu kart LOS). Jeśli zapomnisz dokonać OPŁAT, a inny gracz to zauważył (po przekroczeniu tego pola lub postawieniu na nim pionka) przed rzutem kostką następnego gracza, to płacisz dodatkowo 1000 zł kary.



rys. 18

Pole URZĄD SKARBOWY

Gracz, który postawi pionek na tym polu płaci podatek (do BANKU) 800 zł.

Pole WIĘZIENIE

Stając na polu WIĘZIENIE opuszczasz dwie następne kolejki i płacisz do BANKU 2000 zł kary. Jeżeli na polu WIĘZIENIE stanie CZŁONEK PARTII, CZŁONEK ORMO lub posiadający ZNAJOMOŚCI to każdy z nich musi zwrócić do BANKU odpowiadające tym tytułom karty tracąc w tym momencie odpowiadające im przywileje.

REKWIZYTY

- **TABLICA WYPOSAŻENIA MIESZKANIA**

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje TABLICĘ na której przedstawione są wszystkie sprzęty, które musi zakupić gracz na wyposażenie swojego mieszkania. Zakupiony sprzęt symbolizuje mała tabliczka z jego nazwą. Po zapłaceniu należności (do BANKU) gracz otrzymuje tabliczkę z nazwą wybranego przez niego produktu i umieszcza ją na właściwym miejscu TABLICY. Gracz może kupować sprzęt wyposażenia tylko po zajęciu mieszkania. W sklepie nie można kupować kilku produktów jednocześnie - wszystkie produktu należy kupować pojedynczo. Towary z tej tablicy kupuje się w sklepach zgodnych z opisem pola SKLEPÓW (str. 6).

- **TABLICA ZAKUPÓW NA KARTKI**

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz otrzymuje TABLICĘ ZAKUPÓW NA KARTKI. Tablica przedstawia produkty towarów reglamentowanych, które można kupować posiadając KARTKI NA TOWARY REGLAMENTOWANE (poza wyjątkami wynikającymi ze zdobycia przywilejów). Towary na tą tablicę można kupować nie posiadając mieszkania. Towary z tej tablicy kupuje się w sklepach zgodnych z opisem pola SKLEPÓW (str. 6).

- **TABLICZKI Z NAZWĄ TOWARU**

To tabliczki symbolizujące zakupiony towar (opis funkcjonowania na str. 8).

- **KARTKI NA TOWARY REGLAMENTOWANE**

Są dwa rodzaje takich kartek: a) kartki mięsne, b) kartki na pozostałe produkty.

Każdy gracz przed rozpoczęciem gry otrzymuje obie kartki. Gracz powinien (poza wyjątkami) posiadać kartki przy kupowaniu towarów z TABLICZY ZAKUPÓW NA KARTKI. Aby kupić mięso gracz musi posiadać kartkę na mięso (rys. 9, str 7.) - zakupu można dokonać tylko w sklepie spożywcym z mięsem. Przed kupnem należy pokazać „kartkę mięsną”. Aby kupić proszek lub mydło gracz musi posiadać kartkę P-1 (rys. 8). Zakupu można dokonać w sklepie spożywcym i chemią. Przed kupnem również należy pokazać właściwą kartkę. Pozostałe atrykuły z TABLICZY ZAKUPÓW NA KARTKI można kupić w każdym sklepie spożywcym, Domu Towarowym lub dla uprzywilejowanych w sklepie KONSUMY.

- **KARTY „LOS”**

To karty, które określają obowiązki, prawa lub losowe przypadki, dotyczące graczy, którzy je wylosowali po zatrzymaniu się na polu LOS (opis funkcjonowania na str. 5).

- **KARTY - ZAŚWIADCZENIE WŁASNOŚCI**

To karty, które zaświadcniają o własności zakładu rzemieślniczego (Krawiec, Fryzjer, Fotograf, Zegarmistrz). Gracz otrzymuje tę kartę po wpłacie do BANKU podanej na karcie kwoty za założenie zakładu. Na karcie podana jest również cena modernizacji zakładu, należność za usługę przed i po modernizacji (opis funkcjonowania na str. 10).

- **KARTY - MIESZKANIE**

Gracz otrzymuje kartę mieszkanie po wpłacie wkładu mieszkaniowego, którego wysokość jest na niej podana. Jest również podana wysokość czynszu i koszt prezentów odwiedzających gości. Karta jest dowodem w grze zajęcia danego mieszkania (opis funkcjonowania na str. 10).

- **KARTY FUNKCJI I PRZYWILEJÓW**

To karty: 1) ZNAJOMOŚCI, 2) ORMO, 3) CZŁONEK PARTII.

Posiadanie tych kart wiąże się z przywilejami (opis funkcjonowania na str. 11,12 i 13).

- **ELEMENTY MODERNIZACJI**

Element modernizacji (cegiełkę) otrzymuje z BANKU każdy gracz, który w swojej kolejce wpłaci odpowiednią kwotę do BANKU (koszt modernizacji - podany na karcie zakładu; patrz opis pola zakładu na str. 10).

KONIEC GRY

Gra kończy się jeśli jeden z graczy zbierze na swoich tablicach (WYPOSAŻENIA MIESZKANIA i ZAKUPÓW NA KARTKI) wszystkie produkty, a na końcu kupi **SAMOCHÓD**. Gracz, który dokona tego pierwszy, osiąga spełnienie socjalistycznego dobrobytu i **zostaje zwycięzcą**.

Jeśli żaden z graczy nie może kupić samochodu, lub gracze chcą wcześniej zakończyć grę, to każdy jej uczestnik zlicza swoje tabliczki zakupów, a zwycięzcą zostaje ten kto ma ich najwięcej.

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać produkt w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.