

TOWARZYSKA GRA LOGICZNA „FORTUNA”

Gra, którą proponujemy jest fascynująca. Nie ma ona nic wspólnego z hazardem.

Poruszamy się w świecie fikcji, operujemy umownymi pieniędzmi, które spełniają jedynie rolę rekwizytów. Spośród czterech graczy tylko jeden może zdobyć „Fortunę”. Ażeby osiągnąć ten cel musi wszystkich konkurentów doprowadzić do ruiny, wyeliminować z gry.

Przenieśmy się teraz na planszę, to znaczy do Warszawy z pierwszych lat XX wieku. Niewiele budynków przetrwało do naszych czasów, część rekonstruowaliśmy. Warszawa tych lat była piękna, wspaniałe gmachy użyteczności publicznej, bogata architektura... Była piękna, ale niesłychanie zatłoczona. Miasto otoczone fortami zachowało swoje granice z końca XVIII wieku. Na terenie zaledwie dwukrotnie większym od dzisiejszego Śródmieścia mieszkało blisko osiemset tysięcy ludzi, średnio na hektar 243 osoby, podczas gdy w Warszawie roku 1980 przypada 32 osoby na hektar. Ta ciasnota doprowadziła do rozwoju spekulacji placami budowlanymi. Były to przecież lata prosperity. Warszawa w krótkim czasie stała się silnym ośrodkiem przemysłowym, a przede wszystkim handlu międzynarodowego.

Kolej Warszawsko-Wiedeńska otworzyła drogę do Krakowa i Zagłębia Dąbrowskiego, a dalej do całej Europy południowo-zachodniej. Z Dworca Terespolskiego odchodziły pociągi do Moskwy, co dawało połączenie z Dalekim Wschodem, a także Kijowem i Odessą. Z dworca Petersburskiego podróżowało się do Grodna, Wilna i stolicy Imperium - Petersburga.

Warszawa przełomu XIX i XX wieku, to wielkie i bogate miasto, siedziba oligarchii bankowo-finansowej oraz miejsce zamieszkania i pracy setek tysięcy robotników, drobnych kupców, służby, artystów, inżynierów, spekulantów i graczy giełdowych.

Tereny budowlane podlegały wszystkim prawom i zasadom gry rynkowej. Ceny za parcele przy ulicy Marszałkowskiej wahały się około 100 rubli za metr kwadratowy, ale w kwietniu 1899 roku Towarzystwo Budowy Hoteli zapłaciło za plan na rogu Marszałkowskiej i Widok po 223 ruble za metr. Na tej parceli pod numerem Marszałkowska 102, powstał „Hotel Wiedeński”, tuż obok dworca kolei Warszawsko-Wiedenskiej. To był interes.

W 3 lata potem za metr kwadratowy placu w pobliżu tego dworca żądano już 300 rubli. W okolicach Ogrodu Saskiego, Senatorskiej, w Alejach Ujazdowskich ceny były jeszcze wyższe. W 1901 roku wykończono budowę Hotelu Bristol - Krakowskie Przedmieście 44. Czterystu pokoi w cenie 2-2,5 rubla za dobę.

Znakomita restauracja, obiad z sześciu dań za 1,5 rubla.

Przyjeżdżający kupcy ze Wschodu i Zachodu.

Miasto modernizuje się. W 1902 roku elektrownia na Powiślu dała pierwszy prąd. W 1908 roku na ulice Warszawy wyjechał pierwszy elektryczny tramwaj. Bogacze jeżdżą nadal powozami.

Zapraszamy właśnie na spacer po tej Warszawie.

ZASADY GRY

Zasadą gry jest kupić, wydzierżawić lub sprzedać nieruchomości tak korzystnie, aby osiągnąć przewagę nad przeciwnikami i ewentualnie stać się zwycięzcą.

Gracze rozpoczynając od pola „start” przesuwają pionki wokół tablicy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy pionek gracza znajdzie się na parceli wolnej, to znaczy będącej jeszcze w posiadaniu Banku, ma prawo wykupić ją po cenie nominalnej. Gdy rezygnuje z transakcji — Bank wystawia parcelę na licytację i przechodzi ona na własność oferującego najwięcej.

Właściciel nieruchomości (parceli) ma prawo i obowiązek inkasować sumy dzierżawne od przeciwników, których pionek stanął na polu będącym jego własnością.

Dzierżawy są znacznie podwyższone, jeżeli parcela jest zabudowana. Opłaca się więc inwestować. W razie kłopotów finansowych właściciel nieruchomości ma prawo zastawić ją pod hipotekę w Banku.

Na planszy znajduje się trzydzieści jeden pól, które można wykupić od Banku. Wszystkich pól jest czterdzieści cztery. Trzynaście, których nie można wykupić, to pola decydujące o szansach albo o niespodziewanych kłopotach gracza. Gracz może otrzymać urlop, dostać się do szpitala, grożą mu remonty domów, podatek od luksusu itp.

Trzeba starać się chwycić szansę, umieć wybrnąć z kłopotów. Nawet pobyt w szpitalu w pewnym etapie gry może okazać się korzystny.

REKWIZYTY

Kolorowa plansza, imituje obszar Śródmieścia Warszawy sprzed osiemdziesięciu lat. Na planszy zaznaczone są parcele z nazwami autentycznymi warszawskich hoteli z tamtej epoki, które przeznaczone są na sprzedaż, jak również koleje, restauracje, obiekty użyteczności publicznej (nazwy autentyczne).

— Pionki dla graczy.

— Trzydzieści domków i dziesięć hoteli.

— Dwa zestawy kart po szesnaście sztuk: talia „losu” i talia „szansy”

— Trzydzieści jeden kart własności pól, które można kupić od Banku. Na każdej karcie wydrukowana jest wartość pola (parcele itp.) i wysokość czynszów dzierżawnych za te pola.

— Komplet pieniędzy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę rozkładamy na stole. Karty „szansy” i „losu” po potasowaniu układamy koszulkami do góry na oznaczonych na planszy miejscach. Gracze wybierają pionki, które będą ich reprezentowały w ruchach po planszy. Każdy gracz otrzymuje po 20.000 dukatów. Pozostałe pieniądze, karty własności, domki i hotele pozostają w Banku. Jeden z graczy obejmuje funkcję bankiera (patrz dalej „Bank”).

START

Kolejność wykonywania ruchów wyznacza się przez losowanie. Jeden z kompletu żetonów rozrzucamy na stole numerami do dołu. Gracze ciągną żetony, posiadacz najwyższej liczby zaczyna.

Po losowaniu gracze zajmują miejsca przy stole, według „starszeństwa” wyciągniętych liczb. Każdy z graczy otrzymuje dwanaście żetonów ponumerowanych od 1-12. Żetony zastępują kostki do gry. Posługiwanie się nimi w dużym stopniu eliminuje przypadkowość, zmusza do myślenia i przewidywania ponieważ, żetony gracze układają przed sobą numerami (1-12) odkrytymi, tak że wszyscy gracze nawzajem orientują się w możliwościach ruchów przeciwników. Wykonując ruch, tracimy jeden z żetonów (odkładamy go na bok) i przesuwamy pionek o tyle pól, ile widniało na żetonie.

Każda kolejka w grze, to strata jednego żetonu, możliwości decyzji stają się coraz bardziej ograniczone. Trzeba pamiętać o tym, że po wyłożeniu wszystkich żetonów (12 kolejek) otrzymujemy je z powrotem. W trzynastej kolejce znów dysponujemy pełnym kompletem od 1-12.

WYŚCIG

W pogoni za „Fortuną” gracze swoimi pionkami okrążają wielokrotnie planszę. Za każde przekroczenie „startu” bankier wypłaca 2.500 dukatów. Jeśli pionek zatrzyma się na polu „start” gracz, pomimo że rozpoczyna nowe okrążenie traci prawo do wypłaty. Nie traci jednak, jeżeli znajduje się na polu „start” po wyciągnięciu tego polecenia z talii „szansy”.

PARCELA DO SPRZEDANIA

Gdy pionek gracza znajduje się na polu nie sprzedanym, gracz ma prawo wykupić prawa własności po cenie nominalnej. Jeżeli gracz decyduje się na kupno, płaci Bankowi należność i otrzymuje kartę prawa własności, którą odkrytą kładzie przed sobą. W przypadku gdy gracz rezygnuje z kupna, Bank wystawia tę własność na licytację. Cena wywoławcza jest zawsze podstawą wartości nominalnej wydrukowanej na karcie. W licytacji może brać również udział gracz, który przed chwilą zrezygnował z transakcji. Prawo własności uzyskuje oferujący najwyższą cenę, wpłaca do Banku zadeklarowaną sumę i otrzymuje kartę własności.

WYPŁATA CZYNSZÓW

Gdy gracz postawi pionek na polu będącym własnością innego gracza, wpłaca czynsz dzierżawny zgodnie z wykazem na karcie własności. Jeżeli parcela jest zabudowana, czynsz znacznie wzrasta. Właściciel kompletu posesji jednakowego koloru, pobiera podwójny czynsz dzierżawny. Jeśli nawet któraś z parceli jest zastawiona, to za pozostałe pobiera się czynsz podwójnie. Wysokość czynszu podana jest na każdej karcie własności parceli, a jej wysokość zależy od stopnia zabudowania.

Uwaga: Jeśli zapomnimy upomnieć się o należny czynsz dzierżawny, a następny gracz dokona ruchu, tracimy prawo do tego czynszu.

DOMY

Domy można kupować tylko od Banku i można je stawiać na poszczególnych parcelach tylko wtedy, jeśli się jest właścicielem całej posesji (kompletu jednakowego koloru kart).

Przykład: Jeśli właścicielowi udało się nabyć parcele: Metropolu, Wiedeńskiego i Continentalu (komplet kolorowy —niebieski), może on kupić dom lub domy aby je na tych parcelach wystawić. Jeśli kupił jeden dom, może go postawić na jednej z trzech parceli. Następny dom może wznieść na niezabudowanej jeszcze parceli, sąsiadującej z zabudowaną. Poszczególne posesje muszą być zabudowane równomiernie. Różnica w zabudowie nie może wynosić więcej niż jeden domek na sąsiadujących parcelach jednakowego koloru. Cena którą gracz musi zapłacić Bankowi za każdy dom jest wykazana na karcie własności danej parceli. Zasada równomierności zabudowy dotyczy nie tylko inwestycji. Gdy gracz decyduje się sprzedać domy Bankowi, zdejmując je z planszy, musi trzymać się tych samych reguł.

HOTEL

Gracz ma prawo postawić na każdej swojej parceli hotel. Nie wolno jednak zbudować hotelu nie mając uprzednio na parceli czterech domów. Gracz kupuje hotel od Banku, płacąc cenę wykazaną na karcie własności. Stawiając hotel oddaje Bankowi domy z parceli, na której postawił hotel. Na jednej parceli można postawić tylko jeden hotel.

BRAK BUDYNKÓW

Gdy Bank nie ma domów na sprzedaż, gracze, którzy chcą zabudować swoje parcele, muszą czekać, aż któryś z przeciwników zwróci posiadane domy do Banku (odsprzedaż lub wymiana na hotele).

SPRZEDAWANIE WŁASNOŚCI

Parcele, całe posesje, koleje, restauracje i obiekty użyteczności, publicznej mogą być przedmiotem transakcji pomiędzy graczami. Nie ma żadnych ograniczeń cen. Negocjacje prowadzone są jawnie. Sprzedający może kolejno przedstawiać swoją ofertę pozostałym graczom. Dozwolone są transakcje wiązane, wymiana własności uzupełniona odpowiednim ekwiwalentem pieniężnym.

Jednakże nie wolno sprzedawać parceli zabudowanej, a nawet niezabudowanej, jeżeli na innej należącej do tej samej posesji (grupy kolorowej) stoją jakieś domy. Przed transakcją między graczami właściciel jest zobowiązany odsprzedać Bankowi wszystkie domy z całej posesji (koloru), nawet jeżeli odsprzedaże tylko jedną parcelę. Domy i hotele może kupować tylko Bank i zawsze płaci za nie pół ceny nominalnej. Hotel ma wartość pięciu domów. Gracz może sprzedać cały hotel jako pięć domów i odsprzedać tylko część z nich. Obowiązuje jednak zasada równomierności zabudowy posesji.

HIPOTEKI (zastawy)

Wszystkie własności można zastawić, wartość hipoteczna jest wydrukowana na karcie własności. Zastawić wolno tylko w Banku.

Domów i hoteli nie wolno zastawiać. Bank płaci za nie pół ceny nominalnej, gracz traci do nich jakiekolwiek prawa. Jeżeli gracz zastawia parcelę zabudowaną, przed zastawem musi sprzedać Bankowi zabudowania, z całej grupy kolorowej, nawet jeżeli zastawia tylko jedną parcelę tak aby zasada równomierności zabudowy została zachowana. Za zastawione parcele, czy obiekty nie pobiera się czynszów. Należy się jednak czynsz za inne własności z tej samej grupy, które nie zostały zastawione.

Przy wykupie zastawu gracz wpłaca do Banku wartość hipoteczną (którą pobrał) plus 10%. Gracz który zastawia własność, zatrzymuje jej posiadanie i żaden inny gracz nie może nabyć do niej prawa przez spłatę długu hipotecznego. Właściciel zastawionej własności może ją sprzedać innemu graczowi po dowolnej cenie. Nowy właściciel musi spłacić Bankowi dług hipoteczny plus 10%.

SZANSA I LOS

Na planszy znajdują się cztery pola oznaczone „?” i trzy „1”. Stojąc pionkiem na tych polach możemy się spodziewać korzyści bądź kłopotów. Co nas będzie czekać, przekonamy się ciągnąc z odpowiedniej talii kartę leżącą na wierzchu. Gracz jest zobowiązany zastosować się do polecenia zawartego w wyciągniętej karcie. Po odczytaniu wskazówek wsuwamy kartę na spód talii koszulką do góry. Jedynie kartę z hasłem „wyjście ze szpitala”, możemy zatrzymać do użycia. Szczęśliwy posiadacz takiej karty może ją odsprzedać każdemu innemu graczowi po uzgodnionej cenie.

PODATKI

W wyścigu do „Fortuny” możemy się też spotkać z urzędem finansowym. Na czwartym polu od pozycji „start” trzeba bez namysłu opłacić podatek od wzbogacenia: 2.000 dukatów, albo jeżeli ktoś woli 10% od posiadanego kapitału. Decyzję trzeba podjąć przed przeliczeniem pieniędzy. Na dwa pola przed zakończeniem rundy grozi nam zapłacenie podatku od luksusu — 1.000 dukatów. Podatki wpłaca się do Banku.

RESTAURACJE

Jest ich cztery. Posiadacz ich pobiera czynsze według wskazań na karcie własności: za posiadanie jednej — 250 dukatów, za posiadanie dwóch — 500, za posiadanie trzech — 1000 za posiadanie czterech — 2000. Można je zastawiać i sprzedawać innym graczom.

KOLEJE

Trzy dworce, prawo własności jak wyżej. Czynsze: za posiadanie jednego — 750 dukatów za posiadanie dwóch — 1.500 za posiadanie trzech — 3.000.

WODOCIĄGI, ELEKTROWNIA

Dwa pola. Prawa własności na ogólnych zasadach. Czynsz 500 dukatów zwielokrotniony przez liczbę na żetonie, którego używamy, aby osiągnąć to pole. Jeżeli do użyteczności publicznej trafiamy z „szansy”, płacimy czynsz 500 dukatów zwielokrotniony przez liczbę na żetonie dzięki któremu ciągnęliśmy pole „szansy”. Jeżeli obie użyteczności publiczne są własnością jednego gracza pobiera on czynsz w podwójnej wysokości.

Przykład: gracz zatrzymał się na polu „wodociągi” po użyciu żetonu „5” — wpłaca więc właścicielowi „wodociągów” 5 x 500 dukatów, czyli 2.500 dukatów.

SZPITAL

Gracz zostaje skierowany do szpitala:

- Jeżeli jego pionek stanie na polu: miałś wypadek, idź do szpitala.
- Jeżeli zdecyduje o tym los czyli karty „?” lub „1”.

Gracz skierowany do szpitala nie inkasuje premii za przejście pola „start”, jeżeli w drodze do szpitala (w prawo) przekracza to pole.

Jeżeli pionek gracza w toku gry stanie na polu „szpital”, liczy się to tylko jako wizja w „szpitalu” i gracz ten nie ponosi żadnych konsekwencji.

Wydostanie się ze szpitala następuje:

- Jeżeli gracz posiada kartę losu „zwolnienie ze szpitala”, albo jeżeli taką kartę kupi od innego gracza po cenie odpowiadającej obu stronom i odda ją do stosu kart losu.
- Po odbyciu pełnej kuracji — opuszczenie trzech kolejek gry. Przy czwartej kolejce rekonwalescent ma obowiązek ruszyć do wyścigu o „Fortunę”

W czasie pobytu w „szpitalu”, gracz ma prawo pobierać czynsze. Może również przeprowadzać wszystkie dozwolone transakcje zarówno z Bankiem, jak i z partnerami.

URLOP

Na urlop możesz być skierowany przez „los” albo gdy pionek twój stanie na polu „urlop”. Urlop trwa jedną kolejkę. Gracz nie musi korzystać z urlopu jeżeli jest mu to na rękę. W czasie urlopu gracz ma prawo pobierać wszelkie należne mu czynsze. Natomiast jeżeli decyduje się przeprowadzić jakiejkolwiek transakcje z Bankiem czy partnerami musi zrezygnować z urlopu, powracając do normalnej gry.

BANKIER

Bankiem wybiera się jednego z graczy, najlepiej takiego, który dobrze zna zasady gry, szybko liczy i ma odpowiedni autorytet, potrafi sprawnie przeprowadzić licytację, hamować emocje partnerów a w razie sporów zażegnać je. Bankier może być „normalnym” graczem czyli oprócz czynności bankiera wynikających z niniejszych przepisów, może kupować i sprzedawać parcele, budować domy, pobierać czynsz itp.

BANK

Bank jest posiadaczem wszystkich własności. Do Banku wpłaca się wszystkie podatki, grzywny, kary pieniężne i procenty, a również koszty napiwków, podarków itp. Bank nigdy nie ogłasza upadłości. Jeżeli gotówka Banku jest wyczerpana może ona dla własnych potrzeb emitować tyle pieniędzy ile mu potrzeba, wypisując ręką bankiera odpowiednie sumy na zwykłym papierze.

BANKRUCTWO

Gracz bankrutuje jeżeli posiada mniej niż jest winien któremuś z partnerów lub Bankowi. Jeżeli bankrutuje wobec partnera, Bank pośredniczy przy rozliczeniu. Wykupuje domy za połowę ceny, a uzyskane pieniądze zwraca wierzycielowi. Wręcza wierzycielowi własności zastawione bankruta, ale za przekazanie zastawu pobiera 10% wartości. Jeżeli gracz bankrutuje wobec Banku (nie jest w stanie zapłacić podatku lub grzywny), musi zwrócić wszystkie swoje aktywa. Bank wystawia na licytację całą przejętą w ten sposób własność z wyjątkiem domów i hoteli. Bankrut musi natychmiast zakończyć grę.

WAŻNE

Gracz może przeprowadzać transakcje z Bankiem tylko wtedy, gdy przychodzi na niego kolej gry (zgłasza swoje propozycje przed wyłożeniem żetonu). Współpartnerzy nie mogą sobie prolongować spłat czynszu. Wygrywa ten, który wszystkich przeciwników doprowadzi do bankructwa i pozostanie samotny na planszy.

DLA WTAJEMNICZONYCH

Gdy nabędziemy umiejętności poruszania się po planszy i pewną wprawę w zdobywaniu „Fortuny”, możemy spróbować innej wersji gry.

Gra parami: pierwszy z trzecim i drugi z czwartym. Zmusza to do objęcia innej taktyki, bardzo komplikuje sytuację. W tej wersji gry, konkurencyjne pary mają wspólną kasę. W zasadzie gracze powinni podejmować decyzje samodzielnie, bez głośnej narady z współpartnerem, ale jeżeli temperament na to nie pozwala... Na tym etapie gry partnerzy mogą przed każdą partią ustalać własne zasady, uzupełniające ten regulamin.

UWAGI KOŃCOWE

Początkujący gracze mogą zastąpić żetony dwoma kostkami do gry rzucanymi jednocześnie. Czas gry można skrócić przez przydzielenie każdemu z graczy na początku gry mniejszej sumy niż 20.000 dukatów. Producenci życzą Państwu przyjemnej gry i proszą o uwagi na temat naszej „Fortuny”.

SPÓŁDZIELNIA RZEMIEŚLNICZA

„Ż O L I B O R Z”

01-571 Warszawa, ul. Klaudyń 16a