



## Instrukcja do gry.

### Podstawowe zasady i cel gry.

Gra Wilekabiznes, jest klasyczną grą ekonomiczną osadzoną w realiach świata Wielkiej Rzeczypospolitej<sup>1</sup> (dalej WRP). Gracz wciela się w Obywatela WRP, który poprzez zakup i sprzedaż nieruchomości zdobywa kapitał, by móc wesprzeć zubożałego sojusznika jakim są Stany Zjednoczone Ameryki. Ponieważ jednak w WRP kapitał pomnaża się sam, do gry został wprowadzony element losowy. Po planszy Obywatel porusza się o ilość oczek jaka wypadnie podczas rzutu dwiema kośćmi. Gra przeznaczona jest dla 2-5 Obywateli. Do gry nie jest wymagana, *ale zalecana* (przyp. MI<sup>2</sup>) znajomość realiów WRP.

Celem gry jest zgromadzenie jak największego kapitału w wyznaczonym czasie lub wyeliminowanie pozostałych Obywateli przez doprowadzenie ich do bankructwa.

### Przygotowanie i rozpoczęcie gry.

Zestaw do gry składa się z 5 pionków, **[JEDZ FRYTKI]** 32 domów, 12 bunkrów, 2 zestawów po 16 kart „Ślepy traf”, 28 kart „Akt własności”, 240 banknotów (24x5 zł, 48x10 zł, 36x20 zł, 24x50 zł, 60x100 zł, 24x500zł, 24x1000 zł). Zestawy kart „Ślepy traf”, należy przetasować (każdy osobno) i położyć opisem do dołu w wyznaczonych do tego miejscach w środkowej części planszy.

Bankier wypłaca każdemu Obywatelowi 3000 zł (sobie również) w następujących nominałach:

- 1 banknot 1000 zł
- 2 banknoty 500 zł
- 6 banknotów 100 zł
- 4 banknoty 50 zł
- 5 banknotów 20 zł
- 8 banknotów 10 zł
- 4 banknoty 5zł

Pozostałe banknoty, domy, bunkry oraz karty „Akt własności” pozostają w banku.

- 1 **Wielka Rzeczpospolista** - satyryczny portal internetowy, na łamach którego powstało wirtualne państwo o tej samej nazwie będące jedną z wersji przyszłości, osadzoną w czasach o 50 lat późniejszych od teraźniejszości, utrzymaną w klimacie humoru i absurdu. [www.wielkarzeczpospolita.net](http://www.wielkarzeczpospolita.net) [www.wielkapedia.wikia.com](http://www.wielkapedia.wikia.com)
- 2 **MI - Ministerstwo Informacji** - największa instytucja państwowa w Polsce. Powołana została do życia w 2031 roku w celu lepszego zarządzania informacją i polepszenia kontroli nad wizerunkiem państwa.

Przed rozpoczęciem gry, każdy Obywatel wybiera sobie pionek, stawia go na polu „Start” i rzuca jedną kością. Ten, który wyrzuci największą ilość oczek rozpoczyna grę. Pozostali Obywatele przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Obywatel, który wyrzucił najmniejszą ilość oczek zgłasza się na ochotnika jako Wolontariusz Bankowy (dalej Bankier) i bez korzyści dla siebie, pod czujnym okiem smutnych panów w garniturach, reprezentuje Bank i czuwa nad prawidłowym przebiegiem transakcji. W razie remisu, remisujący Obywatele powtarzają rzut.

## Rozgrywka.

Obywatel rzuca kośćmi i przesuwając swój pionek o wyrzuconą ilość oczek zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli zakończy swój ruch na jakimkolwiek niezakupionym terenie, może go kupić za cenę wskazaną w „Akcje własności”. Nabyty „Akt własności” Obywatel kładzie odkryty przed sobą. Jeżeli Obywatel odstąpi od kupna, Bankier wystawia dany „Akt własności” na sprzedaż w drodze licytacji. Cena wywoławcza stanowi połowę ceny wskazanej na „Akcje własności”. W licytacji mogą wziąć udział wszyscy Obywatele, o ile nie tkwią w siódmach Boliwijskich Partyzantek<sup>3</sup>. Licytację wygrywa ten, kto zaoferuje najwyższą kwotę. Jeżeli Obywatel nie posiada odpowiedniej ilości gotówki, licytację wygrywa ten, którego zaoferowana kwota była druga co do wielkości. Jeżeli żaden z Obywateli nie zaoferuje nawet ceny wywoławczej, „Akt własności” pozostaje w banku.

Jeżeli pionek zatrzyma się na polu należącym do innego Obywatela, należy wypłacić mu kwotę wskazaną na „Akcje własności” tytułem opłaty za postój. Jeżeli właściciel terenu nie upomni się o opłatę do momentu rzutu kośćmi przez kolejnego Obywatela, lub przebywa w „Boliwijskim łagrze”, opłata jest anulowana.

Obywatel, który wyrzuci dublet (taką samą ilość oczek na obu kościach) rzuca powtórnie i przesuwając swój pionek o łączną ilość oczek z obu rzutów. Jeśli jednak powtórnie wyrzuci dublet, trafia w łapy Boliwijskich Partyzantek i trafia do „Boliwijskiego łagru”.

## Pola Specjalne.

W grze oprócz terenów przeznaczonych do handlu występuje także 13 pól specjalnych. Jeżeli Obywatel zakończy swój ruch, na którymś z nich wykonuje przypisaną do nich akcję.

Start – pole, z którego rozpoczynają wszyscy Obywatele. Jeżeli Obywatel zakończy swój ruch na tym polu lub minie je otrzymuje 400 zł. Jeżeli Obywatel przemieszczając się zgodnie z poleceniem karty „Ślepy traf” zakończy ruch, lub minie pole „Start” również otrzymuje 400 zł, chyba, że karta wskazuje inaczej. **[JEDZ FRYTKI]**

Ślepy traf (3 pola czerwone i 3 pola niebieskie oznaczone znakiem zapytania) – Obywatel, który zakończył swój ruch na jednym z pól „Ślepy traf” ciągnie kartę z odpowiedniego zestawu, wykonuje polecenie umieszczone na niej, a następnie wsuwa ją na spód talii.

Boliwijski łagier – Pole na którym przebywają Obywatele, którzy w jakikolwiek sposób wpadli w łapy Boliwijskich Partyzantek (dwukrotne wyrzucenie dubletu, karta „Ślepy traf”, pole „Zasadzka Boliwijskich Partyzantek”). Obywatel skierowany do „Boliwijskiego łagru” nie przechodzi przez „Start” i nie otrzymuje premii 400 zł. Przebywający w „Boliwijskim łagrze” opuszcza dwie kolejki rzutów, traci prawo do kupna, sprzedaży i pobierania opłat za postój. W turze, w której trafi do „Boliwijskiego łagru” oraz w kolejnych turach uwięzienia, Obywatel może podjąć próbę ucieczki. W tym celu rzuca obiema kośćmi. Jeśli wyrzuci dublet, ponosi koszty zakupu sprzętu niezbędnego do ucieczki w wysokości 100 zł i udaje się do „Pogranicza Prowincji Boliwijskiej”. Jeżeli nie wyrzuci

<sup>3</sup> **Boliwijskie Partyzantki** - formacja militarna walcząca o niepodległość Prowincji Boliwia. Cechą charakterystyczną Boliwijskiej Partyzantki jest umundurowanie topless, czasem zastępowane skąpym bikini.

dubletu musi przekupić bezwzględne i nieobyczajne strażniczki kwotą 400 zł. Szemraną transakcję przechwytuje MI, pieniądze trafiają do banku, a uwolniony Obywatel udaje się do „Pogranicza Prowincji Boliwijskiej”. Jeżeli Obywatel skierowany do „Boliwijskiego łagru” posiada kartę „Uciekasz z niewoli...” może ją wykorzystać i automatycznie trafia do „Pogranicza Prowincji Boliwijskiej”.

Pogranicze Prowincji Boliwijskiej – pole otaczające „Boliwijski łagier” - Jeżeli ilość wyrzuconych oczek wskazuje koniec ruchu na polu „Boliwijski łagier” (poza przypadkami opisanymi powyżej), Obywatel kończy ruch na polu „Pogranicze Prowincji Boliwijskiej”, wybałusza gały na przebywających w łagrze więźniów i ich strażniczki nie ponosząc żadnych konsekwencji.

Poligon Atomowy Burkina Faso – Obywatel **[JEDZ FRYTKI]** kończący ruch na tym polu rozgląda się w lewo, rozgląda się w prawo, podziwia betonowe równiny Burkina Faso<sup>4</sup>. Stwierdza, że nie ma tu wiele do roboty i czeka spokojnie na swój kolejny rzut kośćmi.

Jedz Frytki – Jeśli Obywatel zakończy ruch na tym polu ulega przekazowi podprogowemu<sup>5</sup> i kupuje frytki za 400zł. Następnie zjada je z uśmiechem ku chwale ojczyzny.

Zasadzka Boliwijskich Partyzantek – nieszczęśnik, który stanie na tym polu trafia do „Boliwijskiego łagru”.

Ofiara na Sektę Miecia – Pole oznaczające świątynię Sekty Miecia<sup>6</sup>. Kończąc swoją turę na tym polu Obywatel musi wpłacić ofiarę w wysokości „co łaska”. Dziwnym zbiegiem okoliczności łaska Obywatela zawsze przelicza się na 200zł.

## Rozbudowa.

Obywatel, który posiada wszystkie tereny z danego państwa może rozpocząć ich rozbudowę przez zakup domów i bunkrów. Domy i bunkry zakupuje się z banku bezpośrednio przed swoim rzutem kośćmi za cenę wskazaną na „Akcje własności”. W jednej turze można zakupić maksymalnie 3 budynki. Obowiązuje zasada proporcjonalnego zakupu, oznacza to, że drugi dom na danym terenie można postawić dopiero gdy na pozostałych terenach z danego państwa jest już jeden dom. Ta sama zasada obowiązuje przy zakupie kolejnych domów. Analogicznie więc, trzeci dom można postawić na danym terenie, gdy na pozostałych terenach są już dwa domy. Gdy na wszystkich terenach z danego państwa są cztery domy, Obywatel może zakupić i postawić na nich bunkry. W takim przypadku oddaje domy do banku i stawia na ich miejscu bunkry. Kupione budynki należy ustawić na planszy, na górze pola danej nieruchomości.

W przypadku gdy w banku brakuje domów, lub bunkrów, można je zakupić dopiero, gdy któryś z Obywateli odda je do banku.

Obywatel może sprzedawać domy lub bunkry do banku za połowę ich wartości, jeśli powstanie taka konieczność (np. gdy nie będzie wstanie uregulować wierzytelności powstałych wobec innego Obywatela lub banku) lub własnego „widzi mi się”.

Jeżeli Obywatel sprzedaje do banku bunkry otrzymuje z banku połowę wartości zakupu bunkru i połowę wartości 4 domów.

4 **Burkina Faso** - do listopada 2052 roku niewielka republika w zachodniej Afryce. Po wypowiedzeniu wojny Wielkiej Rzeczypospolitej i przeprowadzeniu nieudanej próby odpalenia rakiety z głowicą atomową ogłoszona została zamkniętą strefą skażoną, która stanowił polski poligon jądrowy.

5 **Przekaz podprogowy** - rejestrowanie informacji bez świadomości ich spostrzegania. Informacje zawierające przekaz podprogowy są pod stałym nadzorem Ministerstwa Informacji, w szczególności **[JEDZ FRYTKI]** Wydziału Weryfikacji Faktów Departamentu Cenzury.

6 **Miecio** - krwiożercze, wszechobecne, wrażliwe i płochę uosobienie Ducha Narodu, przedstawiane w formie "niebieskiego Pac-mana z czerwonymi oczami", którego kolory miałyby świadczyć o znacznym spożyciu Francuzów.

## Zastaw hipoteczny.

Obywatel posiadający dany teren może oddać go pod zastaw hipoteczny. W takim wypadku odwraca „Akt własności” na stronę oznaczoną jako „Zastaw hipoteczny” i pobiera z banku kwotę równą połowę wartości terenu wskazanej na „Akcje własności”. Pod zastaw hipoteczny oddać można jedynie teren niezabudowany. Jeżeli teren jest zabudowany, przed oddaniem go w zastaw należy sprzedać do banku budynki. W tym przypadku również obowiązuje zasada proporcjonalności.

Obywatel, który wziął pożyczkę pod zastaw hipoteczny, nie może pobierać od innych Obywateli opłat za postój na zastawionym terenie.

W przypadku zwrotu pożyczki pod zastaw hipoteczny Obywatel wpłaca do banku pożyczoną kwotę oraz odsetki w wysokości 10% wartości pożyczki i odwraca z kartę „Aktu własności”. Posiadane wcześniej domy i bunkry nie podlegają zwrotowi, należy zakupić je ponownie w kolejnych turach, na pierwotnych zasadach.

## Handel między Obywatelami.

Każdy Obywatel przed swoją turą może handlować z pozostałymi Obywatelami. Obywatele mogą handlować między sobą wyłącznie „Aktami własności” oraz kartą „Ślepy traf” „Uciekasz z niewoli...”. Domy oraz bunkry skupuje i sprzedaje wyłącznie bank. Cenę kupna-sprzedaży terenu Obywatele ustalają między sobą.

W przypadku zakupu terenu oddanego wcześniej pod zastaw **[JEDZ FRYTKI]**, Obywatel wchodzący w jego posiadanie wpłaca do banku 10% wartości zastawu hipotecznego. Obywatel. Może od razu zwrócić do banku pożyczkę zaciągniętą pod zastaw przez poprzedniego właściciela lub zrobić to później. Jeżeli zdecyduje się spłacić do banku pożyczkę później, to oprócz kwoty zastawu hipotecznego ponownie wpłaca do banku jego 10% wartości.

Obywatele nie mogą przekazywać innym Obywatelom posiadanych kart postaci darowizny, mogą je jednak sprzedawać za dowolną cenę lub wymieniać na inne karty. Odbywa się to na warunkach jakie ustalą między sobą.

## Należności wobec innych Obywateli i banku.

Należności za postój powstałe wobec innych Obywateli należy regulować w pierwszej kolejności gotówką. Jeżeli Obywatel, nie jest w stanie uregulować należności wobec innego gracza, musi sprzedać posiadane domy i/lub zastawić posiadane tereny, a otrzymane z banku pieniądze przekazać wierzycielowi, aż do momentu spłaty całości należności. Jeżeli mimo sprzedania wszystkich budynków należność nie zostanie uregulowana, Obywatel przekazuje wierzycielowi kolejno zastawione „Akty własności”. W przypadku przekazywania zastawionych terenów, należność wobec wierzyciela pomniejsza się o wartość zastawu hipotecznego. Jeżeli w celu spłaty należności Obywatel musi oddać wierzycielowi wszystkie swoje zastawione tereny, bankrutuje i odpada z gry.

Wierzyciel przejmujący zastawione nieruchomości zobowiązany jest wpłacić do banku 10% wartości „Zastawu hipotecznego”, analogicznie jak w przypadku ich kupna.

W przypadku należności powstałych wobec banku obowiązują te same zasady co w przypadku należności wobec innych Obywateli. Z zastrzeżeniem, że jeżeli bank w wyniku spłaty należności wobec niego wchodzi w posiadanie „Aktów własności” wystawia je na sprzedaż w drodze licytacji.

## Pozostałe ustalenia i koniec gry.

Obywatele nie pomagają sobie nawzajem w ściąganiu należności, nie przypominają o opłatach za postój i nie pożyczają sobie gotówki, budynków ani nieruchomości. Wszystkie należności muszą być regulowane w momencie ich powstania.

Gra kończy się gdy Obywatele mają dość lub wszyscy z wyjątkiem jednego zbankrutują. Jeżeli przed grą Obywatele ustalili czas gry, po jego upływie zlicza się majątek każdego z nich. Wygrywa ten, który zgromadzi największy. Do sumowanego majątku zlicza się posiadaną gotówkę, „Akty własności”, domy, bunkry i połowę wartości zastawionych nieruchomości.

## Obywatel Barsztik życzy miłej zabawy. Ku chwale Ojczyzny!

**I pamiętaj...**  
**[JEDZ FRYTKI]**

Gra jest osadzona w realiach serwisu [www.wielkarzeczpospolita.net](http://www.wielkarzeczpospolita.net). Do jej stworzenia wykorzystałem zasady klasycznej gry *Monopoly* wymyślonej w Stanach Zjednoczonych w okresie Wielkiego Kryzysu przez Charlesa B. Darrowa na podstawie *The Landlord's Game* oraz polskiej wersji tej gry *Eurobusiness*, do której prawa posiada Labo Market Sp. z o.o.

W tworzeniu gry wykorzystałem artykuły z serwisu [www.wielkarzeczpospolita.net](http://www.wielkarzeczpospolita.net) i [www.wielkapedia.wikia.com](http://www.wielkapedia.wikia.com) między innymi:

<http://www.wielka.net/info.php?wiadomosc=576>

<http://www.wielka.net/modul.php?akcja=info&pokaz=mapapolski>

[http://www.wielka.net/img/mapamarsa\\_big.jpg](http://www.wielka.net/img/mapamarsa_big.jpg)

Moja wizytówka:

<http://www.wielka.net/modul.php?akcja=wizytowka&id=4107>

Produkt jest dostępny na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa - na tych samych warunkach 2.5 Polska.



Bartosz „Barsztik” Szamborski  
bszamborski@gmail.com