

**NORUEL**

# REGULAMENT METROPOLY KID

Vom porni împreună cu prietenii noștri, personaje îndrăgite ale benzilor desenate, să cumpărăm casete cu filme de desene animate. Fiecare jucător va avea banii săi și va putea cumpăra orice film își dorește; el va putea negocia cu partenerii de joc și se va distra grozav.

Pe tabla de joc se află mai multe seriale de desene animate care, la rândul lor, conțin mai multe casete episoadе.

În prima etapă a jocului, jucătorii vor cumpăra casetele de desene animate la care îi va trimite zarul după care ei pot negocia cu prietenii în vederea completării serialului de desene animate. Doar fiecare dorește să vadă întreg serialul, nu? Haideți să vedem mai departe care sunt regulile de joc!

Fiecare jucător primește la începutul jocului 150 \$ capital. La fiecare trecere, în sensul săgeții, prin sau peste caseta START, jucătorul va cere bancherului salariul (20 \$). Dacă jucătorul uită să îi ceară și rândul lui la zar a trecut, nu mai poate cere banii în acel tur.

**ÎNCEPUTUL JOCULUI:** Jucătorul care dă zarul cel mai mare începe jocul. El își așează pionul în direcția arătată de săgeată, în funcție de numărul dat cu zarul. Urmează la rând primul jucător din stânga.

**SOSIREA PE O CASETA NEVÂNDUTĂ:** Când un jucător ajunge pe o casetă cu un desen animat asupra căreia nici un alt jucător nu are act de proprietate, are posibilitatea de a cumpăra caseta respectivă de la banca centrală, la prețul tipărit. Dacă va cumpăra, banca centrală va încasa prețul casetei și îi va înmâna jucătorului titlul de proprietate pentru caseta respectivă. Dacă nu cumpăra proprietatea, aceasta va fi scoasă la vânzare prin licitație.

**1**

**SOSIREA PE OCASETĂ VÂNDUTĂ:** Când jucătorul ajunge pe o casetă cu desen animat vândută, proprietarul va cere renta (chiria)



tipărită pe caseta respectivă. O casetă ipotecată (valoarea se află pe spatele cărții) nu este aducătoare de venituri.

Chiria trebuie cerută înainte ca următorul jucător să arunce cu zarul; după aruncarea zarului, acest drept se pierde.

**AVANTAJE PENTRU PROPRIETARI:** Renta se va dubla dacă jucătorul va avea toate casetele cu desene animate de aceeași culoare, reprezentând un serial.

**CĂSUTA "SANSĂ" și CĂSUTA "NOROC":** Când un jucător ajunge pe această căsuță, va alege o carte surpriză ŞANSĂ, respectiv o carte surpriză NOROC și va urma instrucțiunile scrise pe acestea, după care cărțile surpriză vor fi scoase din joc. Cărțile ŞANSĂ și NOROC sunt așezate de la începutul jocului cu față în jos, pe cele două câmpuri din mijlocul tablei de joc; când cărțile ŞANSĂ și NOROC se termină, se introduc din nou în joc.

**BANCA CENTRALĂ:** Se alege un jucător ca bancher. Acesta va plăti și va încasa toate sumele la banca centrală, fără a avea nici un avantaj. Banca centrală va avea în păstrare toate casetele cu desene animate până ce acestea vor fi cumpărate. Banca centrală plătește salarii, premii, împrumută prin ipotecare jucătorii (ipoteca=1/2 din prețul tipărit). Banca centrală poate cumpăra oricând casete la jumătate din prețul tipărit de la jucătorul care este la rând de dat cu zarul. La banca centrală se plătesc și amenziile.

**ÎNCHISOARE:** Un jucător ajunge în închisoare când: pionul său ajunge pe căsuța "INTRI ÎN ÎNCHISOARE"; când trage o carte pe care scrie "INTRĂ ÎN ÎNCHISOARE". Atenție! Intrarea în închisoare nu se poate amâna. Jucătorul care intră în închisoare nu primește salariu dacă în drumul spre închisoare trece prin START. Jucătorul are dreptul să dea cu zarul când îi vine rândul dar nu uzează de acest drept decât dacă se eliberează în condițiile prevăzute mai jos, la punctul A: 2 și 3.

**VIZITAREA ÎNCHISORII:** Dacă un jucător nu este trimis în închisoare dar în cursul jocului ajunge la căsuța "DOAR ÎN

**2**

TRECERE", el o vizitează fără a fi supus nici unei pedepse.  
A. Un jucător ieșe din închisoare:





- 1.După ce aşteaptă două ture de zaruri.
- 2.Dacă plăteşte 15 \$.
- 3.Prin întrebuiențarea cărții - surpriză,

trasă sau cumpărată de la alt jucător. Un jucător poate face tranzacții, încasa chirii, chiar dacă este în închisoare.

### **VĂNZARILE DE CASETE CU DESENE ANIMATE:**

Casetele pot fi vândute între jucători prin negocieri directă.

**IPOTECI:** Dacă un jucător rămâne fără bani sau nu are suficienți, poate ridica de la bancă jumătate din valoarea oricărei casete de-a sa. Aceasta înseamnă că a ipotecat caseta respectivă și nu mai încasează chiria pe ea pentru că proprietatea asupra casetei aparține acum băncii și aceasta o poate vinde la prețul tipărit pe spatele ei + 10% dobândă. Ipotecile fi emise numai de banca centrală. Valoarea ipotecii este de " din prețul tipărit al proprietății. Dobândă este de 10% din valoarea ipotecii și se plătește la răscumpărare. Dacă se vinde o casetă ipotecată, noul proprietar este obligat să achite pe loc valoarea casetei (înscrisă pe tabla de joc) și dobândă de 10% către bancă; dacă ipoteca nu se achită pe loc, se va mai plăti la achitare încă o dată dobândă de 10%.

**OPRIREA PLĂȚILOR (FALIMENT):** Un jucător care nu mai poate plăti o rentă către alt jucător, chiar dacă ipotechează toate casetele, îl recompensează pe acesta prin cedarea tuturor casetelor deținute, intrând în faliment și părăsind jocul. Dacă un jucător nu poate plăti amenzile, casetele sale vor fi preluate de banca centrală care le va scoate la licitație, la prețul tipărit pe tabla de joc.

**DIVERSE:** Dacă un jucător nu poate plăti renta, el poate plăti creditorului fie parțial bani, fie parțial casete, în funcție de negocieri. Jucătorii nu au voie să se ajute în nici un fel unul pe celălalt. Dacă o fac, ceilalți jucători îi pot obliga la plata unei AMENZI de 20 \$ către banca centrală. Jucătorii nu pot împrumuta bani decât prin ipotecare și numai de la banca centrală.

### **VARIANTA DE JOC PENTRU SCURTAREA TIMPULUI:**

Pentru scurtarea timpului, bancherul amestecă la începutul jocului casetele și împarte aleatoriu câte două fiecărui jucător.

Casetele primite vor fi plătite de jucători la prețul tipărit pe tabla de joc.

### **CÂȘTIGĂTORUL:**

- 1.Câștigă cel care la sfârșitul timpului de joc



prestabilit are în proprietate cea mai mare valoare.

- 2.Dacă jucătorii dau faliment pe rând, câștigă cel care rămâne ultimul în joc.

Jocul conține:

- o tablă de joc

- 170 bancnote (respectiv 60 de monede) aparținând băncii, având următoarea distribuție:

-30 buc. x 50 \$ = 1.500 \$
-50 buc. x 20 \$ = 1.000 \$
-50 buc. x 10 \$ = 500 \$
-40 buc. x 5 \$ = 200 \$
-30 buc. x 1 \$ = 30 \$
-30 buc. x 2 \$ = 60 \$

- 20 casete cu desene animate
- 32 cărți - surpriză: 16 NOROC și 16 ȘANSĂ
- 1 zar
- 4 pioni
- regulament

# SUCCES !

