



## Przygotowanie gry:

1. **Bankier:** Wybierz jednego z graczy, który będzie pełnił funkcję bankiera. Bankier zarządza pieniędzmi, namiotami i kartami własności.
2. **Pionki:** Każdy gracz wybiera pionek i ustawia go na polu „START”.
3. **Namioty:** Zamiast domków i hoteli w tej wersji gry używamy zielonych namiotów (zastępujących domy) oraz niebieskich namiotów (zastępujących hotele).

## Gracz na początku gry otrzymuje następującą ilość pieniędzy:

- 2 banknoty po 500
- 4 banknoty po 100
- 1 banknot po 50
- 1 banknot po 20
- 2 banknoty po 10
- 1 banknot po 5
- 5 banknotów po 1

Łącznie daje to 1500 na gracza.



## Cel gry:

Zostań najbogatszym harcerzem, kupując nieruchomości, budując na nich namioty oraz unikać bankructwa.

## Przebieg gry:

1. **Ruch:** Każdy gracz rzuca kostką i przesuwa się o tyle pól, ile wypadnie oczek.
2. **Kupowanie pól:** Kiedy staniesz na niezajętym polu, możesz je kupić od banku. Jeżeli zdecydujesz się nie kupować, bankier wystawia je na aukcję dla innych graczy.
3. **Płacenie czynszu:** Jeśli staniesz na polu należącym do innego gracza, musisz zapłacić czynsz. Wysokość czynszu zależy od liczby namiotów na danym polu.



## Budowanie namiotów:

### Zakup namiotów:

Kiedy posiadasz wszystkie pola w jednym kolorze, możesz kupować zielone namioty. Koszt budowy jest podany na karcie własności.

Możesz postawić tylko jeden zielony namiot na każdym polu, a następnie kolejny w tej samej kolejności.

### Niebieskie namioty:

Kiedy na wszystkich polach w danej grupie znajdują się po cztery zielone namioty, możesz je zamienić na niebieski namiot.

Niebieski namiot znacząco podnosi czynsz, który inni gracze muszą płacić, gdy staną na twoim polu.



## Więzienie:

Możesz trafić do więzienia na trzy sposoby: lądując na polu „Idziesz do więzienia”, wyciągając odpowiednią kartę „Szansa” lub wyrzucając trzy razy dublet.

## Wyjście z więzienia:

Aby wyjść z więzienia, możesz zapłacić 200 na początku swojej następnej tury, użyć karty „Wyjdź wolnym z więzienia” (jeśli ją posiadasz) lub spróbować wyrzucić dublet.

## Hipoteki i handel:

**Hipoteka:** Kiedy potrzebujesz gotówki, możesz zastawić swoje pola w banku. Kiedy pole jest pod hipoteką, nie można na nim stawiać namiotów ani pobierać czynszu od innych graczy.

**Handel:** Możesz negocjować i handlować polami, pieniędzmi oraz kartami „Wyjdź wolnym z więzienia” z innymi graczami. Wszystkie transakcje muszą być uzgodnione przez obie strony.

## Bankructwo:

Jeśli nie jesteś w stanie spłacić długów, musisz ogłosić bankructwo. Wszystkie twoje nieruchomości, namioty oraz pieniądze trafiają do wierzyciela lub banku, jeśli dług dotyczy banku.

**Po ogłoszeniu bankructwa gracz opuszcza grę.**