ZOSTAŃ DEWELOPEREM

INSTRUKCJA GRY

2 – 6 GRACZY

14+ WIEK

50 MINUT – 3 GODZINY

GRA PLANSZOWA

EDUKACJA Z AWATAREM TWÓRCY

ZBUDUJ
SWÓJ SUKCES
KROK PO KROKU

WEJDŹ DO GRY, W KTÓREJ LICZY SIĘ KAŻDA DECYZJA

SPIS TREŚCI

Spis treści ... 3
1. Witaj, Deweloperze! ... 5
2. Cel gry ... 6
3. Zawartość pudełka ... 6
4. Elementy gry ... 7
    4.1. Kolory ... 7
    4.2. Karty inwestycji – trzy typy ... 7
    4.3. Karty Wydarzeń Małych i Dużych Inwestycji ... 8
    4.4. Karty Postaci ... 9
    4.5. Karty Celu ... 10
    4.6. Żetony inwestycji ... 10
    4.7. Karty Edukacyjne ... 11
    4.8. Banknoty ... 11
5. Przygotowanie do gry ... 12
6. Przebieg tury ... 13
7. Plansza i pola finansowe ... 14
8. Tabela inwestycji ... 15
    8.1. Małe inwestycje ... 15
    8.2. Duże inwestycje ... 16
9. Przypadki z gry ... 17
10. Bankructwo ... 17
11. Kredyt obrotowy ... 18
12. Najczęściej zadawane pytania ... 19

1. WITAJ, DEWELOPERZE!

Masz zawód, pierwszą wypłatę i 200 tys. zł oszczędności. Reszta zależy od Ciebie.

Zaczynasz od małych rzeczy: garaż do szybkiej odsprzedaży, działka czekająca na lepszy dojazd, domek letniskowy, który trzeba jeszcze postawić. Każda inwestycja ma dwie twarze – cenę, którą płacisz dziś, i pieniądze, które mają wrócić później.

Gdy masz co najmniej 500 tys. zł w gotówce i podczas ruchu przejdziesz przez pole przejścia lub zatrzymasz się na nim, możesz wejść na Tor Dużych Inwestycji.

2. CEL GRY

Na początku gry wylosujcie tyle Kart Celu, ilu jest graczy, plus 1 dodatkową kartę. Wszystkie wylosowane Karty Celu są wspólną pulą dostępną dla wszystkich graczy i przez całą rozgrywkę leżą odkryte na środku planszy. Pozostałe Karty Celu odłóżcie do pudełka bez oglądania.

Gracz, który jako pierwszy kupi 2 Karty Celu, wygrywa grę.

3. ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Element	Liczba
Plansza dwutorowa	1
Karty Małych Inwestycji (czerwone)	19
Karty Dużych Inwestycji (niebieskie)	29
Karty Wydarzeń Małych Inwestycji (M)	50
Karty Wydarzeń Dużych Inwestycji (D)	50
Karty Edukacyjne – pytania (żółte)	50
Karty Celu	16
Karty Postaci	6
Pionki graczy	6
Żetony Inwestycji	2 x 25
Banknoty w 11 nominałach (1 000 zł – 2 000 000 zł)	340
Kostki sześcienne (k6)	3
Instrukcja	1

Pełny rozkład nominałów znajdziesz w rozdziale 4.8.

Karty Edukacyjne

Karty Inwestycji

Karty Postaci

4. ELEMENTY GRY

4.1. Kolory

CZERWONY: Tor Małych Inwestycji: karty inwestycji i karty wydarzeń z literą M.
NIEBIESKI: Tor Dużych Inwestycji: karty inwestycji i karty wydarzeń z literą D.
ŻÓŁTY: Karty Edukacyjne i pola ze znakiem zapytania.

4.2. Karty inwestycji – trzy typy

Typ	Jak rozpoznać	Jak działa
TYP A: gotowa	ZAKUP, SPRZEDAŻ, ZYSK	Kupujesz w jednym kroku. Zakończona od razu, można ją natychmiast sprzedać.
TYP B: dwuetapowa	I etap, II etap, SPRZEDAŻ, ZYSK	Kupujesz w dwóch krokach. II etap opłacasz w dowolnej swojej późniejszej turze.
TYP C: z dochodem, inwestycja jedno- lub dwuetapowa	napis DOCHÓD MIESIĘCZNY	Dochód pobierasz za każdym razem, gdy zatrzymasz się na odpowiednim polu lub przez nie przejdziesz.

Karty Inwestycji są podzielone na Małe Inwestycje i Duże Inwestycje. Gracz otrzymuje odpowiednią kartę w momencie zakupu inwestycji na Torze Małych Inwestycji lub Torze Dużych Inwestycji. Karta potwierdza posiadanie danej inwestycji i zawiera informacje potrzebne podczas dalszej rozgrywki.

Wśród Kart Małych i Dużych Inwestycji znajdują się również inwestycje, które generują miesięczny dochód pasywny. Posiadanie takiej inwestycji daje graczowi dodatkowy przychód podczas rozgrywki:

- Po zatrzymaniu się na polu „WYPŁATA + MIESIĘCZNY DOCHÓD PASYWNY” lub przejściu przez nie pobierasz wypłatę oraz należny dochód pasywny,
- Po zatrzymaniu się na polu „MIESIĘCZNY DOCHÓD PASYWNY” lub przejściu przez nie pobierasz należny dochód pasywny.

Wysokość dodatkowego dochodu wynika z posiadanych przez gracza inwestycji generujących dochód miesięczny. Na każdej Karcie Inwestycji znajduje się również kod QR. Po jego zeskanowaniu uruchamiany jest awatar stworzony z wykorzystaniem AI, który przekazuje informacje dotyczące konkretnej inwestycji. Dzięki temu gracz może poznać dodatkowe szczegóły dotyczące jej rodzaju oraz zagadnień związanych z realizacją podobnych projektów w prawdziwej branży deweloperskiej.

Inwestycje można sprzedawać na każdym etapie realizacji. Gracz może sprzedać sam grunt, rozpoczętą inwestycję lub inwestycję zakończoną. W przypadku sprzedaży samego gruntu gracz otrzymuje cenę wskazaną dla działki na Karcie Inwestycji i na polu planszy.

WAŻNE

Wartość inwestycji to kwota, którą Bank wypłaciłby za nią w danym momencie.

- po I etapie: wartość = cena I etapu,
- po zakończeniu: wartość = kwota SPRZEDAŻ,
- inwestycja jednoetapowa: wartość = kwota SPRZEDAŻ.

Wiążąca jest zawsze karta inwestycji. Jeżeli plansza podaje inną kwotę – obowiązuje karta.

4.3. Karty Wydarzeń Małych i Dużych inwestycji

Na Torze Małych i Dużych Inwestycji znajdują się pola Kart Wydarzeń. Jeśli zatrzymasz się na takim polu, dobierz 1 kartę z odpowiedniej talii i wykonaj jej polecenie.

Na każdej karcie znajduje się również kod QR, który uruchamia awatara z ciekawostką lub praktyczną sytuacją związaną z branżą deweloperską.

ZASADY SZCZEGÓLNE KART WYDARZEŃ

Treść Karty Wydarzenia ma pierwszeństwo przed zasadami ogólnymi gry. Po wykonaniu efektu kartę odłóż na stos kart odrzuconych.

Jeżeli karta dotyczy przyszłego działania, zachowaj ją odkrytą przed sobą do momentu wykorzystania, a następnie odłóż.

Jeżeli karta wymaga konkretnej inwestycji, której nie posiadasz, jej efekt nie jest wykonywany.

Jeżeli karta pozwala otrzymać inwestycję, która należy już do innego gracza, efekt ten nie jest wykonywany.

Po wyczerpaniu talii potasuj karty odrzucone i utwórz nową talię.

Licytacja

Gracz wybiera jedną wolną inwestycję z odpowiedniego toru. Cena wywoławcza wynosi 50% ceny zakupu:

- przy inwestycji jednoetapowej: 50% kwoty ZAKUP,
- przy dwuetapowej: 50% ceny I etapu.

Minimalne przebicie: 10 tys. zł na Torze Małych Inwestycji i 100 tys. zł na Torze Dużych Inwestycji.

Wygrywa najwyższa oferta. Zwycięzca płaci Bankowi i otrzymuje Kartę Inwestycji. Przy inwestycji dwuetapowej wylicytowana cena zastępuje tylko koszt I etapu; II etap opłaca się później według karty. Jeśli nikt nie licytuje, inwestycja pozostaje wolna.

W licytacji mogą brać udział gracze znajdujący się na tym samym Torze Inwestycji.

Wspólna inwestycja

Jeżeli karta pozwala na wspólną inwestycję, gracz wybiera jednego gracza z tego samego toru. Po jego zgodzie wybierają jedną wolną inwestycję.

Koszty i kwotę ze sprzedaży dzielą zawsze 50:50. Każdy sam opłaca swoją część. Realizacja kolejnego etapu i sprzedaż wymagają zgody obu graczy.

Kartę Inwestycji trzyma gracz, który dobrał Kartę Wydarzenia. Obraca ją o 90°, a na planszy umieszcza jeden żeton AKT lub BUDOWA.

Do wspólnej inwestycji nie można wybrać inwestycji z DOCHODEM MIESIĘCZNYM.

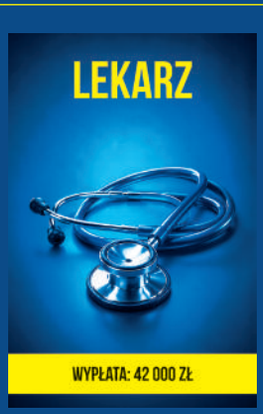
Jeżeli jeden ze współwłaścicieli bankrutuje, wspólna inwestycja zostaje sprzedana, a uzyskana kwota jest dzielona po 50%. Jeżeli jeden z graczy przechodzi na Tor Dużych Inwestycji, zasada ta dotyczy jego wspólnych Małych Inwestycji.

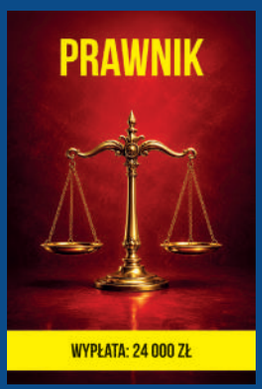
WAŻNE

Jeżeli Karta Wydarzenia odnosi się do wartości, najdroższej lub najtańszej inwestycji, zastosuj zasady „Wartości inwestycji" opisane w rozdziale 4.2.

4.4. Karty Postaci

Zawód	Wypłata
LEKARZ	42 tys. zł
PRAWNIK	24 tys. zł
ROLNIK	12 tys. zł
POLICJANT	11 tys. zł
URZĘDNIK	10 tys. zł
NAUCZYCIEL	8 tys. zł





4.5. Karty Celu

Szesnaście kart z celami, do których zmierzasz – od podróży po prywatną wyspę. Na każdej znajduje się numer, nazwa, ilustracja i cena. Na początku partii losuje się tyle Kart Celu, ilu jest graczy, plus 1 dodatkową. Pozostałe karty wracają do pudełka bez oglądania.

Wylosowane Karty Celu tworzą wspólną pulę dostępną dla wszystkich graczy i przez całą rozgrywkę leżą odkryte na środku planszy. Gdy masz wystarczającą ilość gotówki, możesz kupić wybraną Kartę Celu, płacąc Bankowi cenę wskazaną na karcie i zabierając ją przed siebie. Zakup Karty Celu wykorzystuje 1 z 2 dostępnych działań. W jednej turze możesz kupić maksymalnie 1 Kartę Celu. Kupionej karty nie zastępuje się nową kartą z pudełka. Gracz, który jako pierwszy kupi 2 Karty Celu, natychmiast wygrywa grę.

Nr	Karta Celu	Cena
1	PODRÓŻ DOOKOŁA ŚWIATA	1,6 mln zł
2	LUKSUSOWY ZEGAREK	1 mln zł
3	BIŻUTERIA Z DIAMENTAMI	1,4 mln zł
4	KOLIA Z DIAMENTAMI	1,5 mln zł
5	DOMEK W KARKONOSZACH	2 mln zł
6	SAMOCHÓD SPORTOWY	1,7 mln zł
7	KOLEKCJA DZIEŁ SZTUKI	7 mln zł
8	DOM Z BASENEM	9 mln zł
9	HELIKOPTER	5 mln zł
10	WILLA W ALPACH	6 mln zł
11	ZAMEK W TOSKANII	10 mln zł
12	APARTAMENT W MONACO	5 mln zł
13	JACHT	30 mln zł
14	PRYWATNY SAMOLOT	17 mln zł
15	WILLA W MALIBU	7 mln zł
16	PRYWATNA WYSPA	11 mln zł

4.6. Żetony Inwestycji

Żetony inwestycji są jednostronne i występują w dwóch rodzajach:

- 25 żetonów „AKT NOTARIALNY”
- 25 żetonów „BUDOWA”

Żeton AKT NOTARIALNY kładziesz na planszy w momencie zakupu gruntu pod inwestycję. Oznacza on, że grunt został kupiony, ale inwestycja nie została jeszcze wybudowana.
Po zakończeniu budowy żeton AKT NOTARIALNY zastępujesz żetonem BUDOWA. Oznacza on ukończoną inwestycję.

Wyjątek stanowią inwestycje jednoetapowe. Jeśli trafisz na inwestycję, która nie wymaga osobnego zakupu gruntu i etapu budowy, po jej zakupie od razu umieszczasz na planszy żeton BUDOWA.

4.7. Karty Edukacyjne

Każda karta zawiera pytanie oraz cztery odpowiedzi A–D. Za poprawną odpowiedź gracz otrzymuje 50 tys. zł na torze małych inwestycji lub 200 tys. zł na torze dużych inwestycji. Prawidłowa odpowiedź jest na karcie oznaczona żółtym kolorem, dlatego kartę zawsze odczytuje bankier.

4.8. Banknoty

W pudełku jest 340 banknotów w 11 nominałach – od 1 000 zł do 2 000 000 zł. Kolumna „Na start" pokazuje, ile sztuk każdego nominału bankier odlicza jednemu graczowi na początku partii; reszta zostaje w banku.

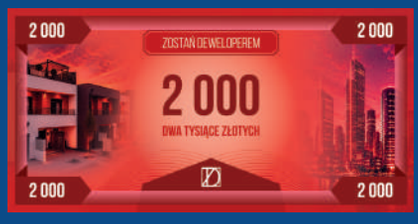
Nominał	Na start (1 gracz)	W pudełku
1 000 zł	4	40
2 000 zł	3	40
5 000 zł	2	20
10 000 zł	2	30
20 000 zł	3	40
50 000 zł	–	30
100 000 zł	1	30
200 000 zł	–	30
500 000 zł	–	20
1 000 000 zł	–	20
2 000 000 zł		40
Razem	15 szt. = 200 tys. zł	340

WSKAZÓWKA

Najczęściej używany nominał to 20 000 zł: obsługuje wypłaty z Kart Postaci i większość pól finansowych. Bankier powinien mieć go pod ręką.

Bank nigdy się nie kończy. Gdyby zabrakło konkretnego nominału, wymieńcie banknoty między graczami na większe.

Jeżeli po podziale kwoty powstaje wartość kończąca się na 500 zł, zaokrąglij ją w dół do pełnego 1 000 zł.



5. PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóżcie planszę.
2. Przygotujcie osobno Karty Małych i Dużych Inwestycji, tak aby Bankier mógł łatwo odnaleźć właściwą kartę. Potasujcie osobno obie talie Kart Wydarzeń oraz Karty Edukacyjne.
3. Wylosujcie tyle Kart Celu, ilu jest graczy, plus 1 dodatkową kartę. Wylosowane Karty Celu umieśćcie na środku planszy, tak aby ich ceny były widoczne dla wszystkich przez całą rozgrywkę. Pozostałe Karty Celu odłóżcie do pudełka bez ich oglądania.
4. Wybierzcie bankiera.
5. Bankier odlicza każdemu graczowi 200 tys. zł kapitału startowego: 4 × 1 000 zł, 3 × 2 000 zł, 2 × 5 000 zł, 2 × 10 000 zł, 3 × 20 000 zł, 1 × 100 000 zł.
6. Każdy gracz losuje Kartę Postaci i stawia pionek na polu START.
7. Grę rozpoczyna gracz, którego Karta Postaci wskazuje najniższe zarobki. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

6. PRZEBIEG TURY

1. Rzuć DWIEMA kostkami na Torze Małych Inwestycji i TRZEMA na Torze Dużych Inwestycji.
2. Przesuń pionek zgodnie ze strzałką. Jeśli zatrzymasz się na polu wypłaty lub przez nie przejdziesz, pobierz należne pieniądze.
3. W każdej swojej turze wykonujesz dwa ruchy:

   Po przesunięciu pionka masz do dyspozycji maksymalnie 2 działania. Jeżeli pole wymaga decyzji, np. zakup inwestycji, odpowiedź na pytanie lub dobranie Karty Wydarzenia, wykonanie działania tego pola zużywa 1 działanie. Pozostałe działanie możesz wykorzystać na sprzedaż lub rozwój innej posiadanej inwestycji.

   Pola automatyczne, np. wypłata lub automatyczny koszt, nie zużywają działania. W takim przypadku pozostają Ci 2 działania inwestycyjne. Jeśli staniesz na wolnym polu inwestycji i zrezygnujesz z zakupu, sama decyzja również zużywa 1 działanie.
4. Po zakupie inwestycji oznaczasz ją odpowiednim żetonem na planszy.

   Jeśli kupujesz I etap inwestycji dwuetapowej, czyli sam grunt, połóż na jej polu żeton „AKT". Jeśli kupujesz inwestycję jednoetapową, połóż od razu żeton „BUDOWA".

   Po opłaceniu II etapu inwestycji dwuetapowej zdejmij żeton „AKT" i zastąp go żetonem „BUDOWA". Gdy sprzedajesz inwestycję do Banku, zdejmujesz z planszy znajdujący się na niej żeton i oddajesz go Bankierowi.
5. Przejście na Tor Dużych Inwestycji. Gdy podczas swojego ruchu przejdziesz przez pole „Przejście na Tor Dużych Inwestycji" lub zatrzymasz się na nim i masz co najmniej 500 tys. zł w gotówce, możesz przejść na Tor Dużych Inwestycji. Nie musisz zatrzymać się dokładnie na tym polu. Przejście jest dobrowolne.

WAŻNE

II etap inwestycji możesz opłacić podczas ruchu inwestycyjnego w dowolnej swojej turze. Nie musisz ponownie stawać na polu tej inwestycji. Wystarczy, że masz odpowiednią kwotę.

Inwestycje sprzedaje się wyłącznie do Banku. Gracze nie mogą sprzedawać sobie inwestycji, chyba że możliwość takiej transakcji wynika z Karty Wydarzeń.

Jeśli inwestycja jest dwuetapowa i posiadasz wyłącznie grunt, możesz sprzedać samą działkę po cenie zakupu wskazanej na Karcie Inwestycji oraz na odpowiednim polu planszy.

Jeśli inwestycja została już ukończona, sprzedajesz ją po cenie wskazanej w pozycji „SPRZEDAŻ".

W przypadku inwestycji jednoetapowej nie występuje osobny etap sprzedaży gruntu. Po zakupie obowiązuje wyłącznie cena wskazana w pozycji „SPRZEDAŻ".

Inwestycji kupionej w tej samej turze nie możesz od razu rozwinąć do kolejnego etapu. Jeśli więc po wejściu na pole kupisz grunt, nie możesz w tej samej turze opłacić budowy na tym gruncie. Możesz natomiast zakończyć budowę lub sprzedać inną inwestycję, którą posiadałeś wcześniej.

7. PLANSZA I POLA FINANSOWE

Tor Małych Inwestycji ma 38 pól i 19 pól inwestycji. Tor Dużych Inwestycji ma 54 pola i 29 pól inwestycji. Pionki poruszają się w kierunku strzałki przy polu START, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Na polu ze znakiem zapytania odpowiadasz na pytanie z Karty Edukacyjnej. Za poprawną odpowiedź pobierasz z Banku 50 tys. zł na Torze Małych Inwestycji i 200 tys. zł na Torze Dużych Inwestycji.

finansowe	Tor mały	Tor duży
ZYSK DODATKOWY	+20 tys. zł	+200 tys. zł
PREMIA	+15 tys. zł	+150 tys. zł
ZMIANA PRAWA	–	+50 tys. zł
WODA	–	−20 tys. zł
UBEZPIECZENIE	–	−50 tys. zł
PRĄD	–	−80 tys. zł
URZĄD SKARBOWY	–	−150 tys. zł
GAZ	–	−80 tys. zł
KANALIZACJA	–	−60 tys. zł
SĄSIAD	–	−100 tys. zł

Przejście na Tor Dużych Inwestycji

Gdy podczas swojego ruchu przejdziesz przez pole przejścia lub zatrzymasz się na nim i masz co najmniej 500 tys. zł w gotówce, możesz przejść na Tor Dużych Inwestycji. Po przejściu przenieś pionek na pole „Kredyt Obrotowy 5 mln zł" i pobierz z Banku 5 mln zł.

W momencie przejścia:

- musisz sprzedać wszystkie posiadane Małe Inwestycje. Jeśli posiadasz tylko grunt, sprzedajesz go do Banku po cenie zakupu wskazanej na Karcie Inwestycji. Jeśli inwestycja jest zakończona, sprzedajesz ją po cenie wskazanej w pozycji „SPRZEDAŻ".
- od tej chwili nie pobierasz już wypłaty wskazanej na Karcie Postaci.

WAŻNE

Przejście na Tor Dużych Inwestycji nie jest obowiązkowe. Możesz kontynuować grę na Torze Małych Inwestycji, jednak ogranicza to możliwości rozwoju i może zmniejszyć Twoje szanse na szybsze zdobycie Kart Celu.

8. TABELA INWESTYCJI

8.1. Małe inwestycje

Nazwa	I etap	II etap	Sprzedaż	Zysk / dochód
FLIP NA GARAŻU	30 tys. zł	–	40 tys. zł	10 tys. zł
DOMEK LETNISKOWY	70 tys. zł	150 tys. zł	290 tys. zł	70 tys. zł
DZIAŁKA ROD	30 tys. zł	20 tys. zł	70 tys. zł	20 tys. zł
CESJA MIESZKANIA	750 tys. zł	–	790 tys. zł	40 tys. zł
BLIŹNIAK	150 tys. zł	800 tys. zł	1,1 mln zł	150 tys. zł
DOM PREMIUM	200 tys. zł	1 mln zł	1,5 mln zł	300 tys. zł
POKÓJ W AKADEMIKU	200 tys. zł	–	320 tys. zł	120 tys. zł
POKÓJ W CONDOHOTELU	300 tys. zł	–	500 tys. zł	200 tys. zł
MIESZKANIE DO REMONTU	500 tys. zł	150 tys. zł	750 tys. zł	100 tys. zł
DOM JEDNORODZINNY	150 tys. zł	500 tys. zł	800 tys. zł	150 tys. zł
MIEJSCE W GARAŻU PODZIEMNYM	40 tys. zł	–	60 tys. zł	20 tys. zł
FLIP NA GRUNCIE	100 tys. zł	–	160 tys. zł	60 tys. zł
DZIAŁKA Z LICYTACJI KOMORNICZEJ	100 tys. zł	–	150 tys. zł	50 tys. zł
GARAŻ WOLNOSTOJĄCY	80 tys. zł	–	110 tys. zł	30 tys. zł
SELF STORAGE	50 tys. zł	50 tys. zł	250 tys. zł	dochód 15 tys. zł
MAŁY LOKAL USŁUGOWY	300 tys. zł	–	400 tys. zł	dochód 2 tys. zł
MYJNIA BEZDOTYKOWA	400 tys. zł	–	1 mln zł	dochód 20 tys. zł
MAŁA KAMIENICA 3 LOKALE	1,2 mln zł	–	1,4 mln zł	dochód 9 tys. zł
BILLBOARD NA DZIAŁCE	60 tys. zł	–	100 tys. zł	dochód 2 tys. zł

W kolumnie „Zysk / dochód” przy inwestycjach generujących dochód miesięczny podana jest wysokość miesięcznego dochodu pasywnego.

8.2. Duże inwestycje

Nazwa	I etap	II etap	Sprzedaż	Zysk / dochód
FLIP NA GRUNCIE	2 mln zł	–	2,5 mln zł	500 tys. zł
BIUROWIEC 3000 M^2	2 mln zł	15 mln zł	24 mln zł	7 mln zł
GRUNT OBJĘTY MPZP	2 mln zł	400 tys. zł	3,3 mln zł	900 tys. zł
AKADEMIK 20 POKOI	800 tys. zł	3,2 mln zł	5,1 mln zł	1,1 mln zł
BLIŹNIAKI 10 SZTUK	1,2 mln zł	5 mln zł	7,7 mln zł	1,5 mln zł
BUDYNEK WIELORODZINNY, 50 MIESZKAŃ	4 mln zł	10 mln zł	19 mln zł	5 mln zł
REMONT GALERII HANDLOWEJ 7 900 M^2	18 mln zł	10 mln zł	34 mln zł	6 mln zł
DOMY PREMIUM	2 mln zł	8 mln zł	13 mln zł	3 mln zł
WIOSKA WAKACYJNA 30 DOMKÓW LETNISKOWYCH	2 mln zł	12 mln zł	17,7 mln zł	3,7 mln zł
AKADEMIK 77 POKOI	1,1 mln zł	9 mln zł	15,6 mln zł	5,5 mln zł
MAGAZYN	3 mln zł	9 mln zł	15 mln zł	3 mln zł
CENTRUM LOGISTYCZNE	8 mln zł	9 mln zł	20 mln zł	3 mln zł
FLIP NA 10 MIESZKANIACH	3,5 mln zł	1,5 mln zł	5,9 mln zł	900 tys. zł
BLOK WIELORODZINNY 90 MIESZKAŃ	6,5 mln zł	21 mln zł	42,2 mln zł	14,7 mln zł
8 SZEREGÓWEK 16 LOKALI	2,2 mln zł	2,8 mln zł	6 mln zł	1 mln zł
KOMPLEKS DOMKÓW LETNISKOWYCH	1 mln zł	3 mln zł	6 mln zł	2 mln zł
HALA PRODUKCYJNA	8 mln zł	8 mln zł	21 mln zł	5 mln zł
KLINIKA	6 mln zł	12 mln zł	25 mln zł	7 mln zł
ADAPTACJA SZKOŁY NA MIESZKANIA	3 mln zł	7 mln zł	13 mln zł	3 mln zł
SCALENIE DZIAŁEK	4 mln zł	1,5 mln zł	7,5 mln zł	2 mln zł
6 SZEREGÓWEK 12 LOKALI	1,2 mln zł	3 mln zł	6,3 mln zł	2,1 mln zł
12 SZEREGÓWEK 24 LOKALE	3 mln zł	6 mln zł	13 mln zł	4 mln zł
SELF STORAGE	2 mln zł	–	2,3 mln zł	dochód 100 tys. zł
REWITALIZACJA HOTELU	6 mln zł	9 mln zł	17 mln zł	dochód 180 tys. zł
APARTAMENTY NA WYNAJEM	7 mln zł	9 mln zł	17 mln zł	dochód 220 tys. zł
PARK MAGAZYNOWY	5 mln zł	20 mln zł	27 mln zł	dochód 400 tys. zł
CENTRUM MEDYCZNE	4 mln zł	10 mln zł	17 mln zł	dochód 400 tys. zł
PARK ROZRYWKI	1,9 mln zł	–	2,2 mln zł	dochód 120 tys. zł
GALERIA OSIEDLOWA	2 mln zł	–	3 mln zł	dochód 100 tys. zł

9. PRZYPADKI Z GRY

PRZYPADEK Z GRY – zakup dwuetapowy

Michał zatrzymuje się na wolnym polu BLIŹNIAK. Karta podaje: ZAKUP GRUNTU 150 tys. zł, BUDOWA 800 tys. zł, SPRZEDAŻ 1,1 mln zł, ZYSK 150 tys. zł.

Michał płaci 150 tys. zł za grunt, bierze kartę i kładzie żeton AKT.
Na razie inwestycja nie przynosi dochodu, ale Michał może sprzedać sam grunt do Banku za 150 tys. zł.

Dwie tury później Michał ma dość gotówki. Nie musi wracać na to pole: w swojej turze płaci 800 tys. zł i zamienia żeton AKT na żeton BUDOWA.

Teraz może sprzedać bliźniaka do banku za 1,1 mln zł.

PRZYPADEK Z GRY – inwestycja z dochodem

Kasia kupuje SELF STORAGE: 50 tys. zł za grunt i 50 tys. zł za kontenery, razem 100 tys. zł.

Po zakończeniu inwestycji Kasia otrzymuje 15 tys. zł dochodu miesięcznego za każdym razem, gdy zatrzyma się na polu „WYPŁATA + MIESIĘCZNY DOCHÓD PASYWNY" lub przez nie przejdzie.

Kasia może też sprzedać Self Storage do Banku za 250 tys. zł. Po sprzedaży traci prawo do dalszego pobierania dochodu miesięcznego.

PRZYPADEK Z GRY – finisz

Arek ma już przed sobą jedną kupioną Kartę Celu. Wspólna pula nadal zawiera DOM Z BASENEM za 9 mln zł.

Arek ma 8,4 mln zł w gotówce oraz zakończoną inwestycję, którą może sprzedać do Banku za 1,1 mln zł. W swojej turze sprzedaje inwestycję i ma już wystarczającą kwotę, aby kupić DOM Z BASENEM.

Płaci Bankowi 9 mln zł i zabiera Kartę Celu ze wspólnej puli. Jest to jego druga Karta Celu, dlatego natychmiast wygrywa grę. Pozostali gracze nie dokańczają swoich tur.

WAŻNE: Gra kończy się dopiero wtedy, gdy jeden z graczy kupi drugą Kartę Celu. Sam zakup pierwszej Karty Celu nie kończy rozgrywki.

10. BANKRUCTWO

Bankructwo ogłaszasz, gdy musisz zapłacić należność, której nie jesteś w stanie uregulować nawet po sprzedaży wszystkich posiadanych inwestycji.

Przed ogłoszeniem bankructwa:

- sprzedajesz do Banku wszystkie posiadane inwestycje,
- całą posiadaną gotówkę przeznaczasz na spłatę należności.

Jeżeli mimo tego nadal brakuje pieniędzy, pozostała część należności zostaje umorzona.

Po ogłoszeniu bankructwa:

- oddajesz wszystkie Karty Inwestycji, a żetony inwestycji wracają do Banku,
- wracasz na pole START Toru Małych Inwestycji,
- otrzymujesz ponownie 200 tys. zł kapitału startowego,
- zachowujesz swoją Kartę Postaci oraz wcześniej zdobyte Karty Celu, od następnej swojej tury grasz dalej na normalnych zasadach.

Bankructwo na Torze Dużych Inwestycji

Jeżeli bankrutujesz na Torze Dużych Inwestycji, niespłacony Kredyt Obrotowy zostaje anulowany. Wracasz na Tor Małych Inwestycji, a Twoja Karta Postaci ponownie staje się aktywna i znów otrzymujesz wynikające z niej wynagrodzenie.

Jeżeli później ponownie spełnisz warunki przejścia na Tor Dużych Inwestycji, możesz jeszcze raz otrzymać 5 mln zł Kredytu Obrotowego. Do spłaty ponownie pozostaje 6 mln zł.

Bankructwa nie można ogłosić dobrowolnie. Następuje wyłącznie wtedy, gdy gracz ma obowiązek zapłaty i nie jest w stanie jej pokryć po wykorzystaniu całej gotówki i sprzedaży posiadanych inwestycji.

11. KREDYT OBROTOWY

Po przejściu na Tor Dużych Inwestycji gracz otrzymuje z Banku 5 mln zł Kredytu Obrotowego. Kwota wymagana do całkowitej spłaty kredytu wynosi 6 mln zł.

Kredyt spłacasz, gdy w toku dalszej gry uzbierasz 6 mln zł potrzebną do jego spłaty. Otrzymanie 5 mln zł Kredytu Obrotowego nie powoduje obowiązku jego natychmiastowej spłaty, nawet jeśli razem z posiadaną wcześniej gotówką masz co najmniej 6 mln zł. Kredytu nie można spłacać częściowo.

Kredyt Obrotowy można otrzymać tylko raz podczas rozgrywki.

Wyjątek stanowi bankructwo. Jeśli gracz zbankrutuje na Torze Dużych Inwestycji, niespłacony Kredyt Obrotowy zostaje anulowany, a gracz wraca na Tor Małych Inwestycji. Jeżeli później ponownie spełni warunki przejścia na Tor Dużych Inwestycji, może ponownie otrzymać 5 mln zł Kredytu Obrotowego, który również wymaga spłaty 6 mln zł.

WAŻNE

Jeżeli gracz posiada Kartę Wydarzenia „Finansowy Bonus”, może spłacić 50% wymaganej kwoty kredytu, czyli 3 mln zł zamiast 6 mln zł. Po takiej spłacie Kredyt Obrotowy uznaje się za całkowicie spłacony.

12. NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Czy muszę wrócić na pole swojej inwestycji, żeby opłacić II etap?
Nie. Opłacasz go w dowolnej swojej turze. Wystarczy, że masz pieniądze.

Iloma kostkami się rzuca?
Dwiema, na Torze Małych Inwestycji i trzema na Torze Dużych Inwestycji.

Czy mogę sprzedać inwestycję innemu graczowi?
Nie. Inwestycje sprzedaje się wyłącznie do Banku, chyba że konkretna Karta Wydarzenia stanowi inaczej.

Na planszy jest inna kwota niż na karcie. Która obowiązuje?
Zawsze karta inwestycji.

Czy ZYSK z karty pobiera się z banku?
Nie, to tylko informacja. Pieniądze dostajesz przy sprzedaży, w kwocie SPRZEDAŻ.

Czy po przejściu na tor duży dostaję wypłatę z zawodu?
Nie. Zostaje wyłącznie dochód miesięczny z inwestycji typu C.

Co, gdy skończy się talia kart?
Potasujcie odłożone karty i utwórzcie nową.

Czy bankier gra normalnie?
Tak, prowadzenie banku nie daje żadnych przywilejów.

Ile działań mogę wykonać po zatrzymaniu się na polu „Pytajnik"?
Odpowiedź na pytanie z pola „Pytajnik" jest traktowana jako jedno działanie. Po udzieleniu odpowiedzi pozostaje Ci więc 1 działanie, które możesz wykorzystać np. na sprzedaż posiadanej inwestycji.

Co się dzieje, gdy stanę na polu „Wynagrodzenie i dochód pasywny"?
Pieniądze z wynagrodzenia i dochodu pasywnego otrzymujesz automatycznie. Pobranie pieniędzy nie jest działaniem. Nadal masz do dyspozycji 2 działania, które możesz wykorzystać np. na inwestowanie w swoje nieruchomości.

Czy mogę stanąć na polu „Flip na gruncie", nie kupić inwestycji i zamiast tego wykonać dwa inne działania?
Nie. W turze masz 2 działania. Decyzja dotycząca zakupu „Flipa na gruncie" jest jednym z nich. Jeżeli zdecydujesz, że nie kupujesz inwestycji, to nadal wykorzystujesz na tę decyzję 1 działanie. Pozostaje Ci więc tylko 1 działanie. Dotyczy to każdego pola inwestycji, na którym należy podjąć decyzję o zakupie.

Czy zachowuję gotówkę z małych inwestycji, gdy przechodzę na duże inwestycje?
Tak. Przechodząc z etapu małych inwestycji do dużych inwestycji, zachowujesz posiadaną gotówkę. Pamiętaj jednak, że posiadane małe inwestycje musisz wcześniej sprzedać.

Czy na etapie dużych inwestycji nadal otrzymuję wynagrodzenie z karty postaci?
Nie. Po przejściu na Tor Dużych Inwestycji zachowujesz Kartę Postaci, ale przestaje ona być aktywna i nie pobierasz wynagrodzenia. Otrzymujesz natomiast kredyt w wysokości 5 mln zł, który możesz wykorzystać na duże inwestycje. Po zakupie inwestycji możesz dodatkowo otrzymywać z nich dochód pasywny lub zarabiać na realizowaniu inwestycji.

Czy po spłaceniu kredytu mogę zaciągnąć go ponownie?
Nie. Kredyt Obrotowy można otrzymać tylko raz podczas rozgrywki. Wyjątek stanowi bankructwo. Jeśli gracz zbankrutuje, wraca na Tor Małych Inwestycji i rozpoczyna dalszą grę zgodnie z zasadami bankructwa. Gdy ponownie spełni warunki przejścia na Tor Dużych Inwestycji, może jeszcze raz otrzymać z Banku 5 mln zł Kredytu Obrotowego.

Czy mogę spłacić tylko część kredytu?
Nie. Kredyt spłacasz jednorazowo w całości, gdy w toku gry uzbierasz 6 mln zł przeznaczoną na jego spłatę. Karta „Finansowy Bonus" pozwala spłacić 3 mln zł zamiast 6 mln zł.

Czy mogę pożyczyć pieniądze od innego gracza?
Nie. Gracze nie mogą udzielać sobie wzajemnie pożyczek ani przekazywać sobie pieniędzy w formie kredytu.

Czy bankier, który sam bierze udział w grze, może czytać sobie pytania z kart „Wiedza"?
Nie. Jeżeli bankier jest jednocześnie graczem, inny gracz powinien odczytać mu pytanie.

Autor gry / koncepcja: PAWEŁ PREISNER Projekt graficzny: PAULINA POGODA-TRYBA
Wydawca i producent: MOJAINWESTYCJA.PL SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ
Konsultacja merytoryczna: GRZEGORZ OLIFIROWICZ Twórca awatarów: ARGONIUM.PL

© 2026 Wszelkie prawa zastrzeżone

Projektowanie grafik odbywało się z wykorzystaniem narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, przy jednoczesnym autorskim opracowaniu, selekcji i dostosowaniu efektów końcowych przez Wykonawcę.