



PRINCIP HRY

Hráči, coby nově příchozí finanční magnáti vybavení značným kapitálem, vyrážejí na svou dlouhou okružní cestu městem Brnem, aby se stali velkými rybami místní realitní scény.

Postupně se pohybují od jedné čtvrti ke druhé, snaží se své peníze proměnit v co největší majetek, díky němu pak vydělat další peníze, za které nakoupí další majetek, a tak dále.

Při své první návštěvě čtvrti si mohou hráči tuto čtvrt koupit, při druhé návštěvě si v ní mohou pořídit nemovitost a při své třetí návštěvě pak mohou tuto nemovitost zbourat a na její místo přesunout památku z centra města. Protože takové věci bohatí finanční magnáti dělají.

Za návštěvu čtvrti, které vlastní jejich protivníci, musí hráči platit různé vysoké poplatky, zatímco ve svých vlastních čtvrtích naopak od protihráčů sami poplatky za návštěvu vybírají.

Při každém tahu navíc hráče čeká náhodná historická událost z dějin města Brna, která může ovlivnit jejich tah, může jim přinést nečekané pohádkové zisky, nebo naopak drtivé ztráty.

Cílem každého z magnátů je nashromáždit takový majetek, který mu zajistí finanční přežití v drsném světě velkých peněz. V této hře totiž neexistují žádné dluhy – kdo nemá peníze, končí.

KOMPLETNÍ HERNÍ SADA OBSAHUJE:

- 4 díly herní desky
- 6 nápovědních tabulek
- 80 karet majetků
- 6 barevných figurek
- 400 karet událostí
- 2 kostky
- 280 bankovek
- 1 pravidla hry

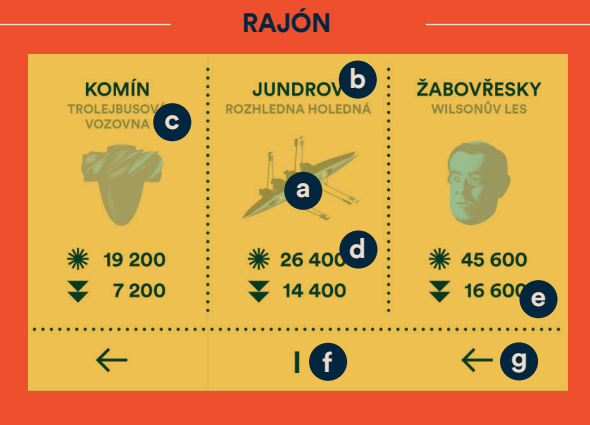


PŘÍPRAVA HRY

- Složte herní desku, seznamte se s rozložením čtvrtí a směrem průchodu deskou. Deska se skládá ze čtyř skládankových dílů a nachází se na ní 31 políček. Jedno z nich je startovní a všechna ostatní reprezentují každé jednu čtvrt' města Brna.**

Na každém políčku naleznete nejdůležitější údaje, které budou ke každé čtvrti v rámci hry potřebné.

Jednotlivé čtvrti jsou po třech seskupeny do deseti barevně odlišených rajónů.



- a** políčka čtvrtí
- b** název čtvrti
- c** nemovitost, kterou lze ve čtvrti koupit
- d** pořízovací cena
- e** mýtné
- f** označení rajónu
- g** směr pohybu figurek

- Vyberte si, kdo bude mít jakou barvu figurky, a postavte je všechny na startovní políčko herní desky.**

- Zvolte jednoho hráče, který bude bankéřem.**

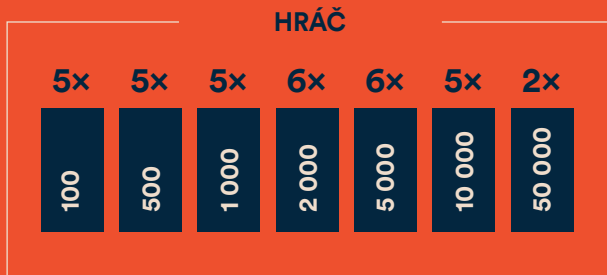
Jeho úkolem bude dohlížet na všechny finanční operace a spravovat majetek banky.

Tento hráč se může hry účastnit stejně jako ostatní, ale musí dbát na to, aby poctivě rozlišoval mezi svým a bankovním majetkem.

Hru lze hrát i bez zvláště určeného bankéře, pokud se všichni hráči domluví, že si budou všechny transakce mezi sebou i s bankou vyřizovat sami.

- Rozdejte všem hráčům peníze.**

Každý hráč obdrží následující soubor bankovek:



Pokud je potřeba, můžete hráčům rozdat i jiné počty bankovek, které dohromady dají sumu 200 000 peněz (například pokud byste bankovky poztráceli).

Zbývající bankovky rozložte podle nominálů před bankéřem tak, aby mohl pohodlně vybírat poplatky či vyplácet zisky a zároveň aby je odlišil od svých vlastních financí.

Bankovek je ve hře celkem 280, po 40 kusech sedmi různých nominálních hodnot v celkové hodnotě 2 744 000 peněz.

Ačkoliv je taková situace ve hře krajně nepravděpodobná, může se stát, že by bance došly peníze. V takové chvíli je úkolem bankéře vytisknout novou emisi bankovek. Vezme prostě kusy papíru a napíše na ně potřebné hodnoty dle vlastního uvážení.

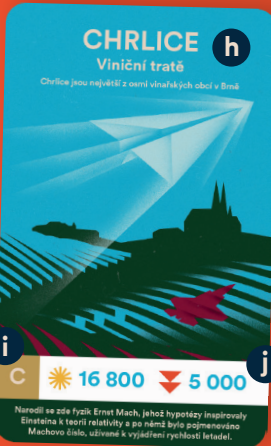
- Karty majetků rozdělte do tří balíčků podle druhu (čtvrtí, nemovitostí, památek) a dejte je bankéři.**

Ten si je rozloží tak, aby mohl pohodlně předávat karty ostatním hráčům a zároveň aby je odlišil od svých vlastních majetků.

Bankéř by se měl s jednotlivými kartami seznámit a měl by se (pokud možno) lépe než ostatní hráči orientovat v tom, které nemovitosti patří k jednotlivým čtvrtím, aby mohl dostatečně rychle reagovat na situace, které během hry vzniknou.

Ostatní hráči si na stole vyhradí místo, kam si budou vykládat své karty majetků, až si nějaké koupí.

Ve hře je celkem 80 různých karet majetků: 30 karet čtvrtí, 30 karet nemovitostí a 20 karet památek, které můžete rozlišit také díky rozdílné barvě rubové strany.



- h** NÁZEV
- i** OZNAČENÍ KARTY
- c** příslušnost čtvrti k rajónu
- h** nemovitost v zeleni
- h** průmyslová nemovitost
- h** občanská nemovitost
- h** památka
- j** PLATBY
- h** pořízovací cena
- h** poplatek za návštěvu čtvrti (mýtné, nájemné, vstupné)

- Velmi pečlivě a co možná nejdůkladněji promíchejte všechny karty událostí, aby jejich pořadí bylo opravdu zcela náhodné! Umístěte balíček těchto karet vedle hrací desky.**

Případně lze balíček rozdělit i na více částí tak, aby na ně všichni hráči pohodlně dosáhli.

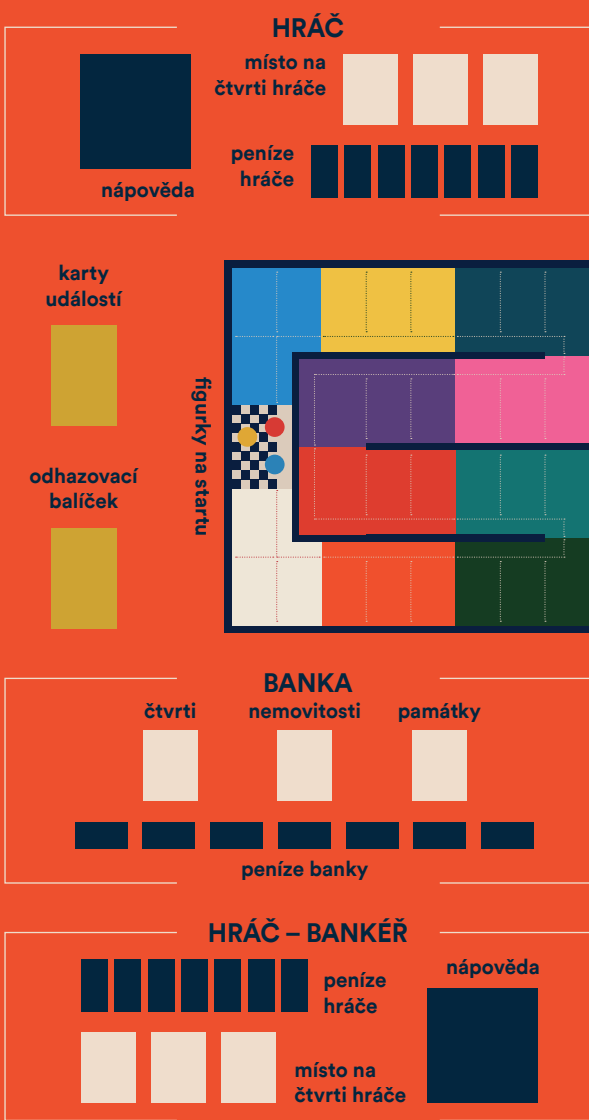
Zároveň určete volné místo, kam budete odkládat přečtené karty.



- Každému hráči dejte tabulku s nápovědou, aby měli všichni přehled o požadovaných poplatcích.**

Pokud již hrajete poněkoli káté a hru tedy dobře znáte, můžete nápovědní tabulky klidně nechat v krabici. Slouží totiž pouze k tomu, aby měli všichni hráči přehled o poplatcích a o tom, které nemovitosti patří ke konkrétním čtvrtím.

- Na konci těchto příprav by rozložení všech herních prvků na vašem stole mělo vypadat přibližně takto:**



PRŮBĚH HRY:

Hráči se postupně střídají na tahu proti směru hodinových ručiček. Ve stejném směru se posunují i jejich figurky po herní desce. Tah každého hráče přitom sestává ze tří kroků:

1 UDÁLOST

Hráč si lízne z balíčku jednu kartu události **k**, nahlas ji přečte a řídí se pokyny na ní. Teprve po splnění těchto pokynů odloží kartu do odhazovacího balíčku a pokračuje v tahu.

Ve hře je celkem 400 různých karet událostí. Hráč může díky nim získat peníze, může kvůli nim o peníze přijít, může jimi být ovlivněn jeho tah figurkou a podobně.

Každý pokyn je vždy nejdříve popsán slovně a následně ještě shrnut v dolní části karty.

Některé události jsou kombinací více úkonů nebo jejich výsledný efekt může záviset na různých stavech hry, na počtu hráčů a na různých dalších faktorech.

Může se stát, že událost nemá na hru vliv, neboť se vztahuje k situaci, která ještě nenastala (například pokud karta příkazuje uhradit ztráty z průmyslové nemovitosti, ale hráč žádnou takovou nemovitost nevlastní). V takovém případě hráč kartu s touto událostí odloží do odhazovacího balíčku a prostě pokračuje ve svém tahu.

Všechny karty popisují zcela skutečné a historicky doložené události z dějin města Brna, zápisy z městských listin, místních kronik a dalších zdrojů.

Modré karty hráčům přinášejí zisky (hráč si bere peníze z banky nebo od ostatních hráčů), červené karty znamenají ztráty (hráč musí odevzdat peníze bance nebo ostatním hráčům) a bílé karty určují různé další úkony, jako je přesun figurky, hod kostkami a podobně.



- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| l rok události | n pokyny pro hráče |
| m historická událost | o shrnutí pokynů |

Dále ve shrnutí můžete nalézt ještě následující symboly:

- | | |
|------------------------------------|---|
| událost nemá na hru žádný vliv | pokyn se týká průmyslové nemovitosti |
| pokyn platí až do konce hry | pokyn se týká občanské nemovitosti |
| pokyn se týká konkrétního majetku | pokyn se týká poplatků |
| pokyn se týká jiného hráče | pokyn se týká průjezdu startem |
| pokyn se týká více hráčů | pokyn se týká přesunu na konkrétní políčko |
| pokyn se týká nemovitosti v zeleni | pokyn se týká hodů kostkami a tahu figurkou |

2 HOD KOSTKAMI

Po splnění instrukcí na kartě události hráč hodí oběma kostkami najednou, sečte obě čísla, která mu padla, a popojede svou figurkou po herní desce o odpovídající počet políček.

Pokud hráč během svého tahu figurkou projede přes políčko start nebo stoupne přímo na něj, banka mu vyplatí dividendy v celkové výši 25 000 peněz.

Pokud se však hráč přes políčko start přesunuje tím či oním směrem vlivem události, a tedy nikoliv hodem, peníze nedostane (pokud karta události výslovně neurčí, že peníze dostat má).

3 AKCE

Hodem se hráč dostal do své cílové čtvrti a jeho další úkony se pak liší podle toho, kdo tuto čtvrt' vlastní:

A Pokud je tato čtvrt' stále v majetku banky, může si ji hráč koupit.

V tom případě předá bance částku ve výši pořizovací ceny dané čtvrti, vezme si od bankéře odpovídající kartu a vyloží si ji před sebe lícem nahoru, aby ji všichni protihráči viděli. Stává se tak jediným vlastníkem této čtvrti.

B Pokud je tato čtvrt' stále v majetku banky, ale hráč si ji koupit nechce, může ji nabídnout svým protihráčům v dražbě.

Následuje smlouvání o ceně, na jehož konci ten protihráč, který v dražbě vyhrál, zaplatí bance pořizovací cenu čtvrti uvedenou na kartě, zatímco zbytek vydražené sumy předá jako provizi tomu hráči, který na políčko stoupl a dražbu vyhlásil.

C Pokud tuto čtvrt' již vlastní sám hráč, který na ni stoupl, může v ní zakoupit odpovídající nemovitost **q** či do ní přesunout památku **r** dle vlastního výběru.

NÁKUP NEMOVITOSTI **q**

Nemovitost ve své čtvrti si hráč smí zakoupit až tehdy, když na její políčko sám stoupne, a to nejméně jedno kolo po zakoupení dané čtvrti.

Jednotlivé nemovitosti jsou vázány na konkrétní čtvrti, ve kterých stojí. Nemovitosti nelze přesunout do jiné čtvrti ani je postavit jinde než ve čtvrti, do které patří. Přehled všech čtvrtí a k nim vázaných nemovitostí naleznete na své nápovědní kartě.

Hráč předá částku ve výši pořizovací ceny nemovitosti bance, vezme si od bankéře odpovídající kartu



PŘESUN PAMÁTKY **r**

Poté, co hráč znovu stoupne na políčko čtvrti, v níž má již zakoupenou nemovitost, může tuto nemovitost zbourat a na její místo přemístit památku z centra města.

Památky nejsou vázány na konkrétní čtvrti. Hráč si při koupi může vybrat kteroukoliv z dostupných památek v majetku banky. Po zakoupení však už nelze památku přesouvat do jiných čtvrtí – zůstává na místě až do konce hry nebo do bankrotu majitele.



nemovitosti a položí ji lícem nahoru na kartu čtvrti, v níž se nachází. Zakryje tím kartu čtvrti a od této chvíle za stoupnutí na políčko vybírá pouze nájemné za tuto nemovitost, a nikoliv mýtné za čtvrt', ve které stojí.

Všechny nemovitosti jsou rozděleny do tří kategorií: průmyslové stavby, stavby v zeleni a občanské stavby. Toto rozdělení je důležité pouze pro některé události a jiný účel nemá.

Hráč předá částku ve výši pořizovací ceny památky bance, vezme si od bankéře odpovídající kartu památky a položí ji před sebe na kartu čtvrti, do níž ji přesouvá. Zakryje tím v dané čtvrti kartu nemovitosti, kterou srovnal se zemí, aby uvolnil místo pro památku. Od této chvíle za stoupnutí na políčko čtvrti vybírá pouze vstupné, a nikoliv nájemné a mýtné za nemovitost a čtvrt', ve které nyní památka stojí. Nemovitost, která byla kvůli přesunu památky srovnána se zemí, se již nepočítá do majetku hráče při úkonech vyvolaných kartami událostí.

D Pokud tuto čtvrt' již vlastní někdo z protihráčů, sám vlastník čtvrti musí na tuto skutečnost upozornit a hráč, který do čtvrti vstoupil, mu musí uhradit odpovídající poplatek: mýtné, nájemné nebo vstupné.

Výběr všech poplatků si musí hlídat sám majitel každé čtvrti. Pokud si majitel čtvrti nevšimne toho, že mu hráč stoupl na jeho políčko, a od chvíle, kdy tento hráč předá kostky dalšímu v pořadí, je poplatek promlčen.

Poplatky uvedené na kartách majetků hráče se nesčítají:

- V samotné čtvrti **p** bez nemovitostí platí protihráči pouze mýtné, uvedené na kartě čtvrti.
- Ve čtvrti s nemovitostí **q** platí protihráči pouze nájemné, uvedené na kartě nemovitosti.
- Ve čtvrti s památkou **r** platí protihráči pouze vstupné, uvedené na kartě památky.

Proto si hráči kartou nemovitosti překrývají kartu čtvrti a kartou památky potom kartu nemovitosti. Vždy tak vidí pouze vrchní kartu, na které je uveden ten poplatek, který je v danou chvíli požadován za stoupnutí na políčko.

Pokud se některému z hráčů v průběhu hry podaří skoupit všechny tři čtvrti jednoho barevného rájónu, zvyšují se všechny vybírané poplatky za stoupnutí na tyto tři čtvrti na dvojnásobek uvedených cen.



4 Po vykonání všech tří kroků hráč ukončí svůj tah tím, že předá kostky protihráči po své pravé ruce, a ten může začít svůj tah líznutím karty události.

CÍL HRY

Takto hra pokračuje až do chvíle, než některý z hráčů nemá dostatek peněz na uhrazení mýtného, nájemného, vstupného či ztráty určené události.

V takové chvíli tento hráč musí ohlásit bankrot a hra pro něj definitivně končí.

Jeho zbylé peníze jsou využity k uhrazení dluhu vůči tomu protihráči, který ho poplatkem přivedl k bankrotu. Pokud však zkrachoval kvůli ztrátě z události, odevzdá své zbylé peníze bance.

Veškeré jím nashromážděné majetky propadají bance. Ostatní hráči pak mohou pokračovat ve hře a znovu postupně nakupovat tento zabavený majetek.

Cílem hry je zůstat jediným magnátem ve hře, který nezbankrotoval.

.....

Vydal: TIC BRNO, p. o.
Radnická 365/2, 602 00 Brno
www.ticbrno.cz
První vydání, náklad 2 000 kusů

Autoři: Tereza Kalábová, Milan Vocilka
Ilustrace a výtvarné zpracování: Filip Hauser
Výroba: Intelsol, s. r. o.

Za inspiraci děkujeme:
Encyklopedie dějin města Brna (encyklopedie.brna.cz)
Brněnský architektonický manuál (bam.brno.cz)
Památkový katalog Národního památkového ústavu (pamatkovykatalog.cz)
Internetové stránky jednotlivých městských částí a statutárního města Brna

Hra není vhodná pro děti do 3 let, balení obsahuje malé části, hrozí nebezpečí vdechnutí či udušení.

© TIC BRNO, p. o., 2022
Statutární město Brno finančně podporuje TIC BRNO, příspěvkovou organizaci.