INSTRUCIÓNS DO XOGO TECNOPOLY

TECNOPOLY é o xogo de comprar, alugar ou vender inventos, para obter grandes beneficios, de xeito que un dos xogadores chegue a ser o máis rico e, polo conseguinte, o gañador.

Partindo da casa de “SAÍDA”, move a túa ficha ao redor do taboleiro segundo a puntuación que obteñas nos dados. Cando caias sobre unha Propiedade que ninguén posúa aínda, podes mercarlla á Banca.

Se decides non mercala, a Banca pode vendela en poxa ao mellor ofertante. Os xogadores que teñen Propiedades cobran un aluguer aos demais xogadores que caen nelas.

Edificar fábricas e ter multinacionais aumenta considerablemente o aluguer que debe pagarse, polo que é moi conveniente construír sobre o maior número de patentes.

Se necesitas gañar máis diñeiro, a Banca pode darche unha hipoteca sobre as túas Propiedades. Debes seguir sempre as instrucións que che dean as cartas ou responder as preguntas I+D+i ou as preguntas de Pioneiros. O acertar a resposta dáche dereito a elixir entre volver tirar ou cobrar 50 leonardos.

O obxectivo do xogo é conseguir a bancarrota dos outros xogadores.

PARA PODER XOGAR NECESITAMOS:

- Taboleiro de xogo
- Fichas para os xogadores (reutilizar fichas de parchís)
- 2 dados
- Tarxetas de Título de Propiedade
- Preguntas de I+D+i
- Preguntas de pioneiros e Leonardo da Vinci
- Billetes da Banca TECNOPOLY (Leonardos)
- Porcas como ficha para fábrica (20)
- Parafusos como ficha para multinacional (10)

DIÑEIRO

Elíxese a un xogador para que sexa Banqueiro. Se existen máis de cinco xogadores, o Banqueiro pode decidir dedicarse só a levar a Banca. O Banqueiro dá a cada xogador 1.500 leonardos repartidos da seguinte maneira:

- 2 billetes de 500
- 4 billetes de 100
- 1 billete de 50
- 1 billete de 20
- 2 billetes de 10
- 1 billete de 5
- 5 billetes de 1

Ademais de gardar o diñeiro, a Banca tamén garda os cartóns de Título de Propiedade, as casas e hoteis ata que se venden. A Banca tamén paga salarios e bonificacións, presta diñeiro cando se piden as hipotecas e recolle todos os impostos, multas, préstamos e intereses. En caso de poxas, o Banqueiro é tamén o poxador.

O XOGO

Cando sexa a túa quenda, tira os dous dados e avanza ao redor do taboleiro na dirección da frecha. A casa sobre a que caias determinará o que debes facer. Máis dun peón pode estar á vez sobre a mesma casa. Podes facer unha das seguintes cousas dependendo da casa sobre a que caeses.

- Comprar inventos ou outras Propiedades (Evolución do transporte e Compañía de enerxía)
- Pagar alugueres por caer na Propiedade doutro xogador
- Pagar impostos
- Coller unha pregunta de I+D+i ou de Pioneiros
- Ir ao Cárcere
- Ir á Biblioteca
- Cobrar 200 leonardos cada ves que pasas pola saída
- Estar no cárcere de visita

Dobres:

Se sacas dobres cos dados, move o teu peón o número de casas correspondente, como sempre, e fai o que determine a casa sobre a que caíches. Volve tirar os dados e xoga outra vez. Se sacas dobres tres veces seguidas, debes ir inmediatamente ao Cárcere.

Casa de SAÍDA:

Cada vez que caias ou pases por diante da casa de SAÍDA, sempre seguindo a dirección da frecha, a Banca pagarache 200 leonardos.

É posible obter 200 leonardos dúas veces na mesma quenda se, por exemplo, caes na casa que corresponde a unha carta de I+D+i inmediatamente despois da casa de SAÍDA, e esta diche: “Colócate na casa de SAÍDA”.

Compra de Propiedades:

Se caes sobre unha Propiedade que ninguén posúe (é dicir sobre un invento do que ningún xogador ten Título de Propiedade), tes prioridade para mercala.

Hai 3 tipos de Propiedades diferentes: Inventos, Evolución do transporte e Compañía de enerxía.

Se decides mercar unha Propiedade, debes pagar á Banca a cantidade que aparece impresa nesa casa. A cambio recibirás o cartón de Título desa Propiedade, que te acredita como dono e que debes colocar boca arriba diante de ti. Se decides non mercar, o Banqueiro pon inmediatamente esa Propiedade en poxa pública, e véndea ao mellor ofertante, comezando co prezo que calquera xogador queira ofrecer. Mesmo aínda que decidises non mercar a Propiedade ao prezo orixinal, podes participar na poxa.

Ter Propiedades:

Ter Propiedades autorízache a cobrar un aluguer a calquera xogador que caia nesa casa.

É moi vantaxoso posuír todos os inventos da mesma cor ou, noutras palabras, ter un monopolio.

Podes construír unha fábrica en calquera invento sempre que posúas todos os desa cor.

Se caes nos inventos:

Se caes nun invento que xa foi comprado por outro xogador, o propietario pode pedirche que lle pagues o aluguer por parar alí.

A cantidade a pagar móstrase no cartón de Título de Propiedade dese invento e variará dependendo do número de edificacións que teña.

Cando todos os inventos dunha mesma cor son propiedade dun só xogador, dóbrase o aluguer a pagar, se non existen fábricas sobre ese invento. Con todo, o propietario dun grupo enteiro da mesma cor non pode dobrar o aluguer se ten algún deses inventos hipotecados.

Nos inventos onde se construíron fábricas e multinacionais, o aluguer será máis alto, e a cantidade a pagar será a que figura no cartón de Título de Propiedade.

Non se pode cobrar aluguer sobre Propiedades hipotecadas.

Se caes nas casas de Compañía de enerxía

Ao caer nunha destas casas, tes a posibilidade de mercalas, se ninguén máis o fixo antes. Da mesma forma que coas outras Propiedades, paga á Banca a cantidade que aparece sobre a casa.

Se a Propiedade xa ten dono, pediranche que pagues o aluguer, de acordo co número que sacaches nos dados ao caer alí. Se o propietario ten só unha das Compañías de enerxía, tes que pagar un aluguer que corresponda a 4 veces o número que sacaches cos dados. Con todo, se as dúas Compañías de enerxía son propiedade do mesmo xogador, debes pagar 10 veces o número que sacaches cos dados.

Se decides non mercar, o Banqueiro pon inmediatamente esa Compañía de enerxía en poxa, e véndeo ao mellor ofertante. Podes participar na poxa mesmo aínda que decidises non comprar ao prezo orixinal.

Se caes na Evolución do transporte

Se es o primeiro xogador en caer aquí, tes a oportunidade de mercar ese transporte. Se non o compras, a Banca póxao; mesmo aínda que non quixeses comprala ao prezo orixinal, podes participar na poxa.

Se ese transporte xa tiña dono cando chegaches, debes pagar a cantidade que figura no cartón de Título de Propiedade. A cantidade variará de acordo co número de Transportes que teña o propietario daquela sobre a que estás.

Preguntas I+D+i e Pioneiros:

Se caes nalgunha destas casas significa que debes coller a carta correspondente da parte de arriba da chea. Estas cartas poden pedirche que:

- Pregunta, que se acertas a resposta recibirás 50 leonardos ou volverás tirar.
- Instrucións para facer algo (ao cárcere, á saída,...)

Se colles unha carta de “Quedas Libre do Cárcere”, podes gardala ata que necesites usala ou venderlla a outro xogador a un prezo acordado entre os dous.

Casas de Impostos:

Cando caias nestas casas, simplemente paga á Banca a cantidade que a mesma casa indica.

Biblioteca:

Se caes nesta casa, sinxelamente te quedas aí ata que sexa a túa próxima quenda.

Cárcere:

Mandaranche ao Cárcere se caes na casa “Vai ao CÁRCERE”, ou se colles unha carta ou se sacas dobres tres veces seguidas na mesma quenda. Cando te mandan ao cárcere acábaseche a quenda.

Se te enviaron ao Cárcere, non podes recoller os 200 leonardos, independentemente de onde che atopes no taboleiro.

Para saír do Cárcere podes:

- Pagar unha multa de 50 leonardos e continuar na próxima quenda, ou
- Usar unha carta de “Quedas Libre do Cárcere”
- Esperar alí durante tres quendas, tirando os dados en cada quenda para tentar conseguir dobres. Se sacas dobres en calquera dese tres quendas, sal do Cárcere usando eses dobres.

Despois de agardar durante tres quendas, debes saír do Cárcere e pagar 50 leonardos antes de poder mover o teu peón de acordo cos dados que sacases.

Fábricas:

Cando sexas o propietario de todos os inventos dunha mesma cor, podes mercar Fábricas para colocalas en calquera desas casas. Isto aumenta o aluguer que podes cobrar aos inquilinos que caian nelas.

O prezo de cada fábrica indícase no cartón de Título de Propiedade.

Podes mercar fábricas na túa quenda ou entre as quendas doutros xogadores, pero debes construír de forma uniforme: non podes construír unha segunda fábrica ata que non teñas unha primeira fábrica en todos os inventos dun mesmo grupo de cor, e así até un máximo de catro fábricas por inventos.

Multinacional:

Debes ter catro fábricas en cada invento dun grupo de cor completo antes de poder mercar unha multinacional.

As multinacionais mércanse da mesma forma que as fábricas e custan catro fábricas, as cales se devolven á Banca, ademais do prezo que se mostra no cartón de Título de Propiedade.

Só pode haber un Hotel construído en cada un dos inventos.

Venda de Propiedades:

Podes vender calquera propiedade a calquera xogador como unha transacción privada ao prezo que ambos acordedes. Con todo, non podes vender ningún invento a outro xogador, se existe algún edificio en calquera dos inventos do mesmo grupo de cor.

Se desexas vender un invento dun grupo do mesma cor, primeiro debes vender todos as fábricas construídas sobre eses inventos á Banca. As Propiedades hipotecadas non poden venderse á Banca, só ao resto dos xogadores.

Hipotecas:

Se xa non che queda diñeiro e tes que pagar unha débeda, podes conseguir diñeiro hipotecando unha Propiedade. Se hipotecas un invento, primeiro vende todos os edificios que haxa nese invento á Banca.

Para hipotecar unha Propiedade, volve cara abaixo o seu cartón de Título de Propiedade e recibe da Banca a cantidade que se mostra na parte posterior do cartón. Cando desexes levantar a túa hipoteca deberás pagar esta cantidade máis un 10% de interese.

Se hipotecas unha Propiedade, segues estando en posesión dela. Ningún outro xogador pode apropiarlla pagando a hipoteca á Banca.

Non se pode cobrar aluguer sobre as Propiedades hipotecadas aínda que si se poden cobrar alugueres doutras Propiedades do mesmo grupo de cor.

Podes vender as túas Propiedades hipotecadas a calquera xogador a calquera prezo acordado. O comprador pode entón decidir levantar a hipoteca inmediatamente pagando á Banca o prezo da hipoteca máis o 10% de interese.

Bancarrota:

Se lle debes á Banca ou a outro xogador máis diñeiro do que podes obter das túas posesións, declárasseche en bancarrota e estás eliminado da partida. Se a túa débeda é coa Banca, a Banca queda con todo o teu efectivo e cos teus cartóns de Título de Propiedade. Entón o Banqueiro poxa cada Propiedade ao mellor ofertante.

O gañador:

O último xogador que queda na partida gaña o xogo.

CALQUERA DÚBIDA NAS NORMAS RESOLVERASE COAS ORIXINAIS DO MONOPOLY