**PRL – gra tematyczna**

**Zasady prowadzenia gry:**

Gra tematyczna powstala na podstawie gry Fasolki (zagraniczna nazwa – bonanza). Szczegółowe zasady można znaleźć na wikipedii. My wprowadzamy uproszczone zasady.

Gra to typowa karcianka. Uczestnicy otrzymują karty i mają je tak kolekcjonować i wymieniać z innymi graczami, by osiągnąć jak największy zysk. Karty przedstawiają charakterystyczne dla PRLu budowle, które uczestnicy będą rozbudowywać pomnażając fundusze.

Każda karta posiada następujące informacje:

* co to za karta (tutaj FSO)
* ilość kart w talii – uwaga – kart jest trochę więcej na wypadek ich zniszczenia/zgubienia, wiec dobierasz przed grą taką ilość kart każdego rodzaju by zgadzała się ona z numerkiem na karcie – tutaj 10.
* ilość monet jakie można otrzymać w zamian za skompletowanie określonej ilości kart jednego rodzaju – tutaj 1 moneta za dwie karty FSO, 2 monety za 4 karty itp.

**Czynności by wystartować grę:**

1. Przelicz karty i odrzuć na bok nadwyżkowe karty.
2. Odłóż na bok karty dwustronnie oznaczone symbolem złotówki
3. Odłóż na bok karty nazwane „trzecie pole”.
4. Potasuj karty.
5. Każdemu uczestnikowi gry daj po 5 kart
6. Uczestnicy nie mogą zmieniać kolejności kart które otrzymali
7. Pozostałe karty odłóż na środku stołu (będą dobierane w trakcie gry)
8. Osoba po lewej stronie od ciebie zaczyna grę.
9. Każda osoba ma DWA sloty na budowanie tzn. może budować dwa rodzaje kart w danym momencie.

**Przebieg gry:**

1. Gracz wykłada pierwszą od lewej kartę z posiadanych przez siebie kart na stół
	1. Jeżeli posiada taka samą kartę już na stole to dokłada do nich swoją,
	2. Jeżeli nie posiada takiej samej karty na stole to zaczyna nową budowę
	3. Jeżeli nie ma miejsc na budowę (oba sloty ma zajęte) to spienięża którąś z budów i wykłada kartę z ręki
	4. Jeżeli gracz nie ma kart na ręce to pomija ten krok
2. Gracz może, ale nie musi położyć drugą kartę od lewej (wybudować ją)
3. Gracz ciągnie dwie karty ze stosu na stole i kładzie je na stole tak by wszyscy je widzieli,
4. Gracz może wymienić te karty z innymi graczami na dogodnych dla siebie warunkach (targując się i uzyskując mu przydatne karty) – to jest najlepszy element gry. Gracz może też wymienić karty ze swojej reki. Pozostali gracze mogą wymieniać tylko te karty które mają na ręce. Wymienione karty nie mogą być przekazywane dalej trzeciemu graczowi.
5. Karty można także przekazywać (oddawać bez otrzymania karty w zamian) pod warunkiem, że obie strony się na to godzą. Karty z ręki są wtedy niespodzianka (ich tożsamość nie jest jawna)
6. Gdy wymiana jest zakończona WSZYSCY gracze mogą wyłożyć nabyte karty na stół jeżeli im to pasuje.
7. Gracz aktywny wyciąga ze stosu 3 karty (nie pokazuje ich nikomu) i zwiększają one jego zasoby). Jeżeli kart brakuje to po przetasowaniu można wykorzystać zużyte karty (patrz uwagi).
8. Zaczyna się tura następnego gracza – od punktu pierwszego.
9. Gracze mogą w dowolnej chwili sprzedawać swoje zasoby krupierowi i je spieniężać..

**Uwagi i karty specjalne:**

* Gracz sprzedając swoją budowle otrzymuje w zamian specjalne karty monet (obustronnie figuruje na nich złotówka)
* Gracz za trzy złote monety może kupić (w dowolnym momencie) trzecie pole pozwalające na budowanie trzech budowli jednocześnie. Nie można nabyć dwóch trzecich pól.
* Trzecie pole można również nabyć posiadając dwie karty stoczni.
* Sprzedawane karty trafiają na stos zużytych kart.

**Koniec gry:**

Gra kończy się po trzykrotnym zużyciu stosu zużytych kart. Następuje podliczenie złotówek i wytypowanie zwycięzcy.