

BYLE DO

20

1

PIERWSZEGO

INSTRUKCJA



Kiosk



NU PA

Autorzy gry: **PIOTR KRZYTEK, ŁUKASZ WRONA**

Ilustracje i oprawa graficzna: **ZUZANNA WOLLNY**

Dziękujemy setkom graczy, którzy na przestrzeni blisko 2 lat wzięli udział w licznych testach Byle do pierwszego. W szczególności dziękujemy **Ewie Podgórskiej i Rafałowi Jarosowi**, którzy niezmordowanie pomagali nam przy testach i dopingowali projekt niemal od samego początku. Szczególne podziękowania należą się również **Paulinie Krzystek** oraz **Danielowi Budaczowi**, którzy swoimi pomysłami i ciężką pracą bardzo nam pomogli. Wiele testów udało nam się zrealizować dzięki pomocy stowarzyszenia **Europe4Youth** oraz **Marcie Krauz**, współorganizatorce spotkań w ramach **Wszystkich Światów Planszówek**. Im wszystkim oraz wielu innym osobom, które miały ogromny wpływ na ostateczny wygląd gry gorąco dziękujemy.



WYDAWNICTWO
ALTER

www.wydawnictwoalter.pl

BANKNOTY I MONETY



PLANSZA



36 KART RACHUNKÓW



54 KARTY AKCJI



ŻETONY POŻYCZKI



KALENDARZ



PIONKI RODZINY



CEL GRY

Celem gry jest oczywiście zostać zwycięzcą, a dokona tego gracz, który pod koniec całej rozgrywki posiada najwięcej pieniędzy lub jest najmniej zadłużony.

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze rozkładają na stole planszę. Następnie umieszczają w wyznaczonych miejscach trzy talie kart akcji. Każdy z graczy rozpoczyna zabawę z 1 słabą oraz 1 średnią kartą akcji.

W zależności od liczby graczy otrzymują oni różną liczbę kart rachunków oraz inną kwotę pieniędzy (pierwszą wypłatę) według klucza poniżej:

3 graczy – 6 rachunków i 800 zł
4 graczy – 5 rachunków i 700 zł
5 graczy – 4 rachunki i 600 zł

Gracze otrzymują zestaw 6 pionków rodziny w wybranym kolorze i od razu umieszczają jeden z nich na najniższym szczeblu toru kariery



Gracze wyłaniają spośród siebie pierwszego gracza. Zostaje nim ten, kto jako ostatni miał do czynienia z prawdziwym rachunkiem bądź paragonem.

Gracze zapoznają się ze swoimi rachunkami, a następnie pierwszy gracz kładzie jeden ze swoich pionków rodziny w jednym z sześciu lokalów na planszy. Następnie swój pionek kładzie gracz siedzący po lewej stronie. Czynność tę powtarzają wszyscy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy kolejka wróci do pierwszego gracza, ten umieszcza swój drugi pionek w dowolnym lokalu (nawet tym samym, co poprzednio, lub zajęтым już przez innego gracza). Czynność tę gracze powtarzają do momentu, aż wszystkie pionki znajdą się na planszy.

Przygotowanie do gry kończy wyłożenie pozostałych w banku banknotów i żetonów długów oraz wybraniem dowolnego miesiąca w kalendarzu i ustawieniem znacznika czasu na pierwszym dniu.



ROZGRYWKA

Gra składa się z dwóch etapów (dwóch miesięcy). W każdym z nich gracze wykonują działania w swoich turach. Po turze ostatniego gracza, kolejka wraca znów do gracza pierwszego.

Tura gracza składa się z dwóch faz: fazy spłaty i fazy „kariera albo rodzina?”

FAZA SPŁATY

W tej fazie gracz może spłacić 1 dowolny rachunek lub 2 jeżeli są z tej samej lokacji. Gracz zagrywa rachunki do spłaty na stół i od razu przesuwając znaczki czasu na kalendarzu o liczbę pól wskazaną na karcie rachunku. W przypadku zagrania 2 rachunków należy zsumować liczby z obu kart. Po przesunięciu znacznika należy zapoznać się i ewentualnie wprowadzić efekt wynikający z aktualnego dnia miesiąca.

Gracz płaci rachunek do banku w pełnej wysokości lub z 50% **rabatem**. Rabat przysługuje graczowi, który płaci rachunek w lokalu, w którym posiada przewagę w pionkach rodziny lub też jest jedynym graczem, który posiada tam pionki. W przypadku remisu żaden z graczy nie korzysta z rabatu.

Po spłaceniu rachunku gracz dobiera jedną kartę akcji z odpowiedniej talii lub słabszej. Gracz dobiera kartę akcji zgodnie z kwotą podaną na rachunku - nawet jeśli przy jego spłacie korzystał z rabatu. Przy spłaceniu dwóch rachunków, gracz dobierając kartę akcji bierze pod uwagę rachunek o wyższej wartości.

Słabe karty akcji – odpowiadają rachunkom o wysokości 50, 80 oraz 100 zł



Średnie karty akcji – odpowiadają rachunkom o wysokości 150, 200 oraz 250 zł



Mocne karty akcji - odpowiadają rachunkom o wysokości 300, 350 oraz 400 zł



Przed dokonaniem wyboru gracz może podejrzeć jedną kartę z talii odpowiadającej wysokości rachunku który właśnie uiścił (lub słabszej). Po zapoznaniu się z jej treścią, gracz decyduje czy włącza ją do swojej talii czy odkłada na wierzch talii i „w ciemno” dobiera inną kartę.



KIOSK: W przypadku posiadania przewagi w pionkach rodziny w lokalu Kiosk, gracz dobiera dodatkowo jedną kartę słabszą od poziomu odpowiadającego wartości rachunku (bez podglądania). W przypadku spłaty rachunku o wartości 50, 80 oraz 100 zł, gracz nie dociąga drugiej karty akcji.

PRZYKŁAD: Angelika zapłaciła właśnie rachunek *Szalone wyprzedaje* w wysokości 300 zł. Najpierw podgląda rachunek z talii słabej. Następnie dobiera jedną kartę z talii kart mocnych (już bez podglądania!). Na koniec jako bonus wynikający z *Kiosku* dobiera kartę z talii średniej.

Karty akcji można zagrywać w dowolnej liczbie w swojej turze oraz w momencie wskazanym na niektórych kartach (np. podczas spłacania rachunku przez innego gracza). Gracz nie może mieć więcej niż 6 kart akcji na ręce. Gracz może w dowolnym momencie odrzucić wybraną przez niego liczbę kart akcji. Zużyte karty akcji oraz rachunki gracze odkładają na pole Odpady na planszy.

WPŁYW LOKALU I KART AKCJI: działanie kart akcji oraz lokalu (rabat) kumuluje się.

PRZYKŁAD: Brajan chce zapłacić rachunek *Czynsz* w wysokości 400 zł. Dzięki rabatowi (50%) wynikającemu z przewagi w pionkach rodziny w lokalu *Spółdzielnia* musi zapłacić tylko 200 zł. Dodatkowo zagrywa kartę akcji *Kreatywna księgowość*, która obniża wartość rachunku o 50% od kwoty na rachunku. Ostatecznie Brajan spłaca rachunek za darmo.

PRZYKŁAD: Seba zagrał podczas spłacania rachunku przez Brajana kartę *Ukryte koszty*, która zmusza go do dopłacenia pieniędzy w wysokości 50% początkowej wartości rachunku. W tym wypadku Brajan (po uwzględnieniu rabatu oraz swojej karty *Kreatywna księgowość*) musi ciągle zapłacić 200 zł

ZADŁUŻENIE: W momencie gdy gracz nie stać na spłatę danego rachunku bądź zobowiązań wobec innego gracza, musi on dobrać z banku potrzebną kwotę. Może zaciągnąć pożyczkę w Banku nawet pomimo braku jakiegokolwiek pionka rodziny w tym lokalu. Jeśli posiada on rabat w Banku, dobiera żeton „110” za każde pożyczone 100 zł. W innym wypadku gracz musi dobrać żeton „150 zł”. Jeżeli mamy 3 bądź 5 żetonów o tym samym nominale wtedy dla ułatwienia możemy użyć żetonów 3x110, 3x150, 5x110, 5x150. Suma wartości wszystkich żetonów określa, ile pieniędzy należy oddać do banku (kapitał+odsetki).

Pożyczkę można spłacać w dowolnym momencie gry - spłatę można pozostawić nawet na koniec gry. Suma wartości wszystkich żetonów będzie wtedy odejmowana od pozostałych nam pieniędzy.



FAZA „KARIERA ALBO RODZINA?”

Gracz może wykonać jedną z dwóch poniższych czynności oraz wykorzystać karty akcji:

- Przenieść maksymalnie 2 pionki rodziny z jednego lub dwóch lokali do innego lokalu lub lokali.
- Przesunąć własny pionek rodziny o jeden szczebel w górę na torze kariery.

KONIEC MIESIĄCA

Po turze gracza, który przesunął znacznik czasu na ostatnie pole miesiąca (28, 30 lub 31 dzień), gracze muszą spłacić wszystkie swoje pozostałe rachunki. W tym celu gracze nadal zgodnie z ustaloną na początku gry kolejnością spłacają swoje rachunki (z zachowaniem rabatów w lokalach) i używają swoich kart akcji. Nie dobierają natomiast nowych kart akcji i nie rozgrywają fazy „kariera albo rodzina?”.

NOWY MIESIĄC

Należy odwrócić kolejną kartkę kalendarza i ustawić znacznik czasu na pierwszym polu. Gracze otrzymują wypłatę w kwocie wskazanej przez swoje pionki rodziny na torze kariery. Następnie wszyscy otrzymują nowe rachunki w takiej liczbie, jak w pierwszym miesiącu (wcześniej zużyte karty rachunków należy włączyć do talii kart rachunków i przetasować). Żetony kariery ustawiamy ponownie na najniższym szczeblu toru kariery.

Etap rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie gracza, który w poprzednim miesiącu przesunął znacznik na ostatnie pole miesiąca.

Drugi miesiąc gracze rozgrywają w sposób analogiczny do miesiąca pierwszego łącznie z przyznaniem wypłaty zgodnie z pozycją końcową na torze kariery.

KONIEC DRUGIEGO MIESIĄCA I WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY

Gracze po spłaceniu wszystkich rachunków i otrzymaniu 3 wypłaty przeliczają posiadaną gotówkę. W przypadku posiadania żetonów długu należy w tym momencie odjąć ich łączną wartość od posiadanej sumy.

Najbogatszy z graczy wygrywa grę.



LOKALE

Na planszy znajduje się sześć lokali. Gracze na początku gry w fazie przygotowania rozmieszczają w nich swoje pionki członków rodziny. Lokale zapewniają następujące rabaty:



Jeśli gracz ma przewagę w pionkach rodziny w tym lokalu, każdy rachunek z kategorii „Super Market” płaci w kwocie 50% niższej od kwoty na rachunku.



Jeśli gracz ma przewagę w pionkach rodziny w tym lokalu, każdy rachunek z kategorii „Policja” płaci w kwocie 50% niższej od kwoty na rachunku.



Jeśli gracz ma przewagę w pionkach rodziny w tym lokalu, każdy rachunek z kategorii „Szkoła” płaci w kwocie 50% niższej od kwoty na rachunku.



Jeśli gracz ma przewagę w pionkach rodziny w tym lokalu, każdy rachunek z kategorii „Spółdzielnia” płaci w kwocie 50% niższej od kwoty na rachunku.



Gracz, który ma przewagę w pionkach rodziny dobiera żeton „110” (zamiast „150”) za każde pożyczone 100 zł.



Gracz, który ma przewagę w pionkach rodziny w tym lokalu, po zapłaceniu rachunków w swojej turze dociąga dodatkową kartę akcji, słabszą od karty odpowiadającej wysokości spłaconego właśnie rachunku. W przypadku spłaty rachunku o wysokości 50, 80 oraz 100 zł, gracz nie dociąga drugiej karty akcji.



SUPER market

NA MAJÓWKĘ
OKAZJA
LAMPKI
CHOINKOWE -30%

LODY →

OPEN
←

WYPRZEDAŻ
KOLEKCYJI

