|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **MONOPOL** | | **CHIŃCZYK** |
| **I wersja** | **II wersja** |
| 1. Gra przeznaczona dla 2 do 4 graczy. 2. Każdy gracz dostaje 700 zł. 3. Gracz rzuca kostką  i przesuwa pionek o tyle pól, ile wypadnie na kostce. 4. Gracz losuje kartę z pytaniem. Jeśli odpowie na pytanie dostaje od BANKU 100 zł, jeśli nie odpowie, oddaje do BANKU 100 zł. 5. Na polu „rozmowa z dyrektorem” gracz czeka kolejkę bez możliwości ruchu. Nie odpowiada na pytanie. 6. Na polu „stypendium naukowe” gracz otrzymuje od banku 300 zł. 7. Na polu „oblany egzamin” gracz jest zmuszony zapłacić BANKOWI 200 zł. 8. Po przejściu przez start gracz pobiera 300 zł z BANKU. 9. Wygrywa ten gracz, który na koniec gry (lekcji) uzbiera największą sumę pieniędzy. | 1. Gra przeznaczona dla 2 do 4 graczy. 2. Każdy gracz dostaje 1500 zł. 3. Gracz rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle pól, ile wypadnie na kostce. 4. Gracz losuje kartę z pytaniem. Każdy z graczy rzuca 100 zł na środek planszy. Pieniądze zgarnia ten, który odpowie na pytanie. Jeżeli więcej graczy odpowie, nagroda jest dzielona równomiernie. Jeżeli żaden nie odpowie poprawnie to nagrodę zgarnia bank.   Punkty 5 – 9 jak w **I wersji**. | 1. Gra przeznaczona dla 2 do 4. 2. Każdy z graczy wybiera sobie kolor pionków i ustawia  cztery pionki w „schowku”. 3. Żeby wprowadzić  pionka do gry gracz musi rozwiązać zadanie. 4. Gdy gracz obejdzie pionkiem plansze dookoła, wprowadza swój pionek do "domku" o swoim kolorze, aby do niego wjechać, należy rozwiązać zadanie. 5. Jeżeli podczas gry pionek jednego gracza stanie na polu zajmowanym przez drugiego, gracz rzucający kostką losuje zadanie, które rozwiązują obaj gracze, ten który wcześniej poda poprawną odpowiedź pozostaje na polu, pionek przegranego wraca do "schowka". 6. Jeżeli któryś z graczy stanie na polu „bomba”, na wylosowane przez niego pytanie odpowiadają wszyscy gracze. Jeżeli losujący pytanie gracz, nie udzieli na nie prawidłowej odpowiedzi, wraca do ”schowka”, pozostali jeśli odpowiedzą poprawnie przesuwają pionki o tyle miejsc do przodu, ile wypadło wcześniej na kostce, jeśli nie odpowiedzą poprawnie, pozostają na swoim miejscu. 7. Wygrywa gracz który umiejscowi 4 pionki na polach w swoim kolorze. |
| **3 MINUTY** | | **GRA PRZYGODOWA** |
| 1. Gra przeznaczona dla 2 do 4 graczy. 2. Gracz losuje kartę z zadaniem. 3. Każdy gracz ma 3 minuty na rozwiązanie zadania. Jeśli odpowie w tym czasie na pytanie, przesuwa pionek o 1 pole do przodu. 4. Stoper (klepsydra) jest uruchamiany po przeczytaniu treści pytania. 5. Jeżeli gracz rozwiąże zadanie w czasie poniżej 1 minuty przesuwa pionek o 2 pola do przodu. 6. Gdy graczowi nie uda się rozwiązać zadania, a w tym samym czasie zrobi to kolejna osoba w kolejce, to przesuwa swój pionek o 2 pola. 7. Gracz, który nie rozwiązał zadania dwa razy pod rząd cofa się o jedno pole. 8. Wygrywa osoba, której pionek jako pierwszy znajdzie się na mecie. | | 1. Gra przeznaczona dla 2 do 4 graczy. 2. Gracz rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle miejsc, ile wypadło oczek na kostce. 3. Losuje pytanie, jeśli udzieli poprawnej odpowiedzi, zdobywa liczbę punktów, jaka znajduje się na danym polu. 4. „Przejście przez las” - stając na polach 1 – 8 gracz prosi o pomoc jednego z graczy, jeśli poprawnie rozwiążą zadanie, obaj uzyskują dwukrotna liczbę punktów znajdującą się na polu. 5. „Noc w wigwamie” – stając na polach 17 – 23, jeśli gracz nie udzieli poprawnej odpowiedzi, cofa się o 3 pola. 6. „Cisza przed burzą” – stając na polach 25 – 31 gracz rozwiązuje wylosowane pytanie z najmłodszym z graczy. Jeśli poprawnie odpowiedzą, obaj dostają liczbę punktów znajdującą się na polu. 7. „Oświeciło mnie” – stając na polach 35 – 40, jeśli gracz udzieli prawidłowej odpowiedzi w czasie krótszym niż 2 minuty, uzyskuje podwójna liczbę punktów. 8. „Przeczekaj burzę” - stając na polach 42 – 44 gracz czeka jedna kolejkę. 9. „Razem w górę” – stając na polach 45 – 48 gracz rozwiązuje wylosowane pytanie z graczem po jego lewej stronie, za prawidłowe rozwiązanie obaj dostają punkty. 10. „Kolejka górska” – stając na polu z numerem 49, przechodzisz na pole z numerem 54 i rozwiązujesz pytanie za 54 punkty. 11. „Już widać metę” – stając na polach 51 – 56, gracz rozwiązuje wylosowane zadanie z graczem siedzącym po prawej stronie. Za prawidłowe rozwiązanie obaj dostają punkty. 12. Wygrywa osoba, która zdobędzie największą liczbę punktów. |