

INSTRUKCJA DO FORTUNY

Ogólne wiadomości o grze

Fortuna jest towarzyską grą logiczną przeznaczoną dla dwóch, trzech lub czterech osób. Oparta jest ona na podobnych, powszechnie znanych grach planszowych. Zawiera jednak wiele dodatkowych atrakcji takich jak: umowa, giełda, bank, taxi czy loteria.

Celem gry jest zdobycie jak największego majątku. Spośród czterech graczy tylko jednemu może się to udać. Aby więc zostać zwycięzcą należy doprowadzić swoich konkurentów do bankructwa. Uczynić można to na różne sposoby np. poprzez kupowanie posiadłości i późniejsze korzystne ich sprzedawanie, przez zabudowywanie hoteli domkami czy też przez rozsądną grę na giełdzie. Zawsze należy jednak pamiętać o tym, że czasami warto zainwestować duże pieniądze w przedsięwzięcie, na którym będzie można później dobrze zarabiać. W tej grze kluczem do sukcesu jest zatem dobre planowanie, umiejętne wychodzenie z kłopotów oraz wykorzystywanie nadeżających się okazji.

Terenem gry jest Śródmieście Warszawy sprzed ponad osiemdziesięciu lat, które składa się tu z 44 pól. Spośród nich 31 pól to posiadłości, które można wykupić od banku. Pozostałe 13 decyduje o szansach bądź też o kłopotach gracza, który to może np. dostać się do szpitala, zagrać na loterii czy też zapłacić podatek od luksusu. Nazwy, którymi opatrzone są hotele, restauracje, koleje i elektrownie są autentyczne i pochodzą z początku XX wieku.

Ogólne zasady gry

Przed przystąpieniem do gry należy ustalić ilość graczy oraz ich imiona. Następnie musimy podać początkowe konto dla wszystkich graczy, a także

maksymalną kwotę pożyczek. Dzięki tym ustaleniom możemy określić sobie odpowiedni stopień trudności gry. Maksymalne konto początkowe wynosi 40000 zł., zaś minimalne 10000 zł. Oczywiście im wyższe będzie konto początkowe, tym łatwiej będzie się nam grało. Maksymalna kwota pożyczki wynosi 60000 zł., minimalna zaś 0 zł. Podobnie jak w przypadku konta tak i tu wyższa stawka pożyczki ułatwia grę. Przy ustalaniu tej pozycji należy pamiętać, że zrezygnowanie z pożyczek bankowych znacząco utrudnia całą grę. Za poziom średni (podstawowy) można przyjąć następujące stawki: konto 20000 zł., maksymalna kwota pożyczek 30000 zł.

Po ustaleniu tych warunków przechodzimy już do samej gry. Każdą kolejkę rozpoczyna gracz pierwszy lub jeśli ten zbankrutował drugi albo trzeci (w przypadku bankructwa drugiego). W ciągu jednej kolejki każdy gracz zmienia swoje położenie o maksymalnie 6 pozycji do przodu. Oczywiście jeżeli staniemy na szansie lub skorzystamy z taksówki możemy przesunąć się na dowolne pole. Podczas swojej kolejki każdy zawodnik może dowolną ilość razy dokonywać np. transakcji czy operacji bankowych.

Grę rozpoczynamy 1.01.1910 roku. Jeden dzień trwa jedną kolejkę, czyli dopiero przy rozpoczęciu nowej kolejki zmienia się data. Po upływie każdego miesiąca wszyscy gracze otrzymują po 5000 zł., natomiast po upływie roku dostają 10000 zł.

Pola podstawowe

W całej grze mamy 31 pól podstawowych. Są to posiadłości, które możemy kupować, sprzedawać oraz w przypadku hoteli zabudowywać. To właśnie te pola są głównym dostarczycielem dochodów w grze. Ponadto mogą one stać się kartą przetargową w transakcjach z przeciwnikami. Należy więc dbać o to, aby być posiadaczem przynajmniej kilku tych posiadłości. Trzeba pamiętać również o tym, że pozbywanie się własności tych pól nawet po stosunkowo atrakcyjnych cenach w początkowej fazie gry, może później okazać się fatalne w skutkach.

W całej grze mamy do dyspozycji 22 hotele. Ich ceny są różne i wahają

się od 600 zł. za Hotel Terminus do 4000 zł. za Bristol. Zatem również i czynsze są różne i wynoszą od 50 do 310 zł. Ponadto wszystkie hotele pogrupowane są w tzw. serie składające się z dwóch lub trzech hoteli. Takich serii mamy w sumie osiem. Jeżeli jesteśmy posiadaczami wszystkich hoteli z jednej serii to wówczas możemy hotele te zabudowywać. Przy maksymalnej zabudowie czynsz wzrasta średnio 50 razy. Opłaca się więc inwestować.

W grze mamy 4 restauracje, 3 dworce i 2 elektrownie. Charakterystyczną cechą tych posiadłości jest to, iż czynsz uzależniony jest tutaj od ilości posiadanych własności. Tak więc będąc właścicielem np. jednej restauracji czynsz jest znacznie niższy niż w przypadku posiadania np. trzech czy czterech. W tym przypadku opłaca się więc posiadać możliwie największą ilość posiadłości jednego rodzaju.

Pola dodatkowe

W grze mamy 13 pól dodatkowych. Pól tych nie można ani kupować ani też sprzedawać, gdyż zawsze należą one do banku. To właśnie one decydują o szansach bądź też o niespodziewanych kłopotach gracza.

Szanse rozmieszczone są na sześciu różnych polach. Jeżeli znajdziemy się na takim polu to możemy oczekiwać albo korzyści albo też kłopotów.

Spośród zestawu 24 różnych szans zostanie wtedy losowo wybrana jedna, do której będziemy musieli się zastosować.

Podatek od wzbogacenia znajduje się na polu nr 4. Jeżeli znajdziemy się na nim to będziemy musieli zapłacić 2000 zł.

Postój taksówek mieści się na polu nr 8. Przebywając na tym polu możemy skorzystać z przewozu i udać się w dowolne miejsce miasta. Pomimo, iż podróż taka kosztuje 3000 zł. to czasami, gdy np. bardzo zależy nam na jakiejś posiadłości, może okazać się ona opłacalna.

Szpital znajduje się na polu nr 11. Możemy również dostać się do niego z pola nr 33. Pobyt w nim kosztuje 1000 zł.

Loteria znajduje się na polu nr 22. Przebywając tu możemy zagrać na tej

właśnie loterii. Gdy podana przez nas liczba zostanie wylosowana to oczywiście wygrywamy i otrzymujemy 5 razy tyle co postawiliśmy. Jeżeli więc postawimy np. 1000 zł., to w przypadku wygranej otrzymamy 5000 zł. Oczywiście jeśli przegrywamy to stracimy postawione pieniądze. Podatek od luksusu mieści się na polu nr 42. Jeżeli znajdziemy się na nim to będziemy musieli zapłacić 1000 zł. Wypoczynek znajduje się na polu nr 44. Będąc na nim otrzymamy 2500 zł.

Obsługa programu

Wszystkie nasze czynności przy obsłudze programu sprowadzają się do wyboru odpowiedniej opcji przez naciśnięcie klawisza oraz czasami do wpisania z klawiatury odpowiedniej sumy pieniężnej. Jeżeli zatem chcemy np. kupić jakąś posiadłość, to po prostu naciskamy klawisz 'K'. Jeżeli zaś będziemy wpisywać np. na giełdzie ilość akcji do kupna, to aby polecenie to zatwierdzić naciskamy 'Enter'.

Podczas gry u dołu ekranu wyświetlane są różne informacje. Aby po ich ukazaniu się kontynuować grę, nie musimy czekać aż znikną one, ale w każdej chwili możemy przez naciśnięcie odpowiedniego klawisza, dokonać następnych operacji. Wyjątek stanowią informacje o bankructwie emitenta, naszych długach oraz mijaniu miesiąca i roku, gdzie aby móc kontynuować grę musimy nacisnąć dowolny klawisz. Jeżeli komputer poprosi nas o zatwierdzenie polecenia lub zapyta się o jego kontynuację, to należy pamiętać o tym, że naciśnięcie innego klawisza niż 'T' w pierwszym przypadku lub 'K' w drugim, spowoduje porzucenie danej operacji. Litery polskie dostępne są po naciśnięciu klawisza 'Alt'. Oczywiście jeżeli pragniemy uzyskać litery wielkie musimy dodatkowo nacisnąć klawisz 'Caps Lock' lub 'Shift'.

Opis ekranu głównego

Ekran główny gry składa się z pięciu mniejszych prostokątnych bloków.

W lewym górnym rogu ukazują się obrazki symbolizujące pole, na którym obecnie się znajdujemy. Pod nim w następnym prostokącie umieszczone są wszystkie możliwe funkcje i operacje, których możemy dokonywać podczas gry. Oczywiście aby wywołać jakąś operację należy nacisnąć odpowiedni klawisz. W prawym górnym rogu wyświetlane są bardzo ważne informacje, to znaczy: aktualna data, kolejka oraz konto gracza. Pod tymi danymi znajduje się pole, w którym pojawiają się wszystkie informacje dotyczące aktualnego pola, a więc w przypadku pól podstawowych - prawa własności, ceny, czynsze, zaś w przypadku pól dodatkowych - treść podatków, szans itd. W ostatnim prostokącie znajdującym się u dołu ekranu ukazują się wszystkie komunikaty, a więc np. informacje o kupnie lub sprzedaży posiadłości, dane dotyczące zabudowy hoteli, a także wszystkie inne, ważne dla gracza informacje, jak np. mijanie terminu płatności pożyczki bankowej, czy bankructwo danego emitenta.

Obrót pieniędzmi

Środkiem płatniczym w grze są złotówki. Wysokość początkowego stanu konta ustalamy na początku gry. Podczas samej rozgrywki o aktualnej wysokości naszych pieniędzy informuje nas pozycja 'konto'. Należy jednak pamiętać o tym, iż ta pozycja zawiadamia nas jedynie o tym, ile pieniędzy mamy przy sobie. Nie zawiera więc ona pełnych danych, gdyż pieniądze ulokowane np. w banku czy też na giełdzie nie są w niej brane pod uwagę. W czasie gry stan naszego konta ulega cały czas aktualizacji, tak więc wszystkie jego zmiany dokonywane są automatycznie. Jeżeli zatem wjedziemy np. na wypoczynek, to natychmiast otrzymamy 2500 zł. Podobnie jest i w innych przypadkach. Gdy np. zatrzymamy się na cudzej posiadłości, to płacimy czynsz dzierżawny, który zasili konto właściciela nieruchomości. Jeżeli nie będziemy w stanie zapłacić należności bądź to partnerowi bądź też bankowi (przebywając np. w szpitalu) to będziemy zmuszeni znaleźć jakoś brakujące pieniądze. Dopiero gdy to uczynimy będziemy mogli kontynuować naszą grę.

Przykład: Gracz wjechał na hotel swojego przeciwnika, na którym czynsz wynosi 3900 zł., a ponieważ posiada na koncie tylko 2000 zł., będzie zmuszony zdobyć brakujące 1900 zł. Może to uczynić przez np. sprzedaż akcji na giełdzie (jeżeli takowe posiada), wyciągnięcie pieniędzy ze swojego konta (o ile są tam pieniądze) czy też przez zaciągnięcie pożyczki bankowej (gdy oczywiście może to uczynić). Jeżeli jednak nie uda mu się uzyskać potrzebnych pieniędzy, będzie musiał zbankrutować.

Kupno i sprzedaż posiadłości

W grze możemy kupować wszystkie hotele, restauracje, dworce kolejowe i elektrownie. Prawo kupna zyskujemy stając na polu danej posiadłości. Jeżeli posiadłość taka nie została wcześniej wykupiona przez któregoś z graczy, to tylko wówczas możemy ją kupić. Jeśli dokonamy już zakupu, to od tej chwili jesteśmy jedynymi właścicielami tej posiadłości i nikt inny nie może jej już kupić. Od tego też momentu ci gracze, którzy staną na niej będą płacić czynsz dzierżawny na konto właściciela. Ceny hoteli są zróżnicowane i wynoszą od 600 zł. do 4000 zł., natomiast ceny pozostałych posiadłości są stałe i wynoszą: restauracje 2000 zł., dworce 3000 zł., a elektrownie 1500 zł.

Sprzedaży podlegają tak jak i przy kupnie wszystkie pola podstawowe. Sprzedawać możemy oczywiście tylko swoje posiadłości. Jeżeli pragniemy jakąś własność sprzedać bankowi, to możemy uczynić to dopiero, gdy staniemy na polu tej posiadłości. Bank zawsze skupuje od nas posiadłości za połowę ceny zakupu. Jeżeli natomiast chcemy daną własność odsprzedać przeciwnikowi, to możemy to uczynić w każdej chwili na drodze transakcji. Oczywiście wówczas cena sprzedaży zależy tylko od zainteresowanych stron. Należy jednak zawsze pamiętać o tym, iż nie wolno nam sprzedawać hoteli zabudowanych. Przed taką sprzedażą jesteśmy zobowiązani do tego, aby wszystkie domki i hotele na zabudowanej posiadłości zwrócić do banku.

Zabudowa hoteli

Zabudowywać możemy tylko i wyłącznie hotele. Domki i hotele pod zabudowę możemy kupić od banku płacąc mu należytą sumę pieniężną. Należy przy tym zawsze pamiętać o tym, że wolno nam zabudowywać tylko hotele z tej serii której jesteśmy w całości właścicielami. Jeżeli więc pragniemy postawić domki np. na Hotelu Słowiańskim to musimy posiadać również inne hotele z tej samej serii, czyli w tym przypadku Hotel Lipski i Hotel Imperial.

Inną równie ważną sprawą jest to, iż posiadłości musimy zabudowywać równomiernie. Gdy więc chcemy postawić dwa domki na Hotelu Słowiańskim to równocześnie musimy to samo uczynić na pozostałych hotelach. Nie wolno zatem posiadać na hotelach z jednej serii na jednej posiadłości np. dwóch domków, a na drugiej trzech. Maksymalnie na jednej posiadłości możemy postawić cztery domki lub jeden hotel, który stanowi równowartość pięciu domków. Prawo zabudowy określonej serii hoteli zyskujemy przebywając na jednym, dowolnym hotelu należącym do danej serii. Cena, którą gracz musi zapłacić za każdy domek jest różna i wynosi od 500 zł. do 2000 zł., natomiast oddając dom do banku otrzyma 90% jego wartości. Nie wolno nam oczywiście sprzedawać zabudowanych hoteli.

Przykład: Posiadamy komplet hoteli z serii trzeciej, czyli Hotel Polski, Saski i Niemiecki. Pragniemy postawić tu 3 domki, a ponieważ cena jednego wynosi 1000 zł. płacimy zatem za 9 domków (3 hotele a na każdym 3 domki) 9000 zł. Jeżeli teraz będziemy chcieli sprzedać po jednym domku, tak aby na każdej posiadłości pozostały tylko dwa, to otrzymamy od banku (za 3 domki po 90% wartości każdego) 2700 zł.

Pożyczka

Pożyczka ta może być zawierana tylko między graczami. W czasie trwania jednej pożyczki nie wolno nam zawierać następnej z innym partnerem. Gracz pożyczający pieniądze od swego partnera jest w zasadzie zmuszony przyjąć jego warunki, gdyż to właśnie on ustala wysokość odsetek. Czas spłaty

pożyczki nie jest określony, zatem nie są również tutaj naliczane żadne dodatkowe odsetki. Ponadto należy pamiętać, że osoba pożyczająca zawsze ponosi pewne ryzyko, a mianowicie gdy dłużnik zbankrutuje, nie otrzyma ona żadnego odszkodowania, tracąc pożyczone pieniądze.

Pożyczka ta może więc okazać się bardzo dobra dla tych wszystkich, dla których pożyczki bankowe są już niedostępne, gdyż wykorzystali oni już wszystkie swoje limity w banku. Wówczas osoba pożyczająca pieniądze może również nieźle zarobić żądając np. za pożyczanie 5000 zł. zwrot np. w wysokości 8000 zł.

Gracz, który pożyczył pieniądze w zasadzie sam decyduje, kiedy ma spłacić dług. Jednak w przypadku gdyby gracz pożyczający mu pieniądze stanął na jego polu i nie byłby w stanie zapłacić czynszu, to wówczas część lub też całość czynszu zostanie anulowane kosztem długu.

Przykład: Gracz pierwszy pożyczył od drugiego 3000 zł. Następnie gracz drugi mając na koncie 500 zł. wjechał na Hotel Wiedeński, który należy do gracza pierwszego, gdzie aktualny czynsz wynosi 3900 zł. Ponieważ gracz drugi nie jest w stanie zapłacić czynszu, więc teraz o 3000 zł. zostanie on zmniejszony (właśnie tyle wynosił dług gracza pierwszego, który teraz oczywiście został spłacony) i teraz wyniesie tylko 900 zł.

Umowa

Umowa, podobnie jak i pożyczka może być zawierana tylko między dwoma graczami. Również i w tym przypadku w czasie trwania jednej umowy, nie wolno nam zawierać następnej z innym graczem. Dzięki zawarciu umowy z określonym partnerem możemy przez cały okres jej trwania wjeżdżać na jego posiadłości, nie ponosząc przy tym żadnych konsekwencji. Jeżeli więc zdecydujemy się na zawarcie umowy z którymś z graczy, to przez czas jej trwania nie płacimy mu żadnych normalnie należnych czynszów i nie ma tu żadnego znaczenia czy trafimy na jego własności tylko jeden raz czy np. pięć. Oczywiście za taką przyjemność musimy mu najpierw z góry zapłacić taką sumę, jakiej zażąda. Należy więc dobrze przemyśleć czy

rzeczywiście opłaca się zawrzeć umowę, która może stać się opłacalna zarówno dla jednego, jak i dla drugiego gracza. Należy również pamiętać o tym, że umowa zaczyna obowiązywać dopiero następnego dnia po jej zawarciu z określonym graczem.

Przykład: Gracz pierwszy zawiera umowę z graczem drugim na okres pięciu dni za 6000 zł. Następnie staje na posiadłości drugiego gracza, gdzie aktualny czynsz wynosi 4800 zł. Oczywiście czynszu tego nie płaci.

Jeśli teraz w ciągu następnych dni nie stanie już na żadnej posiadłości gracza drugiego to w sumie stracił 1200 zł., gdyż normalnie zapłaciłby tylko 4800 zł. Jeżeli natomiast stanie na następnej posiadłości, na której czynsz wynosi np. 5500 zł., to jak łatwo policzyć zaoszczędzi 4300 zł. (oba czynsze wynoszą razem 10300, a umowa kosztowała 6000 zł.)

Transakcja

Wszystkie pola podstawowe, a więc hotele, restauracje, dworce kolejowe i elektrownie mogą być przedmiotem transakcji pomiędzy graczami. Oczywiście te hotele, które są zabudowane nie mogą podlegać transakcji, gdyż ich właściciel musi najpierw odsprzedać bankowi wszystkie domki znajdujące się na nich. Dozwolone są transakcje wiązane uzupełnione odpowiednią sumą pieniężną.

Przykład: Gracz pierwszy posiada Hotel Polski i Grand, natomiast gracz drugi Dworzec Wiedeński. Pragną oni wymienić się powyższymi własnościami, ale gracz pierwszy żąda dodatkowo dopłaty w wysokości 5000 zł. Najpierw na ekranie zostaną wyświetlone wszystkie posiadłości gracza pierwszego. Podając odpowiedni numer własności i naciskając 'Enter' zatwierdza on oddanie posiadłości. W naszym przypadku gracz postępuje w ten sposób dwa razy (oddaje dwie posiadłości), a potem raz jeszcze, ale tym razem już bez podawania numeru naciska 'Enter'. Następnie wpisuje sumę pieniężną, którą żąda za te posiadłości (u nas 5000 zł.). Teraz z kolei na ekranie zostaną wyświetlone posiadłości gracza drugiego, a w tym i oczywiście te, które przed chwilą uzyskał od partnera. Gracz drugi postępuje podobnie,

ale w naszym przypadku nie żąda już żadnych pieniędzy. Od tej chwili do gracza pierwszego należeć będzie dworzec, zaś do drugiego Hotel Grand oraz Polski. Gracz pierwszy otrzymał również dodatkowo 5000 zł. Oczywiście sytuacja ta odnosi się do momentu, w którym ruch należy do gracza pierwszego. Jeżeli zaś ruch należałby do drugiego, to zmieniałaby się tylko kolejność wykonywania czynności.

Bank

Bank umożliwia nam pobranie pożyczki lub założenie konta bankowego. Pieniądze, które ulokujemy tutaj oprocentowane są w skali 0.75% na dzień. W każdej chwili możemy oczywiście wycofać swoje oszczędności z konta bankowego wraz z naliczonym procentem.

W banku możemy również pobrać pożyczkę. Do dyspozycji mamy trzy rodzaje pożyczek, które różnią się między sobą długością spłaty oraz naliczaniem odsetek. Im dłuższy jest okres spłaty pożyczki, tym większe są oczywiście odsetki. Bardzo ważną sprawą jest to, aby dobrze ocenić swoją sytuację i wybrać odpowiednią pożyczkę. Jeżeli bowiem okaże się, że nie jesteśmy w stanie spłacić długu w określonym czasie, to bank zacznie naliczać nam karne odsetki. Pamiętać należy również i o tym, że nie możemy nie spłacać zaciągniętego długu. Jeżeli nasza pożyczka przekroczy 200% maksymalnej sumy pożyczek lub zostanie przekroczony ostateczny termin spłaty to bank ogłosi nasze bankructwo i będziemy zmuszeni natychmiast zakończyć grę. Bank przez cały czas na bieżąco informuje o wszystkich naszych długach podając czas, który pozostał nam do ich spłaty.

Przykład: Na początku gry ustalamy, że maksymalna suma pożyczek bankowych wynosi np. 20000 zł. Podczas gry nie będziemy mogli zatem pożyczyć więcej niż właśnie 20000 zł. Następnie pożyczamy z banku na okres dwóch tygodni 10000 zł. Zwrócić do banku musimy 12100 zł. (10000 plus 21% z 10000). W związku z tym będziemy mogli od teraz maksymalnie pożyczyć z banku tylko 7900 zł. (20000-12100). Jeżeli nie będziemy spłacać pożyczki to po dwóch tygodniach bank zacznie naliczać odsetki i tak: dnia pierwszego doliczy

242 zł. (2% z 12100), drugiego już 246 zł. (2% z 12342) itd. Warto tutaj zauważyć, iż odsetki każdego dnia systematycznie rosną. Gdy naliczane są odsetki maleje oczywiście o tyle samo maksymalna suma pożyczek. Po tych dwóch dniach będziemy mogli pożyczyć z banku 7412 zł. (7900-242-246). W ten sposób może dojść do sytuacji, w której maksymalna suma pożyczek będzie mniejsza od 0 zł., a wówczas aby zaciągnąć dług z banku będziemy musieli wpierw spłacić odsetki. (np. pożyczając na początku 20000 zł., będziemy musieli zwrócić aż 24200, maksymalna suma pożyczek wyniesie wówczas -4200). Gdy nasz dług wzrośnie do 40000 zł. (200% z 20000), to wówczas zbankrutujemy. Zakończymy również grę w przypadku, gdy zostanie przez nas przekroczony ostateczny termin spłaty, który jest dwa razy dłuższy od zwykłego terminu. W naszym przypadku wyniesie on zatem 4 tygodnie (2*2tygodnie). Po rozpoczęciu naliczania odsetek przez bank pozostaną nam już tylko oczywiście dwa tygodnie do ostatecznej spłaty, gdyż 2 już po prostu minęły.

Giełda

Na giełdzie możemy handlować akcjami Banku Krakowskiego, Łódzkiej Fabryki Tkanin, Stoczni Gdańskiej i Kolei Warszawsko-Toruńskiej. Ceny są niezależne, co oznacza, że w tym samym czasie np. jedne akcje mogą kosztować 400 zł., drugie zaś np. 800 zł. Ponadto należy pamiętać o tym, że ceny na giełdzie zmieniają się tylko jeden raz w ciągu dnia. Ponieważ średnia cena jednej akcji wynosi 600 zł., tak więc można w zasadzie przyjąć, iż po cenie niższej opłaca się kupno, zaś po wyższej sprzedaż. Celem gry na giełdzie jest zatem taki obrót akcjami, aby przyniósł on możliwie największe zyski. Oczywiście im większą ilością akcji dysponujemy, tym większe będą nasze zyski lub też straty. Należy zawsze uważnie śledzić ceny akcji, gdyż jeżeli spadną one do 200 zł., to wówczas emitent bankrutuje, a my tracimy nasze wszystkie akcje oraz pieniądze. Jeżeli będziemy właścicielami co najmniej 51% akcji, to wówczas każdego dnia otrzymamy dodatkowo 2% wartości naszych udziałów.

Warto zauważyć, że procent jest wyższy niż w banku, ale tutaj występuje dodatkowo pewne ryzyko.

Przykład: Jesteśmy posiadaczami 58% akcji. Cena jednej wynosi 380 zł. W tym przypadku otrzymamy dodatkowo 441 zł. (wartość naszych akcji to $58 \cdot 380 = 22040$, a 2% z 22040 to właśnie 441). Parę dni później cena wynosi już 620 zł. Teraz otrzymamy 719 zł. ($58 \cdot 620 = 35960$, 2% z 35960 wynosi 719). Jak więc widać wszystko zależy od aktualnej ceny akcji. Oczywiście w każdej chwili możemy sprzedać nasze udziały.

Mapa

Mapa składa się z 44 pól. Dzięki niej możemy bardzo szybko prześledzić wszystkie pola występujące w grze. Dowiemy się z niej o tym, jakie posiadłości są wykupione, a jakie zabudowane. Znajduje się tutaj także informacja o tym, gdzie jaki gracz przebywa.

Wyboru interesującego nas pola dokonujemy za pomocą odpowiednich kursorów.

Bankrut

Gracz bankrutuje, jeżeli jego dług wobec banku przekracza już 200% maksymalnej sumy pożyczek lub jeśli przekroczył ostateczny termin spłaty pożyczki. Nie może on wówczas w żaden sposób uchronić się od zakończenia gry. Również i sam gracz na swoją prośbę, kiedy np. nie widzi już sensu prowadzenia gry, gdyż jest w złym położeniu finansowym, może w każdej chwili zbankrutować i wycofać się z gry. Wszystkie posiadłości, akcje i pieniądze bankruta przejmuje bank i ponownie staje się ich właścicielem. Jeżeli pożyczaliśmy bankrutowi wcześniej jakieś pieniądze, to teraz w wyniku zakończenia przez niego gry, przepadają nam one. Również i z banku nie otrzymujemy wtedy żadnego odszkodowania. Oczywiście wygrywa ta osoba, która doprowadzi wszystkich swoich przeciwników do bankructwa.

Zapis i odczyt stanu gry

Podczas gry mamy oczywiście możliwość zapisania lub odczytania stanu gry.

Stan taki możemy zapisać na dyskietce lub też np. na twardym dysku. Na początku musimy podać pełną ścieżkę dostępu. Jeżeli będziemy chcieli zatem zapisać stan gry na dyskietce w stacji pierwszej i w katalogu 'gra' to napiszemy 'df1:gra/' (po nazwie urządzenia stawiamy ':', a po nazwie katalogu '/'). Podobnie postępujemy przy odczycie stanu gry. Jeżeli zaś będziemy zapisywać lub też odczytywać stan gry z dysk na którym znajduje się sama gra (to znaczy Fortuna), to wówczas nie będziemy musieli nic wpisywać i wystarczy, że naciśniemy 'Enter', gdyż za ścieżkę dostępu domyślnie zostanie podane 'df0:stan_gry'.

Należy zawsze pamiętać o tym, że do jednego i tego samego katalogu możemy zapisać maksymalnie 10 stanów gry. Zapisać stan gry możemy na 'pustym' miejscu (pod warunkiem, że zapisane mamy mniej niż 10 stanów) lub kasując któryś z wcześniejszych stanów gry. Należy tutaj pamiętać o tym, iż zapisywanie informacji na ścieżkę, na której nagranych jest więcej niż 10 plików, może doprowadzić do tego, że nazwa stanu gry może przy odczytywaniu nie zostać wyświetlona (wyświetlone zostanie tylko 10 alfabetycznie pierwszych plików). W nazwie zapisywanego pliku nie wolno nam nigdy używać następujących znaków: ' ', ':', '/', '*' i tej samej nazwy co inny zapisany stan gry. Jeżeli będziemy zapisywać informacje na dysk, to musi on być oczywiście zabezpieczony.

Uwagi końcowe

Fortuna działa na wszystkich Amigach wyposażonych w co najmniej 1MB pamięci RAM. Można ją również zainstalować na dysku twardym.

Ogólne zasady gry zostały zaczerpnięte z podobnych gier planszowych, głównie z Fortuny i Monopoli. W programie został także wykorzystany moduł Public Domain - 'Lamour'.

Mam nadzieję, że Fortuna dostarczy Państwu wiele przyjemnej zabawy.

Wszelkie uwagi o grze proszę kierować na adres autora :

Łukasz Labuda

Os. Wybickiego 28/6

83-300 Kartuzy

Tel. 81-22-74