

PRAWOPOLIS

— • **NIEZNAJOMOŚĆ PRAWA SZKODZI** • —

Jesteś na początku kariery prawniczej, a już powierzono ci ważną sprawę. Aby wygrać proces, musisz pogłębić wiedzę, która podczas ostatecznego starcia na sali rozpraw pozwoli na pokonanie przeciwnika.

Poznaj ciekawostki prawne, zdobądź doświadczenie i przechytz rywali! Dzięki temu osiągniesz zawodowy sukces. Pnij się po szczeblach kariery i zostań najlepszym prawnikiem w Prawopolis!



Fundacja
Court Watch Polska



OD 12 LAT



45 - 60 MIN.



3 - 6 GRACZY

ZAWARTOŚĆ:

- plansza,
- 12 dużych pionków (po 2 dla każdego gracza),
- 120 żetonów wiedzy w 4 kolorach (po 30 żetonów w każdym kolorze),



- 5 talii kart z pytaniami (po 28 kart w taliach: *prawo karne, cywilne, rodzinne, prawa konsumenta* oraz 29 kart w talii *W sądzie*),



- 40 kart *Akta sprawy*,



- 6 zasłonek dla graczy,
- 10 kostek szczęśliwości,
- woreczki strunowe do przechowywania żetonów i pionków,
- instrukcja.



ROZSZERZENIE APLIKACJA:

- 6 małych pionków aplikanta,
- 15 kart *Patron*.



ROZSZERZENIE KANCELARIA:

- 24 karty *Przewaga*,
- monety o nominałach 100 oraz 50 (po 20 z każdego nominału).

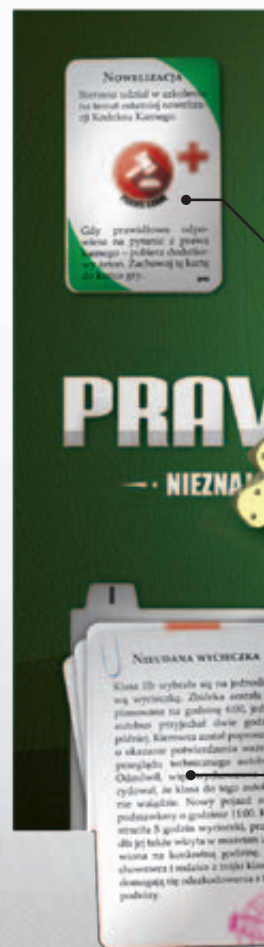


CEL I WARIANTY GRY

W **PRAWOPOLIS** wcielasz się w rolę profesjonalnego pełnomocnika, który stara się zbudować najlepszą kancelarię w mieście Prawopolis.

Grę w podstawowym wariantcie rozgrywki rozpoczynamy jako początkujący adwokat lub radca prawny. Aby zwyciężyć, musisz jako pierwszy wygrać 6 spraw sądowych.

Zabawę w Prawopolis możesz urozmaicić, wykorzystując rozszerzenia. Wydanie gry, które posiadasz, zawiera rozszerzenia **APLIKACJA** oraz **KANCELARIA**. Zmiany w zasadach rozgrywki z wykorzystaniem rozszerzeń znajdziesz w dalszej części instrukcji.



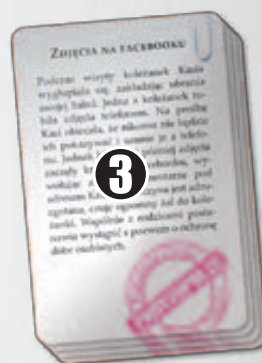
WYBÓR POSTACI

Gracze wybierają lub losują postaci, w które wcielą się podczas rozgrywki. Gra zawiera 6 postaci: 3 adwokatów (postaci z zielonymi żabotami przy togach) oraz 3 radców prawnych (postaci z niebieskimi żabotami przy togach) i taka też jest maksymalna liczba graczy.



W Polsce rolę profesjonalnego pełnomocnika tradycyjnie pełnią adwokaci i radcowie prawni. Obie profesje mają uprawnienia do reprezentowania klientów przed sądami powszechnymi, zarówno w sprawach cywilnych, jak i karnych. Dlatego w Prawopolis możesz wcielić się w rolę radcy prawnego lub adwokata. W każdym przypadku będziesz mógł nie tylko pomóc swoim klientom, udzielając porad prawnych, ale także reprezentować ich przed sądem.

Niezależnie od tego, który zawód wybierzesz, twoi klienci mogą mieć pewność, że reprezentuje ich profesjonalista. Każdy z nas zdał egzamin uprawniający do wykonywania zawodu, podlega obowiązkowemu ubezpieczeniu od następstw zaniechań oraz surowym zasadom etyki zawodowej. Jej nieodzownym elementem jest zachowanie w tajemnicy wszystkiego, co powierzą nam klienci.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie obszaru gry

Połóżcie planszę **1** na środku stołu. Karty pytań **2** należy podzielić na pięć stosów. W każdym stosie powinny znajdować się pytania dotyczące jednej dziedziny prawa – rodzinnego, konsumenckiego, karnego, cywilnego oraz pytania *W sądzie*.

Stosy kart pytań powinny znajdować się w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.

Następnie należy potasować stos większych kart oznaczonych *Akta sprawy* **3** i położyć go tak, aby widoczny był tylko opis sprawy.

UWAGA! NIE NALEŻY UJAWNIAĆ PUNKTACJI SPRAW, KTÓRA ZNAJDUJE SIĘ NA ODWROCIE KART!

Każdy gracz otrzymuje na początku gry:

- 2 duże pionki **4**,
- 4 żetony wiedzy (po jednym w każdym kolorze) **5**,
- zasłonkę **6**.

PRZEBIEG TUR Y GRY

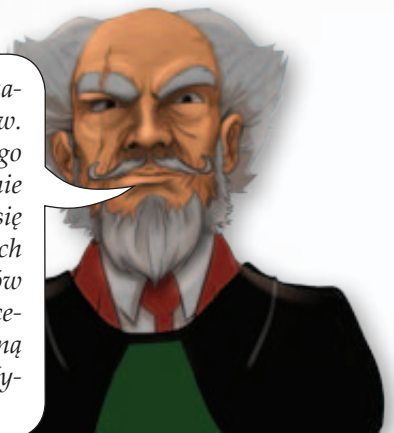
Każda tura gry składa się z 3 faz:

1. Przygotowanie do spraw,
2. Wybór strategii,
3. Rozstrzygnięcie spraw.

1. Przygotowanie do spraw

Ze stosu *Akta sprawy* należy przełożyć 3 pierwsze karty na planszę, rozkładając je na odpowiednie pola oznaczone cyframi I, II i III **7**. Gracze zapoznają się z kartami, starając się wywnioskować z opisu spraw, jaka wiedza będzie potrzebna do ich rozwikłania: z prawa karnego, cywilnego, rodzinnego, a może wiedza z praw konsumenta?

Doświadczony prawnik wie, że najwięcej czasu w tej profesji nie spędza się w sali rozpraw. Najważniejszą częścią pracy profesjonalnego pełnomocnika jest wnikliwe przygotowanie do sprawy: rozmowa z klientem, zapoznanie się z dokumentami, poszukiwanie odpowiednich przepisów oraz analiza orzecznictwa sądów w podobnych przypadkach. Dlatego nie lekceważ tej fazy gry. Pamiętaj, że terminy biegną nieubłaganie, a doba ma tylko 24 godziny. Wykorzystaj swój czas jak najlepiej!



JEDEN Z GRACZY MOŻE ODCZYTAĆ OPISY SPRAW NA GŁOS LUB KAŻDY CZYTA JE INDYWIDUALNIE. JEDNAK BARDZO WAŻNE JEST, ABY ŻADEN Z GRACZY NIE ZOBACZYŁ PUNKTACJI ZNAJDUJĄCEJ SIĘ NA ODWROCIE KARTY.

Następnie gracze, odpowiadając na pytania, zdobywają żetony wiedzy konieczne do wygrania spraw.

Na planszy znajdują się pola odpowiadające poszczególnym dziedzinom prawa i pole *W sądzie* **8**. Kolejno każdy z graczy umieszcza jeden z posiadanych przez siebie pionków na wybranym polu, zaczynając od najstarszego gracza. Po umieszczeniu pionka aktywny gracz odpowiada na pytanie z odpowiedniego stosu kart. Treść pytania odczytuje mu kolejny gracz.

Jeśli aktywny gracz odpowie na pytanie prawidłowo, otrzymuje z puli dwa żetony w kolorze właściwym dla wybranej dziedziny prawa. Gdy udzieli nieprawidłowej odpowiedzi – otrzymuje tylko jeden żeton z danej dziedziny.

PRZYKŁAD

Gracz umieścił pionek na niebieskim polu, więc odpowiada na pytanie z prawa cywilnego. Jeśli odpowie prawidłowo – otrzyma 2 niebieskie żetony, jeśli błędnie – jeden.



Pole W sędzie: po umieszczeniu pionka na polu *W sędzie* kolejny gracz odczytuje pytanie ze stosu pytań *W sędzie*. Jeśli aktywny gracz odpowie na pytanie prawidłowo, otrzymuje z puli **dwa żetony w dwóch wybranych przez siebie różnych kolorach**. W przypadku nieprawidłowej odpowiedzi gracz **nie otrzymuje żadnych żetonów**.

Żetony pozyskane przez gracza trafiają do puli jego zasobów. Karta pytania jest odrzucana do pudełka.

GRACZ NIE MOŻE W JEDNEJ TURZE UMIEŚCIĆ OBU SWOICH PIONKÓW NA TYM SAMYM POLU, DLATEGO PIONKI POZOSTAJĄ NA PLANSZY DO KOŃCA TEJ FAZY GRY.

Gracze odpowiadają na pytania i zdobywają żetony naprzemiennie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po wykorzystaniu wszystkich pionków przez każdego z graczy faza *Przygotowania do spraw* dobiega końca.

2. Wybór strategii

Na podstawie opisu sprawy gracze wnioskuje, jaka wiedza (z której dziedziny prawa) jest potrzebna, aby wygrać sprawę.

Każdy z graczy, w tajemnicy przed pozostałymi (za zasłonką), przydziela posiadane w swojej puli żetony wiedzy do wybranych spraw.

Gracz umieszcza przy polach zasłonki (oznaczonych numerami spraw) wybraną przez siebie ilość żetonów.

Gracz może umieścić przy każdym z pól zasłonki dowolną liczbę żetonów, jednak nie musi wykorzystać wszystkich żetonów, które ma w puli.

Każda sprawa ma swoją specyfikę. Aby pomóc klientom, pełnomocnik musi często posiadać wiedzę z różnych dziedzin prawa oraz przygotować się na rozmaite warianty obrotu sprawy. Trzeba także znać swoje mocne i słabe strony. Jeśli sprawa wymaga specjalizacji, której nie posiadasz albo brakuje Ci zasobów, aby zająć się nią wystarczająco dobrze, będzie lepiej jeśli sprawą zajmie się ktoś inny.



GRACZ NIE MUSI PRZYDZIELAĆ ZASOBÓW DO SPRAWY. JEŚLI TEGO NIE ZROBI, NIE BĘDZIE BRAŁ UDZIAŁU W JEJ ROZSTRZYgniĘCIU.

Następnie gracze jednocześnie przestawiają zasłonki, tak aby odsłonić żetony, które przydzielili do każdej ze spraw.

PRZYKŁAD

1. Michał posiada w swoich zasobach 8 żetonów:

- 4 czerwone,
- 2 żółte,
- 1 fioletowy
- i 1 niebieski.

1.



2. Po zapoznaniu się z opisem spraw dostępnych w tej turze Michał postanowił przydzielić:

- 2 czerwone żetony do sprawy nr 1,
 - 1 czerwony i 1 żółty do sprawy nr 2.
- Postanowił nie brać udziału w rozstrzygnięciu sprawy nr 3 i nie przydzielił do niej żadnych żetonów.**

2.



3. W jego puli nadal pozostają:

- 1 żeton czerwony,
- 1 żółty,
- 1 fioletowy,
- i 1 niebieski.

Michał będzie mógł wykorzystać je w kolejnych turach gry.

3.



3. Rozstrzygnięcie spraw

Sprawy rozstrzygane są po kolei. Aby rozstrzygnąć sprawę należy odwrócić kartę *Akta sprawy* opisem do dołu, odczytać wymagania sprawy (kolory i cyfry w okręgach), a następnie porównać je z żetonami przydzielonymi przez graczy do tej sprawy.

Żetony w kolorach niezgodnych z wymaganiami oraz w ilości większej niż wymagania sprawy są tracone i zwracane do puli ogólnej (nie do puli gracza).

Następnie gracze rzucają ilością kości odpowiadającą ilości żetonów prawidłowo przydzielonych do sprawy. Gracz, który uzyska na swoich kościach najwyższą łączną sumę oczek, wygrywa daną sprawę. Jeżeli kilku graczy zremisowało – ponawiają rzut tą samą liczbą kości, aż któryś z nich uzyska wyższą sumę oczek.

Jeśli do którejś ze spraw żetony zostały przydzielone tylko przez jednego gracza, wygrywa on sprawę bez rzucania kośćmi, pod warunkiem że przypisał do niej poprawnie chociaż jeden żeton.

Gracz, który wygrał sprawę, umieszcza ją w swoich zasobach.

Żetony prawidłowo przypisane do spraw powracają do zasobów poszczególnych graczy.

„Proszę wstać – sąd idzie!” Czas na ogłoszenie wyroku w imieniu Rzeczypospolitej. Czujesz te emocje? Najlepiej przygotowany pełnomocnik to ten przygotowany na wszystko – także na porażkę. Twoim zadaniem jest dać z siebie wszystko i jak najlepiej reprezentować interesy klienta. Natomiast wyrok należy do sądu. Nawet jeśli nie jest po Twojej myśli, należy go uszanować. W prawdziwym życiu Twojemu klientowi zawsze przysługuje apelacja. Jednak dobry pełnomocnik doradza ją tylko, gdy jest ona zasadna.



PRZYKŁAD

Sprawa wymaga wyłącznie 2 żetonów czerwonych.



2

**PRAWO
KARNE**

Tymczasem Bartek przydzielił do niej:

- 3 żetony czerwone
- i 2 żółte.

Bartek przydzielił 2 czerwone żetony prawidłowo, dlatego będzie rzucał 2 kośćmi. Natomiast nadmiarowe żetony (1 czerwony i 2 żółte) zostają odrzucone do puli ogólnej. Po zakończeniu tury 2 żetony czerwone wrócą do puli Bartka.



Do tej samej sprawy Małgosia przydzieliła:

- 1 żeton czerwony
- i 2 fioletowe.

Jedyny prawidłowo przydzielony żeton (czerwony) pozwoli Małgosi rzucić 1 kością. Błędnie przydzielone żetony fioletowe zostaną odrzucone do puli ogólnej. Po zakończeniu tury żeton czerwony wróci do puli Małgosi.



Zakończenie tury

Na zakończenie tury nierozpatrzone karty spraw są odrzucane do pudełka, tzn. jeśli do którejś ze spraw żaden z graczy nie przydzielił żetonów lub żaden nie przydzielił ich trafnie – należy usunąć tę sprawę z planszy bez ponownego rozstrzygania.

Dodatkowo, przy rozgrywce na trzech lub więcej graczy – gracz, który ma w swoich zasobach najmniej wygranych spraw – otrzymuje z puli ogólnej dwa żetony w losowych kolorach. Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma najmniej wygranych spraw – żaden z nich nie otrzymuje żetonów.

Przed rozpoczęciem kolejnej tury **pionki graczy są zdejmowane z pól planszy** i umieszczane w zasobach graczy.

Na planszę wykładane są trzy nowe karty *Akta sprawy*. Kolejny (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) gracz będzie rozpoczynał nową turę i jako pierwszy umieszczał swój pionek na jednym z pól planszy.

ZAKOŃCZENIE GRY

W grze rozgrywa się kolejne tury, aż któryś z graczy wygra 6 spraw. Gracz ten jest zwycięzcą gry.

ROZSZERZENIE: APLIKACJA

Zanim będziesz mógł reprezentować swoich klientów samodzielnie, musisz ukończyć aplikację pod okiem patrona. Pomagasz mu w przygotowaniu się do sprawy, a w razie potrzeby zastępujesz na sali rozpraw. To na jakiego patrona trafisz, może zdeterminować Twoją karierę. Doświadczenie zdobyte pod czujnym okiem starszego mecenasa okaże się bezcenne, gdy będziesz już samodzielnym adwokatem lub radcą prawnym. Nie miej więc żalu do swojego patrona, że angażuje Cię do pomocy przy sprawach, które on uważa za ważne.



Grając w Prawopolis z rozszerzeniem **APLIKACJA** każdy z graczy rozpoczyna grę nie jako pełnoprawny pełnomocnik, ale jako aplikant radcowski lub adwokacki. Aby zwyciężyć trzeba wygrać co najmniej 6 spraw i ukończyć aplikację.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz otrzymuje standardowy zestaw elementów, a ponadto losuje jedną kartę z talii kart *Patron* ⑨. Jest na niej przedstawiona historyczna postać polskiej palestry. Karta określa także ilość oraz dziedziny spraw, które gracz musi wygrać, aby ukończyć aplikację. Gracze nie ujawniają innym wymagań swoich patronów.

ROZWINIĘCIE ZASAD GRY

Ukończenie aplikacji

Aby ukończyć aplikację, należy wygrać **trzy sprawy wskazane na karcie Patron**. Każda wygrana sprawa spełnia tylko jedno wymaganie patrona.

PRZYKŁAD

Twój patron wymaga wygrania:

- sprawy wymagającej wiedzy z prawa karnego,
- z prawa cywilnego
- i z prawa rodzinnego.

Gracz wygrał sprawę, która na rewersie posiada układ:

- 2 pkt z prawa cywilnego,
- 1 pkt z prawa rodzinnego.

Sprawa ta może spełnić tylko jedno wymaganie patrona, ale nie oba naraz.



LUB



Po spełnieniu wymagań patrona gracz powinien zgłosić ten fakt pozostałym graczom oraz odkryć kartę patrona i wyłożyć na stół wygrane sprawy.

Kiedy gracz wykaże wobec innych graczy spełnienie wymagań patrona – kończy swoją aplikację. Jej ukończenie jest jednym z warunków zwycięstwa.

PRZYKŁAD

Twój patron wymaga wygrania:

- dwóch spraw wymagających wiedzy z prawa karnego,
- i jednej z prawa cywilnego.

Możesz spełnić te wymagania i ukończyć aplikację, wygrywając sprawy jak na podanym przykładzie.



Użycie aplikanta

Z chwilą ukończenia aplikacji gracz otrzymuje do swojej puli pionków dodatkowy mały pionek – **pionek aplikanta** 10.

W każdej turze gry gracz może umieścić pionek aplikanta na polu planszy, by zdobyć dodatkowy żeton, odpowiadając na pytanie.

Za prawidłową odpowiedź gracz otrzymuje **tylko jeden żeton** (w kolorze właściwym dla danego pola planszy lub w wybranym przez siebie kolorze w przypadku pola *W sądzie*). Za udzielenie błędnej odpowiedzi gracz **nie** otrzymuje żadnych żetonów.



UWAGA!

GRACZ MOŻE UMIEŚCIĆ PIONEK APLIKANTA NA POLU JUŻ ZAJĘTYM PRZEZ JEDEN Z JEGO DUŻYCH PIONKÓW.

UKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, kiedy któryś z graczy wygra co najmniej 6 spraw oraz ukończy swoją aplikację. Jest on zwycięzcą gry.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianom.

ROZSZERZENIE: KANCELARIA

Grając w Prawopolis z wykorzystaniem rozszerzenia **KANCELARIA** gracze mają możliwość konkurowania z wykorzystaniem nowych środków: pieniędzy oraz specjalnych kart *Przewaga*.

Zbudowanie najlepszej kancelarii w mieście wymaga nie tylko wiedzy prawnej i profesjonalizmu w wykonywaniu zawodu radcy prawnego lub adwokata. Samodzielna kancelaria to wyzwanie wymagające także umiejętności zarządzania przedsiębiorstwem, ludźmi i finansami. Jednak im większe wyzwanie, tym większa satysfakcja z sukcesu, nieprawdaż?



PRZYGOTOWANIE GRY

Oprócz kart z wariantu podstawowego, kart patronów i pionków aplikata, gracze będą posługiwać się także kartami *Przewaga* oraz pieniędzmi. Na początku gry talia kart *Przewaga* powinna zostać potasowana i umieszczona blisko planszy rewersem do góry 11. Pierwsze 3 karty *Przewaga* należy położyć odkryte na planszy na polach *Przewaga* 12.

ROZWINIĘCIE ZASAD GRY

W rozszerzeniu **KANCELARIA** obowiązują zasady z rozszerzenia **APLIKACJA** z pewnymi modyfikacjami, opisanymi poniżej.

Zarabianie pieniędzy

Po umieszczeniu pionka na polu *W sądzie* gracz po lewej stronie aktywnego gracza dobiera kartę pytania ze stosu pytań *W sądzie*. Jeśli aktywny gracz odpowie na pytanie prawidłowo, otrzymuje z puli pieniędzy monety o łącznej wartości 150 kredytów. W przypadku nieprawidłowej odpowiedzi otrzymuje tylko 50 kredytów.

Zasady dotyczące pozostałych pól (prawo cywilne, konsumenta, karne, rodzinne) nie ulegają zmianom – dzięki odpowiedziom na pytania z tych dziedzin prawa gracz nadal otrzymuje żetony wiedzy.



Zakupy

Po udzieleniu odpowiedzi na pytania przez wszystkich uczestników, niezależnie od poprawności odpowiedzi, gracze mają możliwość wykupienia jednej z kart *Przewaga* wyłożonych na planszy. Gracze robią zakupy w takiej kolejności, w jakiej odpowiadali na pytania.

Każdy z graczy może kupić tylko jedną kartę *Przewaga* w danej turze.

CENA JEDNEJ KARTY PRZEWAGA WYNOŚI 150 KREDYTÓW.

W trakcie jednej rozgrywki na stół wykładane są tylko trzy karty *Przewaga* i jeśli jeden z graczy kupi kartę, nie wykładamy nowej od razu. Jeżeli trzech graczy kupi kartę, kończy się możliwość kupienia kart *Przewaga* w tej turze. Niewykupione karty w turze ściągamy z planszy wraz z końcem tury i odkładamy na spód talii kart *Przewaga*. Nowe karty *Przewaga* wykładamy wraz z wyłożeniem nowych kart *Akta sprawy*.

Wykupiona karta jest przenoszona do puli zasobów gracza i powinna być widoczna dla pozostałych graczy.



Użycie kart Przewaga

Karty *Przewaga* mogą być używane przez graczy w dowolnym momencie lub pozostają nieużyte do końca gry. Działanie kart jest jednorazowe lub obowiązuje do końca rozgrywki, w zależności od rodzaju karty. Działanie poszczególnych kart opisujemy na kolejnej stronie.

Użycie aplikanta

Zgodnie z zasadami obowiązującymi w grze z rozszerzeniem **APLIKACJA**, (w momencie ukończenia aplikacji) gracz otrzymuje do swojej puli dodatkowo mały pionek – pionek aplikanta.

Wykorzystując pionek aplikanta gracz może w każdej turze wykonać dodatkowy ruch – jednakże **każdorazowe wykorzystanie pionka aplikanta kosztuje 50 kredytów**. Jeżeli gracz nie może lub nie chce ponieść tego kosztu – nie używa pionka aplikanta w tej turze.

Jeśli gracz umieści pionek aplikanta na polu *W sądzie* i udzieli prawidłowej odpowiedzi, otrzymuje 150 kredytów, udzielając błędnej odpowiedzi 50 kredytów. Działanie pionka aplikanta na pozostałych polach jest takie samo jak w rozszerzeniu **APLIKACJA**.



ZAKOŃCZENIE GRY

Cel gry nie ulega zmianie w stosunku do zasad obowiązujących w grze z rozszerzeniem **APLIKACJA**. Grę zwycięża gracz, który jako pierwszy ukończy aplikację i wygra co najmniej 6 spraw.

DZIAŁANIE KART PRZEWAGA



Dodatkowe żetony

Za każdym razem, gdy poprawnie odpowiesz na pytanie z dziedziny prawa oznaczonej na karcie, zdobywasz 3 żetony zamiast 2. Karta nie dotyczy działań podejmowanych przez gracza z użyciem pionka aplikanta. Zachowaj tę kartę do końca gry.

Wymagana sprawa

Wszyscy gracze (oprócz posiadacza karty) muszą wygrać sprawę z dziedziny prawa przedstawionej na karcie, chyba że patron danego gracza ma już to wymaganie. Karta nie wywołuje żadnych skutków dla graczy, którzy ukończyli aplikację. Zachowaj tę kartę do końca gry.

Wymień żeton

Gdy zostaną ujawnione kolory żetonów wymagane do rozwiązania sprawy, możesz wymienić jeden z przypisanych przez siebie żetonów na inny ze swojej puli lub zamienić między sobą 2 żetony przypisane do różnych spraw. Wykorzystaj tę kartę raz i odrzuć ją.



Dobierz dwa żetony

Dobierz dwa żetony w dowolnych kolorach. Wykorzystaj tę kartę raz i odrzuć ją.



Dwa razy to samo

Możesz w czasie jednej tury ustawić dwa pionki na tym samym polu. Odpowiadasz wtedy na 2 pytania z tej samej dziedziny prawa i masz szansę na zdobycie większej liczby żetonów tego samego koloru. Wykorzystaj tę kartę raz i odrzuć ją.



Odwróć kostkę

Po wykonaniu rzutów kośćmi obróć dowolną kostkę (swoją lub innego gracza) na przeciwną stronę. Wykorzystaj tę kartę raz i odrzuć ją.



Zmiana wymagań

Zamień jedno z wymagań swojego patrona na inne (np. sprawę z prawa karnego na cywilną). Karta nie obejmuje zmiany wymagania, które powstało wskutek użycia przez innego gracza karty *Przewaga* „Wymagana sprawa”. Zachowaj tę kartę do ukończenia aplikacji.



Wybitny aplikant

Karty mogą użyć tylko gracze, którzy ukończyli aplikację. Za każdym razem, gdy użyjesz pionka aplikanta, otrzymujesz większą ilość żetonów: za dobrą odpowiedź 2 żetony, za złą odpowiedź 1 żeton. Zachowaj tę kartę do końca gry.



OPRACOWANIE:

Wydawcą gry planszowej **Prawopolis** jest **Fundacja Court Watch Polska**.

Nad jej przygotowaniem pracowali (w kolejności alfabetycznej):

Filip Gołębiowski, Ewelina Janiacyk, Bartosz Pilitowski, Michał Popiela i Sara Smyczek.

Pomagali im: Leon Pilitowski i Emilia Popiela.

Nad mechaniką, zasadami rozgrywki i testami czuwał zespół autorów (w kolejności alfabetycznej):

Leszek Guga, Michał Marchwiński, Mateusz Pejas i Damian Pośpiech.

Wsparcie merytoryczne zapewniała Kujawsko-Pomorska Izba Adwokacka w Toruniu – pytania opracowali adw. Mateusz Chudziak i adw. Jakub Witkowski. W opracowaniu wcześniejszych wersji gry oraz stanów faktycznych do kart *Akta Sprawy* pomagali także adw. Maciej Janson i r. pr. Robert Grzelak.

Ilustracje: Nataniel Marsal Cabitango, natmc.carbonmade.com

Skład i grafika: Michał Popiela

Druk: Granna Sp. z o.o.

Prawopolis © Fundacja Court Watch Polska 2017

ul. Moniuszki 5/8, 87-100 Toruń

www.courtwatch.pl, www.prawopolis.pl

ISBN: 978-83-934081-6-0

W GRZE WYKORZYSTANO ZDJĘCIA:

Helena Wiewiórska, fot. NAC/Ilustrowany Kurier Codzienny

Władysław Siła-Nowicki, PAP/Adam Urbanek

Aniela Steinsbergowa, PAP/Tomasz Michalak

Maciej Bednarkiewicz, PAP/Jakub Kamiński

Ludwik Cohn, PAP/Tomasz Michalak

Maurycy Axer, fot NAC/Ilustrowany Kurier Codzienny

Ludwik Domański, fot NAC/Ilustrowany Kurier Codzienny

Stefan Glaser, fot NAC/Ilustrowany Kurier Codzienny/Stanisław Londyński

INFORMACJA PRAWNA

1. Wydawcy i autorzy gry dokładają wszelkich starań, aby informacje prezentowane w grze były zawsze aktualne, kompletne, prawdziwe, rzetelne i zgodne ze stanem prawnym. Wydawcy i autorzy gry oświadczają, że według ich najlepszej woli i wiedzy zawartość gry odpowiada tym właśnie cechom.
2. Gra ma charakter informacyjny i edukacyjny. Jej zawartość stanowi jedynie odzwierciedlenie wiedzy autorów. Zawarte w grze treści (sprawy sądowe, pytania i odpowiedzi oraz innego rodzaju informacje) nie stanowią czynności z zakresu świadczenia pomocy prawnej czy jakiegokolwiek innego doradztwa i nie powinny być traktowane jako źródło lub wykładnia prawa, a tym samym stanowić podstawy przy podejmowaniu działań prawnych. Wykorzystanie treści gry odbywa się na wyłączną odpowiedzialność użytkownika.
3. Wydawcy i autorzy gry nie odpowiadają za żadne szkody powstałe czy też mogące powstać w związku z zawartością gry bez względu na bezpośrednią czy pośrednią przyczynę powstania tych szkód.
4. Wydawcy i autorzy gry nie odpowiadają w szczególności za szkody powstałe w wyniku dokonania lub zaniechania przez użytkownika określonych czynności prawnych w imieniu własnym lub cudzym, jeżeli użytkownik przy podejmowaniu decyzji kierował się w jakiegokolwiek mierze treścią gry.

sporząd-
leństwa;
ra ukończyła
cia;
która ukończyła
życia za zgodą
ów.

WWW.PRAWOPOLIS.PL

ZAREJESTRUJ SIĘ NA STRONIE WWW.PRAWOPOLIS.PL I UZYSKAJ DOSTĘP DO MATERIAŁÓW EDUKACYJNYCH, DODATKOWYCH INFORMACJI I NOWOŚCI ZWIĄZANYCH Z GRĄ.

PC08

PK12

Każda karta w grze **PRAWOPOLIS** posiada unikalny numer. Wpisując ten numer na stronie **PRAWOPOLIS.PL** uzyskasz więcej wiadomości na temat zagadnień poruszanych na karcie. Będą one pojawiały się na portalu **PRAWOPOLIS.PL** sukcesywnie. Zarejestruj się, aby być na bieżąco!

SPIS TREŚCI

Zawartość	2	Zakończenie tury	6
Cel i warianty gry	2	Zakończenie gry	7
Wybór postaci	3	Rozszerzenie APLIKACJA	7
Przygotowanie do gry	4	Rozszerzenie KANCELARIA	8
Przebieg tury gry	4	Działanie kart <i>Przewaga</i>	10
1. Przygotowanie do spraw	4	Twórcy gry	11
2. Wybór strategii	5	Informacja prawna	11
3. Rozstrzygnięcie spraw	6		

WYDANIE GRY PRAWOPOLIS BYŁO MOŻLIWE DZIĘKI WSPARCIU:

partnerów strategicznych:



**KRAJOWA IZBA
RADCÓW PRAWNYCH**



Okręgowa
Izba
Radców
Prawnych
w Warszawie



Okręgowa Izba
Radców Prawnych
w Poznaniu

partnera
merytorycznego:



partnerów
wspierających:

GORCZYCA & KLEMPERT
radcowie prawni



ADWOKACI
JANSON PULDA MELLER

oraz 302 osób, które wsparły wydanie gry na portalu wspieram.to.
Pełna lista wspierających znajduje się na stronie prawopolis.pl. Dziękujemy!

produkcja:



wydawca:



**Fundacja
Court
Watch
Polska**