

Юрий Сомов

# ШОПИНГ

ИГРА В ПОКУПКИ

НАСТОЛЬНАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА  
ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ С 8 ЛЕТ

## ПРАВИЛА ИГРЫ



Возьмите деньги, список покупок и начинайте шопинг – увлекательную гонку по поиску и покупке модных товаров. Покупайте дешевле, со скидками на акциях и распродажах, иначе у вас может не хватить денег. Не забудьте после покупки третьего товара получить дисконтную карту, чтобы сэкономить ещё больше денег. Ведь лишних денег не бывает, как гласит народная мудрость.

Кто самый практичный, ловкий и грамотный покупатель? Игра это покажет.

Цель игры – купить 6 различных товаров, в том числе 4 товара по списку покупок и первым выйти из торгового центра.

Перед первой игрой, пожалуйста, разрежьте листы с игровыми деньгами и отделите карты от картонных листов.

Перед началом игры выберите Банкира, который одновременно может быть игроком. Тогда свои деньги и карты он должен держать отдельно от Банка. Банкир получает от игроков деньги за купленные товары и кладёт их в Банк. Банк можно расположить в коробке.

### Подготовка к игре

1. Игровое поле кладут на середину стола.
2. Банкир выдаёт каждому игроку по 400 юнсов в следующих купюрах: 100 юнсов – по 3 шт., 50 юнсов – по 1 шт., 10 юнсов – по 5 шт.
3. Каждый игрок берёт себе игральную фишку и ставит на игровое поле на участок Вход.
4. Карты Список покупок перемешивают и кладут стопкой названием вверх.
5. Карты Покупка раскладывают названием вверх на торговых секциях в соответствии с номером и цветом. Если игроков меньше 4 человек, то раскладывают карты только тех цветов, которые выбрали игроки.
6. Карты Скидки перемешивают и кладут стопкой названием вверх.
7. Дисконтные карты хранятся в Банке.

### Состав игры:

- коробка с ложементом
- комплект игровых денег
- игровое поле
- Дисконтная карта – 4шт.
- карта Список покупок – 4шт.
- карта Покупка – 44шт.
- карта Скидки – 22шт.
- игральные кубики – 2шт.
- игральная фишка – 4шт.
- правила игры

### Игровое поле



Игровое поле представляет собой торговый центр, в котором находится 11 разных торговых секций: бутиков, салонов, модных магазинов.

Проход в торговые секции осуществляется по дорожке из оранжевых квадратов. Каждая секция имеет порядковый номер и торгует разными товарами. В каждой секции есть список цен на товары, состоящий из номинальной цены, суммы дисконта, цены в момент проведения акции или распродажи.

## Цены товаров на игровом поле

**Цена** — цена без скидок, если на момент покупки товара в этой секции нет карты Скидки.

**Дисконт** — сумма, на которую уменьшается цена, когда игрок покупает товар при наличии Дисконтной карты, в том числе по Акции или Распродаже.

**Акция** — цена, если на момент покупки товара в этой секции лежит карта Скидки с надписью Акция.

**Распродажа** — цена, если на момент покупки товара в этой секции лежит карта Скидки с надписью Распродажа.

## Ход игры

Каждый игрок бросает кубики. Тот игрок, у кого выпало наибольшее количество очков, получает право сделать первый ход. Следующий ход делает игрок, сидящий слева от него и так далее по часовой стрелке.

Игроки по очереди берут из стопки верхнюю карту Список покупок и кладут перед собой на стол список вверх. Игрок должен купить в любой последовательности 4 товара из этого списка и ещё 2 любых других товара.



В свой ход игрок открывает верхнюю карту Скидки и кладёт её в секцию, номер которой указан на карте, надписью Акция или Распродажа вверх. Если на этом участке уже лежит карта Скидки, то её снимают с поля и кладут под низ стопки этих карт.

После этого игрок бросает кубики и передвигает игральную фишку в нужном ему направлении по квадратам игрового поля в соответствии с суммой очков, выпавших на кубиках.

## Покупка товаров

Чтобы купить товар, игрок останавливается на квадрате со стрелкой перед секцией и делает покупку.

Игрок платит деньги в Банк, забирает себе из этой секции карту Покупка соответствующего цвета и

кладёт её перед собой на стол. Если в секции на момент покупки была карта Скидки, игрок убирает её под низ стопки этих карт.

Игрок может передвигать свою фишку на меньшее количество квадратов, чем выпало очков на кубиках, если он хочет остановиться для покупки товара. Если при броске кубиков выпадает дубль (два одинаковых числа на обоих кубиках), игрок имеет право поставить свою фишку на любой свободный квадрат игрового поля или сразу выйти из торгового центра, если уже купил 6 товаров.

## ВНИМАНИЕ!

- На одном квадрате игрового поля нельзя ставить две и более фишки. Если ход игрока заканчивается на квадрате, который уже занят фишкой другого игрока, игрок должен остановиться на предыдущем квадрате.
- Игрок может купить только 1 товар в одной секции
- После покупки третьего товара игрок берёт из Банка Дисконтную карту цвета своей фишки.



- Если у игрока не хватает денег на покупку товаров, он выходит из игры. Все свои карты и оставшиеся деньги игрок возвращает в Банк.
- Если все игроки купили по 6 товаров, то далее не нужно открывать карты Скидки.

## Конец игры и Победитель

Игра заканчивается, когда игрок, купивший 6 товаров, первым выйдет из торгового центра на улицу. Этому игроку присуждается титул “Королева Шопинга”.



## Произведено ООО “ЮНСИ”

© Сомов Ю.Н., 2014

Все права защищены. Защищено патентами.

Авторы: Сомов Ю.Н.

Редактор: Коношина Т.Б.

Адрес: 410052, Россия, г. Саратов, ул. Мира, д.13в, оф.1

Почтовый адрес: 410052, Россия, г.Саратов, а/я 495

Тел./факс: (845-2) 35-36-07 unsi@unsi.ru, www.unsi.ru

