

WIELKIE ZAKUPY

GRA STRATEGICZNA DLA CAŁEJ RODZINY!



INSTRUKCJA



www.kukuryku.co
© kukuryku®

Zestaw do gry zawiera:

- planszę do gry
- karty niespodzianki - 25 sztuk
- tafelki przedstawiające nabywane produkty - 108 sztuk
- banknoty o nominałach 10, 20, 50, 100 i 200 zł
- 4 pionki, 2 kostki
- instrukcję



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry na planszy należy rozłożyć wszystkie 108 plaketek z produktami, w taki sposób, aby na przykład w dziale sportowym na polu **PIŁKI** ułożyć wszystkie plaketki z piłką, na polu **ROWERY** plaketki z rowerami, itd.

W grze może uczestniczyć od 2 do 4 graczy. Każdy z zawodników wybiera pionek i otrzymuje na początku gry po 1 500 zł.

CEL GRY

Zwycięzcą w grze zostaje ten z zawodników, który zgromadzi największą liczbę towarów. W przypadku gdy gracze będą mieli tyle samo plakietek z towarami, czynnikiem decydującym o wygranej jest kwota pozostałych im pieniędzy.

PRZEBIEG GRY

Zawodnicy startują z różnych pól narożnych (oznaczonych jako: **FRYZJER**, **JUBILER**, **POCZEKALNIA DLA DZIECI** oraz **KAWIARNIA**). Pierwszy do gry wchodzi ten z zawodników, który wyrzuci „6”; wybiera on jedno z wyżej wymienionych pól. Pozostali wyruszają z kolejnych pól, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zakup danego produktu jest dopuszczalny tylko wtedy, gdy zawodnik stanie na polu przedstawiającym dany produkt, bądź, gdy stanie na polu ? i będzie musiał zastosować się do instrukcji tam zawartych. Aby kupić produkt należy oddać do kasy sklepu kwotę zapisaną na polu i zabrać z planszy odpowiednią plakietkę. Jeżeli na polu nie ma już plakietek, oznacza to, że produkt został wyprzedany i nie można go kupić.

Zakup produktów jest dobrowolny z wyjątkiem sytuacji, gdy zawodnik stanie na polu **PRZYMUSOWE ZAKUPY**. Wówczas rzuca jedną kostką jeszcze raz i kupuje produkt z pola, na którym stanął. Jeżeli nie ma dość pieniędzy, stoi dwie kolejki.

Na planszy znajduje się pole **BON TOWAROWY**. Każdy z zawodników, który stanie na tym polu, dostaje z kasy sklepu **100 zł**. Jeżeli, któryś z zawodników, podczas trwania gry stanie na polach narożnych planszy tj.: **JUBILER**, **FRYZJER**, **KAWIARNIA** oraz **POCZEKALNIA DLA DZIECI**, wówczas uiszcza opłaty za usługi, z których tam skorzystał, lecz nie otrzymuje za to żadnej plakietki. Opłaty na tych polach są obowiązkowe. Jeżeli zawodnik nie ma już pieniędzy, a stanie na tym polu i nie ma czym zapłacić, wówczas kończy grę lub jeżeli chce grać dalej (ryzykując), bo ma nadzieję,

że trafi na szczęśliwy los, może warunkowo w tym przypadku odsprzedać pozostałym uczestnikom któryś z posiadanych produktów, po cenie uzgodnionej przez obie strony.

Zatrzymanie się pionkiem na polu **WYPRZEDAŻ**, powoduje, że gracz rzuca kostką raz jeszcze. Jeżeli zatrzyma się na polu przedstawiającym produkt, wówczas ma prawo kupić ten produkt **za 50% wartości**, o ile go na to stać.

Podczas gry można stanąć również na polu **POMYŁKA**. Oznacza to, że zawodnik zabrał przez pomyłkę koszyk kogoś innego. Niestety w koszyku są nie te towary, które chciał kupić. Musi więc oddać do sklepu wszystkie produkty i banknoty, które mu zostały. Gry jednak nie kończy, wręcz przeciwnie, zaczyna ją od nowa. Dostaje taką kwotę jak na początku rozgrywki i wyrusza na „Wielkie Zakupy”.

Uwaga: *Zasada tego pola może dotyczyć tylko jeden raz każdego z zawodników. Przy kolejnym takim zdarzeniu zawodnik nie stosuje się do instrukcji tego pola.*

Koniec gry ustala się na moment, gdy pierwszemu z zawodników zabraknie pieniędzy. Oznacza to, że pomimo, iż zakup towarów nie jest przymusowy, musimy starać się kupować w każdym nadarzającym się momencie. Niestety ceny towarów są bardzo zróżnicowane. Umiejętność przewidywania skutków posunięć swoich jak i konkurentów, a także pewna „ostrożność” są niemalże gwarancją na uzyskanie przewagi, a w konsekwencji wygrania całej rozgrywki.