



ЦУКЕРКИ, РУКАВИЧКИ, ГРОШІ

ІНСТРУКЦІЯ

Гравці, як правило, нетерплячі і не хочуть читати довгу інструкцію до гри - не кажучи вже про книгу! Якщо ви раніше читали оповідання під назвою „Pestka, Drops, Cukierek“ вам не доведеться витрачати багато часу, щоб дізнатися правила гри. Тим не менш, ви повинні знати, що:

Дія, як книги та і гри, відбувається в сумному сірому королівстві.

До королівства можна потрапити через ... дірку в кишенні джинсів, які належать хлопчикові на ім'я Джуліан.

Джуліан іноді ховає різні предмети в дірявій кишенні (наприклад, олівці або цукерки), які згодом потрапляють до королівства.

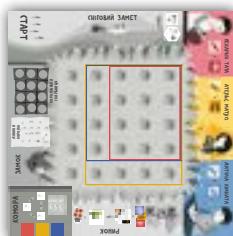
У королівстві, серед інших, живуть симпатичні брат і сестра; **Смайлі** і Сльозинка використовують знайдені предмети, щоб зробити картини, рукавички та тістечка з них; все, що можна було б продати сумним жителям королівства.

Злий король забороняє все, що може зробити його людей багатшими, веселими і щасливими.

Що ще?

У настільній грі «Цукерки, рукавички, гроші» гравці будуть знаходити предмети, втрачені Джуліаном, а потім створювати різноманітні товари і продавати їх жителям королівства. Але стережіться солдатів жадібного короля!

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ



1 ігрове поле



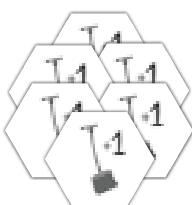
25 двосторонніх карток з будинками



52 двосторонні жетони з сировиною/товаром



68 монет номіналом 1, 5, 10



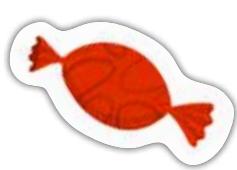
6 жетонів з лопатами



6 дерев'яних фішок



6 жетонів-помічників



1 жетон першого гравця



1 мішечок (кишеня)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед першою грою обережно видаліть жетони з картонних рамок.

- 1 Покладіть ігрове поле в центрі стола.
- 2 У долині (знаходиться в середині ігрового поля) розкладіть всі жетони з будинками чорно-білою стороною догори, утворюючи квадрат 5x5 (примітка: зміни в грі, коли грає менше 5 гравців, описані в кінці інструкції).
- 3 Кожен гравець вибирає собі дерев'яну фішку і один жетон-помічник свого улюбленого кольору (фішка та жетон повинні мати один і той самий колір), і отримує дві монети вартістю 1. Покладіть решту жетонів до кишени. Потім кожен гравець бере з мішечка 3 жетона.
- 4 Покладіть всі монети, що залишилися, поруч з ігровим полем - це буде ваш банк.
- 5 Гравець, який буде робити перший хід, отримує жетон-цукерку.
- 6 Встановіть всі фішки на старт. Все готове для початку гри.

ХІД ГРИ

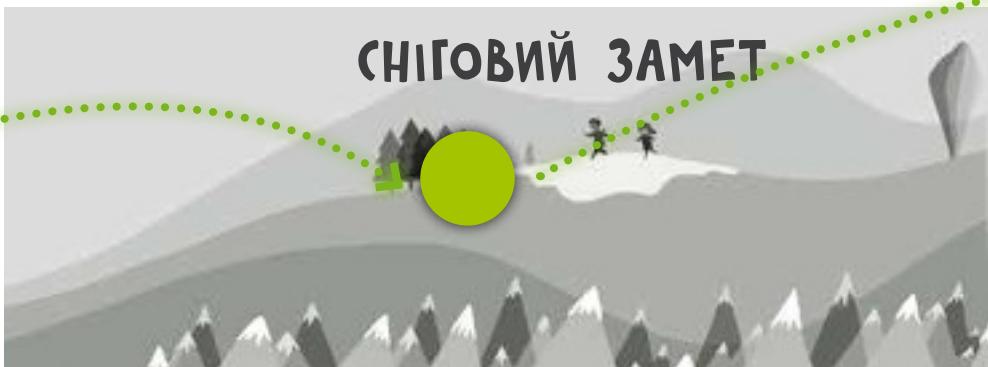
Мета гри полягає в тому, щоби оживити сумне королівство, перш, ніж злий король встигне озброїти свою армію! Гравці шукають предмети, які б вони могли використати для виробництва товарів. Вони мають продати мешканцям сумного королівства те, що їм потрібно. Гравець, який заробить найбільше монет, стане переможцем.

ДІЇ ГРАВЦІВ

Гравці рухаються по ігровому полю за стрілкою годинника. На полі є сім окремо позначених місць та приміщень: сніговий замет, пекарня тата, ательє матусі, дитяча кімната, ринок, комора і замок. Кожен вибирає, на скільки полів і в яке приміщення він хоче переміститися, та де зупиниться. Пам'ятайте, зупинка у будь-якій області вимагає від вас виконання завдання згідно правил, і ви завжди повинні запропонувати реалізацію цього завдання іншим гравцям (стати посередником). Винятком є замок, де жоден з гравців не може зупинитися.



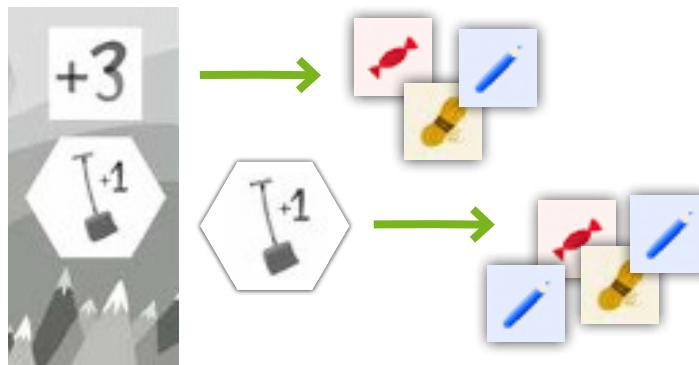
СІМ МІСЦЬ НА ІГРОВОМУ ПОЛІ



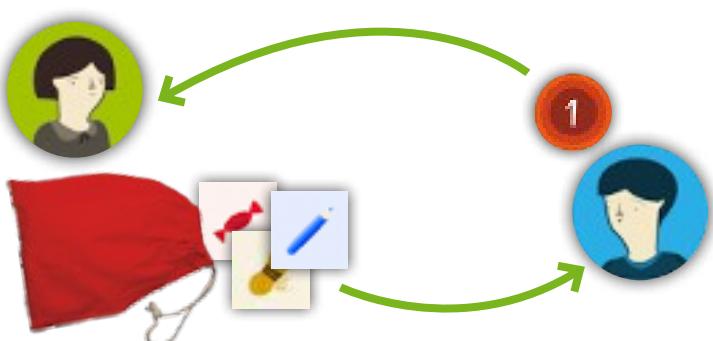
Тут, через дірку в кишені
Джуліана, на сніг випали цукерки,
нитки, олівці.

Знаходячись на цьому полі ви дістаєте з кишені три жетона та кладете їх перед собою стороною зі світлим тлом.

Якщо у вас є жетон з лопатою, можете витягти один додатковий жетон з кишені.



В кінці вашого ходу, ви пропонуєте виконання дії гравцю, який заплатить одну монету. Він витягує один жетон (на цей раз не має значення, чи є хтось з лопатою). Якщо більш, ніж один гравець відгукнувся на вашу пропозицію, черговість має бути визначена за стрілкою годинника.



ПРИМІТКА: Жетони мають дві сторони. На стороні зі світлим тлом зображені матеріали (сировина), які потім перетворяться у товари, що зображені на кольоровому тлі.



Світле тло жетона
- Матеріал (сировина)

Кольорове тло жетона
- Товар



Тут ви можете спекти будь-яку кількість солодощів, використовуючи ваші цукерки. Після того, як ви закінчите випічку тістечок, переверніть всі жетони з цукерками на інший бік.



Відтепер це жетони з тістечками.

Тут ви можете зробити будь-яку кількість рукавичок з вашої пряжі. Після того, як ви закінчите в'язання рукавичок, переверніть ваші жетони з пряжею на інший бік.



Відтепер це жетони з рукавичками.

Тут ви можете намалювати будь-яку кількість картинок, якщо у вас є олівці. Після того, як ви закінчите малювати картинки, переверніть всі ваші жетони з олівцями на інший бік.



Відтепер це жетони з картинками.

Наприкінці вашого ходу ви пропонуєте виконання послуг іншому гравцю.

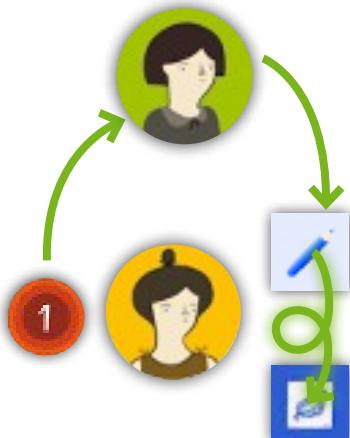
Кожен гравець може обміняти одну зі своїх цукерок на одне тістечко, якщо сплатить вам одну монету.

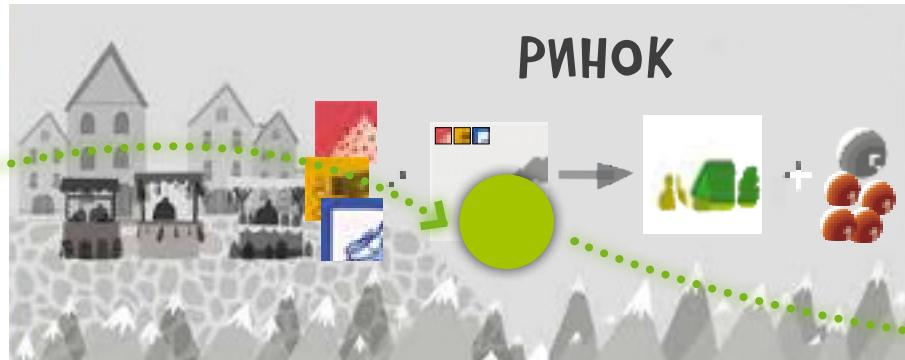


Кожен гравець може обміняти один моток пряжі на рукавичку, якщо сплатить вам одну монету.



Кожен гравець може обміняти один зі своїх олівців на картинку, якщо сплатить вам одну монету.





Що робити, якщо у вас накопичилося дуже багато товарів? На ринку ви можете продати свої тістечка, рукавички і картинки.

Інформація про потреби зазначена на кожній будівлі.



В обмін на товар, жителі кожного будинку платять певну кількість монет (при необхідності, монети можна обміняти в банку).

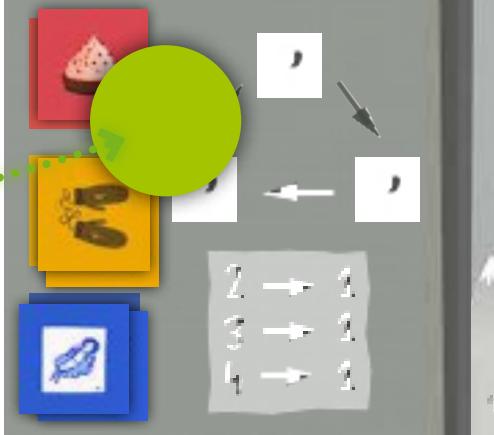
Після завершення продажу, ви перевортаєте будинок: кольорове зображення означає, що мешканцям більше нічого не потрібно.



У деяких будинках ви можете обміняти товари на лопати для снігу (кожна лопата дозволить вам залучити додатковий жетон на полі Замет, і ви можете мати них будь-яку кількість). Якщо є зображення лопати на будинку, гравець також отримує лопату на додаток до монет.

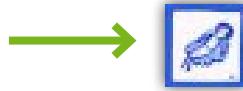
Коли ваш хід закінчено, запропонуйте іншим гравцям посередництво у продажу їхніх товарів. Якщо вони платять вам одну монету, вони можуть продати свої товари мешканцям будь-якого обраного будинку.

КОМОРА



Гравці накопичують продані товари в коморі. Вони зможуть отримати їх назад шляхом обміну будь-якої кількості квадратних жетонів (як сировину, так і товари).

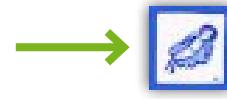
Жетони повинні бути розміщені трьома стосами, кольоровою стороною вгору. Якщо у вас закінчилися жетони в «кишені», треба залишити по одному жетону кожного виду товару, і решту жетонів повернути назад в мішечок.



1 обмін

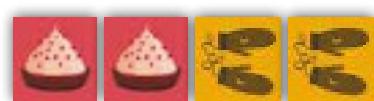
Перший обмін коштує два жетона.

Гравець віддає два своїх жетона для того, щоб отримати один з обраних товарів (тістечко, рукавички або картинку).



2 обмін

Кожен наступний обмін в межах одного руху на один жетон дорожче.



3 обмін

Гравці можуть виконувати до 3 обмінів товару за один хід.

Гравець, який завершує свій обмін, пропонує іншим гравцям виконання послуги. Вони платять йому одну монету, а потім вони обмінюють два свої жетона на один товар. Великі обсяги обміну не можливі.

ЗАМОК

На цьому полі ви не виконуєте жодної корисної дії. Тут за вами, за допомогою підзорної труби, уважно стежить злий король і коли ви проходите поруч з його замком, він перевіряє, чи не маєте ви заборонених предметів.



Якщо ви проходите через поле Замок, та маєте більше, ніж два жетона сировини або товарів, ви повинні сплатити з них данину королю, а це означає, що ви віддаєте монети за ставками, оголошеними правителем.



Якщо у вас немає монет, ви повинні сплатити данину сировиною або товаром.



Жетони, які сплаченні як данина, поміщаються в Королівську Скарбницю на ігровому полі. Гра закінчується, коли всі поля Скарбниці заповнені.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра може закінчитися двома результатами: перемагають або гравці, або король.

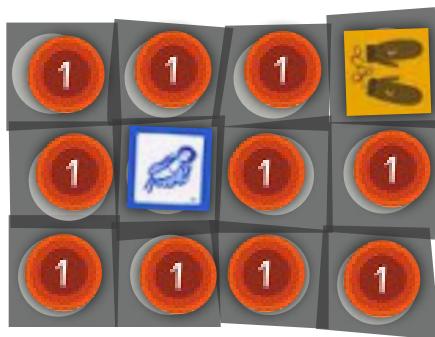


Коли кількість сумних Будинків на ігровому полі буде менше, ніж кількість гравців, це означає, що ніхто не зупинить зміни в королівстві, король втратив силу зла.



Гравці роблять свої останні ходи до тих пір, доки хід не дійде до першого гравця. Перший гравець вже не виконує свій хід, починається підрахунок монет.

Коли всі поля Скарбниці заповнені жетонами, це означає, що злий король зібраав гроші, які він може заплатити армії і покарає жителів в будь-який момент! У цьому випадку всі гравці програють.



Якщо ви думаєте, що король ніколи не повинен виграти, можна припустити, що королівські економісти не доповідали правителю про бюджетні дірки в його Скарбниці, і всі монети, які були сплачені раніше королю, повинні повернутися до банку.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

За кожну монету гравець отримує один бал. У випадку, якщо два або більше гравців мають однакову кількість балів, переможцем стає гравець, який має більше фішок товару. Якщо це також не виявляє переможця, гравці поділяють перемогу.

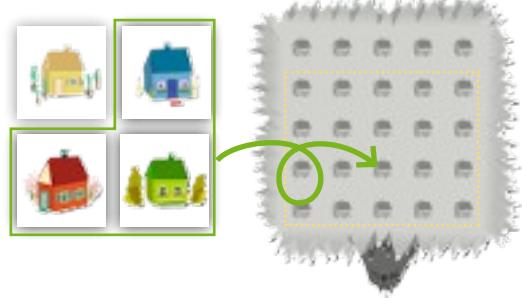


ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ МЕНШОЇ КІЛЬКОСТІ ГРАВЦІВ

Якщо в грі приймають участь гравців менше, ніж п'ять, можливо трохи змінити правила, щоби час гри не був занадто довгим.

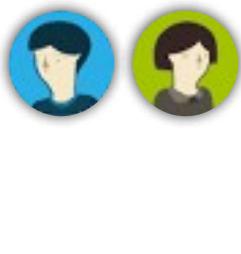
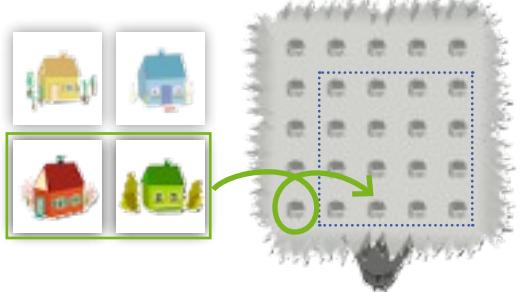


Відкладіть в коробку всі жетони з жовтими будинками, а потім у долині (в центрі ігрового поля) розкладіть у випадковому порядку всі жетони з будинками, що залишилися, чорно-білою стороною вгору всередині жовтої рамки.

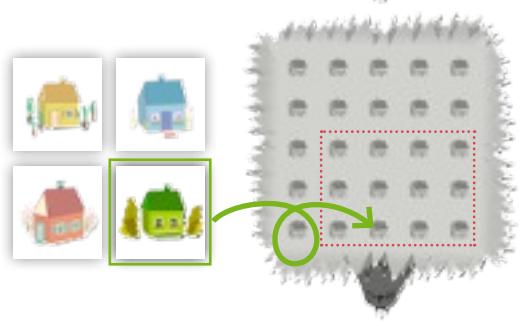




Відкладіть в коробку всі жетони з жовтими і синіми будинками, а потім у долині (в центрі ігрового поля) розкладіть у випадковому порядку жетони з будинками, що залишилися, чорно-білою стороною вгору всередині синьої рамки.

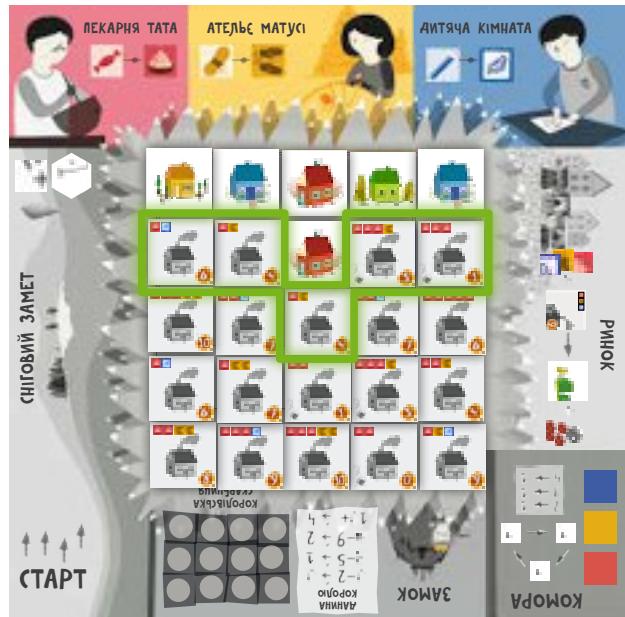
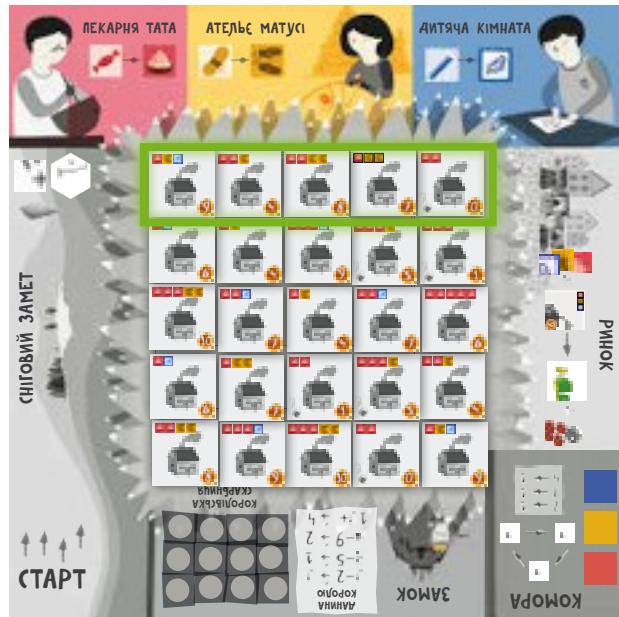


Відкладіть в коробку всі жетони з жовтими, синіми та червоними будинками, а потім у долині (в центрі ігрового поля) розкладіть у випадковому порядку жетони з будинками, що залишилися, чорно-білою стороною вгору всередині рожевої рамки.



ВАРІАНТ ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ

Для досвідчених гравців ми рекомендуємо введення правила: на початку гри ви можете продати товар тільки в будинки, прилеглі до тієї сторони ігрової дошки, де зображенено кольоровий будинок Смайлі, Сльозинки та їх батьків. Товар може бути проданий в інших будинках, тільки коли вони знаходяться поруч принаймні з одним кольоровим будинком.



ПОДАТКИ збираються урядом, який згодом фінансує з них зарплатню лікарів, медсестер, вчителів, будівництво та ремонт доріг, функціонування державних шкіл і лікарень. Кожен з нас платить деякі податки, коли щось купує. Наприклад, коли ви купуєте цукерку за 2 гривні, 33 копійки з цієї суми ви платите уряду, а якщо ви купуєте ручку, яка коштує 20 гривень, ви платите ще більше - 3 гривні 33 копійки. Цей податок називається ПДВ. Ваші батьки платять більш високий податок, ніж ви, тому що вони платять його від тієї суми, яку заробляють. Компанії також сплачують податки.

БАРТЕР означає обмін: щось за щось, товари за товари, майстерність за майстерність, або мій час за ваш час. Іноді ми називаємо це бартер біржової торгівлі. Як це працює? Олексій приносить до школи бутерброди з сиром, а Марина - з паштетом. Марина більше любить сир, тому вони обмінюються бутербродами. Марта добре тяжить в математиці, а Софія - в англійській мові, тому вони перевіряють домашні завдання одна одної. Обміни такого роду можна знайти в багатьох галузях життя.

РЕСУРСИ - все, що необхідно для виробництва деяких продуктів (економіст би з упевненістю сказав: товару), або матеріали, які ми можемо використовувати, щоб справити щось, а також машини, які ми використовуємо для цього. Ресурси - це також чиясь робота, ідея створити щось, час, що відводиться іншими співробітниками компанії на тих, хто виробляє товари (наприклад, бухгалтер розраховує оплату за працівника або ремонтної бригади, яка буде фарбувати фабричні приміщення).

Автор: Кароль Мадай
Ілюстрації: Олександр
Експертна рада: Річард

ПОДЯКИ

Автор гри дякує всім, хто тестував гру і допоміг її створенню, ділячись своїми ідеями. Дякую моїй доньці Сусанні, яка допомогла мені з проектуванням і тестуванням різних прототипів гри. Моїй дружині та родинам Madajów, Pancerowów, Trzcińskich, Wielgów i Gąsiorowskich за їхні сумлінні випробування і море веселощів. Спасибі всім постійним учасникам і гостям зустрічі Муссон групи за їх професійну увагу і мотивацію, щоб спростити гру. Особливо я хотів би подякувати Єжи Замбровські, який не пропустив жодної нагоди зіграти в гру під час зустрічі з тестування.



**НАЦІОНАЛЬНИЙ
ЦЕНТР
КУЛЬТУРИ**

www.nck.pl

Національний центр культури є місцем (і командою людей), де кожен думає про ... культуру. Культура включає в себе багато: красу і точність мови, письменників, художників, музикантів, а також пам'ятники, музеї, кінотеатри та бібліотеки. Ідея полягає в тому, що кожен може знайти щось для себе.



Завітайте до нас на сторінку у Фейсбуці:
www.facebook.com/NarodoweCentrumKultury



www.granna.pl sklep.granna.pl

Якщо ви хотіли б отримувати новини про наші нові продукти, будь ласка, відвідайте нас на www.bville.com.ua

Дистрибутор в Україні: ТОВ Бельвіль вул. Боткіна, 4 оф 54, м. Київ 03056 Україна



This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at
<http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>