



Mariusz Majchrowski
Michał Ambrzykowski

BLACK FRIDAY

Weźcie udział w szalonej wyprzedaży! Upolujcie okazje, zanim pozostali klienci sprzątną je Wam sprzed nosa! Przemierzajcie sklepowe alejki i kupujcie upragnione sprzęty przed innymi! Pamiętajcie, że do kasy możecie zabrać tylko te towary, które zmieszczą się Wam do wózka.

Waszym zadaniem będzie jak najszybsze zrealizowanie 7 list zakupów. Kiedy komuś z Was uda się tego dokonać, podsumujcie punkty na kartach z listami. Kto zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa!



ZAWARTOŚĆ

96 banknotów (w nominałach 1 \$, 5 \$ i 10 \$)

W życiu nie ma nic za darmo. By zrealizować swoje listy zakupów, będziecie potrzebować trochę gotówki. Na szczęście w sklepie jest bankomat!



18 kuponów

Jednorazowe kupony, które otrzymujecie po realizacji listy zakupów. Dzięki nim wskazany na nich sprzęt otrzymujecie za darmo przy kasie!



4 planszeczki graczy

Tu umieszczacie sprzęty zdobyte podczas podróży po sklepie.



36 dużych list zakupów

Informują Was, jakich sprzętów szukacie oraz jaki kupon zdobędziecie po ich zrealizowaniu. Na koniec gry przynoszą punkty.

20 małych list zakupów

Trochę łatwiejsze i tańsze listy zakupów, idealne do zrealizowania na początku gry. Część z nich będzie możliwa do zdobycia dla wszystkich graczy. Kto pierwszy, ten lepszy!

instrukcja

Tu znajdziecie najważniejsze zasady gry. Ale po co się męczyć z czytaniem, obejrzyjcie film instruktażowy!



4 wózki

Za ich pomocą poruszacie się po planszy.



plansza

To sklep, po którego alejkach będziecie się ścigać.



54 sprzęty

Zbieracie je z planszy i umieszczacie w planszeczkach graczy, by zrealizować listy zakupów.



PLANSZA

Plansza leżąca przed Wami przedstawia sklep, w którym będziecie robić swoje zakupy. Natkniecie się tam na kilka istotnych elementów:

- **Półki** – Znajdziecie na nich **sprzęty** dostępne w sklepie. W swojej akcji możecie pobrać jeden **sprzęt** z półki sąsiadującej z Waszym wózkiem.

- **Pola** – W swojej akcji możecie przesunąć **wózek** o maksymalnie 3 sąsiadujące ze sobą pola.

- **Wejście do sklepu** – Z tego miejsca rozpoczynacie grę. Wracacie na nie zawsze po zrealizowaniu swoich **list zakupów**.

- **Punkt zwrotów** – Pole specjalne. Znajdując się na nim, możecie w swojej akcji zwrócić na półki dowolną liczbę sprzętów ze swojej **planszeczki gracza**.

- **Bankomaty** – Pola specjalne. Znajdując się na polu z bankomatem, możecie w swojej akcji pobrać 10 \$.

- **Kasa** – Pole specjalne. Znajdując się na nim, możecie w swojej akcji zrealizować **listy zakupów**.



LISTY ZAKUPÓW

W grze występują 2 rodzaje **list zakupów** – **małe** i **duże**. Można je rozróżnić po kolorze tła i rewersach. Oba typy kart zawierają te same elementy:

koszt wszystkich **sprzętów** z karty

MAŁA LISTA ZAKUPÓW

wizerunki **sprzętów**, które trzeba zebrać



DUŻA LISTA ZAKUPÓW

punkty, które otrzymacie na zakończenie gry za zrealizowanie tej listy

kupon, który otrzymujecie po zrealizowaniu tej listy. Pobierzcie odpowiedni **kupon** z ogólnodostępnej puli lub wykorzystajcie go od razu do kolejnej listy.




SPRZĘTY

Żetony **sprzętów** reprezentują towary, które można kupić w sklepie. Każdy z nich posiada etykietę z ceną, jaką trzeba będzie wpłacić do puli, by zakupić dany **sprzęt**.



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 **Planszę** rozłóżcie na środku stołu. Wszystkie **sprzęty** umieśćcie na planszy – na wskazanych miejscach na półkach.
- 2 Podzielcie karty **list zakupów** na 2 zakryte stosy wg rewersów. Ze stosu **małych list zakupów** odkryjcie 5 kart i ułóżcie je obok planszy, jedna obok drugiej.
- 3 **Banknoty** podzielcie według nominałów i ułóżcie obok planszy.
- 4 **Kupony** połóżcie obok Was.
- 5 Każdy z Was otrzymuje zestaw elementów na start:
 - a **wózek** oraz **planszетkę gracza** w wybranym przez siebie kolorze (przy czym jeden z graczy musi wybrać kolor czerwony – czerwona planszетка posiada znacznik pierwszego gracza!), → 
 - b 20 \$ w dowolnych nominałach,
 - c 2 karty **małych list zakupów** i 1 kartę **dużej listy zakupów**. Otrzymane karty trzymajcie na ręku zakryte.
- 6 Ustawcie swoje **wózki** na polu startowym. Grę rozpoczyna gracz z czerwonym wózkiem.



Przykład rozłożenia gry dla 2 graczy

ROZGRYWKA

Pierwszy rozpoczyna swoją turę gracz z czerwonym **wózkiem**, następnie kolejne osoby – zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze każdy z Was musi wykonać **2** z poniższych akcji w dowolnej kombinacji (możecie też dwukrotnie wybrać 1 z nich):



ruch
o maksymalnie
3 pola



pobranie 1 **sprzętu**
z półki



wykonanie akcji pola specjalnego:
punktu zwrotów, bankomatu
lub **kasy**.

Po wykonaniu swoich akcji musicie włożyć do swojej **planszетки gracza** wszystkie zebrane **sprzęty**. Graficzne podpowiedzi możliwych do wykonania akcji znajdziecie na Waszych **planszетkach gracza**.

RUCH

W swojej akcji możecie przesunąć **wózek** o maksymalnie 3 pola sąsiadujące ze sobą w pionie lub w poziomie. **Wózki** mogą poruszać się w dowolnym kierunku.



POBRANIE SPRZĘTU

W swojej akcji możecie wziąć 1 ze **sprzętów** leżących na półkach sąsiadujących z polami, na których stoją Wasze **wózki**. Pola na planszy sąsiadują przeważnie z 4 półkami. Wyjątkiem są pola: **startowe** oraz **kasa**, które sąsiadują tylko z 2 półkami.

Pobrane sprzęty musicie włożyć do swojej **planszетки gracza** po wykonaniu swoich 2 akcji.



Przykład pól sąsiadujących

UKŁADANIE SPRZĘTÓW W PLANSZETCE GRACZA

Cały pobrany **sprzęt** należy umieścić w środku swojej **planszетки gracza**. **Sprzęty** ułożcie na płasko, w taki sposób, aby nie nachodziły wzajemnie na siebie. Pobrane **sprzęty** możecie układać **wyłącznie** po wykonaniu swoich 2 akcji. **Sprzęty** można dowolnie przekładać. Jeśli do czasu Waszej kolejnej tury nie uda się Wam zmieścić do **planszетки gracza** pobranych **sprzętów**, musicie odłożyć je z powrotem na półki. **Sprzęty**, które udało Wam się zmieścić, zachowujecie.



Przykład prawidłowego ułożenia sprzętów w planszecie gracza

POLA SPECJALNE

+10 \$ Bankomat – Stojąc na tym polu, możesz pobrać 10 \$ z puli banknotów.

Punkt zwrotów – Stojąc na tym polu, możecie w swojej akcji oddać na półki dowolną liczbę **sprzętów** ze swojej **planszетки gracza**. **Sprzęty** umieszczacie w pustych, odpowiednich dla każdego z nich miejscach na dowolnej półce.

Kasa – Stojąc na tym polu, możecie w swojej akcji zrealizować dowolną liczbę **list zakupów**. Możecie zrealizować zarówno **listy**, które macie w ręce, jak i dowolne **listy** leżące odkryte obok planszy. Jeśli możecie zrealizować kilka list, róbcie to jedna po drugiej. By zrealizować **listę** należy:

1. wyłożyć przed siebie odkrytą **listę zakupów**, którą chcecie zrealizować (odkrycie **listę** z ręki lub przełożcie jedną z odkrytych **małych list zakupów**),



2. wyjąć z Waszej **planszетки gracza** sprzęty wskazane na **liście** i odłożyć je na odpowiednie półki na planszy,



3. wpłacić do puli sumę \$ równą cenom poszczególnych **sprzętów**,



4. wziąć z puli **kupon** wskazany na realizowanej **liście zakupów**.



5. Zrealizowaną **listę** odłożyć zakrytą obok swojej **planszетки gracza**.

Jeśli w planszecie zostały Wam jakieś sprzęty, musicie za nie zapłacić i odłożyć je na odpowiednie pola na planszy. Jeśli nie spełniają żadnej z dostępnych list zakupów, nie przyniosą Wam punktów. Nie możecie przecież wywieźć ze sklepu sprzętów, za które nie zapłaciliście.

UWAGA! Nie możecie wykonać tej akcji, jeśli nie jesteście w stanie opłacić zakupu WSZYSTKICH sprzętów znajdujących się w Waszej planszecie!



Podczas realizacji **listy zakupów** możecie używać zdobytych wcześniej **kuponów**. **Kupon** symbolizuje wskazany na nim **sprzęt**, który podczas realizacji **listy zakupów** otrzymujecie za darmo przy kasie. Nie trzeba mieć tego przedmiotu w swojej **planszette gracza** i nie trzeba za niego płacić. Jeśli realizujecie w swojej akcji kilka **list**, to po realizacji jednej z nich od razu możecie użyć zdobytego za nią **kuponu** do realizacji następnej. Zdobyte **kupony** są jednorazowe – po użyciu należy odrzucić je z powrotem do puli. **Kupony** połóżcie obok swojej **planszетки** – nie zajmują one miejsca w Waszych koszykach.



Jacek realizuje poniższą kartę listy zakupów. Wyciąga ze swojej planszетки potrzebne sprzęty i umieszcza je na półkach na planszy. Płaci do puli 8 \$ i otrzymuje kupon na darmowy blender.

Od razu przystępuje do realizacji kolejnej listy. Ma na niej blender, laptopa i pada. Wyjmuje z koszyka pada i laptopa oraz zwraca zdobyty przed chwilą kupon z blenderem. Wpłaca do puli 7 \$ (za pada i laptopa), blender otrzymuje za darmo. Następnie bierze kupon na darmową myszkę.




Po wykonaniu akcji na polu z **kasą** gracz kończy swoją turę (nawet jeśli pozostała mu jeszcze 1 akcja). Należy wtedy dobrać nowe **duże listy zakupów**, tak by mieć na rękę 3 **listy**. Jeśli gracz zrealizował którąś z **małych list zakupów** leżących obok planszy, powinien uzupełnić je ze stosu, aby było ich łącznie 5. Następnie gracz przesuwa swój **wózek** na pole startowe.


ZAKOŃCZENIE GRY


W momencie gdy któryś z Was zrealizuje 7 **listę zakupów**, gra dobiega końca. Rozgrywacie swoje rundy do ostatniego gracza (czyli tego siedzącego na prawo od gracza z czerwonym wózkiem). Następnie, licząc od pierwszego gracza, każdy z Was ma prawo wykonać darmową akcję realizacji **list zakupów**, jakby znajdował się na polu **kas**.


Podsumujcie punkty ze wszystkich zrealizowanych przez siebie kart. Dodatkowo każdy niezrealizowany **kupon**, który posiadacie, warty jest na koniec gry 1 punkt. Kto z Was zbierał najwięcej punktów, wygrywa!

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

 W swojej turze Jacek bierze w pierwszej akcji lampę z półki w rogu sklepu, a następnie w drugiej akcji zabiera telefon z drugiej półki. Na koniec swojej tury oba przedmioty umieszcza w swojej **planszeczce gracza**.

 Następnie Maciek w swojej pierwszej akcji porusza się o 2 pola w kierunku **bankomatu**, a potem używa drugiej akcji, by wziąć z puli 10 \$.

 Ania w swojej pierwszej akcji przesuwa pionek na pole **punktu zwrotu**, a w swojej drugiej akcji wyjmuje myszkę, którą wzięła wcześniej, i odkłada ją na półkę w odpowiednie miejsce.

 Na koniec swoją turę wykonuje Alicja, która w pierwszej akcji przesuwa się na pole **kasy** i w drugiej akcji realizuje swoją listę zakupów.



Alicja wykłada przed siebie kartę z **dużą listą zakupów**, którą chce zrealizować. Wyjmuje ze swojej **planszeczki gracza** 2 telefony, lampę i suszarkę, dokłada również uzyskany wcześniej kupon na darmową lampę. Wpłaca do puli 9 \$ – po 1 \$ za każdy telefon, 3 \$ za 1 lampę i 4 \$ za suszarkę, dzięki kuponowi nie musi posiadać dodatkowej lampy ani ponosić za nią kosztu. Użyte sprzęty odkłada na planszę w wolnych miejscach. Za zrealizowanie tej listy otrzymuje kolejny kupon na darmową lampę.

W wózku Alicji została jeszcze myszka i telefon. Obok planszy leży odkryta mała lista zakupów, do której realizacji potrzebna jest myszka i lampa. Alicja bierze tę kartę przed siebie, wyjmuje z swojej planszeczki myszkę, dokłada kupon na lampę, płaci 3 \$ za myszkę. Odkłada myszkę na planszę, a kupon z lampą do puli. Następnie otrzymuje kupon na darmowy telefon. W koszyku Alicji zostaje jeszcze nadmiarowy telefon, za który musi zapłacić 1 \$.

Po wykonaniu tej akcji Alicja uzupełnia listy zakupów na swojej ręce do 3, czyli bierze **1 dużą listę zakupów** z talii. Następnie przesuwa swój wózek na pole startowe i kończy turę. Swoją turę będzie wykonywał ponownie Jacek.



Autor gry: Mariusz Majchrowski. **Ilustracje:** Michał Ambrzykowski

Zespół: Patryk Gęsiak, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk

Redakcja i korekta: Izabela Dawidowicz **Opracowanie techniczne:** Krzysztof Furmańczyk, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak



Mariusz Majchrowski
Michał Ambrzykowski

BLACK FRIDAY

Zúčastněte se šíleného výprodeje! Ulovte všechny akční nabídky, než vám je ostatní zákazníci vyfouknou před nosem! Brouzdejte uličkami obchodu a nakupte vysněné zboží dřív než ostatní! Nezapomínejte ale, že si můžete vzít jen to, co se vám vejde do nákupního vozíku cestou k pokladně.

Vášim úkolem je co nejdříve pořídit položky ze 7 nákupních seznamů. Až jeden z vás tento úkol splní, sečtete body zobrazené na kartičkách seznamů. Vítězí ten, kdo nasbírá nejvíce bodů!



OBSAH

96 bankovek (v hodnotách 1 \$, 5 \$ a 10 \$)

Zadarmo ani kuře nehrabe. Abyste mohli nakoupit vše, co máte na seznamech, budete potřebovat hotovost. Máte ale štěstí! V obchodě je bankomat.

18 kuponů

Jednorázové kupony získáte za zaplacení všech položek z nákupního seznamu. Jejich prostřednictvím obdržíte u pokladny uvedenou položku zdarma!

4 hráček desky

Sem si budete dávat položky, které získáte v průběhu nakupování.

36 velkých nákupních seznamů

Ty vám říkají, které položky hledáte a který kupon získáte za jejich zaplacení. Na konci hry za ně získáte body.

20 malých nákupních seznamů

Nákupní seznamy s trochu levnějšími položkami, které jsou jednodušší na pořízení a ideální na začátek hry. Některé z nich budou k dispozici všem hráčům. Kdo dřív přijde, ten dřív mele!

4 nákupní vozíky

S těmi se budete posouvat po hrací desce.

Hrací deska

Představuje obchod, v jehož uličkách budete závodit

54 ks položek

Ty budete sbírat z hrací desky a sřádat si je do **hráčských desek**, abyste postupně pořídili vše, co máte na seznamu.

Návod ke hře

Tady najdete nejdůležitější herní pravidla. Proč by se ale někdo trápil čtením, když máme video s návodem ke hře?



HRACÍ DESKA

Hrací deska před vámi představuje obchod, ve kterém budete nakupovat. Narazíte v něm na pár důležitých věcí:

• **Regály** – na nich najdete **položky**, které jsou v obchodě k dispozici. V rámci svého kola můžete získat jednu **položku** z regálu u **nákupního vozíku**.

• **Pole** – v rámci svého kola můžete posouvat **nákupní vozík** až o 3 sousedící pole.

• **Vstup do obchodu** – tady hra začíná. Vráťte se sem pokaždé, když nakoupíte všechny položky z **nákupního seznamu**.

• **Vrácení zboží** – zvláštní pole. Na tomto poli můžete v rámci svého kola vrátit do regálu libovolný počet položek ze své **hráčské desky**.

• **Bankomaty** – zvláštní pole. Pokud stojíte na poli s bankomatem, můžete si v rámci svého kola vybrat 10 \$.

• **Pokladna** – zvláštní pole. Na tomto poli můžete v rámci svého kola odškrtnat položky z **nákupních seznamů**.



NÁKUPNÍ SEZNAMY

Ve hře jsou dva druhy **nákupních seznamů** – **malé** a **velké**. Liší se barvou pozadí a ruby. Oba druhy karet obsahují stejné prvky:

ceny **položek** na dané kartě

MALÝ NÁKUPNÍ SEZNAM

VELKÝ NÁKUPNÍ SEZNAM

obrázky **položek**, které je třeba sehnat



body, které na konci hry získáte, když pořídíte všechny položky daného nákupního seznamu


kupon, který dostanete za pořízení všech položek daného seznamu Příslušný **kupon** si vezmete z banku nebo ho okamžitě použijte pro další seznam.

POLOŽKY

Žetony s **položkami** představují zboží, které je v obchodě k dispozici. Každý žeton má cenovku, jejíž hodnotu musíte zaplatit do banku za nákup dané **položky**.



PŘÍPRAVA

- 1 **Hrací desku** umístěte doprostřed stolu. Na vyznačená místa na regálech umístěte všechny **položky**.
- 2 Karty s **nákupními seznamy** rozdělte na dvě hromádky podle rubu a položte je lícem dolů. Z hromádky s **malými nákupními seznamy** otočte 5 karet a vyložte je vedle sebe vedle hrací desky.
- 3 **Bankovky** rozřídte podle hodnoty a položte je vedle hrací desky.
- 4 **Kupony** si dejte k sobě.
- 5 Každý z hráčů dostane do začátku:
 - a **nákupní vozík a hráčskou desku** v barvě dle hráčova výběru (někdo si musí vybrat červenou – nese označení prvního hráče!), 
 - b 20 \$ v bankovkách libovolných hodnot,
 - c 2 karty s malými **nákupními seznamy** a 1 kartu s velkým nákupním seznamem. Karty držte lícem dolů.
- 6 Své **nákupní vozíky** umístěte na start. Hru začíná hráč s červeným vozíkem.



Příklad rozložení hry pro 2 hráče

PRŮBĚH HRY

Hru začíná hráč s červeným **nákupním vozíkem** a hráči se dále střídají po směru hodinových ručiček. V rámci svého kola musí každý hráč provést **2** z následujících úkonů, a to v libovolné kombinaci (nebo můžete jeden úkon zopakovat dvakrát):



posunout
se až o **3** pole



vzít si 1
položku z regálu



provést úkon na zvláštním poli:
vrácení zboží, bankomat nebo
pokladna

Po provedení úkonů si musíte položit všechny **položky** na **hráčskou desku**. Na **hráčské desce** najdete obrázkovou nápovědu s možnými úkony.

POHYB

V rámci svého kola můžete posouvat **nákupní vozík** až o 3 sousedící pole, a to buď svisle, nebo vodorovně. **Nákupní vozíky** je možné posouvat libovolným směrem.



ZÍSKÁVÁNÍ POLOŽEK

V rámci svého kola můžete získat 1 **položku**, která leží na regálu sousedícím s polem, na kterém je umístěn váš **nákupní vozík**. Pole na desce obvykle sousedí se 4 regály. Výjimkou jsou: **start** a **pokladna**. Ty sousedí pouze se 2 regály.

Po zahrání 2 úkonů můžete získané položky položit na svou **hráčskou desku**.



Příklad sousedících polí

UMISŤOVÁNÍ POLOŽEK NA HRÁČSKÉ DESKY

Veškeré získané **položky** musíte umístit do své **hráčské desky**. **Položky** kladte tak, aby se nepřekrývaly. Své **položky** můžete umístit pouze po dokončení svých 2 úkonů. **Položky** můžete přeskládat. Pokud získané položky nestihnete do **hráčské desky** umístit, než na vás znovu přijde řada, musíte je vrátit zpět do regálu. **Položky**, které jste umístit dokázali, si můžete nechat.



Příklad správného rozmístění položek na hráčské desce

ZVLÁŠTNÍ POLE

+10 \$ bankomat – na tomto poli si můžete z banku vzít 10 \$.

vrácení zboží – na tomto poli můžete v rámci svého kola vzít ze své **hráčské desky** jakoukoli **položku** a vrátit ji do regálu. **Položky** můžete položit na libovolný prázdný regál, kam je možné položku umístit.

pokladna – na tomto poli můžete odškrtnat libovolný počet **nákupních seznamů**. Zaplatit můžete jak **seznamy**, které držíte, tak i **seznam**, který leží lícem vzhůru vedle hrací desky. Pokud máte všechny položky do více **seznamů**, odškrtnávejte je postupně. Abyste si mohli **seznam** odškrtnout, musíte:

1. před sebe umístit lícem nahoru **nákupní seznam**, který chcete zaplatit (odkryjte **seznam** ze své ruky nebo si vezměte jeden z odkrytých **malých nákupních seznamů**),



2. vzít ze své **hráčské desky** **položky** vyznačené na **seznamu** a vrátit je zpět do určených regálů na hrací desce,



3. zaplatit do banku částku v \$, která se rovná ceně každé **položky**,



4. vzít si z banku kupon vyznačený na **nákupním seznamu**, jehož položky právě sháníte,



5. položit dokončený **nákupní seznam** zpátky lícem dolů vedle **hráčské desky**.

Pokud vám v hráčské desce zbyla nějaká položka (či více), musíte za ni zaplatit a vrátit ji na určené místo na hrací desce. Pokud položky nedají dohromady celý nákupní seznam, nezískáte za ně body.

POZNÁMKA! Tento úkon nemůžete provést, pokud nemáte peníze na VŠECHNY položky na hráčské desce!



Do **nákupního seznamu** můžete využít dříve získané **kupony**. **Kupon** představuje **položku**, která je na něm vyznačena a kterou zdarma dostanete u pokladny při zaplacení **nákupního seznamu**. Dané zboží nemusíte mít ve své **hráčské desce** ani za něj nemusíte platit. Získané kupony umísťujete vedle své hráčské desky – neměli byste je dávat dovnitř. Může nastat situace, že zaplatíte položky z jednoho **seznamu** a získáte **kupon**. Ten můžete v rámci svého kola ihned využít do dalšího seznamu. Získané **kupony** jsou jednorázové – po uplatnění je musíte vrátit do banku.



Štěpán pořídil vše potřebné z nákupního seznamu zobrazeného níže. Požadované položky bere ze své hráčské desky a umísťuje je do regálů na hrací desce. Zaplatí do banku 8 \$ a dostává kupon na mixér zdarma.

Rovnou se zaměří na další seznam. Na něm je mixér, notebook a ovladač. Ze svého nákupního vozíku vezme ovladač a notebook a uplatňuje kupon na mixér, který právě získal. Do banku zaplatí 7 \$ (za ovladač a notebook), ale mixér získává zdarma. Vezme si kupon na myš zdarma.




Po dokončení úkonu na poli **pokladna** hráč své kolo končí (i v případě, že mu zbývá ještě jeden úkon). Poté si musí dobrat **velké nákupní seznamy**, aby měl v ruce **seznamy 3**. Pokud hráč zaplatí jeden z **malých nákupních seznamů** vedle hrací desky, měl by z hromádky vzít další, aby jich bylo celkem 5. Hráč poté posouvá svůj **nákupní vozík** na start.


KONEC HRY


V okamžiku, kdy jeden z vás zaplatí 7. **nákupní seznam**, hra končí. Všichni zbylí hráči dokončí svá kola (jako poslední hraje hráč, který sedí po pravici hráče s červeným vozíkem). Poté může každý hráč, počínaje prvním hráčem, zaplatit jeden **nákupní seznam**, jako by stál na poli pokladna.


Sečtěte své body ze všech dokončených karet. Každý nevyužitý **kupon** má navíc na konci hry hodnotu 1 bodu. Vítězí ten, kdo nasbírá nejvíce bodů!

PŘÍKLAD HRY

 V rámci svého tahu bere Štěpán z regálu v rohu obchodu lampu a poté si z vedlejšího regálu vezme telefon. Na konci svého kola umísťuje obě položky na svou **hráčskou desku**.

 Pak se Honza posouvá o 2 pole k **bankomatu** a svůj druhý úkon využívá k tomu, aby si z banku vybral 10 \$.

 V rámci svého kola se Michaela posouvá na pole **vrácení zboží** a jako druhý úkon vrací na určené místo v regálu myš, kterou si vzala dříve.

 Na závěr odehraje své kolo Barbora. Nejprve se posouvá na pole **pokladna**. Pořídila všechny položky z nákupního seznamu.



Barbora před sebe umísťuje velký nákupní seznam, který chce zaplatit. Ze své hráčské desky vezme 2 telefony, lampu a fén. Přidává i kupon na lampu zdarma, který získala dříve. Do banku zaplatí 9 \$ – 1 \$ za každý telefon, 3 \$ za lampu a 4 \$ za fén. Díky kuponu nemusí platit za další lampu. Použité položky umístí na volná místa na hrací desce. Za získání všech položek seznamu obdrží další kupon na lampu zdarma.

Barboře ale v nákupním vozíku zůstala myš. Vedle hrací desky leží lícem nahoru malý nákupní seznam. Potřebuje do něj myš a lampu. Barbora umísťuje tuto kartu před sebe, bere myš ze své hráčské desky, přidává kupon na lampu zdarma a platí 3 \$ za myš. Myš vrací na hrací desku a kupon na lampu dává zpět do banku. Poté si vezme kupon na telefon zdarma.

Po dokončení tohoto úkonu si Barbora dobírá nákupní seznamy tak, aby měla v ruce celkem 3 – v tomto případě si bere z hromádky jeden velký nákupní seznam. Poté posouvá svůj nákupní vozík na start a končí své kolo. Nyní je opět na tahu Štěpán.



Autor hry: Mariusz Majchrowski. **Ilustrace:** Michał Ambrzykowski

Tým: Patryk Gęsiak, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk

Revize a korektura: Izabela Dawidowicz **Technický design:** Krzysztof Furmańczyk, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak



Mariusz Majchrowski
Michał Ambrzykowski

BLACK FRIDAY

Pustite sa do bláznivých nákupov! Ulovte všetky skvelé veci skôr ako ostatní zákazníci! Túľajte sa uličkami a kupujte všetko, čo potrebujete, skôr ako vás predbehnú ostatní! Pamätajte, že k pokladni si môžete zobrať iba to, čo sa zmestí do vozíka.

Vašou úlohou je čo najrýchlejšie dokončiť 7 nákupných zoznamov. Keď túto úlohu splníte, spočítajte si body zobrazené na kartách zoznamov. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov!



OBSAH

96 bankoviek (v hodnote 1 \$, 5 \$ a 10 \$)

Niž v živote nie je zadarmo. Na dokončenie svojho nákupného zoznamu budete potrebovať nejaké peniaze. Našťastie sa v obchode nachádza bankomat!

18 kupónov

Jednorazové kupóny, ktoré dostanete po dokončení nákupného zoznamu. Pri pokladni za ne zadarmo dostanete zariadenie uvedené na zozname!

4 dosky hráča

Sem položíte jednotlivé zariadenia získané počas svojho výletu do obchodu.

36 veľkých nákupných zoznamov

Na nich je uvedené, aké zariadenia máte hľadať a aký kupón dostanete, keď získate všetko, čo je na nich. Na konci hry za ne získate body.

20 malých nákupných zoznamov

Nákupné zoznamy, ktoré sú trochu jednoduchšie a lacnejšie a ktoré sa ľahko získavajú na začiatku hry. Niektoré sú k dispozícii všetkým hráčom. Kto prv príde, ten prv berie!

Návod

V ňom nájdete najdôležitejšie pravidlá hry. Prečo by ste sa ale otravovali čítaním, keď si môžete pozrieť inštruktážne video?

4 vozíky

S nimi sa pohybujete v uličkách.

Hracia doska

Je to obchod s uličkami, v ktorých sa budete pohybovať.

54 zariadení

Tieto budete zbierať z hracej dosky a ukladať na **dosky hráča** podľa nákupných zoznamov.



HRACIA DOSKA

Hracia doska pred vami predstavuje obchod, v ktorom budete nakupovať. Nájdete tu niekoľko dôležitých prvkov:

- **Regály** – na nich nájdete **zariadenia**, ktoré si v obchode môžete kúpiť. V rámci svojho ťahu si môžete zobrať jedno **zariadenie** z regálu vedľa svojho **vozika**.

- **Políčka** – v rámci svojho ťahu sa môžete so svojim **vozikom** pohnúť maximálne o 3 priľahlé políčka.

- **Vstup do obchodu** – na tomto mieste sa začína hra. Môžete sa sem vrátiť, vždy keď dokončíte svoj **nákupný zoznam**.

- **Bod vrátenia** – špeciálne políčko. Keď ste na rade a stojíte na tomto políčku, môžete zo svojej **dosky hráča** odložiť akýkoľvek počet zariadení späť na regály.

- **Bankomaty** – špeciálne políčko. V rámci svojho ťahu si môžete vybrať 10 \$, ak stojíte na políčku s bankomatom.

- **Pokladňa** – špeciálne políčko. Keď ste na rade a stojíte na tomto políčku, môžete dokončiť svoje **nákupné zoznamy**.



NÁKUPNÉ ZOZNAMY

V tejto hre sú k dispozícii dva druhy **nákupných zoznamov** – **malé** a **veľké**. Odlíšujú sa farbou pozadia a zadnou stranou. Oba druhy kariet obsahujú rovnaké prvky:

cenu všetkých **zariadení** uvedených na danej karte

MALÝ NÁKUPNÝ ZOZNAM

VEĽKÝ NÁKUPNÝ ZOZNAM

obrázky **zariadení**, ktoré treba získať,



body, ktoré získate na konci hry za dokončenie daného zoznamu,

kupón, ktorý dostanete po dokončení daného zoznamu. Vyberte si príslušný **kupón** z banku alebo ho použite okamžite na svoj ďalší zoznam.

ZARIADENIA

Žetóny so **zariadením** predstavujú tovar, ktorý sa dá kúpiť v obchode. Každý žetón obsahuje štítok s cenou, ktorú treba zaplatiť do banku, ak si chcete dané **zariadenie** kúpiť.



PRÍPRAVA

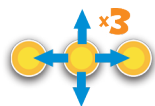
- 1 Položte **hraciu dosku** do stredu stola. Položte všetky **zariadenia** na hraciu dosku – na miesta naznačené na regáloch.
- 2 Rozdeľte karty s **nákupnými zoznamami** podľa zadnej strany na dve kôpky lícom dole. Odkryte 5 kariet z kôpky s **malými nákupnými zoznamami** a položte ich vedľa hracej dosky vedľa seba.
- 3 **Bankovky** rozdeľte do skupín podľa hodnoty a položte ich vedľa hracej dosky.
- 4 Umiestnite **kupóny** tak, aby ste ich mali poruke.
- 5 Každý hráč dostane na začiatku tieto veci:
 - a **vozík** a **dosku hráča** vo farbe, ktorú ste si vybrali (jeden hráč si musí vybrať červenú – červená doska má značku prvého hráča!),
 - b 20 \$ v bankovkách rôznej hodnoty,
 - c 2 karty s **malým nákupným zoznamom** a 1 kartu s **velkým nákupným zoznamom**. Držte svoje karty v ruke otočené nadol.
- 6 Položte svoje **vozíky** na štartovacie políčko. Ako prvý začína hráč s červeným vozíkom.



Príklad rozloženia hry pre 2 hráčov

PRIEBEH HRY

Ako prvý začína hráč s červeným **vozíkom** a ostatní pokračujú v smere hodinových ručičiek. Počas svojho ťahu musíte urobiť **2** z týchto úkonov, výber a kombinácia je na vás (môžete urobiť aj jeden dvakrát):



pohnite sa maximálne o **3** políčka,



vezmite si 1 **zariadenie** z regálu,



urobte úkon na špeciálnom políčku: **bod vrátenia, bankomat** alebo **pokladňa**

Po dokončení svojich ťahov musíte položiť všetky zozbierané **zariadenia** na svoju **dosku hráča**. Grafické symboly, podľa ktorých zistíte, ktoré ťahy môžete urobiť, nájdete na svojej **doske hráča**.

POHYB

Počas svojho ťahu sa môžete so svojím **vozíkom** posúvať zvislo alebo vodorovne o maximálne 3 priľahlé políčka. **Vozíky** sa môžu pohybovať v akomkoľvek smere.



ZBIERANIE ZARIADENÍ

Počas svojho ťahu si môžete zobrať 1 **zariadenie** z regálu vedľa políčka, na ktorom stojí váš **vozík**. Políčka na hracej doske zvyčajne susedia so 4 regálmi. Výnimkou sú: **štartovacie políčko** a **pokladňa**, ktoré susedia iba s 2 regálmi.

Zozbierané zariadenia môžete položiť na svoju dosku hráča, keď dokončíte svoje 2 úkony.



Príklad susediacich polí

UMIESTNENIE ZARIADENÍ NA DOSKY HRÁČOV

Všetky zozbierané **zariadenia** musíte položiť dovnútra svojej **dosky hráča**. Položte **zariadenia** tak, aby sa navzájom neprekrývali. Zozbierané **zariadenia** tam môžete vložiť, **až** keď dokončíte svoje 2 úkony. Jednotlivé **zariadenia** môžete na svojej doske ľubovoľne preskladať. Ak sa už zozbierané **zariadenia** nezmestia na vašu **dosku hráča** do ďalšieho ťahu, musíte ich vrátiť späť na regály. Nechávate si iba **zariadenia**, ktoré sa zmestili.



Príklad správneho usporiadania zariadení na doske hráča

ŠPECIÁLNE POLIA

+10 \$ bankomat – keď sa dostanete na toto políčko, môžete si z kôpky s bankovkami zobrať 10 \$.

🛒 bod vrátenia – keď sa dostanete na toto políčko, môžete v rámci svojho ťahu zo svojej **dosky hráča** vrátiť akékoľvek **zariadenia** späť na regály. Položte **zariadenia** na akýkoľvek regál na voľné miesta určené pre dané zariadenia.

🛒 pokladňa – keď sa dostanete na toto políčko, môžete v rámci svojho ťahu dokončiť akýkoľvek počet **nákupných zoznamov**. Môžete dokončiť svoje vlastné **zoznamy**, ako aj akýkoľvek odkrytý zoznam vedľa hracej dosky. Ak dokážete dokončiť viac **zoznamov**, urobte tak postupne. Ak chcete dokončiť **zoznam**, musíte:

1. položiť **nákupný zoznam**, ktorý chcete dokončiť, pred seba lícom hore (odkryte **zoznam**, ktorý držíte v ruke, alebo si vezmite jeden z odkrytých malých **nákupných zoznamov**)



2. zobrať **zariadenia** uvedené na zozname zo svojej **dosky hráča** a položiť ich späť na príslušné regály na hracej doske,



3. zaplatiť na spoločnú kôpku sumu rovnajúcu sa cene každého **zariadenia**,



4. vziať si z banku **kupón** uvedený na **nákupnom zozname**, ktorý dokončujete,



5. odložiť dokončený **nákupný zoznam** lícom dole vedľa svojej **dosky hráča**.

Ak na vašej doske ostali nejaké zariadenia, musíte za ne zaplatiť a vrátiť ich späť na príslušné miesto na hracej doske. Ak nemáte všetky zariadenia, ktoré sú uvedené na nákupnom zozname, nedostanete za ne žiadne body.

POZNÁMKA! Tento úkon nemôžete urobiť, ak nemáte dosť peňazí, aby ste zaplatili za **VŠETKY** zariadenia na svojej doske!



Pri dokončovaní **nákupného zoznamu** môžete použiť **kupóny**, ktoré ste získali už skôr. **Kupón** symbolizuje **zariadenie** uvedené na ňom, ktoré pri pokladni dostanete zadarmo po dokončení **nákupného zoznamu**. Túto položku nemusíte mať umiestnenú na svojej **doske hráča** a nemusíte za ňu platiť. Odložte si získané kupóny vedľa svojej dosky. Nemali by byť umiestnené na vašej doske. Ak dokončujete niekoľko **zoznamov** v rámci svojho ťahu, môžete po tom, čo jeden z nich dokončíte, použiť **kupón**, ktorý ste zaň získali, na dokončenie ďalšieho zoznamu. Získané **kupóny** sú jednorazové – keď ich raz použijete, musíte ich vrátiť späť do banku.



Adam dokončuje tu zobrazený nákupný zoznam. Vezme potrebné zariadenia zo svojej karty hráča a položí ich na regály na hracej doske. Zaplatí 8 \$ do banku a získa kupón na mixér, ktorý dostane zadarmo.

Okamžite začne dokončovať ďalší zoznam. Obsahuje mixér, počítač a herný ovládač. Zo svojho vozíka vyberie herný ovládač a počítač a vráti kupón na mixér, ktorý práve získal. Do banku zaplatí 7 \$ (za herný ovládač a počítač), mixér však dostane zadarmo. Potom si zoberie kupón na bezplatnú myš.




Po dokončení úkonu na políčku **pokladne** hráč ukončí svoj ťah (aj keď ešte má jeden úkon k dispozícii). Potom si musí zobrať nové veľké **nákupné zoznamy**, aby mal v ruke 3 **zoznamy**. Ak hráč dokončil jeden z **malých nákupných zoznamov** položených vedľa hracej dosky, vytiahne zo spoločnej kôpky ďalšie tak, aby tam bolo vždy celkovo 5 malých zoznamov. Hráč sa potom posunie so svojím **vozíkom** na štartovacie políčko.


KONIEC HRY


Hra končí, keď jeden z hráčov dokončí 7. **nákupný zoznam**. Hráči pokračujú vo svojich ťahoch až do posledného hráča (ten, ktorý sedí napravo od hráča s červeným vozíkom). Potom môže každý hráč urobiť úkon dokončenia **nákupného zoznamu** tak, ako keby stáli na políčku pokladne. Začína prvý hráč.


Spočítajte si body zo všetkých dokončených kariet. Každý nepoužitý **kupón**, ktorý vlastníte, má na konci hry hodnotu 1 bodu. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov!

PRÍKLAD HRY

 V rámci svojho ťahu si Adam najprv z regálu v rohu obchodu vezme lampu a potom si vezme telefón z ďalšieho regálu. Ťah ukončí tak, že oba predmety položí na svoju **dosku hráča**.

 Potom sa Peter posunie o 2 políčka smerom k **pokladni** a svoj druhý úkon použije na to, aby si z banku zobral ďalších 10 \$.

 V rámci svojho ťahu sa Katka posunie na políčko **bodú vrátenia** a svoj druhý úkon použije na to, aby vrátila myš, ktorú si zobrala v rámci predchádzajúceho ťahu, späť na príslušné miesto na regáli.

 Nakoniec je na rade Anna. V rámci svojho prvého úkonu sa posunie na políčko pokladne a dokončí svoj nákupný zoznam.



Anna pred seba položí **veľký nákupný zoznam**, ktorý chce dokončiť. Vezme 2 telefóny, lampu a fén zo svojej **dosky hráča**. Priloží aj kupón na bezplatnú lampu, ktorý získala predtým. Zaplatí do banku 9 \$ – po 1 \$ za každý telefón, 3 \$ za jednu lampu a 4 \$ za fén. Keďže má kupón, nemusí mať ďalšiu lampu alebo platiť za ňu. Položí použité zariadenia na voľné miesta na hracej doske. Za dokončenie tohto zoznamu dostane ďalší kupón na bezplatnú lampu.

V Anninom **voziku** ostala myš. Vedľa hracej dosky je odkrytý **malý nákupný zoznam**. Na jeho dokončenie potrebuje myš a lampu. Anna položí túto kartu pred seba, vyberie zo svojej dosky hráča myš, pridá kupón na bezplatnú lampu a zaplatí 3 \$ za myš. Vráti myš späť na hraciu dosku a kupón na lampu do banku. Potom dostane kupón na bezplatný telefón.

Po dokončení tohto úkonu si Anna potiahne **nákupné zoznamy** tak, aby mala v ruke celkovo 3 zoznamy, čo znamená, že si potiahne jeden veľký nákupný zoznam. Potom sa so svojím **vozikom** posunie na štartovacie políčko, čím dokončí svoj ťah. A opäť je na rade Adam.



Autor hry: Mariusz Majchrowski. **Ilustrácie:** Michał Ambrzykowski

Tím: Patryk Gęsiak, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk

Úprava a korektúra: Izabela Dawidowicz **Technický dizajn:** Krzysztof Furmańczyk, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak





Mariusz Majchrowski
Michał Ambrzykowski

BLACK FRIDAY

Vegyél részt egy örületes leárazásban! Vadászd le az összes jó ajánlatot, mielőtt a többi vásárló megelőzne! Barangolj az üzlet folyosóin, és vásárolj meg a hön áhított árukat a többiek előtt! De ne feledd, hogy csak azokat a termékeket viheted a pénztárhoz, amelyek elférnek a bevásárlókocsiban!

A feladatod, hogy a lehető leggyorsabban végezz mind a 7 bevásárlólistáddal. Miután valamelyikötök elvégezte ezt a feladatot, számoljátok össze a bevásárlólista-kártyákon látható pontjaitokat.

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer!



A DOBOZ TARTALMA

96 bankjegy (1, 5 és 10 dolláros címletek)

Az életben semmi sincs ingyen. A bevásárlólisták teljesítéséhez szükségetek lesz egy kis készpénzre is. Szerencsére van bankautomata az üzletben!

18 kupon

Egyszeri kuponok, amelyeket a bevásárlólisták teljesítése után kaptok. Ezek segítségével a pénztárnál ingyen kaptok meg egy rajtuk feltüntetett árut!

4 játékosztábla

Ide helyezitek az üzletben vásárolt árukat.

36 hosszú bevásárlólista

Ezek tájékoztatnak, hogy milyen árukat keressetek, és milyen kupont kaptok majd a teljesítésük után. A játék végén ezek alapján számoljátok majd össze a pontjaitokat.

20 rövid bevásárlólista

Kicsit egyszerűbb és olcsóbb árukat tartalmazó bevásárlólisták, amelyek könnyedén teljesíthetők a játék elején. Ezek egy része minden játékos számára elérhető lesz. Versenyre fel!

Játékleírás

Itt megtaláljátok a legfontosabb játékszabályokat. De miért is húznátok az időt olvasással, amikor akár meg is tekinthetitek a bemutató videónkat?

4 bevásárlókocsi

Ezekkel mozogtok a táblán.

Tábla

Egy üzlet, amelynek folyosóin versenyezni fogtok.

54 áru

Ezeket a tábláról gyűjtitek be, és **játékosztáblákra** helyezitek, hogy mindent kipipálhassatok a bevásárlólistáitokon.



TÁBLA

Az előtetek lévő tábla azt az üzletet jelképezi, ahol vásárolni fogtok. Néhány fontos elemre bukkanhattok rajta:

• **Polcok** – ezeken található az üzletben kapható **árúk**. A köröd során a **bevásárlókocsid** melletti polcról vásárolhatsz **egy árut**.

• **Mezők** – a köröd során a **bevásárlókocsit** legfeljebb 3 szomszédos mezővel mozgathatod el.

• **Az üzlet bejárata** – itt kezdődik a játék. Minden alkalommal ide térsz vissza, amikor teljesítesz egy **bevásárlólistát**.

• **Visszaviteli pont** – különleges mező. A köröd során ezen a mezőn a **játékos tábládról** tetszőleges számú árut visszatehetsz a polcokra a.

• **Bankautomaták** – különleges mezők. A köröd során 10 dollárt vehetsz ki, ha egy pénzautomatás mezőn állsz.

• **Pénztár** – különleges mező. A köröd során, amíg ezen a mezőn állsz, teljesítheted **bevásárlólistáidat**.

BEVÁSÁRLÓLISTÁK

Ebben a játékban kétféle **bevásárlólista** érhető el – **rövid** és **hosszú**. Ezeket a háttérszínük és a hátoldaluk szerint különböztetheted meg. Mindkét típusú kártya ugyanazokat az elemeket tartalmazza:

egy adott kártyán található összes **áru** költsége

képek az **árukról**, amelyeket össze kell gyűjteni

RÖVID BEVÁSÁRLÓLISTA



HOSSZÚ BEVÁSÁRLÓLISTA



a pontok száma, amelyeket a játék végén kapsz, ha teljesíted ezt a listát

a lista teljesítéséért járó **kupon**. Válassz egy megfelelő **kupon** a szabad készletből, vagy használd azonnal a következő listához.

ÁRUK

Az **áruzetonok** az üzletben elérhető árukat jelképezik. Minden zseton tartalmaz egy címkét. Ezen szerepel az adott **áru** megvásárlásához szükséges ár, amelyet vásárláskor a bankjegykészletbe kell betenni.



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezd a **táblát** az asztal közepére. Helyezz minden **árut** a táblára, a polcokon a jelzett helyekre.
- 2 Oszd fel két paklira a **bevásárlólista**-kártyákat képpel lefelé a hátoldaluk szerint. Fedj fel 5 kártyát a **rövid bevásárlólista**-pakliból, és tedd őket egymás mellé a tábla mellett.
- 3 Oszd fel a **bankjegyeket** a címleteik szerint, és helyezd őket a tábla mellé.
- 4 Helyezd a **kuponokat** a közelbe.
- 5 Mindenki kaptok egy sor kezdő elemet:
 - a egy általad választott színű **bevásárlókocsit** és játékos táblát (egy **játékosnak** pirosat kell választania – a piros táblával rendelkező játékos kezd!),
 - b 20 dollárt választott címletekben,
 - c 2 **rövid bevásárlólista**-kártyát és 1 **hosszú bevásárlólista**-kártyát. Tartsátok a kártyáitokat a kezetekben képpel lefelé.
- 6 Helyezzétek a **bevásárlókocsikat** a start mezőre. A piros bevásárlókocsival rendelkező játékos kezd a játékot.



Példa a játék elrendezésére 2 játékos esetén

A JÁTÉK MENETE

A piros **bevásárlókocsival** rendelkező játékos kezdi a játékot, őt követik a többiek – az óramutató járásával megegyező irányban. A körötök során mindegyikötöknek el kell végeznie a következő tevékenységek közül **2-t** bármilyen kombinációban (akár kétszer is végrehajthatjátok ugyanazt):



lépés legfeljebb
3 mezőnyire



1 **áru** levétele
a polcról



a különleges mező műveletének
elvégzése: **visszaviteli pont,**
bankautomata vagy **pénztár.**

A műveletek végrehajtása után az összes összegyűjtött **áru** a **játékosabláitokra** kell helyeznetek. Képes tippeket találtok végrehajtható műveletekre vonatkozóan a **játékosablákon.**

MOZGÁS

A köreitek során a **bevásárlókocsit** legfeljebb 3 szomszédos mezővel mozgathatjátok el függőlegesen vagy vízszintesen. A **bevásárlókocsik** bármilyen irányba mozoghatnak.



ÁRUK GYŰJTÉSE

A köreitek során 1 **áru** gyűjthettek, amely a **bevásárlókocsi** melletti polcokon hever. A táblán lévő mezők általában 4 polccal szomszédosak. A kivételek a következők: **start mező** és **pénztár**, amelyek csak 2 polccal szomszédosak.

Az összegyűjtött árukat a 2 művelet végrehajtása után a játékosabláitokra helyezhetitek.



Példa a szomszédos mezőkre

ÁRUK ELHELYEZÉSE A JÁTÉKOSTÁBLÁKRA

Minden begyűjtött **áru**t a **játékosztáblákra** kell helyezni. Helyezétek el az **árukat** úgy, hogy ne fedjék le egymást. Az összegyűjtött **árukat csak** a 2 művelet elvégzése után helyezhetitek el. Szabadon átrendezhetitek az **árukat**. Ha a következő körig nem tudjátok elhelyezni az összegyűjtött **árukat** a **játékosztáblán**, akkor vissza kell őket helyezni a polcokra. Azokat az **árukat** tarthatjátok meg, amelyek elférnek.



Példa az áruk helyes elrendezésére a játékosztáblán

KÜLÖNLEGES MEZŐK

+10 \$ bankautomata – ezen a mezőn állva 10 dollárt kaptok a bankjegykészletből.

visszaviteli pont – a körötök során a **játékosztábláktól** bármilyen **áru**t visszahelyezhetek a polcokra, miközben ezen a mezőn álltok. Az **árukat** bármelyik polcra feltehetitek a megfelelő üres helyekre.

pénztár – a körötök során tetszőleges számú **bevásárlólistát** teljesíthettek ezen a mezőn állva. Teljesíthetitek a saját **listáitokat**, valamint azokat a **listákat**, amelyek képpel felfelé találhatók a tábla mellett. Ha több listát is tudtok teljesíteni, egymás után teljesítsétek ezeket. A **lista** teljesítéséhez a következőkre van szükség:

1. helyezz magad elé képpel felfelé egy **bevásárlólistát**, amelyet teljesíteni szeretnél (mutass fel egy **listát** a kezedből, vagy vedd fel a felfordított **rövid bevásárlólisták** egyikét),



2. vedd ki a **listán** szereplő **árukat** a **játékosztábláról**, és helyezd vissza a megfelelő polcokra a táblán,



3. fizess be az **áru**k árával megegyező dollárt a bankjegykészletnek,



4. vedd ki a készletből egy olyan **kupont**, amely az éppen teljesített **bevásárlólistán** szerepel,



5. helyezd vissza a teljesített **bevásárlólistát** képpel lefelé a **játékosztábla** mellé.

Ha maradt áru a táblán, akkor fizetni kell ezekért, és vissza kell helyezni a megfelelő helyre a táblán. Ha együtt nem teljesítik a teljes bevásárlólistát, nem kapsz érte pontot.

FIGYELEM! Nem hajthatod végre ezt a műveletet, ha nem tudod kifizetni a táblákon lévő **ÖSSZES** árut!



A **bevásárlólista** teljesítése során felhasználhatod a korábban megszerzett **kuponokat**. A **kupon** a rajta feltüntetett árut szimbolizálja, amelyet a **bevásárlólista** teljesítése után ingyen kapsz meg a pénztárnál. Nem szükséges, hogy ez az áru a **játékos táblán** legyen, és nem kell fizetni érte. A megszerzett kuponokat helyezd a táblád mellé – ezeket nem szabad a tábládra tenni. Ha a köröd során néhány **listát** teljesítesz, akkor az egyik teljesítését követően megszerzett **kupon** felhasználható a következő teljesítésére. A megszerzett **kuponok** egyszer használatosak – a felhasználásuk után vissza kell tenni őket a készletbe.



Ricsi a lent látható bevásárlólistát teljesíti éppen. Elveszi a szükséges árukat a játékos táblájáról, és a tábla polcaira helyezi őket. 8 dollárt fizet a készletnek, és kap egy kupont egy ingyenes turmixgéphez.

Azonnal újabb listát kezd teljesíteni. Ez egy turmixgépet, egy laptopot és játékvezérlőt tartalmaz. Kiveszi a játékvezérlőt és a laptopot a kocsiból, és visszaadja az imént kapott turmixgép kuponját. 7 dollárt fizet a készletbe (a játékvezérlőért és a laptopért), de egy turmixgépet ingyen kap. Ezt követően kap egy kupont egy ingyenes egérhez.




Miután végrehajtott egy műveletet a **pénztár** mezőn, a játékos befejezi a körét (még akkor is, ha még van hátra egy művelete). Ezután új **hosszú bevásárlólistákat** kell húznia, hogy 3 listát tartson a kezében. Ha a játékos teljesítette a tábla mellett heverő **rövid bevásárlólisták** valamelyikét, húzzon még a pakliból, hogy összesen 5 legyen belőle. Ezután a játékos a **bevásárlókocsiját** a start mezőre helyezi.


A JÁTÉK VÉGE

Abban a pillanatban, amikor valamelyikőtök teljesíti a 7. **bevásárlólistáját**, a játék véget ér. A kör az utolsó játékosig tart (aki a piros bevásárlókocsi játékostól jobbra ülő játékos). Ezután az első játékoskal kezdődően mindegyikőtök szabadon teljesíthet egy **bevásárlólistát**, mintha a pénztár mezőn állnátok.


Adjátok össze a teljesített kártyák pontjait. Ezenkívül minden egyes fel nem használt **kupon** 1 pontot ér a játék végén. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer!

PÉLDA A JÁTÉKRA

 A köre során Ricsi először az üzlet sarkában lévő polcról egy lámpát, majd a következő polcról egy telefont vesz le. A köre végén mindkét árut a **játékos táblájára** helyezi.

 Ezután Barni 2 mezőt lép egy **bankautomata** irányába, majd a második műveletével további 10 dollárt vesz el a bankjegykészletből.

 A köre során Kriszti a **visszaviteli pont** mezőjére viszi a bábuját, a második műveletével pedig eltávolítja az előzőleg elvett egeret, és visszateszi egy megfelelő helyre a polcra.

 Végül Szilvi is elvégzi a körét. Első művelete során a pénztárhoz megy, és teljesíti a bevásárlólistáját.



Szilvi egy **hosszú bevásárlólistát** tesz maga elé, amelyet teljesíteni szeretne. Elhelyez 2 telefont, egy lámpát és egy hajszárítót a **játékos táblájára**, valamint felhasznál egy korábban kapott ingyenes lámpás kupont. 9 dollárt fizet a bankjegykészletnek – telefononként 1–1 dollárt, 3 dollárt a lámpáért és 4 dollárt a hajszárítóért – a kuponnak köszönhetően nem kell másik lámpát birtokolnia vagy kifizetnie. A használt árukat a táblára helyezi a szabad helyekre. Újabb kupont kap egy ingyenes lámpához a lista teljesítéséért.

Még mindig van egy egér Szilvi **bevásárlókocsijában**. Egy **rövid bevásárlólista** hever képpel felfelé a tábla mellett. Ennek teljesítéséhez egy egérre és egy lámpára van szüksége. Szilvi maga elé teszi ezt a kártyát, elvesz egy egeret a játékos táblájáról, hozzáad egy ingyenes lámpás kupont, és 3 dollárt fizet az egérért. Visszahelyezi az egeret a táblára, a lámpás kupont pedig a készletbe. Ezt követően kap egy kupont egy ingyenes telefonhoz.

A művelet végrehajtása után Szilvi **bevásárlólistákat** húz, hogy összesen 3 legyen a kezében, ami azt jelenti, hogy kivesz egy hosszú bevásárlólistát a pakliból. Ezután a **bevásárlókocsiját** a start mezőre viszi, és befejezi a kört. Újra Ricsi következik.



A játék szerzője: Mariusz Majchrowski. **Illusztráció:** Michał Ambrzykowski

Csapat: Patryk Gęsiak, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk

Szerkesztés és lektorálás: Izabela Dawidowicz **Műszaki tervezés:** Krzysztof Furmańczyk, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak



BLACK FRIDAY

Participă la vânzări incitante! Prinde toate ofertele bune înainte ca alți clienți să profite de ele! Plimbă-te printre rafturile magazinului și cumpără obiectele dorite înaintea celorlalți! Nu uita că poți să duci la casă numai articole care încap în cărucior.

Obiectivul tău este să finalizezi 7 liste de cumpărături cât mai repede posibil. După ce unul dintre voi îndeplinește acest obiectiv, adunați-vă punctele vizibile de pe cartonașele-listă. Jucătorul care are cele mai multe puncte câștigă!



CONȚINUT

96 de bancnote (cu valori de 1 \$, 5 \$ și 10 \$)
Nimic nu este gratuit în viață. Pentru a vă finaliza listele de cumpărături veți avea nevoie de bani. Din fericire, în magazin există un bancomat!

4 cărucioare
Vă deplasați pe tabla de joc cu ele.

Tablă de joc
Este un magazin printre rafturile căruiia veți concura.

18 cupoane
Cupoane unice pe care le obțineți după finalizarea unei liste de cumpărături. Datorită lor, la casă primiți gratuit un obiect indicat pe ele!

4 table pentru jucători
Aici puneți obiectele cumpărate în timpul deplasării prin magazin.

54 de obiecte
Le luați de pe tabla de joc și le puneți pe tablele pentru jucători pentru a finaliza listele de cumpărături.

36 de liste mari de cumpărături
Vă informează cu privire la obiectele pe care le căutați și ce cupon veți primi după finalizarea lor. Vă oferă puncte la sfârșitul jocului.

20 de liste mici de cumpărături
Liste de cumpărături care sunt ceva mai ușoare și mai ieftine, perfecte pentru a fi finalizate la începutul jocului. Unele liste vor fi disponibile pentru toți jucătorii. Primul venit, primul servit!

Instrucțiuni
Aici veți găsi cele mai importante reguli ale jocului. Dar de ce să vă bateți capul cu cititul când puteți să urmăriți videoclipul nostru instructiv?



TABLA DE JOC

Tabla de joc din fața voastră reprezintă magazinul în care veți face cumpărăturile. Acolo veți întâlni câteva elemente importante:

• **Rafturi** – pe acestea veți găsi **obiectele** disponibile în magazin. Pe parcursul turei tale, poți să cumperi un **obiect** de pe un raft alăturat **căruciorului** tău.

• **Câmpuri** – pe parcursul turei tale, poți să îți deplasezi **căruciorul** cel mult 3 câmpuri alăturate.

• **Intrarea în magazin** – aici începeți jocul. Te întorci aici de fiecare dată când finalizezi o **listă de cumpărături**.

• **Punct de returnare** – câmp special. Pe parcursul turei tale, când ești pe acest câmp, poți să pui oricâte obiecte de pe **tabla ta de jucător** înapoi pe rafturi.

• **Bancomate** – câmpuri speciale. Pe parcursul turei tale, poți să retragi 10 \$ atunci când te afli pe un câmp cu un bancomat.

• **Casă** – câmp special. Pe parcursul turei tale, când ești pe acest câmp, poți să îți finalizezi **listele de cumpărături**.

LISTELE DE CUMPĂRĂTURI

În joc există două tipuri de **liste de cumpărături** - mici și mari. Poți face deosebirea dintre ele după culoarea de fundal și verso. Ambele tipuri de cartonașe conțin aceleași elemente:

costul tuturor **obiectelor** de pe un anumit cartonaș

LISTĂ MICĂ DE CUMPĂRĂTURI

LISTĂ MARE DE CUMPĂRĂTURI

ilustrații ale **obiectelor** care trebuie adunate

punctele pe care le vei primi la sfârșitul jocului pentru finalizarea acestei liste

cuponul pe care îl vei primi după finalizarea acestei liste. Ia un **cupon** potrivit dintr-un fond comun sau folosește-l imediat pentru lista următoare.

OBIECTELE

Jetoanele cu **obiecte** reprezintă bunuri disponibile în magazin. Fiecare jeton conține o etichetă cu un preț care trebuie să fie plătit în fondul comun pentru a cumpăra un anumit **obiect**.

PREGĂTIREA JOCULUI

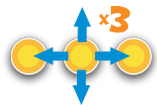
- 1 Așezați **tabla de joc** în centrul mesei. Așezați toate **obiectele** pe tabla de joc - în locurile indicate de pe rafturi.
- 2 Împărțiți cartonașele cu **listele de cumpărături** în două teancuri cu fața în jos, conform părții verso. Întoarceți cu fața în sus 5 cartonașe din teancul de **liste mici de cumpărături** și așezați-le unul lângă altul lângă tabla de joc.
- 3 Împărțiți **bancnotele** în funcție de valorile lor și așezați-le lângă tabla de joc.
- 4 Așezați **cupoanele** aproape de voi.
- 5 Fiecare dintre voi va primi un set de elemente de start:
 - a un **cărucior** și o **tablă de jucător** de culoarea aleasă de voi (un jucător trebuie să aleagă roșu - tabla roșie are semnul primului jucător!),
 - b 20 \$ în orice valori,
 - c 2 cartonașe cu **liste mici de cumpărături** și 1 cartonaș cu o **listă mare de cumpărături**. Păstrați-vă cartonașele în mână, cu fața în jos.
- 6 Așezați **cărucioarele** pe câmpul de start. Jucătorul cu căruciorul roșu începe jocul.



Exemplu de pregătire a jocului pentru 2 jucători

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jucătorul cu **căruciorul** roșu începe jocul, fiind urmat de ceilalți jucători - în sensul acelor de ceasornic. Pe parcursul turei sale, fiecare jucător trebuie să efectueze 2 dintre acțiunile următoare în orice combinație (poate și să efectueze aceeași acțiune de două ori):



să se deplaseze cel mult **3** câmpuri,



să ia 1 **obiect** de pe un raft,



să efectueze acțiunea unui câmp special: **punct de returnare, bancomat sau casă.**

După ce efectuezi acțiunile tale, trebuie să pui toate **obiectele** adunate pe **tabla ta de jucător**. Veți găsi indicii grafice cu privire la posibilele acțiuni de efectuat pe **tablele voastre de jucători**.

DEPLASAREA

Pe parcursul turei tale, poți să îți deplasezi **căruciorul** cel mult 3 câmpuri alăturate vertical sau orizontal. **Cărucioarele** pot fi deplasate în orice direcție.



ADUNAREA OBIECTELOR

Pe parcursul turei tale, poți să iei 1 **obiect** de pe rafturile alăturate câmpului pe care se află **căruciorul** tău. De obicei, câmpurile de pe tabla de joc sunt lângă 4 rafturi. Excepții fac: **câmpul de start** și **casa**, care se află lângă numai 2 rafturi.

Poți să pui obiectele adunate pe tabla ta de jucător după efectuarea celor 2 acțiuni.



Exemplu de câmpuri alăturate

AȘEZAREA OBIECTELOR PE TABLELE DE JUCĂTORI

Toate **obiectele** adunate trebuie așezate pe **tabla ta de jucător**. Așază **obiectele** astfel încât să nu se suprapună. Poți să așezi **obiectele** adunate **numai** după finalizarea celor 2 acțiuni. Poți să rearanjezi **obiectele**. Dacă nu reușești să faci să încapă **obiectele** adunate pe tabla ta de jucător până la tura ta următoare, trebuie să le pui la loc pe rafturi. Păstrezi **obiectele** pe care le faci să încapă.



Exemplu de aranjare corectă a obiectelor pe tabla de jucător

CÂMPURILE SPECIALE

+10 \$ bancomat – când te afli pe acest câmp poți să iei 10 \$ din fondul comun de bancnote.

🛒 punct de returnare – pe parcursul turei tale, când ești pe acest câmp poți să pui orice **obiect** de pe **tabla ta de jucător** înapoi pe rafturi. Așezi **obiectele** pe orice raft, în locurile libere potrivite pentru fiecare dintre ele.

🛒 casă – pe parcursul turei tale, când ești pe acest câmp poți să finalizezi oricâte **liste de cumpărături**. Poți să finalizezi **listele** pe care le deții, precum și orice **listă** așezată cu fața în sus lângă tabla de joc. Dacă poți să finalizezi mai multe **liste**, finalizează-le una după alta. Pentru a finaliza o **listă** trebuie:

1. să așezi o **listă de cumpărături** pe care dorești să o finalizezi cu fața în sus în fața ta (pune cu fața în sus o **listă** din mână sau ia una dintre **listele mici de cumpărături** aflate cu fața în sus),



2. să elimini **obiectele** indicate pe **listă** de pe **tabla ta de jucător** și să le așezi înapoi pe rafturile potrivite de pe tabla de joc,



3. să plătești la fondul comun o sumă în \$ egală cu prețul fiecărui **obiect**,



4. să iei din fondul comun un **cupon** indicat pe **lista de cumpărături** pe care o finalizezi,



5. să pui **lista de cumpărături** pe care ai finalizat-o cu fața în jos lângă **tabla ta de jucător**.

Dacă ai orice obiecte rămase pe tablă, trebuie să plătești pentru acestea și să le pui înapoi în locurile potrivite de pe tabla de joc. Dacă acestea nu finalizează împreună o listă de cumpărături disponibilă, nu obții puncte pentru ele.

ATENȚIE! Nu puteți să efectuați această acțiune dacă nu puteți să plătiți pentru TOATE obiectele de pe tablele voastre!



Pentru a finaliza o **listă de cumpărături**, poți să folosești **cupoanele** pe care le-ai dobândit anterior. Un **cupon** simbolizează un **obiect** indicat pe acesta pe care îl vei primi gratuit la casă când finalizezi o **listă de cumpărături**. Nu e necesar să ai acest articol pe **tabla ta de jucător** și nu trebuie să plătești pentru acesta. Așază cupoanele dobândite lângă tabla ta de jucător - acestea nu trebuie așezate pe tablă. Dacă finalizezi două liste pe parcursul turei tale, atunci, după finalizarea uneia dintre liste, poți să folosești un **cupon** dobândit pentru aceasta pentru a finaliza lista următoare. **Cupoanele** dobândite pot fi folosite o singură dată - după folosirea lor, trebuie să le pui înapoi în fondul comun.



Vlad finalizează o listă de cumpărături vizibilă mai jos. Ia obiectele necesare de pe tabla lui de jucător și le așază pe rafturile de pe tabla de joc. Plătește 8 \$ la fondul comun și primește un cupon pentru un blender gratuit.

Începe imediat finalizarea unei alte liste. Aceasta conține un blender, un laptop și un controller. Ia controllerul și laptopul din căruciorul lui și returnează cuponul pentru blender pe care tocmai l-a obținut. Plătește 7 \$ la fondul comun (pentru controller și laptop), dar primește un blender gratuit. Apoi ia un cupon pentru un mouse gratuit.




După efectuarea unei acțiuni pe câmpul **casă**, jucătorul își finalizează tura (chiar dacă încă mai are o acțiune rămasă). Trebuie apoi să ia noi **liste mari de cumpărături**, astfel încât să aibă 3 **liste** în mână. Dacă jucătorul finalizează una dintre **listele mici de cumpărături** aflate lângă tabla de joc, trebuie să tragă mai multe din teanc, astfel încât să fie 5 în total. Apoi jucătorul își deplasează **căruciorul** pe câmpul de start.


SFÂRȘITUL JOCULUI


În momentul în care unul dintre jucători finalizează a 7-a **listă de cumpărături**, jocul se termină. Turele sunt jucate până la ultimul jucător (jucătorul din dreapta jucătorului cu căruciorul roșu). Apoi, începând cu primul jucător, fiecare dintre voi poate efectua o acțiune gratuită de finalizare a unei **liste de cumpărături** ca și când v-ați afla pe câmpul casă.


Adunați punctele de pe toate cartonașele finalizate de voi. În plus, fiecare **cupon** neutilizat din posesia voastră valorează 1 punct la sfârșitul jocului. Jucătorul care are cele mai multe puncte câștigă!

EXEMPLU DE JOC

 Pe parcursul turei sale, Vlad ia prima dată o lampă de pe raftul din colțul magazinului, apoi ia un telefon de pe raftul următor. La finalul turei sale, el așază ambele articole pe **tabla lui de jucător**.

 Apoi, Radu se deplasează 2 câmpuri în direcția unui **bancomat**, apoi își folosește a doua acțiune pentru a lua alți 10 \$ din fondul comun.

 Pe parcursul turei sale, Sofia mută piesa pe câmpul **punct de returnare** și, drept a doua acțiune, renunță la un mouse pe care l-a luat anterior și îl așază într-un loc potrivit de pe raft.

 La sfârșit, Andreea își face tura. Pe parcursul primei acțiuni, ea merge la câmpul casă și își finalizează lista de cumpărături.



Andreea așază în fața ei o **listă mare de cumpărături** pe care dorește să o finalizeze. Ia 2 telefoane, o lampă și un uscător de păr de pe **tabla ei de jucător**; în plus, oferă un cupon pentru o lampă gratuită pe care l-a dobândit anterior. Plătește 9 \$ la fondul comun - 1 \$ pentru fiecare telefon, 3 \$ pentru o lampă și 4 \$ pentru un uscător de păr; datorită cuponului, ea nu trebuie să aibă sau să plătească pentru o altă lampă. Așază obiectele folosite pe tabla de joc, pe câmpurile libere. Pentru finalizarea acestei liste, ea primește un alt cupon pentru o lampă gratuită.

Încă e un mouse în **căruciorul** Andreei. O **listă mică de cumpărături** se află cu fața în sus lângă tabla de joc. Pentru finalizarea listei, ea trebuie să aibă un mouse și o lampă. Andreea așază acest cartonaș în fața ei, ia un mouse de pe tabla ei de jucător, adaugă un cupon pentru o lampă gratuită și plătește 3 \$ pentru mouse. Așază mouse-ul înapoi pe tabla de joc și cuponul pentru lampă înapoi în fondul comun. Apoi primește un cupon pentru un telefon gratuit.

După finalizarea acestei acțiuni, Andreea trage **liste de cumpărături**, așa încât să aibă 3 în total în mână, deci ia o listă mare de cumpărături din teanc. Apoi își deplasează **căruciorul** la câmpul de start și își încheie tura. Acum este tura lui Vlad din nou.



Autorul jocului: Mariusz Majchrowski. **Ilustrații:** Michał Ambrzykowski

Echipa: Patryk Gęsiak, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk

Editare și corectură: Izabela Dawidowicz **Design tehnic:** Krzysztof Furmańczyk, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak