

RODZINA
Treflików

Na Ryneczku



Rodzina Treflików zaprasza na wspólne zakupy! Przed Wami nie lada wyzwanie – musicie pomóc Treflikowi, Treflince i ich rodzicom w zakupach. W tym celu podzielcie między sobą listy z potrzebnymi produktami i wyruszcie do sklepów. Kto pierwszy zakupi wszystkie przedmioty ze swojej listy, zostanie zwycięzcą.

Zawartość



Cel gry

Waszym zadaniem jest jak najszybsze skompletowanie produktów ze swojej listy zakupów i umieszczenie ich w koszyku. Gracz, który wykona zadanie jako pierwszy, zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie do gry

1. Planszę rozłóżcie na środku stołu.
2. Cztery listy zakupów w kształcie koszyków potasujcie, rozdajcie każdemu graczowi po 1 i umieśćcie przed sobą.



3. Żetony monet połóżcie w dostępnym miejscu obok planszy, tworząc tym samym bank. Następnie rozdajcie każdemu z graczy taką liczbę monet z banku, aby ich łączna wartość wynosiła 5.

4. Wybierzcie swoje pionki i umieśćcie je na polu startowym.



5. Potasujcie karty, a następnie 4 z nich losowo rozłóżcie na wskazanych polach planszy, które tworzą Ryneczek.



Z pozostałych kart utwórzcie zakryty stos obok planszy. Jeżeli w trakcie gry stos kart się wyczerpie, należy przetasować zużyte karty i utworzyć z nich nowy stos.

6. Jesteście gotowi do gry!

Rozgrywka

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy. Następni gracze przystępują do rozgrywki zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz może:

1. Rzucić kostką i przesunąć swój pionek w dowolnym kierunku o liczbę pól zgodną z wynikiem na kostce.



LUB

2. Przesunąć swój pionek na dowolne pole na planszy, w zamian za odrzucenie 1 ze zdobytych wcześniej kart.

Musi jednak o tym zdecydować, zanim wykona rzut kostką.



Po swoim ruchu gracz wykonuje akcję wynikającą z symbolu narysowanego na polu, na którym zatrzymał się jego pionek:



Start – po zatrzymaniu się na tym polu nic się nie dzieje.



Owoc – stając na tym polu, gracz może (ale nie musi) kupić widoczny na nim owoc, pod warunkiem, że:

- na wyłożonych na planszy kartach znajdzie obrazek z takim samym owocem;
- ma wystarczającą ilość pieniędzy na jego zakup.

W zależności od ułożenia na Ryneczku karty z tym owocem gracz musi zapłacić kwotę umieszczoną obok owocu, który chce zakupić.

Przykład: W przypadku pokazanym na ilustracji: pomarańcza kosztuje 1, gruszka - 2, banan - 3, piłka - 4.



Sklep z zabawkami – działa identycznie jak pole Owoc. Stając na nim, gracz może zakupić 1 z 4 zabawek na takich samych zasadach jak w przypadku zakupu owoców.

Uwaga! W swojej kolejce możecie zakupić dowolny przedmiot (owoc lub zabawkę). Pamiętajcie, że nie musi on się znajdować na Waszej liście zakupów.



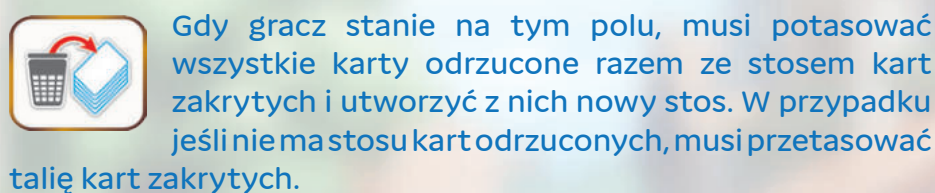
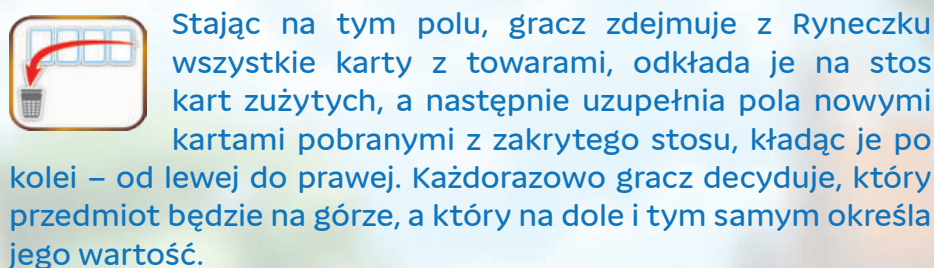
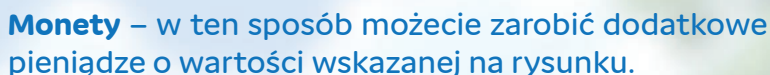
Zatrzymanie na tym polu pozwala graczowi obrócić dowolną kartę na Ryneczku i zmienić tym samym wartość, za którą można kupić widoczne na karcie przedmioty.



Stając na tym polu, gracz może zamienić miejscami 2 dowolne karty na Ryneczku, jednak bez ich obracania.



Gracz otrzymuje dodatkowy rzut kostką i możliwość przesunięcia pionka w dowolnym kierunku zgodnie z wynikiem na kostce.



Gracze poruszają się po planszy w dowolnym kierunku, starając się jak najszybciej zakupić przedmioty z listy.

Na 1 polu może znajdować się więcej niż 1 pionek.





Po zatrzymaniu się na polu, na którym znajduje się przedmiot z Waszej listy zakupów, możecie, choć nie musicie, go kupić. Pamiętajcie, że możecie również zakupić przedmioty, które nie widnieją na Waszej liście zakupów (może Wam to pomóc w akcji umożliwiającej przesunięcie pionka na dowolne pole, w zamian za kartę).



Aby dokonać zakupu, należy się upewnić, czy karta z wybranym towarem znajduje się na Ryneczku. Jeśli tak, sprawdzamy aktualną wartość towaru, która oznaczona jest w kółku w narożniku karty – odpowiednio u góry lub u dołu. Zakupu dokonujemy, płacąc posiadanymi monetami odpowiednią kwotę.



Następnie przenosimy kartę z zakupionym towarem z Ryneczku do naszego koszyka lub kładziemy obok, jeśli zakupiliśmy kartę z przedmiotem spoza naszej listy zakupów.

Pozostałe karty na Ryneczku przesuwamy kolejno maksymalnie do lewej strony, a puste miejsce (pierwsze z prawej) uzupełniamy kartą pobraną ze stosu kart zakrytych. W tym przypadku gracz może zdecydować, w jaki sposób ułożyć kartę, czyli który przedmiot będzie droższy, a który tańszy.



Koniec gry

Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zakupi wszystkie przedmioty ze swojej listy.



Autor gry: Adam Bukowski, Adam Strzelecki, Jacek Zdybel
Zespół: Oliwia Baranowska, Katarzyna Goliszewska, Agnieszka Karewicz,
Mariusz Majchrowski, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska, Adam Świerszcz
Redakcja i korekta: Izabela Dawidowicz
Opracowanie graficzne: Michał Ambrzykowski
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

02816