

Na zakupy

Informacje o grze:

Wiek graczy: 5+

Liczba graczy: 2-4

Czas rozgrywki: 20-30 min

INSTRUKCJA

Wprowadzenie

Zapraszamy na wspólne zakupy z Rodziną Treflików! Przed graczami nie lada wyzwanie – muszą pomóc Treflikowi, Treflince i ich rodzicom w zakupach.

W tym celu gracze dzielą pomiędzy siebie listy z potrzebnymi produktami i ruszają do sklepów. Kto pierwszy zakupi wszystkie przedmioty ze swojej listy, zostanie zwycięzcą.

Zawartość:

- plansza
- 4 pionki
- 32 żetony monet
- 4 listy zakupów w kształcie koszyków
- kostka
- 54 karty przedmiotów i 1 karta pomocy
- instrukcja

Cel gry

Zadaniem graczy jest jak najszybsze skompletowanie produktów ze swojej listy zakupów i umieszczenie ich w koszyku. Gracz, który wykona zadanie jako pierwszy, zostanie zwycięzcą.



Przygotowanie do gry

1. Planszę rozłóżcie na środku stołu.
2. Cztery listy zakupów w kształcie koszyków potasujcie, rozdajcie każdemu graczowi po jednej 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, 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 na planszy, które tworzą Ryneček. 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 ten z graczy, który ostatnio był w sklepie, lub najmłodszy uczestnik zabawy. Następni 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 odrzucając jedną z zakupionych 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 owocem,
- ma wystarczającą ilość pieniędzy na jego zakup,
- owoc znajduje się na jego liście zakupów i nie ma on już takiego owocu w koszyku.

W zależności od ułożenia karty z tym owocem na Ryneczku gracz musi zapłacić koszt umieszczony 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 jedną z czterech zabawek na identycznych zasadach jak w przypadku zakupu owoców.



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



Stając na tym polu, gracz może zamienić miejscami dwie 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.



Monety – w ten sposób można zarobić dodatkowe pieniądze. Wartość na rysunku wskazuje, jaką monetę można pobrać z banku.



Stając na tym polu, gracz zdejmuje z Ryneczku wszystkie karty z towarami, odkłada je na stos kart zużytych, a następnie uzupełnia pola kartami pobranymi z zakrytego stosu, kładąc je po kolei – od lewej do prawej. Każdorazowo gracz decyduje, który przedmiot będzie na górze, a który na dole, a tym samym określa jego wartość.



Potasuj wszystkie karty odrzucone razem ze stosem kart zakrytych i utwórz z nich nowy stos.

Gracze poruszają się po planszy w dowolnym kierunku, starając się jak najszybciej zakupić przedmioty z listy. Na jednym polu może znajdować się więcej niż jeden pionek.

Po zatrzymaniu się na polu, na którym widnieje przedmiot z naszej listy zakupów, możemy, choć nie musimy, go kupić. Aby dokonać zakupu, musimy się upewnić, czy karta z tym towarem znajduje się na Ryneczku. Jeśli tak, sprawdzamy aktualną wartość towaru, która oznaczona jest w kółku przy narożniku karty – odpowiednio u góry lub u dołu. Zakupu dokonujemy, płacąc odpowiednią kwotę posiadanymi monetami. Następnie przenosimy kartę z zakupionym towarem z Ryneczku do naszego koszyka.

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.

W swoim koszyku możemy mieć zawsze tylko po jednym przedmiocie z każdego rodzaju, np. tylko jedno jabłko lub jedną piłkę. Jeżeli w trakcie rozgrywki zdecydujemy się na użycie zakupionej karty w celu przesunięcia pionka na dowolne pole, będziemy musieli w dalszej części gry dokupić brakujący w koszyku przedmiot.



Koniec gry

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



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

Autorzy gry: Jacek Zdybel, Adam Bukowski, Adam Strzelecki
Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski