



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 витратити багато часу, щоб дізнатися правила гри. Тим не менш, ви повинні знати, що:

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

Ао королівства можна потрапити через ... дірку в кишені джунсів, які належать хлопчикові на ім'я Джуліан.

Ажуліан іноді ховає різні предмети в дерев'яній кишені (наприклад, олівці або цукерки), які згодом потрапляють до королівства.

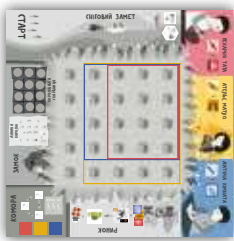
У королівстві, серед інших, живуть симпатичні брат і сестра; **С**майлі і Сльозинка використовують знайдені предмети, щоб зробити картини, рукавички та тістечка з них; все, що можна було б продати сумним жителям королівства.

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!

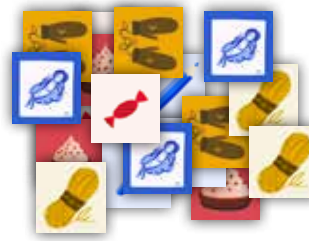
ЕЛЕМЕНТИ ГРИ



1 ігрове поле



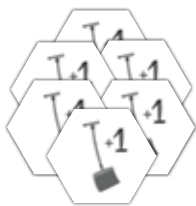
25 двосторонніх карток з будинками



52 двосторонні жетони з сировиною/товаром



68 монет номіналом 1, 5, 10



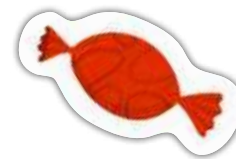
6 жетонів з лопатами



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 кишені. 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.

Сніговий замет

КОМОРА
? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

ЗАМОК
Даниїла королю
0-2 → 0
3-5 → 1
6-9 → 2
10+ → 4

КОРОЛІВСЬКА СКАРБНИЦЯ

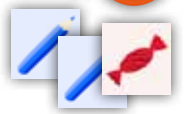
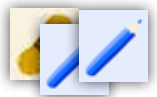
9	0	10	9	6
4	5	7	6	6
6	7	4	7	10
1	5	9	4	6
0	7	8	4	9

РИНОК
+3
-1

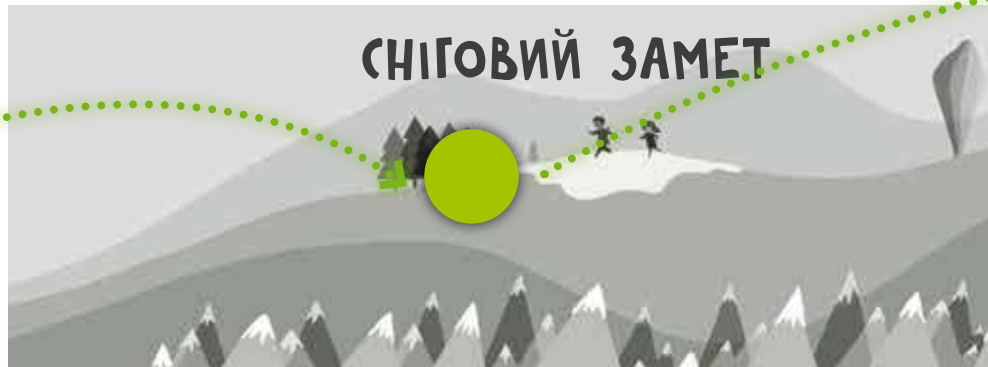
ЛЕКАРНЯ ТАТА
+3
-1

АТЕЛЬЄ МАТУСІ

ДАТЯЧА КІМНАТА



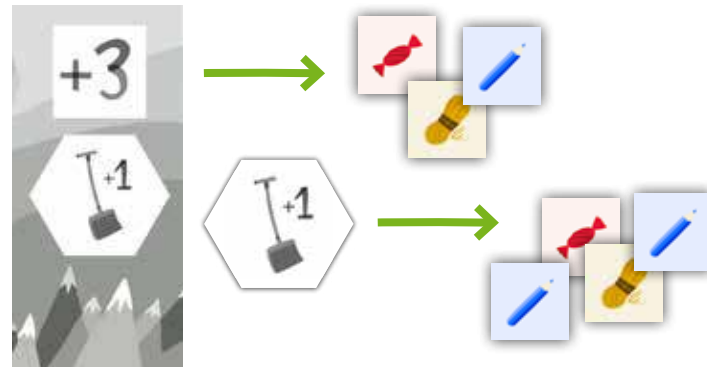
СІМ МІСЦЬ НА ІГРОВОМУ ПОЛІ



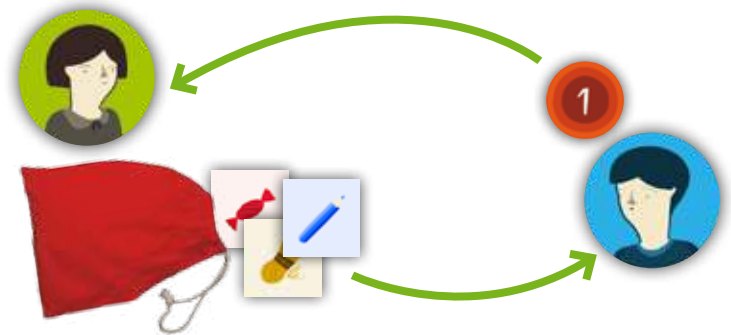
Тут, через дірку в кишені Джуліана, на сніг випали цукерки, нитки, олівці.

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 перетворюються у товари, що зображені на кольоровому тлі.



Світле тло жетона - Матеріал (сировина)

Кольорове тло жетона - Товар



Тут ви можете спекти будь-яку кількість солодоців, 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.



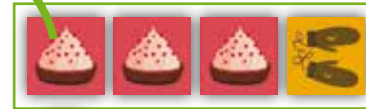
РИНОК

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.



Виберіть один або декілька будинків і продайте точну кількість товарів відповідно до потреби.



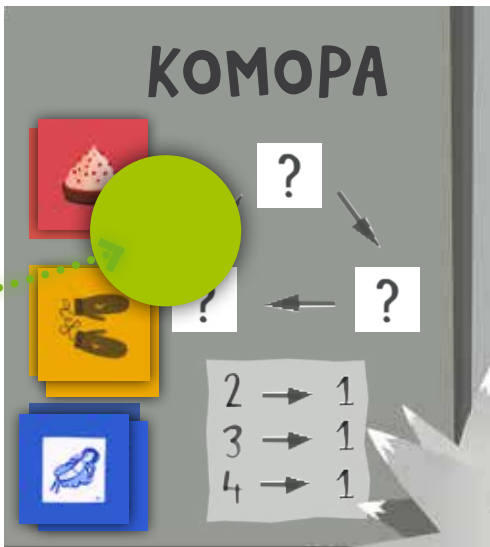
В обмін на товар, жителі кожного будинку платять певну кількість монет (при необхідності, монети можна обміняти в банку).

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.

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



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.



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.



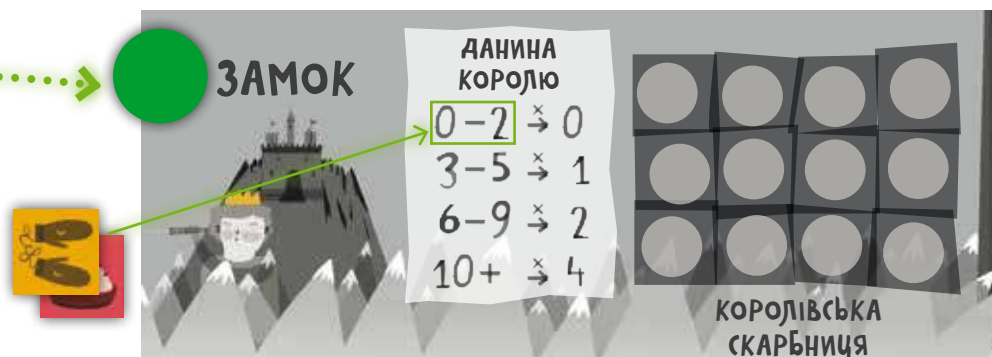
3 обмін

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 сплачені 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 зібрав 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

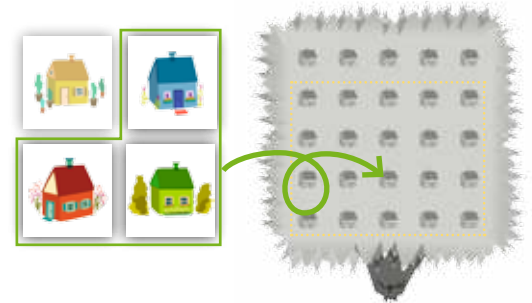
За кожную монету гравець отримує один бал. У випадку, якщо два або більше гравців мають однакову кількість балів, переможцем стає гравець, який має більше фішок товару. Якщо це також не виявляє переможця, гравці поділяють перемогу.



ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ МЕНШОЇ КІЛЬКОСТІ ГРАВЦІВ

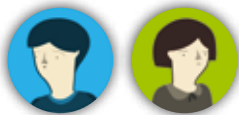
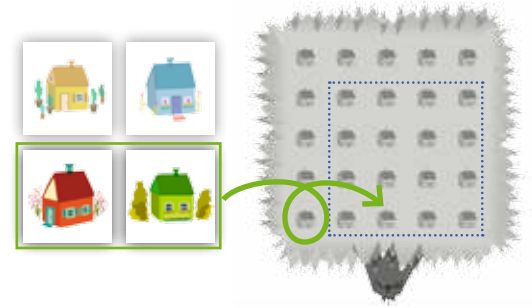
Якщо в грі приймають участь гравців менше, ніж п'ять, можливо трохи змінити правила, щоби час гри не був занадто довгим.

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, черно-білою стороною вгору всередині жовтої рамки.

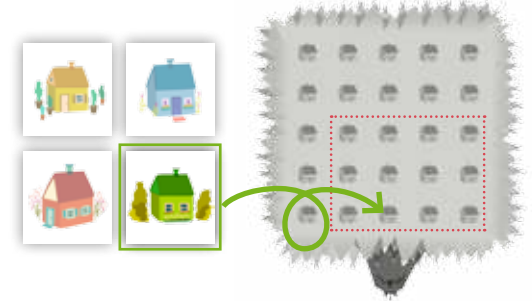




Відкладіть в коробку всі жетони з жовтими і синіми будинками, а потім у долині (в центрі ігрового поля) розкладіть у випадковому порядку жетони з будинками, що залишилися, чорно-білою стороною вгору всередині синьої рамки.

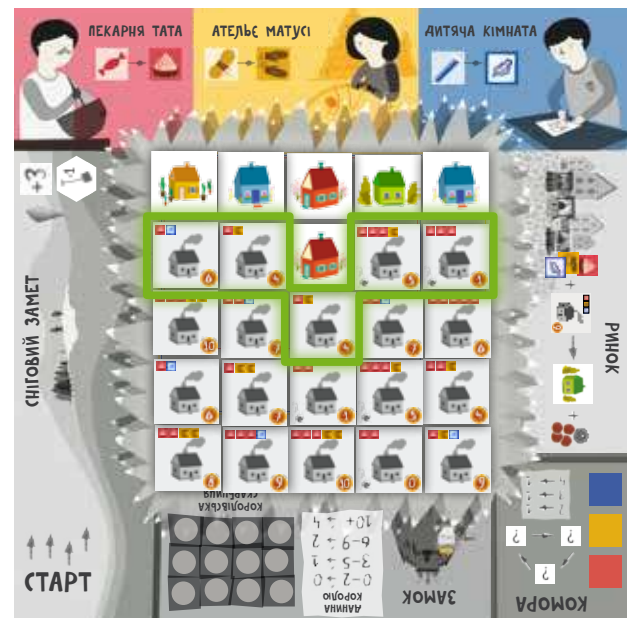
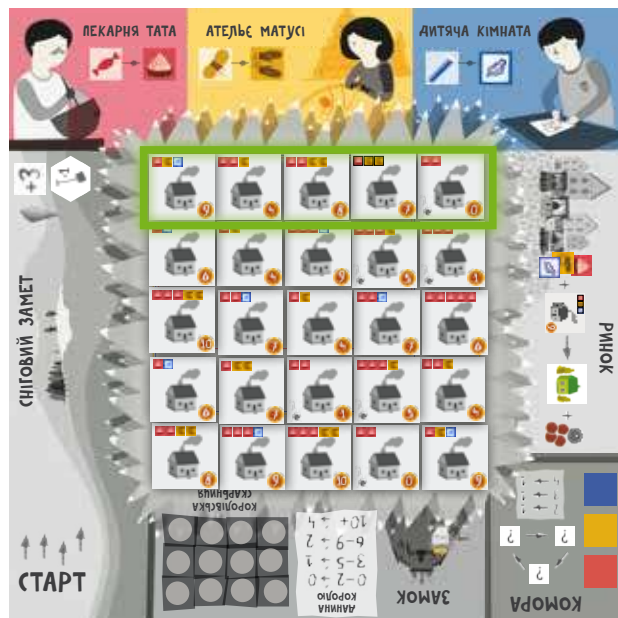


Відкладіть в коробку всі жетони з жовтими, синіми та червоними будинками, а потім у долині (в центрі ігрового поля) розкладіть у випадковому порядку жетони з будинками, що залишилися, чорно-білою стороною вгору всередині рожевої рамки.



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 зображено 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 тямить 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: Олександра Волданська-Плосінська

Експертна рада: Річард Петру

Редактор інструкції: Івона Хардей

Координація проекту: Єва Падеревська і Катажина Флера-Іванюк

Концепція інструкції, зміст і додрукарська підготовка: Томаш Гинтер

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, Pancerów, Trzcіńskich, Wielgów і Gaşiorowskich 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 Ежи Замбровські, який не пропустив жодної нагоди зіграти в гру під час зустрічей 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 Фейсбукі:

www.facebook.com/NarodoweCentrumKultury



www.granna.pl sklep.granna.pl



Завітайте до нас на сторінку у Фейсбукі:
www.facebook.com/grannagry

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

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