

Купи-Продай



ПРАВИЛА ГРИ

ОПИС ТА МЕТА ГРИ

Купи-Продай – дуже цікава стратегічно-економічна гра про попит та пропозицію окремих видів товарів. Постійно слідкуючи за коливанням цін на ринку, гравцям необхідно буде вчасно придбати, а потім вдало реалізувати свій товар. Завдяки отриманому прибутку, учасники гри розвиватимуть свій бізнес. Вдосконалення складської бази, спецтехніки, персоналу та продумана логістика, а також експорт товарів на міжнародний ринок, будуть приносити гравцям переможні очки. Тільки завдяки стратегічному плану розвитку своєї справи та вмінням спрогнозувати ринок, учасники зможуть розраховувати на успіх. Тож гравець, який першим набере 20 переможних очок стане переможцем.

КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

Ігрове поле – 1 шт., ігровий планшет – 4 шт., карточки товарів – 30 шт., карточки експорту – 12 шт., тайли товарів (6 видів) – 150 шт., монети (4-х номіналів) – 42 шт., маркери – 40 шт., маркери переможних очок (фішки-циліндри) – 4 шт., маркери цін товарів (білі фішки) – 6 шт., стрілки до ігрового поля – 2 шт., правила гри.

ОПИС ІГРОВОГО ПОЛЯ

На ігровому полі розміщені:

- 1) Шкала переможних очок;
- 2) Ринок товарів;
- 3) Таблиця цін товарів
- 4) Машини для завантаження;
- 5) Рулетка негативних подій;
- 6) Рулетка зміни ціни товарів та Ембарго.



1. Шкала переможних очок.

На ній гравці маркером відображатимуть свої, набрані протягом гри, переможні очки.

2. Ринок товарів.

Перед початком гри необхідно розставити всі тайли товарів на відповідні місця (6 товарів по 25 шт.). Нижче знаходяться вільні комірки на яких розставляються товари, які вказані на Карточці Товарів.

3. Таблиця цін товарів.

Тут учасники будуть відображати коливання (зміну) ціни товарів на ринку збуту. Перед початком гри, ціна кожного товару, який реалізовується, становить три монети. Маркери цін товарів встановлюють на чорну цятку в ціновому діапазоні «3».

4. Машина для завантаження.

На ігровому полі розміщені три машини. Завдяки ним, гравці будуть реалізовувати свої товари. Кожна з них має свою вмістимість:

- машина червоного кольору може вміщувати 5 товарів одного виду;
- машина синього кольору може вміщувати 6 товарів одного виду;
- машина зеленого кольору може вміщувати 7 товарів одного виду.

На борту цих машин розміщуються товари, які реалізуються.

5. Рулетка негативних подій.

В 5 фазі гри, кожен учасник по черзі крутить «Рулетку негативних подій», починаючи з гравця, який першим купував товари. В залежності від сектору, що випав відбувається наступне:

Сектор



негативно впливає на Основний склад

Сектор



негативно впливає на Навантажувач

Сектор



негативно впливає на Менеджера

Сектори



не спричиняють Вам ніякого негативу

6. Рулетка зміни ціни товарів та Ембарго.

Ця рулетка крутиться в 3 фазі гравцем, який першим купував товари. Вона поділена на сектори, які означають наступне:



на дані товари в цьому раунді діє заборона продажу, тобто Ембарго.



нестабільність ринку, що спричинило різку зміну цін на дані товари.

ОПИС ІГРОВОГО ПЛАНШЕТУ

Перед початком гри кожен учасник отримує свій персональний планшет. На ньому відобразитиметься інформація стосовно характеристик свого бізнесу. Всього є три характеристики: 1) Основний склад, 2) Навантажувач, 3) Менеджер. На початку гри кожна характеристика являється першого рівня і може бути вдосконалена до третього. На планшеті вказано скільки потрібно витратити коштів, щоби вдосконалити її до наступного рівня (10 або 20 монет).

1 Основний склад. Комірки **4** – це місця де зберігається товар на складі. Цифри 1, 2, 3 вказують, скільки на даний момент видів товарів вміщує склад.

2 Навантажувач. Цифри 4,5,6 – максимальна кількість товарів одного виду, які може завантажити Навантажувач. Тобто Навантажувач 1-го рівня може завантажити 4 товари одного виду, 2-го рівня – 5 товарів одного виду, 3-го рівня – 6 товарів одного виду.

3 Менеджер. Цифри 3, 4, 5 – максимальна кількість товарів одного виду, яку може придбати гравець.

Навпроти кожної характеристики знаходяться позначки **5** на яких учасники фіксують негативний вплив на ту, чи іншу характеристику. Внизу планшету знаходять комірки **7** Тимчасового складу **6**. На них розміщують товари, які були придбані у фазі 1. Кожна комірка відповідає окремому виду товару.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед початком гри учасники домовляються, хто якого кольору маркери буде використовувати. Відповідно до обраного кольору гравці отримують:

- маркер переможних очок;
- 9 маркерів (3 для відображення своїх товарів, які знаходяться на машинах; 3 для відображення рівнів характеристик; 3 для відображення негативних подій).

А також персональний ігровий планшет і 10 монет.

З шести складових частин складається поле. У відповідні місця на полі («Рулетка негативних подій» та «Рулетка зміни цін товарів та Ембарго») встановлюються 2 стрілки. Стопкою розставляються тайли товарів по відповідних місцях на полі (по 25 шт.) Маркери цін товарів (6 шт.) розставляються на чорну цятку в ціновому діапазоні «3» кожного виду товарів. Карточки Товарів і Карточки Експорту потрібно розмістити окремою колодою сорочкою вверху поруч з полем. Всі монети, які залишилися після роздачі, формують Банк і розташовуються біля ігрового поля.

Кожен учасник виставляє свій маркер переможних очок на позначку «0», що знаходиться на «Шкалі переможних очок» (верхня частина поля). Три маркери гравці виставляють на своїх ігрових планшетах на перший рівень кожної з своїх характеристик. Решта маркерів учасники кладуть поряд зі своїм ігровим планшетом. Далі учасники між собою визначають першочерговість ходу. Коли всі приготування зроблено, можна розпочинати гру.

ХІД ГРИ

Процес гри проходить по раундах. Раунд складається з 6 фаз.

Гра завершується тоді, коли хтось з учасників набере 20 переможних очок. Переможні очки гравці отримують за:

- 1) вдосконалення своїх характеристик;
- 2) експорт товарів;
- 3) повністю завантажену машину лише своїм товаром.

За продаж товарів учасники отримують гроші!

Гра розпочинається. Перший гравець перевертає Карточку Товарів лицем вверху і кладе її поруч з колодою. Відповідно до того, які товари і їхня кількість вказані на цій картотці, на поле викладаються тайли цих товарів. З відповідних стопок забираються дані товари і розкладаються на ринок товарів. Отже на поточний раунд, ринок пропонує такі види товарів і в такій кількості.

Також перший гравець перегортає Карточку Експорту, яка кладеться поряд стопки невідкритих карт. На ній вказано, які товари можна буде відправити на експорт у третій фазі.

Фаза 1. Купівля товарів.

Першочерговість купівлі товарів належить першому учаснику. Далі купують всі по черзі за годинниковою стрілкою. Кожен з гравців може купити тільки один вид товару за один хід. І тільки у тій кількості (або меншій), яку дозволяє його Менеджер. Кожна одиниця товару коштує 1 монету. Перший учасник платить в Банк гроші і забирає тайли куплених товарів і розташовує їх на своєму Тимчасовому складі. Далі за таким же принципом купує товари наступний гравець. І так по черзі. Коли всі учасники по колу придбали собі товари, а на ринку ще залишилися товари, тоді перший гравець знову має можливість здійснити купівлю. Але цього разу вже **іншого** виду товару.

Також гравець може відмовитись від купівлі, сказавши – «Пас». В такому разі у цьому раунді він вже не зможе придбати собі будь-який товар. Так купівля товарів відбувається до тих пір, поки на ринку не залишаться тайлів товарів або поки всі не паснуть.

Приклад. Припустимо у грі приймають участь 4 учасники. За столом вони розташовуються в наступному порядку: Оля (червоні маркери), Назар (жовті маркери), Марта (сині маркери) та Антон (зелені маркери). Раунд розпочинає Оля. Вона перегортає Карточку Товарів та Карточку Експорту. На Карточці Товарів зображено: 6 од. Нафти, 5 од. Дерева, 4 од. Металу і 3 од. М'яса.



На ринок розставляються тайли товарів. Так як в Олі Менеджер 2-го рівня, вона може придбати максимум 4 товари одного виду. Вона вирішує купити 4 одиниці Дерева. Оля платить 4 монети в Банк і забирає з ринку 4 тайли Дерева, які розташовує на своєму Тимчасовому складі. Далі купує Назар. В нього Менеджер 1-го рівня, отож він може придбати максимум 3 одиниці товару одного виду. Назар Купує 3 од. Нафти. Платить кошти в Банк і забирає товар на свій Тимчасовий склад. Потім у гру вступає Марта. В неї Менеджер також 1-го рівня.



Марта купує 3 од. М'яса. Настає черга Антона. Його Менеджер дозволяє купити 4 од. товару. Він купує 4 од. Металу. Платить кошти і переносить товар на свій Тимчасовий склад. Коло пройшло, тепер право купувати товар знову отримує Оля. На ринку залишилось 3 од. Нафти і 1 од. Дерева. Так як Дерево Оля вже купувала, вона може придбати тільки Нафту. Що вона і робить – купує 3 од. Назар вирішив паснути, а Марта забрала останній товар з ринку. На цьому фаза 1 завершується.

Оля

Назар

Марта

Антон



Фаза 2. Завантаження машин.

У цій фазі гравці будуть реалізовувати свій товар. Для цього їм потрібно завантажити свої товари у машини. Товари можна завантажувати, як з Основного складу, так і з Тимчасового. Першим має право завантажувати гравець, що другим купував товар. Отже, учасник який першим купував товар вантажити машину буде останнім.

На ігровому полі зображено 3 машини з різною вмістимістю товарів. На кожну машину дозволяється вантажити товар лише одного виду. Також, якщо одна машина завантажена одним видом товару, то на дві інші машини цей товар вантажити вже забороняється. Машина може відправитися тільки після того, як вона буде повністю завантажена. В іншому випадку відправка **переноситься** на наступні раунди.

Учасник, котрий першим вантажить, обирає собі машину для завантаження. Він бере зі свого планшету тайли товарів і кладе їх на обрану машину. Поверх своїх товарів, гравець ставить маркер свого кольору. Це робиться для того, щоб розрізняти де чий товари. Учасник максимально може завантажити ту кількість товару одного виду, яку йому дозволяє Навантажувач. Далі вантажить машину наступний гравець і так далі по колу. Гравці не мають права пасувати, якщо в них є можливість довантаження. Завантаження машин завершується тоді, коли ніхто з учасників вже неспроможний довантажити товар. Після цього товари, що залишилися на Тимчасовому складі, переносяться на Основний. В залежності від рівня, Основний склад може вміщати 1, 2 або 3 види товарів (в необмеженій кількості). Тому лишні товари попросту скидаються. Гравці за них нічого не отримують. Після цього фаза 2 завершується.

Важливо. Гравець, чия черга вантажити машину, зобов'язаний завантажувати товар в максимальній кількості. Це буде залежати від його характеристики Навантажувач і від кількості місця, що залишилося в машині. Припустимо, що зелена машина (7) завантажена 1 од. Риби. Гравець вирішує довантажити саме цю машину. В нього на обох складах є 5 од. Риби, а його Навантажувач 2-го рівня. Він не може довантажити цю машину одним, двома, трьома або чотирма одиницями Риби. Він зобов'язаний завантажити всі 5 од. Риби, оскільки його Навантажувач максимально може завантажити 5 од. товару.

Приклад. Червона машина (5) завантажена 5 од. Риби Антона, а синя (6) та зелена (7) машини – порожні. Першим вантажити машину повинен Назар. В нього Навантажувач 1-го рівня, тому він максимально може завантажити лише 4 од. товару. На його складах знаходиться 6 од. Нафти (3 на Основному і 3 на Тимчасовому) та 4 од. Металу. Він вирішує завантажити 4 од. Металу в зелену машину (7). Далі завантажує Марта. В неї Навантажувач 2-го рівня. На її складах знаходиться 5 од. Зерна, 2 од. Металу, 3 од. М'яса і 1 од. Дерева. Вона завантажує в синю машину (6) 5 од. Зерна. Дійшла черга до Антона. На його складах знаходиться 4 од. Риби та 4 од. Металу. В нього є можливість вантажити, як червону (5) так і зелену (7) машини. Проаналізувавши ситуацію, він вирішує спочатку вантажити Метал, так як Риби ні у кого більше на складах немає. Настав хід Олі. В неї на складах є 2 од. Зерна, 4 од. Дерева та 3 од. Нафти. Вона має змогу лише довантажити синю машину (6) однією одиницею Зерна. Після Олі знову хід Назара. В нього немає варіантів довантаження. Він пасує. Теж саме робить і Марта. Тепер Антон довантажує червону машину (5) 1 од. Риби. Завантаження завершено. Гравці переносять свої товари з Тимчасового складу на Основний.



В Олі на Тимчасовому складі залишилося 4 од. Дерева та 3 од. Нафти, а на Основному – 1 од. Зерна. В неї Основний склад 2-го рівня, тож може містити тільки 2 види товарів. Оля вирішила позбутися 1 од. Зерна з Основного складу і відправляє туди 4 од. Дерева та 3 од. Нафти.

У Назара на Тимчасовому складі залишилось 3 од. Нафти. Він переносить їх на Основний склад. Тепер там буде 6 од. Нафти. У Марти на Тимчасовому складі знаходиться 3 од. М'яса і 1 од. Дерева, а на Основному – 2 од. Металу. Основний склад може зберігати 2 види товарів. Тож, один вид товару являється зайвим. Вона відмовляється від Дерева. Тепер на її Основному складі знаходиться 3 од. М'яса та 2 од. Металу.

Антон має на своєму Тимчасовому складі 1 од. Металу, а на

Основному – 3 од. Риби. Склад в нього 1-го рівня, тож він вирішує зберігати на ньому 3 од. Риби. На цьому фаза 2 завершується.

Фаза 3. Відправлення машин.

Починається дана фаза з того, що гравець, котрий першим купував товари, крутить «Рулетку зміни ціни товару та Ембарго». Якщо випав сектор з позначенням ① – це означає, що змінюється ціна на дані товари. Товар з позначкою «+3» зростає в ціні на дану кількість позицій, а товар з позначкою «-5», відповідно, падає на зазначену кількість позицій. Зміна цін товарів фіксується в «Таблиці цін товарів». Пересуваються відповідні маркери. І вже по новоствореній ціні будуть продані товари з машин, які відправляються. Сектор з позначенням ② повідомляє гравців, що в даному раунді діє заборона продажу даних товарів, тобто Ембарго. Ці товари в поточному раунді не можуть бути продані і також вони не можуть бути відправлені на Експорт.



Відправка машини відбувається лише тоді, коли вона **повністю завантажена**. Тайли товарів з цих машин повертаються у відповідні стопки на ігровому полі, а гравці отримують з Банку гроші. Одну монету за кожну одиницю свого товару помножену на ціну, яка була встановлена після прокрутки «Рулетки зміни ціни та Ембарго». Гравець, котрий повністю завантажив машину тільки **своїм** товаром, отримує за це додаткові переможні очки. За повністю завантажену своїм товаром червону машину (5), учасник отримує 1 переможне очко, за синю машину (6) – 2 очки, за зелену машину (7) – 3 очки.

Важливо! Після того, як учасники гри отримали гроші за свої відправлені товари, хтось з гравців повинен відкоригувати ціни товарів в «Таблиці цін товарів». Товари, які щойно були продані, стають дешевшими, а всі інші, включаючи товари на яких діяла заборона продажу, тобто, Ембарго – зростають в ціні. Зниження цін товарів залежить від машини, якою вони були відправлені. Товари, які були відправлені червоною машиною (5) втрачають в ціні 5 позицій, синьою машиною (6) – 6 позицій та зеленою машиною (7) – 7 позицій. Всі решта товарів зростають в ціні на 3 позиції.

Після того, як учасники відправили машини, отримали прибуток і відкоригували ціни в Таблиці, вони можуть відправити свої товари на Експорт. Для цього вони дивляться на Карточку Експорту, де вказані 3 товари, які можуть експортуватися. Експортувати товари можна у кількості 4, 6 або 8 одиниць. За 4 од. товару гравець отримує 1 переможне очко, за 6 од. – 2 переможних очки, за 8 од. – 3 переможних очки. Все це фіксується маркером на Шкалі переможних очок. Експорт не є обов'язковим. Деколи, вигідніше

притримати товар, щоби потім продати його по вигіднішій ціні. Або збільшити кількість товарів, для отримання більшої кількості переможних очок при експорті. Тож учасники самі вирішують, коли їм скористатись цією можливістю.

Приклад. Ціни в «Таблиці цін товарів» на початку раунду були наступні.

В нашому прикладі першою купувала товари Оля, тож вона крутить «Рулетку зміни ціни товару та Ембарго».

Варіант 1. Припустимо випав сектор з наступним позначенням.

Пересуваємо маркери цін в Таблиці. Товар Риба піднімається в ціні на 3 позначки. Як бачимо, тепер цей товар коштує 4 монети. Товар Дерево втрачає в ціні 5 позначок. Нижче граничного



Риба	5	4	3	2	1
Зерно	5	4	3	2	1
М'ясо	5	4	3	2	1
Нафта	5	4	3	2	1
Метал	5	4	3	2	1
Дерево	5	4	3	2	1

значення товар не може впасти, так само, як і піднятися. Тож ціна товару Дерево складає 1 монету. В нашому випадку повністю завантажені всі 3 машини і на їх продаж немає заборони. Всі вони відправляються і гравці за свої товари отримують прибуток. Так Антон за відправлені товари з червоної машини (5) отримує – 20 монет (5 од. Риби x «4») з Банку і 1 переможне очко за відправлену машину тільки своїм товаром. З синьої машини (6) Марта отримує – 25 монет (5од. Зерна x «5»), а Оля – 5 монет (1 од. Зерна x «5»). З зеленої машини (7) Назар отримує – 16 монет (4 од. Металу x «4»), а Антон – 12 монет (3 од. Металу x «4»). Всі продані тайли товарів з машин повертаються у відповідні стопки на ігровому полі.

Далі відбувається коригування цін в «Таблиці цін товарів». Риба впала в ціні на 5 значень, Зерно впало на 6 значень і відповідно, Метал – на 7 значень. Товари М'ясо, Нафта та Дерево піднялися в ціні на 3 позначки. Настав час Експорту. На Карточці Експорту зображені такі товари: Нафта, Дерево, Зерно. Дивимось у кого на планшетах є такі товари. Назар має 6 од. Нафти, а Оля – 4 од. Дерева. Назар може експортувати або 4 од. або 6 од. Нафти. Вони обоє вирішили експортувати свої товари.

Риба	5	4	3	2	1
Зерно	5	4	3	2	1
М'ясо	5	4	3	2	1
Нафта	5	4	3	2	1
Метал	5	4	3	2	1
Дерево	5	4	3	2	1

За що отримують: Назар – 2 переможних очки за 6 од. Нафти, а Оля – 1 переможне очко за 4 од. Дерева. Пересуваються відповідні маркери на Шкалі переможних очок.

Варіант 2. Наприклад, на рулетці випав даний сектор. На товари Метал та Дерево діє Ембарго. Це означає, що товар зеленої машини (7), тобто Метал, не може бути проданий у цьому раунді. Ця завантажена машина залишається чекати і товар може бути проданий у наступному раунді (якщо ж, звісно, знову не випаде сектор заборони на даний товар). Також, Оля не зможе експортувати Дерево.



Отже, в такому випадку, відправляється тільки червона (5) та синя (6) машини. Антон за відправлені товари з червоної машини (5) отримує – 15 монет (5 од. Риби x «3») з Банку і 1 переможне очко за відправлену машину тільки своїм товаром. З синьої машини (6) Марта отримує – 25 монет (5од. Зерна x «5»), а Оля – 5 монет (1 од. Зерна x «5»). Відбувається коригування цін в «Таблиці цін товарів». Риба впала в ціні на 5 значень, Зерно впало на 6 значень. Товари Метал, М'ясо, Нафта та Дерево піднялися в ціні на 3 позначки. Назар експортує свої 6 од. Нафти, за що отримує 2 переможних очки.

Фаза 4. Вдосконалення характеристик.

По ходу гри, кожен учасник сам вирішує стратегію розвитку своїх характеристик. Їхнє вдосконалення є однією зі складових перемоги у грі. За вдосконалення своїх характеристик гравці додатково отримують переможні очки. За вдосконалення своїх характеристик з 1-го до 2-го рівня, учасник платить в Банк 10 монет, йому нараховується 1 переможне очко. Його маркер переміщується на 2-ий рівень. За вдосконалення характеристики з 2-го до 3-го рівня, учасник платить в Банк 20 монет, йому нараховується 2 переможних очки. Його маркер переміщується на 3-ій рівень. Удосконалювати можна відразу всі характеристики, а також до будь-якого рівня. Наприклад, учасник вирішив вдосконалити характеристику Основний склад з 1-го до 3-го рівня. За це він платить в Банк 30 монет і отримує 3 переможних очки. Удосконалювати характеристики можна лише в 4 фазі.

Фаза 5. Рулетка негативних подій.

Починаючи з гравця, яким першим купував товари у цьому раунді, всі по черзі крутять «Рулетку негативних подій». Якщо стрілка вкаже на якусь з трьох характеристик, тоді гравець повинен поставити маркер попередження на відповідне місце на своєму планшеті, навпроти тієї чи іншої характеристики. Це буде означати, що при повторному попаданні стрілки на дану характеристику, гравець буде позбавлений одного рівня даної характеристики. При цьому, він ще й втратить переможні очки. Так, якщо в гравця 3-й рівень характеристики, а рулетка вимагає штрафу, гравець втрачає 2 переможні очки і дана характеристика стає вже 2-го рівня. Коли втрачається характеристика 2-го рівня, учаснику знімається 1 переможне очко і тепер вона стає – 1-го рівня. Якщо ж характеристика 1-го рівня, то втрачається лише 1 переможне очко. Нижче нульової позначки на «Шкалі переможних очок» маркер опуститися не може.

Штрафу можна уникнути, якщо у фазі 6 гравець застрахується.

Фаза 6. Страхування.

Для цього учаснику потрібно оголосити, що він хоче застрахувати ту чи іншу характеристику на наступний раунд. Гравець сплачує в Банк 10 монет і знімає зі свого планшету маркер попередження відповідної характеристики. Таким чином, можна відразу застрахуватись по декільком характеристикам, які мають маркер попередження, внісши в Банк 10 монет за кожне страхування. Страхування не є обов'язковим. Тому гравці самі вирішують, чи ризикувати, чи скористатись ним.

На цьому раунд завершується. В новому раунді, купувати товари буде наступний гравець (в нашому прикладі – це Назар). І так по колу кожен новий раунд. Гра завершується, коли хтось з гравців набере 20 переможних очок. Це може відбутися і всередині раунду. Але цей раунд потрібно дограти до кінця. Тому що, не виключено, що за підсумком Фази 5 з цього гравця можуть бути зняті переможні очки, і гра продовжуватиметься. Якщо декілька гравців одночасно наберуть 20 очок, то переможцем вважатиметься учасник у котрого на руках буде більше монет.

ПРОПУСК ХОДУ

Може виникнути ситуація, коли у когось з гравців не залишилось коштів або їх буде дуже мало. В такому випадку учасник може пропустити раунд. Для цього перед початком раунду він оголошує, що пропускає раунд. Тобто він не зможе купувати та експортувати товари, вантажити машини. Також він не проводить вдосконалення характеристик, не крутить «Рулетку негативних подій» і не буде мати змоги застрахуватися. Він зможе отримати тільки гроші за відправлені машини на яких були його товари. З гравця, який вирішує пропустити раунд знімається 1 переможне очко, а на початку наступного раунду йому з Банку виплачується 10 монет.