



Ви коли-небудь брали участь у квесті? А в фудквесті? Зараз саме час! Адже ми на ярмарку! Тут можна зустріти торговців і покупців... Стоп! Бракує товару! Саме пошуками товарів-продуктів вам і потрібно зайнятися!

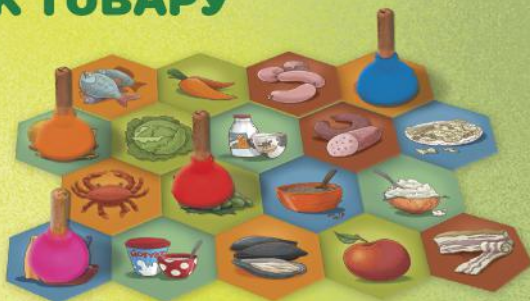
## ПОШУК ТОВАРУ

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

**1.** Із шестикутних карток, на яких зображені різні продукти, будується поле для гри. Воно може бути будь-якої форми.

**2.** Гравці ставлять свої присоски на будь-які картки поля.

**3.** Кожен гравець бере собі картку-завдання. На кожній із них зображені продавці ярмарку та цифри, що вказують, скільки продуктів для того чи іншого продавця потрібно зібрати.



### ХІД ГРИ

У свій хід гравець:

- підіймає присоскою картку та ставить присоску на будь-яку з сусідніх карток;
- картку, на якій він стояв, забирає собі та кладе під зображенням тварини з відповідною групою товарів.



*\*Будьте уважні: збирати треба тільки відповідні продукти.*



### М'ясні вироби



### Крупи та борошняні вироби



### Молочні продукти



### Фрукти та овочі



### Риба та морепродукти



*\*Якщо в процесі гри виходить так, що гравець став на картку з непотрібним йому продуктом, в наступний свій хід він відкладає її в сторону.*

**Перемагає той, хто першим забезпечив своїх тварин-торговців  
необхідною кількістю товарів.**

# ЗБІР ПРОДУКТІВ

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

**1.** Картки з продуктами кладуться в центрі столу хаотично, зображеннями вниз (на цифри, які написані на зворотах карток, уваги не звертаємо).

**2.** Кожен гравець бере собі по картці з зображенням тварин. Цифри біля тварин показують, скільки карток із продуктами повинен узяти гравець у свій хід.

**3.** Учасники гри домовляються, якою кількістю товарів необхідно забезпечити кожного торговця, зображеного на картці-завданні. Наприклад, якщо трьома, то задача гравців – покласти під зображення кожного з торгівців на своїй картці-завданні по 3 картки з продуктами відповідної групи.

Присоски в цій грі використовуються в якості фішок.

## ХІД ГРИ

У свій хід гравець ставить фішку на перший прямокутник картки-завдання. Біля персонажа є цифра, вона вказує на кількість карток із товарами, які потрібно взяти. Їх розкладають залежно від зображень на картках.

Починати потрібно з першої тварини-торговця, з кожним ходом пересуваючись далі. Дійшовши до останньої, необхідно знову повернутися на першу та продовжити гру.



*\*Якщо гравець узяв картку, яка йому не потрібна, її слід відкласти в сторону.*

**Переможцем стає той, хто першим збере необхідну кількість товарів.**

# ЗАКУПІВЛЯ

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

**1.** Картки з товарами кладуться хаотично в центрі столу, зображеннями продуктів догори.

**2.** Кожен гравець бере собі по картці з тваринами-торговцями. Цифри біля тварин у цій грі означають кількість грошей, які вони можуть витратити на закупівлю товарів.

## ХІД ГРИ

У свій хід гравець:

- бере картку з продуктом і дивиться, яке число зображене на звороті. Це ціна товару;
- кладе картку біля торговця, враховуючи його кошти. Наприклад, якщо гравець узяв картку з числом 3, він може покласти її під малюнком тварини, біля якої стоїть число 3 або 4.

*\*Будьте уважні: потрібно не просто розкласти картки під зображеннями торговців, а зібрати якомога більше товарів.*

*Неважливо, до якої групи відноситься товар, тобто торговці можуть купувати будь-які продукти, головне, щоб їм вистачило грошей.*



Як тільки хтось із гравців «витратив» усі гроші торговців на своїй картці-завданні (тобто розклав усі необхідні картки), він одразу повинен вигукнути: «Витратив!». Після цього всі гравці рахують кількість товарів під своїми картками-завданнями.

**Перемагає той, у кого карток з товарами найбільше.**