

Комерсант Юніор

Правила гри

- Для 2х та більше гравців
- Від 4х років
- Час гри: 10-15 хвилин

Комплектність

- 30 карток «Магазин»
- 5 карток «Керуючий»
- 1 картка «Комерсант»
- Комплект ігрових монет
- Ігровий кубик

Усього є 6 видів магазинів: «Цукерня», «Квіткарня», «Овочева лавка», «Кав'ярня», «Магазин одягу» та «Ігрова крамниця». По 5 карток кожного виду.

Картки «Магазин» у ході гри можуть приносити прибуток гравцям. Яким чином? Детальніше у розділах «Придбання картки «Магазин»» та «Кидання кубика».

Картка «Керуючий» надає право один раз за хід перекинути кубик, якщо результат не влаштовує. Детальніше читайте у розділах «Придбання картки «Керуючий»» та «Кидання кубика».

Мета гри

Першим отримати картку «Комерсант».

Підготовка до гри

Відокремте картки «Магазин» від карток «Керуючий» та «Комерсант».

Картки «Магазин» розкладіть перед гравцями купками по 5 карт кожного виду. Краще викласти у порядку збільшення кількості балів на кубуку, що зображений у нижній частині картки. Хоча це не обов'язково.

Картки «Керуючий» та «Комерсант» покладіть окремо. Роздайте кожному з гравців по 1 ігровій монеті. Решту покладіть біля карток – це буде «Банк».

Визначте послідовність ходів будь-яким способом.

Хід гри

У кожен хід гравець може виконати дві дії:

1. Придбати картку магазин або картку керуючого чи комерсанта, якщо достатньо ігрових монет.
2. Кинути кубик.

Саме в такому порядку.

Придбання магазину

Якщо гравець бажає придбати картку «Магазин», він віддає одну ігрову монету в «Банк» та бере собі картку. Тепер ця картка може приносити йому прибуток.

Придбання картки «Керуючий»

Якщо гравець бажає придбати картку «Керуючий», він віддає чотири ігрові монети (кількість указана на картці) у банк та бере собі картку. Тепер гравець

має право один раз за хід перекинути кубик, якщо результат його не влаштовує.

Придбання картки «Комерсант»

Якщо у гравця є 10 ігрових монет (кількість зображена на картці «Комерсант»), він може придбати картку «Комерсант» та стати переможцем! Головне – не прогавити.

Кидання кубика

Після придбання картки в свій хід гравець кидає кубик. Це обов'язково!

Всі дивляться на результат і свої картки «Магазин».

На кожній картці «Магазин» внизу зображений кубик із балами від 1 до 6. Якщо у будь-кого з гравців є картка з такою ж кількістю балів, що випала на кубуку, то цей гравець бере 1 ігрову монету з банку. Якщо така картка є у декількох гравців, то всі вони беруть по 1 ігровій монеті, причому, першим бере гравець, який робив хід, потім по черзі за годинниковою стрілкою.

Якщо у гравця є декілька карток «Магазин» одного типу і випала відповідна кількість балів, то гравець бере з «Банку» стільки монет, скільки є карток такого типу. Наприклад, якщо випало «3» і в гравця є 3 картки «Овочева лавка», він бере 3 монети.

Якщо у гравця є картка «Керуючий» і його не влаштовує результат, що випав на кубуку, то він має право один раз перекинути кубик.

Закінчення гри

Гравець, який першим придбав картку «Комерсант», стає переможцем. Гра закінчується.

