



КОММЕРСАНТ ЮНИОР



Правила игры

Экономическая игра, специально разработанная для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Цель игры

Стать самым богатым игроком, владеющим всеми аттракционами «Луна-парка» или же их большей частью, собрать 50% акций «Луна-парка».

Подготовка к игре

Разверните игровое поле. На нем на соответствующих отметках расположите карточки «Почта» и «Папин кошелек» текстом вниз.

Все участники ставят свои фишки на поле «Старт». Затем одного из участников выбирают Банкиром. Банкир выдает каждому игроку по 100 игровых денег в следующих купюрах:

- 1 — 10 штук
- 2 — 5 штук
- 5 — 4 штуки
- 10 — 6 штук

Ход игры

С помощью кубика игроки определяют очередность хода. Затем игрок, которому выпало право первого хода, бросает кубик и передвигает свою фишку на количество ходов, выпавшем на кубике. Те же действия повторяют по очереди все участники игры.

Если фишка игрока попала на аттракцион, который никому не принадлежит, он может приобрести его по цене, указанной в документе на право владения данным аттракционом. В этом же документе указана цена билетов, плату за которые взимает владелец аттракциона с его посетителей. Для этого

игрок, который приобрел аттракцион, платит в Банк 5 игровых денег и получает от Банкира билетный киоск, ставит его на поле, соответствующее приобретенному аттракциону.

Игроки вправе продавать свои аттракционы другим игрокам по договорной цене. Если на аттракционе есть касса, то она так же переходит во владения игрока, купившего его.

Кроме полей аттракционов, фишки игроков могут попасть на специальные поля: «Почта», «Папин кошелек», «Такси», «Кафе» и «Колесо фортуны».

«Почта» или «Папин кошелек»

При попадании на эти поля, игрок берет соответствующую карточку и выполняет описанное в ней действие. Если игроку попала карточка «12,5% акций Луна-парка», он оставляет ее у себя. Игрок, собравший все 4 карточки «50% акций Луна-парка», получает право не оплачивать посещение аттракциона другого игрока. Игрок может обменять акции на деньги в Банке по цене 95 за карточку или же продать другому игроку по договорной цене.

Такси

Если игрок попал на это поле, он с помощью кубика определяет место, куда Такси должно его доставить. При этом он обязан оплатить проезд в размере 5 игровых денег. Если маршрут проходит через поле «Старт», игрок получает в Банке 50 игровых денег.

Кафе

Если игрок попал на это поле, он останавливается перекусить. С помощью кубика игрок выбирает блюдо и оплачивает его стоимость в Банк.

Колесо фортуны

Игрок, попавший на этот аттракцион, получает возможность испытать судьбу, бросив кубик. Далее игрок выплачивает в Банк или получает от Банка соответствующую сумму. Игрок вправе отказаться от игры, заплатив в Банк 10 игровых денег.

Залог

Если в ходе игры у игрока возникают материальные трудности, он может взять ссуду в Банке под залог своего аттракциона. Залоговая стоимость указана в «Документе на право владения». Во время пребывания аттракциона в качестве залога, другие игроки не оплачивают его посещение, но не имеют возможности его приобрести.

Економічна гра, спеціально розроблена для дітей дошкільного і молодшого шкільного віку.

Мета гри

Стати найбагатшим гравцем, що володіє всіма атракціонами «Луна-парку» або ж їх переважно, зібрати 50% акцій «Луна-парку».

Підготовка до гри

Розверніть ігрове поле. На ньому, на відповідних відмітках розташуйте картки «Пошта» і «Татів гаманець» текстом вниз. Усі учасники ставлять свої фішки на полі «Старт». Потім одного з учасників вибирають Банкіром. Банкір видає кожному гравцеві по 100 ігрових грошей (Лунтів) в наступних купюрах:

- 1 лунт — 10 штук
- 2 лунти — 5 штук
- 5 лунти — 4 штуки
- 10 лунти — 6 штук

Хід гри

За допомогою кубика гравці визначають черговість ходу. Потім гравець, якому випало право першого ходу, кидає кубик і пересуває свою фішку на кількість ходів, що випав на кубіку. Ті ж дії повторюють по черзі всі учасники гри. Якщо фішка гравця попала на атракціон, який нікому не належить, він може придбати його за ціною, вказаною в документі на право власності даним атракціоном. У цьому ж документі вказана ціна квитків, плату за яких бере власник атракціону з його відвідувачів. Для цього гравець, який придбав атракціон, платить в Банк 5 ігрових грошей і

отримує від Банкіра квитковий кіоск, ставить його на поле, відповідне придбаному атракціону.

Гравці мають право продавати свої атракціони іншим гравцям за договірною ціною. Якщо на атракціоні є каса, то вона так само переходить у володіння гравця, що купив його.

Окрім полів атракціонів, фішки гравців можуть потрапити на спеціальні поля: «Пошта», «Татів гаманець», «Таксі», «Кафе» і «Колесо фортуни».

«Пошта» або «Татів гаманець»

При попаданні на ці поля, гравець бере відповідну картку і виконує описану в ній дію. Якщо гравцеві попалася картка «12,5% акцій Луна-парку», він залишає її у себе. Гравець, що зібрав всі 4 картки «50% акцій Луна-парку», отримує право не оплачувати відвідини атракціону іншого гравця. Гравець може обміняти акції на гроші в Банку за ціною 95 лунтів за картку або ж продати іншому гравцеві за договірною ціною.

Таксі

Якщо гравець попав на це поле, він за допомогою кубика визначає місце, куди Таксі повинне його доставити. При цьому він зобов'язаний сплатити проїзд у розмірі 5 лунтів. Якщо маршрут проходить через поле «Старт», гравець отримує у Банку 50 лунтів.

Кафе

Якщо гравець попав на це поле, він зупиняється перекусити. За допомогою кубика гравець вибирає блюдо і оплачує його вартість в Банк.

Колесо фортуни

Гравець, що попав на цей атракціон, дістає можливість випробувати долю, кинувши кубик. Далі гравець виплачує в Банк або отримує від Банку відповідну суму. Гравець має право відмовитися від гри, заплативши в Банк 10 лунтів.

Застава

Якщо в ході гри у гравця виникають матеріальні труднощі, він може узяти позику в Банку під заставу свого атракціону. Заставна вартість вказана в «Документі на право володіння». Під час перебування атракціону як застава, інші гравці не оплачують його відвідини, але не мають можливості його придбати.

