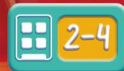


Автор игры: Евгений Никитин



МОЙ Магазин ИГРУШЕК

Настольная игра



КОМПОНЕНТЫ:

68 КАРТОЧЕК:

- 64 КАРТОЧКИ С ИГРУШКАМИ
- 4 СТАРТОВЫЕ КАРТОЧКИ С КАССОЙ

45 ЖЕТОНОВ ДЕНЕГ НОМИНАЛОМ 10 МОНЕТ

16 ЖЕТОНОВ НАГРАД:

- 4 НАГРАДЫ ЗА РАЗНООБРАЗИЕ ИГРУШЕК
- 4 НАГРАДЫ ЗА БОЛЬШИНСТВО ОДИНАКОВЫХ ИГРУШЕК
- 8 ЗАПАСНЫХ НАГРАД

7 ФИШЕК ИГРОКОВ

7 ПЛАСТИКОВЫХ ПОДСТАВОК ДЛЯ ФИШЕК

1 СЧЁТЧИК ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ (МОНЕТ)

1 ПРАВИЛА ИГРЫ

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Представьте, что вы стали владельцем магазина игрушек! Ваша задача - с умом расставить игрушки в магазине. Чем больше игрушек одного типа будут находиться рядом, тем больше монет вы за них получите. Кроме того, вы можете получить особые награды за самую разнообразную коллекцию игрушек одного типа, а также бонусы за одинаковые игрушки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ АККУРАТНО ВЫДАВИТЕ ВСЕ КАРТОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИЗ ЛИСТОВ. ФИШКИ ПЕРСОНАЖЕЙ ВСТАВЬТЕ В ПЛАСТИКОВЫЕ ПОДСТАВКИ.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ВТРОЁМ

- 1 Положите на стол счётчик победных очков.
- 2 Каждый игрок выбирает себе одного персонажа и ставит его рядом со счётчиком около деления со стрелочкой. Остальные фишки уберите в коробку.
- 3 Рядом со счётчиком монет положите жетоны денег.
- 4 Рядом со счётчиком положите четыре жетона наград за разнообразие игрушек, награды за большинство одинаковых игрушек и запасные награды.
- 5 Раздайте каждому игроку по одной случайной стартовой карточке с кассой. В ходе игры к ней будут присоединяться карточки с игрушками.
- 6 Перемешайте все карточки с игрушками и положите их стопкой рубашкой вверх. Откройте 4 верхние карточки и положите их в центр стола.



Игроки начинают создавать свой магазин, начиная от кассы. Касса может находиться в любом месте магазина, но обязательно должна быть в его пределах – размер магазина в конце игры должен составить 4 на 4 карточки.



Всего в игре четыре типа игрушек. Каждому типу соответствует определённый цвет области. Все плюшевые животные встречаются только на областях голубого цвета, куклы – только фиолетового, машинки – красного, а спортивные товары – на зелёных областях.

Со всеми игрушками вы можете ознакомиться на стр. 6.



Ход игры

Первым игроком становится самый младший игрок. Затем ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок по очереди выполняет три шага:

Шаг 1. Берёт одну из четырёх открытых карточек с игрушками и присоединяет её к своим ранее выложенным карточкам.

Новая карточка должна хотя бы одной стороной соприкоснуться с выложенными ранее карточками. У карточки есть верх и низ – это легко определить по ориентации игрушек на ней – поэтому карточку нельзя переворачивать. Пристыковывать карточку со смещением или углом также нельзя.

Шаг 2. Получает монеты за игрушки.



Если в месте присоединения новой и ранее выложенных карточек совпадают цвета областей, то игрок получает по одной монете за каждую игрушку (включая игрушку на новой карточке) на всей получившейся области этого цвета.

Игрушка, присоединённая к области кассы того же цвета, приносит как минимум 1 монету (за только что присоединённую игрушку). Также касса может объединять области одного цвета, но сама по себе монет не приносит.

Правильно присоединённая карточка



Так присоединять карточки нельзя!

Если же область с игрушкой не соприкасается с областью такого же цвета ранее выложенных карточках, или вовсе не соприкасается с другими карточками, то деньги за неё получить нельзя.

Игрок передвигает свою фишку на счётчике на соответствующее количество монет. За пересечение деления «10» на счётчике монет игрок берёт себе один жетон денег – он равен 10 монетам.

ПРИМЕР 1: МАША ВЫЛОЖИЛА КАРТОЧКУ С ЗАЙЧИКОМ, РАКЕТОЙ И ВЕЛОСИПЕДОМ. ЭТА КАРТОЧКА ПРИНОСИТ МАШЕ 5 МОНЕТ. ГОЛУБАЯ ОБЛАСТЬ ПРИНОСИТ 2 МОНЕТЫ: ОБЛАСТЬ НА НОВОЙ КАРТОЧКЕ ПРИСОЕДИНЯЕТСЯ К ОБЛАСТИ ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА, И НА НЕЙ НАХОДЯТСЯ ДВЕ ИГРУШКИ (ЗАЙЧИК И МИШКА). КРАСНАЯ ОБЛАСТЬ ПРИНОСИТ 1 МОНЕТУ, ТАК КАК НОВАЯ КАРТОЧКА СТЫКУЕТСЯ ТОЛЬКО С КАССОЙ. ЗЕЛЁНАЯ ОБЛАСТЬ ПРИНОСИТ 2 МОНЕТЫ: НА НЕЙ НАХОДЯТСЯ ДВЕ ИГРУШКИ (ВЕЛОСИПЕД И НАДУВНОЙ КРУГ), КОТОРЫЕ СОЕДИНЯЮТСЯ ЧЕРЕЗ КАССУ.

ПРИМЕР 2: В СЛЕДУЮЩИЙ ХОД МАША ВЫЛОЖИЛА КАРТОЧКУ С ВЕЛОСИПЕДОМ, РОБОТОМ И ПОЕЗДОМ. ЭТА КАРТОЧКА ПРИНОСИТ МАШЕ 3 МОНЕТЫ. ИГРУШКА НА ОБЛАСТИ ЗЕЛЁНОГО ЦВЕТА (ВЕЛОСИПЕД) НЕ СОПРИКАСАЕТСЯ С ДРУГИМИ КАРТОЧКАМИ, ПОЭТОМУ МОНЕТ НЕ ПРИНОСИТ. ИГРУШКА НА ФИОЛЕТОВОЙ ОБЛАСТИ (РОБОТ) СОПРИКАСАЕТСЯ С РАНЕЕ ВЫЛОЖЕННЫМИ КАРТОЧКАМИ, НО ЦВЕТА ОБЛАСТЕЙ НЕ СОВПАДАЮТ, ПОЭТОМУ ЗА НЕЁ МОНЕТ МАША ТАКЖЕ НЕ ПОЛУЧИТ. КРАСНАЯ ОБЛАСТЬ СТЫКУЕТСЯ С ДВМЯ КРАСНЫМИ ОБЛАСТЯМИ НА РАЗНЫХ КАРТОЧКАХ И ОБЪЕДИНЯЕТ ИХ: ВСЕГО ТАМ 3 ИГРУШКИ (ПОЕЗД, ПОЖАРНАЯ МАШИНА И РАКЕТА), КОТОРЫЕ ПРИНОСЯТ 3 МОНЕТЫ.

ШАГ 3. КОГДА ПОДСЧЁТ МОНЕТ ЗА НОВУЮ КАРТОЧКУ ЗАВЕРШЁН, ИГРОК ОТКРЫВАЕТ ИЗ СТОПКИ НОВУЮ КАРТОЧКУ. ХОД ПЕРЕДАЁТСЯ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ ПО ЧАСОВОЙ СРЕЛКЕ.



ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД В ХОДЕ ИГРЫ

ПОСЛЕ ПРИСОЕДИНЕНИЯ КАРТОЧКИ ИГРОК ПРОВЕРЯЕТ ВСЕ СВОИ ВЫЛОЖЕННЫЕ КАРТОЧКИ, НЕ СОБРАЛ ЛИ ОН ПЯТЬ РАЗНЫХ ИГРУШЕК ОДНОГО ТИПА. ЗА ПОЛНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИГРУШЕК ОДНОГО ТИПА ИГРОК ПОЛУЧАЕТ НАГРАДУ.

ИГРОК, ПОЛУЧИВШИЙ НАГРАДУ, ЗАБИРАЕТ ЕЁ СЕБЕ – ТЕПЕРЬ ДРУГИЕ ИГРОКИ НЕ СМОГУТ ЕЁ ПОЛУЧИТЬ. В КОНЦЕ ИГРЫ КАЖДАЯ НАГРАДА ПРИНЕСЁТ 5 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МОНЕТ (СМ. «ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ МОНЕТ»).



«САМЫЕ МИЛЫЕ ПЛЮШЕВЫЕ ЖИВОТНЫЕ» – ЗА ПОЛНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ПЛЮШЕВЫХ ИГРУШЕК.

«САМЫЕ МОДНЫЕ КУКЛЫ» – ЗА ПОЛНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ КУКОЛ.

«САМЫЕ СОВРЕМЕННЫЕ МАШИНОК» – ЗА ПОЛНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ МАШИНОК.

«САМЫЙ СПОРТИВНЫЙ МАГАЗИН» – ЗА ПОЛНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ СПОРТИВНЫХ ТОВАРОВ.



ПРИМЕР ПОДСЧЁТА МОНЕТ И ПОЛУЧЕНИЯ НАГРАДЫ:

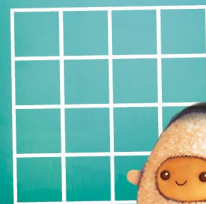
МАША ВЫЛОЖИЛА НОВУЮ КАРТОЧКУ С ЗАЙКОЙ, МАШИНОК И НАДУВНЫМ КРУГОМ. ЭТА КАРТОЧКА ПРИНОСИТ ЕЙ 2 МОНЕТЫ (ЗА ПЛЮШЕВЫЕ ИГРУШКИ). ИГРУШКА НА ОБЛАСТИ КРАСНОГО ЦВЕТА (МАШИНОК) И ИГРУШКА НА ЗЕЛЁНОЙ ОБЛАСТИ (НАДУВНОЙ КРУГ) МОНЕТ НЕ ПРИНОСЯТ, ТАК КАК НЕ СОПРИКАСАЮТСЯ С ДРУГИМИ КАРТОЧКАМИ. НО МАША

ЗАМЕТИЛА, ЧТО ПЕРВОЙ СОБРАЛА В СВОЁМ МАГАЗИНЕ ПОЛНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ МАШИНОК. МАША ЗАБИРАЕТ СЕБЕ НАГРАДУ «САМЫЕ СОВРЕМЕННЫЕ МАШИНОК» – В КОНЦЕ ИГРЫ ОНА ПРИНЕСЁТ ЕЙ 5 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МОНЕТ. ДРУГИЕ ИГРОКИ УЖЕ НЕ МОГУТ ПОЛУЧИТЬ ЭТУ НАГРАДУ, НО МОГУТ ПОБОРТОТЬСЯ ЗА ОСТАЛЬНЫЕ.



КОНЕЦ ИГРЫ

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА ВСЕ ИГРОКИ СОЗДАЛИ СВОЙ МАГАЗИН РАЗМЕРОМ 4 НА 4 КАРТОЧКИ.



ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД В КОНЦЕ ИГРЫ

ПЕРЕД ФИНАЛЬНЫМ ПОДСЧЁТОМ МОНЕТ ИГРОКИ ПРОВЕРЯЮТ СВОИ ПОЛУЧИВШИЕСЯ МАГАЗИНЫ И СРАВНИВАЮТ, КТО ИЗ НИХ СОБРАЛ БОЛЬШЕ ВСЕХ ОДИНАКОВЫХ ИГРУШЕК СРЕДИ ИГРУШЕК ОДНОГО ТИПА.

НАПРИМЕР, НАЧНИТЕ С ПЛЮШЕВЫХ ЖИВОТНЫХ – ИГРОК, У КОТОРОГО БОЛЬШЕ ВСЕХ ОДИНАКОВЫХ ЖИВОТНЫХ ЭТОГО ТИПА, ПОЛУЧАЕТ НАГРАДУ «НАБОР ПЛЮШЕВЫХ ИГРУШЕК». ЗАТЕМ ВЫЯСНИТЕ, У КОГО БОЛЬШЕ ОДИНАКОВЫХ КУКОЛ, МАШИНОК И СПОРТИВНЫХ ТОВАРОВ – ТАКИЕ ИГРОКИ ПОЛУЧАТ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ НАГРАДЫ. В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ МЕЖДУ НЕСКОЛЬКИМИ ИГРОКАМИ ВСЕ ОНИ ПОЛУЧАЮТ НАГРАДЫ: МЛАДШИЙ ИГРОК БЕРЁТ СООТВЕТСТВУЮЩИЙ ЖЕТОН НА ЦВЕТНОМ ФОНЕ, А ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ БЕРУТ ПО ЖЕТОНУ НАГРАДЫ ИЗ ЗАПАСА. ВСЕ НАГРАДЫ ПРИНЕСУТ ПО 5 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МОНЕТ.



«НАБОР ПЛЮШЕВЫХ ЖИВОТНЫХ» – ЗА САМОЕ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ОДИНАКОВЫХ ПЛЮШЕВЫХ ИГРУШЕК.



«НАБОР МОДНЫХ КУКОЛ» – ЗА САМУЮ БОЛЬШУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ОДИНАКОВЫХ КУКОЛ.



«НАБОР СОВРЕМЕННЫХ МАШИНОК» – ЗА САМУЮ БОЛЬШУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ОДИНАКОВЫХ МАШИНОК.



«НАБОР СПОРТИВНЫХ ТОВАРОВ» – ЗА САМУЮ БОЛЬШУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ОДИНАКОВЫХ СПОРТИВНЫХ ТОВАРОВ.



ПРИМЕР: ИГРОКИ ПОДСЧИТЫВАЮТ, У КОГО БОЛЬШЕ ОДИНАКОВЫХ ПЛЮШЕВЫХ ЖИВОТНЫХ. У МАШИ 5 МИШЕК, ПО 4 ЕДИНОРОГА И ЗАЙЧИКА, 2 КОТЁНКА И 1 ШЕНОК. У ЖЕНИ 6 ШЕНКОВ, ПО 3 ЕДИНОРОГА И КОТЁНКА, А ЗАЙЧИКОВ И МИШЕК НЕТ СОВСЕМ. ЖЕНЯ СОБРАЛ БОЛЬШЕ ОДИНАКОВЫХ ПЛЮШЕВЫХ ЖИВОТНЫХ, ЧЕМ МАША. ОН ПОЛУЧАЕТ НАГРАДУ «НАБОР ПЛЮШЕВЫХ ЖИВОТНЫХ». ПОСЛЕ ЭТОГО ИГРОКИ ПРИСТУПАЮТ К ПОДСЧЁТУ ДРУГИХ ИГРУШЕК.



ПОСЛЕ ТОГО КАК ИГРОКИ ПОЛУЧИЛИ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ НАГРАДЫ, ПРИСТУПИТЕ К ФИНАЛЬНОМУ ПОДСЧЁТУ МОНЕТ.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ МОНЕТ

Посмотрите на «Памятку по подсчёту очков» и подсчитайте свой результат.

Если у игрока есть награды за полную коллекцию или за большинство игрушек, то он добавляет к своему результату 5 монет за каждую награду (как указано на их обратных сторонах). Не забудьте продвинуть свою фишку на счётчике монет!



ИГРУШКИ ЛУЧШЕГО МАГАЗИНА

Плюшевые животные



Мишка



Единогор



Кот



Зайчик



Щенок

Куклы



Принцесса



Доктор



Балерина



Робот



Русалочка

Современные машинки



Паровоз



Машинка



Кран



Пожарная машина

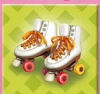


Ракета

Спортивные товары



Мяч



Ролики



Ракетки



Велосипед



Надувной круг

ФИНАЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игроки считают жетоны денег, которые они получили. Игрок, набравший больше всех денег, побеждает в игре. Если у игроков одинаковое количество денег, сравните, кто из них дальше продвинулся на счётчике и, таким образом, получил больше монет. Если и после этого сохранится ничья, то все эти игроки побеждают.

ПАМЯТКА ПО ПОДСЧЁТУ ОЧКОВ

- 1 Если у вас есть награды, добавьте к своему результату столько монет, сколько написано на обратной стороне жетона награды. Не забудьте продвинуть свою фишку на счётчике монет!
- 2 Подсчитайте, сколько жетонов денег вы получили в ходе игры.
- 3 Игрок, набравший больше всех денег, побеждает в игре. Если несколько игроков делят ничью, тот, кто дальше продвинулся на счётчике и набрал больше монет.

Автор игры: Евгений Никитин
Иллюстратор: Евгения Смоленцева
Редактор: Анастасия Ермакова
Художественный руководитель: Анастасия Дурова
Вёрстка: Анна Медведева
Отдельная благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Лицензировано с разрешения Red Cat Games. Все права защищены. © 2023

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru