

# 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.

