

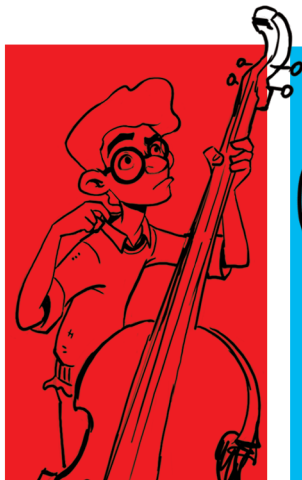
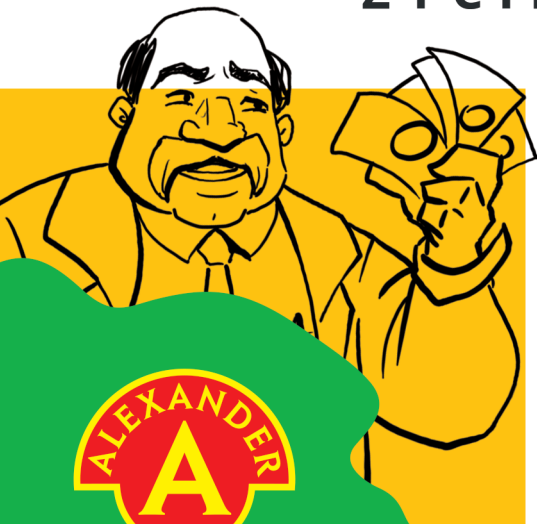
INSTRUKCJA



GRA PLANSZOWA

LOMBARD

ŻYCIE POD ZASTAW



**OGLĄDAJ TYLKO
W TV PULS!**

**TV
puls**

Zawartość pudełka:

1. Tekturowe pionki - 6 szt.
2. Podstawki pod pionki - 6 szt.
3. Plastikowy pionek - 1 szt.
4. Plansza - 1 szt.
5. Karty - 165 szt.
6. Czerwona Kostka Sprzedaży - 1 szt.
7. Zielona Kostka Kupna - 1 szt.
8. Biała Kostka Ruchu - 1 szt.
9. Banknoty - 250 szt. - po 50 szt. każdego rodzaju
10. Czeki - 63 szt.
11. Notes - 1 szt.
12. Instrukcja

**Ilość
graczy:
2 - 6**

**Wiek:
12+**

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej. W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl

Sprawdź, czy odnajdziesz się w roli pracownika lombardu i czy masz żyłkę do interesów! Sprzedawaj i kupuj, by zarobić jak najwięcej i zostać najlepszym pracownikiem pana Kazimierza. Za fanty przynieszone przez klientów możesz płacić banknotami bądź czekami. Twoimi przeciwnikami są pozostali pracownicy lombardu, którym także zależy na uznaniu szefa. Już dziś zacznij wyścig i przekonaj się, kto jest najlepszym strategiem i handlarzem roku!

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie kart przedmiotów po jak najniższej cenie i sprzedanie ich jak najdrożej. Wygrywa osoba, która na końcu rozgrywki, po podliczeniu kart i gotówki, będzie mieć najwięcej kasy.

SKRÓCONA INSTRUKCJA

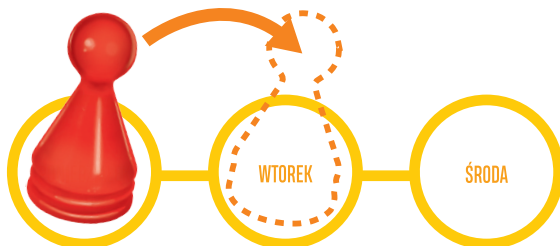
1. Gracze stawiają swoje pionki na polu na środku planszy, a plastikowy pionek na polu „poniedziałek”.
2. Każdy gracz dostaje pieniądze i losuje cztery Karty Przedmiotu.
3. Osoba, która wydała w tym tygodniu najwięcej na zakupy, zaczyna grę i rzuca kostką.
4. Gracz przesuwając swój pionek po planszy o tyle pól, ile oczek wyrzucił na kostce i stosuje się do zasad pola, na którym stanął.
5. Kolejka krąży przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Gdy dojdzie z powrotem do gracza, który rozpoczynał, należy przesunąć plastikowy pionek na kolejny dzień tygodnia.
7. Wygrywa ten, kto po zakończeniu gry będzie mieć najwięcej gotówki.



CZAS ROZGRYWKI

Na planszy znajduje się ścieżka z czterema tygodniami podzielonymi na dni. Na początku rozgrywki ustalacie, jak długo chcecie grać i po ilu tygodniach skończy się wasza rozgrywka. Jedna kolejka ruchów to jeden dzień, czyli jeden ruch plastikowego pionka po tej ścieżce.

POCZĄTEK GRY



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie planszę na stabilnej i płaskiej powierzchni.
Podzielcie karty na trzy stosy:

Stos 1: Karta Klienta

Stos 2: Karta Przedmiotu

Stos 3: Karta Losu

Potasujcie każdy stos i wraz z kostkami połóżcie obok planszy, w miejscu dostępnym dla każdego gracza.

Każdy zawodnik powinien dostać kartkę z notesu i coś do pisania.

Plastikowy pionek należy postawić na polu „poniedziałek”, wskazanym przez strzałkę „Początek gry”.

Tekturowe pionki osadźcie w podstawkach i rozdajcie między siebie - każdy z graczy może wybrać postać jaką chce być. Następnie zawodnicy stawiają postacie na polu „Pionki” umieszczonym na środku planszy.

PIENIĄDZE NA STARCIE

Dajcie każdemu zawodnikowi początkową sumę pieniędzy - 1200 zł - rozdając banknoty takimi wartościami, jak wskazano poniżej. Resztę pieniędzy zostawcie w pudełku.



*** 5 SZTUK**



*** 4 SZTUKI**



*** 5 SZTUK**



*** 2 SZTUKI**



*** 5 SZTUK**

W grze występują zarówno чеки jak i banknoty.

Jeśli zdarzy się, że w toku gry zabraknie w pudełku banknotów, to możecie wymienić posiadaną gotówkę na jej równowartość w czekach.

Przed rozpoczęciem rozgrywki, każdy zawodnik bierze ze stosu Kart Przedmiotów cztery losowe karty z towarami.

Dopóki nie zostanie powiedziane inaczej, gracz powinien zawsze układać swoje karty przedmiotu pionowo:



W grze można zdobyć karty przedmiotów w 6 kolorach, które oznaczają ich przynależność do 6 konkretnych kategorii.

Każdy pracownik lombardu specjalizuje się w sprzedaży przedmiotów z kategorii w swoim kolorze. Gracze mogą handlować wszystkimi kartami, ale sprzedaż tych w kolorze posiadanego pionka jest najbardziej opłacalna

- za sprzedaż takiej karty uzyskuje się zawsze podwójną cenę!

BOHATER	KATEGORIA
MARIUSZ	DLA PRAWDZIWEGO MĘŻCZYZNY
BERNADETA	ŚWIAT PANI DOMU
MACIEK	ROZRYWKA
ADEK	SPORT I MOTORYZACJA
LOLEK	PASJONAT SZTUKI I ANTYKÓW
ANDŻELIKA	DLA MIŁOŚNICZKI MODY I URODY

KAŻDA KARTA PRZEDMIOTU PRZEDSTAWIA

PRZEDMIOT


JEGO CENĘ REGULARNĄ

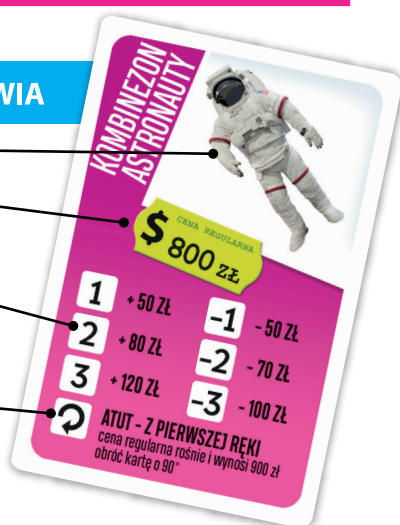
płaconą po wyrzuceniu na Kostce Kupna ścianki z symbolem \$

OPCJE ZMIANY CENY REGULARNEJ

uzyskiwane po wyrzuceniu na Kostce Kupna lub Sprzedaży ścianki z numerem od -3 do 3

FELERY LUB ATUTY

to ukryte cechy produktu, które wychodzą na jaw po wyrzuceniu na Kostce Kupna lub Sprzedaży symbolu . Taką kartę odwracamy o 90°, tak aby do końca gry leżała poziomo:



Cena regularna tak leżącej karty do końca gry wynosi tyle, ile wskazuje opcja FELER/ATUT. Od tego momentu zmiany ceny wynikające z wyrzucenia 3, 2, 1, -1, -2 lub -3 naliczane są zawsze od nowej ceny regularnej.

PAMIĘTAJ! Jeżeli sprzedajesz kartę w kolorze swojego pionka, to dostajesz za nią podwójną cenę! Zawsze pomnóż cenę takiej karty x2.

OBJAŚNIENIA KOSTEK DO GRY

BIAŁA KOSTKA RUCHU - każdy gracz rzuca nią na początku swojej kolejki. Ilość wyrzuconych oczek mówi o ile pól ma przesunąć się pionek zawodnika na wewnętrznym, kolorowym torze gry. Białą kostką rzuca się również po wejściu na pole „Pan Kazimierz”.

ZIELONA KOSTKA KUPNA - gracz rzuca nią, jeśli jego pionek stanie na polu „Kup”. Gdy inne karty każą mu coś kupić, to wówczas również rzuca Kostką Kupna.

CZERWONA KOSTKA SPRZEDAŻY - gracz rzuca nią, jeśli jego pionek stanie na polu „Sprzedaj”. W przypadku, gdy np. po odczytaniu którejś z kart zawodnik będzie miał za zadanie coś sprzedać, wówczas również rzuca Kostką Sprzedaży.

PRZEBIEG GRY

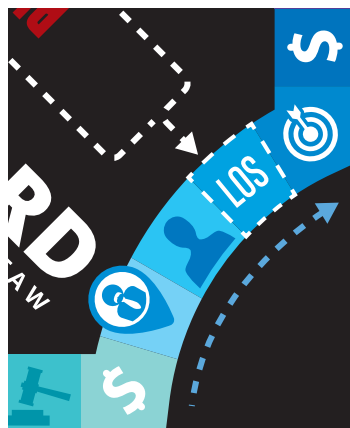
Grę zaczyna zawodnik, który wydał w tym tygodniu najwięcej na zakupy. Bardzo ważne jest, by każdy z was zapamiętał, od którego gracza zaczynacie rozgrywkę - za każdym razem, z początkiem jego kolejki, przesuwanie pionek na kolejny dzień tygodnia.

Pierwszy zawodnik rzuca kostką i przesuwa swój pionek na pole wskazane przez liczbę wyrzuconych oczek.

Każdy gracz wchodzi na ścieżkę zaczynając od pola wskazanego białą strzałką.

Pionki zawsze poruszają się odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, o kierunku ruchu przypominają strzałki umieszczone obok ścieżki.

Na każdym polu ścieżki znajduje się symbol, mówiący, co spotyka gracza, który na nim stanął. Każdy gracz musi stosować się do wskazań pola, na którym zatrzyma się jego pionek.



OBJAŚNIENIE SYMBOLI PÓL

LOS



LOS - odczytaj na głos pierwszą z góry Kartę Losu i zastosuj się do zapisanej na niej instrukcji. Użytą kartę odłóż na spód stosu, chyba że polecenie każe ci ją zachować.



KLIENT – odczytaj na głos pierwszą z góry Kartę Klienta i zastosuj się do zapisanej na niej instrukcji. Użytą kartę odłóż na spód stosu.



KUP - weź ze stosu pierwszą z góry Kartę Przedmiotu. Rzuć Zieloną Kostką Kupna, a wynik na kostce wpłynie na cenę, za jaką możesz kupić dany przedmiot – efekty wyrzucenia poszczególnych ścianek są opisane na Karcie Przedmiotu.

Jeżeli wyrzuciłeś ściankę , to obróć kartę o 90°, zaznaczając w ten sposób, że odkryłeś FELER lub ATUT przedmiotu i zmieniłeś jego cenę regularną. Rzucaj kostką ponownie, aż określisz za ile kupisz ten przedmiot, pamiętając, że do końca gry ma on nową cenę regularną, a ponowne wyrzucenie ścianki  nie niweluje atutu / feleru. Jeśli nie chcesz kupić wylosowanego przedmiotu, gracz po twojej lewej stronie ma możliwość pierwokupu i może, ale nie musi, kupić przedmiot za połowę regularnej ceny, bez rzutu kostką.



SPRZEDAJ – możesz sprzedawać dowolny z posiadanych przedmiotów. Połóż wybraną kartę na stole, rzuć Czerwoną Kostką Sprzedaży i zastosuj się do instrukcji na karcie. Sprzedany przedmiot odłóż na spód stosu kart. Jeśli nie masz żadnego przedmiotu do sprzedania, kolejka przechodzi na następnego gracza.



LICYTACJA – odwróć pierwszą z góry Kartę Przedmiotu - idzie ona pod młotek ogólnej licytacji. Każda licytacja odbywa się od zera złotych, pomijamy cenę zapisaną na karcie. Każdy gracz zapisuje dyskretnie na kartce kwotę, jaką jest skłonny zapłacić za ten przedmiot. Na „trzy-cztery” wszyscy pokazują zapisane kwoty. Przedmiot nabywa ten, kto dał najwięcej. W przypadku podania tych samych kwot wszyscy gracze licytują przedmiot ponownie.



PAN KAZIMIERZ - rzuć białą Kostką Ruchu:

ścianka parzysta - dostajesz od Pana Kazimierza 100 zł - odbierz kwotę z banku.

ścianka nieparzysta - oddajesz Panu Kazimierzowi 100 zł - wpłać kwotę do banku.



HANDEL - pole interakcji. Musisz wybrać dowolnego rywala i sprzedać mu jeden ze swoich przedmiotów. Wybrany rywal nie może odmówić transakcji. Rzucasz Kostką Sprzedaży i wyznaczasz w ten sposób cenę, jaką musi ci zapłacić rywal. Karta trafia do rywala.

BRAK GOTÓWKI

W toku gry może pojawić się sytuacja, w której gracz będzie musiał za coś zapłacić lub coś kupić, a nie będzie miał pieniędzy. Aby zgromadzić potrzebną kwotę musi wtedy odsprzedać do pudełka dowolne z posiadanych Kart Przedmiotu - zawsze za połowę ich ceny regularnej.

Jeżeli gracz nie ma ani gotówki ani Kart Przedmiotów, to ogłasza bankructwo i odpada z gry.

KONIEC GRY

Po upływie każdej kolejki pionek czasu jest przesuwany na kolejny dzień tygodnia. Gdy pionek dotrze do wyznaczonego na początku gry pola „niedziela”, wtedy kończymy rozgrywkę.

Każdy z graczy liczy, ile zarobił: sumuje posiadaną gotówkę oraz dolicza wartość posiadanych, niesprzedanych Kart Przedmiotów. Wartość takich kart to zawsze połowa ich ceny regularnej, nawet jeśli są to karty w kolorze Twojego pionka. Przy liczeniu warto pomóc sobie zapisując kwoty na kartce.

Wygrywa osoba, która zarobiła dla Lombardu Pana Kazimierza najwięcej pieniędzy.

Zbieżność nazw marek własnych jest przypadkowa.

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.
Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis
80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI
UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

