

### компоненты:

#### 68 KAPTOYEK: -.

- 64 КАРТОЧКИ С ИГРУШКАМИ
- 4 СТАРТОВЫЕ КАРТОЧКИ С КАССОЙ

40 жЕТОНОВ ДЕНЕГ НОМИНАЛОМ 10 MOHET

16 ЖЕТОНОВ НАГРАД: --

- 4 НАГРАДЫ ЗА РАЗНООБРАЗИЕ ИГРУШЕК
- 4 НАГРАДЫ ЗА БОЛЬШИНСТВО OVNHVKOBPIX NLLAMEK
- 8 ЗАПАСНЫХ НАГРАД

7 ФИШЕК ИГРОКОВ --

7 пластиковых подставок для фишек

1 счётчик победных очков (монет)

1 ПРАВИЛА ИГРЫ

# OUNCAHNE N TEVP NLLPPI

Представьте, что вы стали владельцем магазина игрушек! Ваша задача - с умом расставить игрушки в магазине. Чем больше игрушек одного muna 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.









**□O ∆ FOTOBKA K UPPE** 

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ АККУРАТНО ВЫДАВИТЕ ВСЕ КАРТОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИЗ ЛИСТОВ, ФИШКИ ПЕР-СОНАЖЕЙ ВСТАВЬТЕ В ПЛАСТИКОВЫЕ ПОДСТАВКИ.



- 🚺 Πολοжите на стол счётчик победных очков.
- Каждый игрок выбирает себе одного персона-WA I CTABUT ETO PALOM CO CYËTYUKOM OKOAO LEAEHUA со стрелочкой. Остальные фишки уберите в коробку.
- **3** Рядом со счётчиком монет положите жето-HU LEHEL
- $m{4}$  Pa $_{\Delta}$ om co cyëtyukom noao $_{\Delta}$ ute yethpe  $_{\Delta}$ eto-НА 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 ΝΓΡЫ Κ ΗΕЙ БУДУТ ΠΡИСОЕДИНЯТЬСЯ КАРТОЧКИ С ИГРУШКАМИ.
- 6 ПЕРЕМЕШАЙТЕ ВСЕ КАРТОЧКИ С ИГРУШКАМИ И ПОложите их стопкой рубашкой вверх. Откройте 4 BEPXHUE KAPTOYKU U 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.





BCETO B UTPE YETLIPE TUNA UTPYWEK, KAMAOMY TUNY CO-ОТВЕТСТВУЕТ ОПРЕДЕЛЁННЫЙ ЦВЕТ ОБЛАСТИ. ВСЕ ПЛЮШЕВЫЕ животные встречаются только на областях голубого LLBETA, KYKALI - TOALKO PHOAETOBOTO, MAWHKH - KPACHO-TO, A CHOPTUBHLIE TOBAPLI - HA BEARHLIX OBAACTAX.

Со всеми игрушками вы можете ознакомиться на стр. 6.



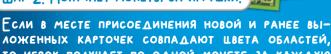
ПЕРВЫМ ИГРОКОМ СТАНОВИТСЯ САМЫЙ МЛАДШИЙ ИГРОК. ЗАТЕМ ХОД ПЕРЕДАЁТСЯ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.

B CBOH XOA HIPOK TO OVEPEAN BUTTONHAET THE WATA:

ШАГ 1 БЕРЁТ ОДНУ ИЗ ЧЕТЫРЁХ ОТКРЫТЫХ КАРТОЧЕК С ИГРУШКАМИ N THUCOE ANHAET EE K CBOMM PAHEE BLINOWEHHLIM KAPTOYKAM.

Новая карточка должна хотя бы одной стороной соприкасаться C BLINOWEHHLIMU PAHEE KAPTOYKAMU Y KAPTOYKU ECTL BEPX U HU3 -TO VELKO OUSE TEVALS UP OBNEHIATION NELSANGER HY HER - UP TOWARD KAPTOYKY HEALSA REPEBOPAYUBATL PUCTLIKOBLIBATL KAPTOYKY СО СМЕЩЕНИЕМ ИЛИ УГЛОМ ТАКЖЕ НЕЛЬЗЯ

#### ШАГ 2. ПОЛУЧАЕТ МОНЕТЫ ЗА ИГРУШКИ.



AOMEHHAIX KAPTOYEK COBNADAMT LIBETA OBAACTEN. ТО ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ПО ОДНОЙ МОНЕТЕ ЗА КАЖДУЮ NEPYWKY (BKAWYAR NEPYWKY HA HOBON KAPTOYKE) HA ВСЕЙ ПОЛУЧИВШЕЙСЯ ОБЛАСТИ ЭТОГО ЦВЕТА.

**ΜΓΡΥШΚΑ, ΠΡИСОЕ ДИНЁННАЯ К ОБЛАСТИ КАССЫ ТОГО ЖЕ** LIBETA, PHOCUT KAK MUHUMYM 1 MOHETY (3A TOALко что присоединённую игрушку). Также касса мо-ЖЕТ ОБЪЕДИНЯТЬ ОБЛАСТИ ОДНОГО ЦВЕТА, НО САМА TO CEBE MOHET HE TPUHOCUT.



**ЕСЛИ ЖЕ ОБЛАСТЬ С ИГРУШКОЙ НЕ СОПРИ-**КАСАЕТСЯ С ОБЛАСТЬЮ ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА НА PAHEE BLINOWEHHLIX KAPTOYKAX, NAN BOBCE HE CONPUKACAETCS C APYFUMU KAPTOYKAMU, ΤΟ ΔΕΗΡΕΝ 34 ΗΕΕ ΠΟΛΥΑΝΤΡ ΗΕΥΡ38

MIPOK REPEABULAET CBOW PUWKY HA CYËTYN-KE HA COOTBETCTBYHOLLEE KOANYECTBO MOHET. 3A REPECEYEHNE DENEHNA «10» HA CYËTYNKE МОНЕТ ИГРОК БЕРЁТ СЕБЕ ОДИН ЖЕТОН DEHEL - OH PABEH 10 MOHETAM.

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 З
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 ДВУМЯ КРАСНЫМИ ОБЛАСТЯМИ НА РАЗНЫХ КАРТОЧКАХ
И ОБЪЯЕДИНЯЕТ ИХ: ВСЕГО ТАМ З ИГРУШКИ (ПОЕЗД, ПОЖАРНАЯ МАШИНА И РАКЕТА), КОТОРЫЕ ПРИНОСЯТ З МОНЕТЫ.

ШАГ З. КОГДА ПОДСЧЁТ МОНЕТ ЗА НОВУЮ КАРТОЧКУ ЗАВЕР-ШЁН, ИГРОК ОТКРЫВАЕТ ИЗ СТОПКИ НОВУЮ КАРТОЧКУ. ХОД ПЕРЕДАЁТСЯ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.







## MOVATEHNE HALLAY 8 XOVE NLLPPI

ПОСЛЕ ПРИСОЕДИНЕНИЯ КАРТОЧКИ ИГРОК
ПРОВЕРЯЕТ ВСЕ СВОИ ВЫЛОЖЕННЫЕ КАРТОЧКИ,
НЕ СОБРАЛ ЛИ ОН ПЯТЬ РАЗНЫХ ИГРУШЕК
ОДНОГО ТИПА. ЗА ПОЛНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИГРУ—
ШЕК 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 машинки» за полную коллекцию машинок.

«Самый спортивный магазин» – за полную коллекцию спортивных товаров.





#### PHMEP HOACYËTA MOHET И ПОЛУЧЕНИЯ НАГРАДЫ:

MAWA ВЫЛОЖИЛА НОВУЮ КУ С ЗАЙКОЙ, МАШИНКОЙ И НАДУВНЫМ КРУГОМ. ЭТА КАРТОЧКА ПРИНОСИТ ЕЙ 2 монеты (за плюшевые игрушки) ИГРУШКА НА ОБЛАСТИ КРАСНОГО ЦВЕ-ТА (МАШИНКА) И ИГРУШКА НА ЗЕЛЁНОЙ ОБЛАСТИ (НАДУВНОЙ КРУГ) МОНЕТ НЕ *TPUHOCAT. TAK KAK HE COTPUKACAMT-*СЯ С ДРУГИМИ КАРТОЧКАМИ. НО МАША

ЗАМЕТИЛА, ЧТО ПЕРВОЙ СОБРАЛА В СВОЁМ МАГАЗИНЕ ПОЛНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ МА-WUHOK, MAWA JABUPAET CEBE HAPPALY «CAMBIE COBPEMENTIBLE МАШИНКИ» - В КОНЦЕ ИГРЫ ОНА ПРИНЕСЁТ ЕЙ 5 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ MOHET,  $\Lambda$ РУГИЕ ИГРОКИ УЖЕ НЕ МОГУТ ПОЛУЧИТЬ ЭТУ НАГРА $\Lambda$ У, НО МОГУТ **ПОБОРОТЬСЯ ЗА ОСТАЛЬНЫЕ.** 



MIPA SAKAHYUBAETCH, KOLVA BCE NLLOKN СОЗДАЛИ СВОЙ MATAJUH PAJMEPOM 4 на 4 карточки.



### DOYARHNE HALLAY & KOHITE NLLPPI

ПЕРЕД ФИНАЛЬНЫМ ПОДСЧЁТОМ МОНЕТ ИГРОКИ ПРОВЕРЯЮТ CBON ПОЛУЧИВШИЕСЯ МАГАЗИНЫ И СРАВНИВАЮТ, КТО ИЗ НИХ COBPAN BONDME BCEX OWNHAKOBPIX NLLAMER CLEWN NLLA-MEK OTHOLO INUY

HAPPUMEP, HAYHUTE C DAIOWEBLIX WUBOTHLIX - NEPOK, Y KOTO-POTO BOALUE BCEX OMNHAKOBLIX MUBOTHLIX STOTO TURA, ROAY-YAET HAPPALY «HABOP PAROWEBLIX NEPYWEK», BATEM BLIRCHUTE, Y KOLO POVPME OVNHWKO8PIX KAKOV WAMNHOK N CUOLINBHPIX TOBAPOB - TAKNE NIPOKN HOAYYAT COOTBETCTBYWLLINE HAIPAALI В случае ничьей между несколькими игроками все они ПОЛУЧАЮТ НАГРАДЫ: МЛАДШИЙ ИГРОК БЕРЁТ СООТВЕТСТВУЮЩИЙ **WETOH HA LIBETHOM POHE, A OCTANHIBLE NEPOKN BEPYT** по жетону награды из запаса. Все награды принесут по 5 дополнительных монет.



«HABOP NAWWEBLIX WUBOTHLIX» -ЗА САМОЕ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО OVNHAKOBPIX LYMMEBPIX NLLAMEK

«HABOP MODHLIX KYKOA» -ЗА САМУЮ БОЛЬШУЮ КОЛЛЕКЦИЮ OTHHKOBPIX KAKOV

«HABOP COBPEMENHLIX MAWNHOK» -ЗА САМУЮ БОЛЬШУЮ КОЛЛЕКЦИЮ OVNHAKOBPIX WAMNHOK

«HABOP CHOPTUBHLIX TOBAPOB» -ЗА САМУЮ БОЛЬШУЮ КОЛЛЕКЦИЮ OANHAKOBLIX CHOPTUBHLIX TOBAPOB.



 $\sqcap$ Ример: 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 З 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,



POCAE TOFO KAK NEPOKN ПОЛУЧИЛИ COOTBETCTBYЮЩИЕ НАГРАДЫ, ПРИСТУПИТЕ К ФИНАЛЬНОМУ ПОДСЧЁТУ МОНЕТ,

## Финальный подсчёт монет

OCMOTPUTE HA «∏AMATKY ПО ПОДСЧЁТУ ОЧКОВ» И ΠΟΔ CYNTANTE CBON PE 3YALTAT.

**ЕСЛИ У ИГРОКА ЕСТЬ НАГРАДЫ ЗА ПОЛНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ** или за большинство игрушек, то он добавляет к своему результату 5 монет за каждую HAPPAAY (KAK YKAJAHO HA UX OBPATHLIX сторонах). НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРОДВИНУТЬ CBOW PHEKY HA CHETHIKE MOHET!

## MIPYWKU AYYWETO MAFABUHA

#### **NOWEBPIE MAROTHPIE**









Кот

Куклы

|| EHOK

**Е** <u>ДИНОРОГ</u>







**∆**OKTOP PUHLECCA

**FAMEPHHA** COBPEMENHIE MAMUNKU



Машинка







KPAH

**ПОЖАРНАЯ**АНИШАМ PAKETA

CHOPTUBHLIE TOBAPLI











ВЕЛОСИПЕД НАДУВНОЙ КРУ



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

#### Финальный результат и ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

**ИГРОКИ СЧИТАЮТ ЖЕТОНЫ ДЕНЕГ, КОТОРЫЕ** ОНИ ПОЛУЧИЛИ. ИГРОК, НАБРАВШИЙ БОЛЬШЕ ВСЕХ ДЕНЕГ ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ. ЕСЛИ У METOKOB OTHHAKOBOE KONNAECTBO TEHEL' СРАВНИТЕ, КТО ИЗ НИХ ДАЛЬШЕ ПРОДВИНУЛСЯ НА СЧЁТЧИКЕ И, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ПОЛУЧИЛ БОЛЬШЕ МОНЕТ, ЕСЛИ И ПОСЛЕ ЭТОГО СОХРАНЯ-ЕТСЯ НИЧЬЯ, ТО ВСЕ ЭТИ ИГРОКИ ПОБЕЖДАЮТ.

### ПАМЯТКА ПО **NOACHËTY OHKOB**

- ТСЛИ У ВАС ЕСТЬ НАГРАДЫ, ДОБАВЬТЕ К CBOEMY PESYALTATY CTOALKO MOHET, CKOALKO НАПИСАНО НА ОБРАТНОЙ СТОРОНЕ ЖЕТОНА НАГРАДЫ. НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРОДВИНУТЬ СВОЮ PUWKY HA CYËTYUKE MOHET!
- 2 ΠοΔΟΥΝΤΑЙΤΕ, ΟΚΟΛЬΚΟ ЖЕТОНОВ ДЕНЕГ BU HOAYYNAN B XOAE NEPUL
- (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 Художественный руководитель: Анастасия Дурова Отдельная благодарность выражается Александру Пешкову и Ёкатерине Плужниковой.

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.