

# Lista Zakupów



zasady gry

# ZAWARTOŚĆ GRY



plansza



produkty



pionki i kostka



kukuryki - banknoty



listy zakupów



karty przygód

## Przygotowanie do gry

- 1 Przed przystąpieniem do gry należy rozłożyć wszystkie produkty w odpowiednich działach i na odpowiednich półkach. W tym celu ułóżcie wszystkie kartoniki obok planszy, tak jak przedstawia to rysunek poniżej.



**2** Każdy z graczy losuje listę zakupów, którą układa przed sobą oraz ustawia swojego pionka w jednym z czterech narożnych pól z postacią której listę zakupów wylosował.

**3** Każdy z graczy otrzymuje banknoty o łącznej wartości **100 kukuryków**, np.:

- 3 banknoty o wartości 20 kukuryków
- 2 banknoty o wartości 10 kukuryków
- 2 banknoty o wartości 5 kukuryków
- 3 banknoty o wartości 2 kukuryków
- 4 banknoty o wartości 1 kukuryka



**4** Pozostałe banknoty wrzucić do pudełka, które będzie pełniło rolę KASY.

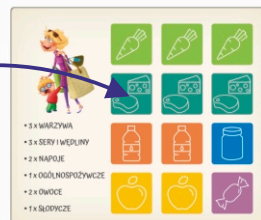
**5** Karty z przygodami należy potasować i ułożyć w stosie obok planszy.

## Cel gry

Celem graczy jest jak najszybsze kupienie wszystkich produktów z listy. Lista zakupów pokazuje, ile produktów z jakiego działu należy kupić. Gracze decydują, które konkretne produkty wybiorą. **Nie mogą jednak kupić dwóch takich samych produktów.**

## Przebieg gry

Zaczyna najmłodszy gracz. Podczas swojej kolejki gracze rzucają kostką i przestawiają pionki o tyle pól, ile oczek wyrzucą. Pionki należy przesuwać zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli gracz stanie na polu przedstawiającym produkt, może zdecydować się na jego zakup. W tym celu oddaje do kasy banknoty o odpowiedniej wartości i pobiera z półki dany produkt. Np. gracz stanął na polu przedstawiającym ser, oddaje do kasy 12 kukuryków i pobiera kartonik z serem i układa go na liście zakupów w odpowiednim miejscu. Należy pamiętać, że ilość artykułów na półkach jest ograniczona i może zdarzyć się, że dany artykuł został już wykupiony i półka jest pusta. Podczas jednej kolejki można kupić tylko jeden artykuł.



*kupieś ser - płacisz do kasy 12 kukuryków*

Na planszy znajdują się **Pola specjalne**:



Jeżeli gracz stanie na tym polu, ciągnie pierwszą kartę ze stosu, czyta głośno jej treść i postępuje według polecenia.



Jeżeli gracz stanie na narożnym polu, ekspedientka pomaga graczowi w odnalezieniu poszukiwanego produktu. Gracz może przenieść swój pionek na dowolne pole na planszy i podczas tego ruchu może kupić produkt z tej półki.

Zakupów należy dokonywać w sposób przemyślany, budżet jest ograniczony. Na zakup wszystkich **12 artykułów gracze mają 100 kukuryków**.

**UWAGA** Jeżeli gracz wydał wszystkie pieniądze i nie jest w stanie skompletować swoich zakupów, podczas swojej kolejki może odłożyć jeden artykuł na półkę. W tym celu odkłada produkt na odpowiednie miejsce obok planszy i pobiera z kasy kukuryki. Podczas tej kolejki nie może już rzucić kostką i przestawić swojego pionka, ani dokonać zakupu.

## Koniec gry

Pierwsza osoba, która uzupełni jako pierwsza listę zakupów, wygrywa grę.



### Lista zakupów

Producent: KUKURYKU Julia Pogorzelska  
ul. Ekonomiczna 4, 42-271 Częstochowa, POLSKA  
tel./fax +48 34 340 11 50, e-mail: [biuro@kukuryku.co](mailto:biuro@kukuryku.co)

5 9 0 1 7 3 8 5 6 4 6 4 0

[www.kukuryku.co](http://www.kukuryku.co)  
© KUKURYKU®