

# ТШОПИНГ ТЕРАПИЯ

## ЕДНА ИГРА ЗА ИСТИНСКО ПАЗАРУВАНЕ

*Три приятелки са разбрали, че в търговския център има промоция на обувки и са тръгнали на шопинг. Идеята беше да купят само обувки, обаче...*

**Шопинг Терапия** е занимателна игра за момичета над 8 години. В играта участват от двама до трима играчи.

**Целта на играта** е с наличните си пари да закупиш максимален брой обувки, дрехи, парфюми и чанти.

**Съдържание:** 2 полета, 3 игрални фигури – **Чанти**, информационно табло за обувки с цени и картинки, 8 **Чифта Обувки**, етикети **Чанти** - 6 бр., етикети **Парфюми** - 6 бр., етикети **Дрехи** - 6 бр., 1 голям и един малък игрален зар, комплект пари.

**Поле I ниво.** Върху полето има ходове с определени обозначения – „Дрехи“, „Обувки“ „Чанти“, „Парфюми“ и „Асансьор“, а също така ходове „Старт“ – 3 бр., по един за всеки играч. Ходовете са свързани помежду си със стрелки.

**Поле II ниво** – Развлекателна зона с обозначени цени, ход „Късмет“, ход „Асансьор“. Ходовете са свързани помежду си със стрелки.

**Преди началото на играта** полето се сглобява както е показано на картинката и големия зар се слага върху второто ниво на определеното за него място. Играчите избират по една игрална фигура и я слагат на стартовата си позиция, според цвета на игралната си фигура. В зависимост от броя на играчите се раздава съответното количество пари: ако играчите са двама - по **2700 евро** на всеки, ако са трима - по **1800 евро**. Останалите пари образуват банката на играта. Етикетите за **Чанти**, **Парфюми**, **Дрехи**, както и **Информационното Табло** и **Обувките** се слагат извън игралното поле. Играчите хвърлят зара и този, който получи най-голямото число започва играта пръв. Играчът хвърля зара и мести своята фигура по посока на стрелката с толкова хода, колкото показва зарът.

### ОБУВКИ



## ЧАНТИ



• Губи 50 €

• Губи 10 €

• Печели 10 €

• Печели 20 €

• Печели 50 €

• Печели 100 €

## ЕТИКЕТИ



При попадане на ход:

- „Дрехи”, „Парфюм” и „Чанти”, играчът може да купи дадената стока. За тази цел той избира харесаната от него стока - етикет, плаща на банката цената на стоката и прибира етикета при себе си.

- „Дрехи” – 50%, „Парфюм” – 50% и „Чанти”- 50% , играчът може да купи дадената стока. За тази цел той избира харесаната от него стока- етикет, плаща на банката 50 % от цената на стоката и прибира етикета при себе си.

- „Обувки”, играчът може да купи обувки. Тъй като са в промоция, обувките са на специална цена.

Играчът избира обувки от **Информационното Табло**, заплаща промоционалната цена и получава своя чифт обувки.

- „Старт” от своя цвят играчът получава **50 евро** подарък от банката на играта.

- „Старт” от друг цвят играчът дава на другия играч **50 евро**.

- „Асансьор”(независимо спрял или стигнал) играчът е длъжен по стрелката да се качи в развлекателната зона. Тук играчът ще харчи пари за храна и напитки и ще опита късмета си. При попадане на определени ходове, играчът е длъжен да заплати съответната сума за консумация.

- „Късмет” - играчът взима големия зар и го хвърля. В зависимост от показанието на зара играчът печели или губи.

**Играчът трябва да направи пълна обиколка** в развлекателната зона и отново стигайки ход „Асансьор” да слезе на първото ниво за да продължи с пазаруването.

Играчът може да купува неограничен брой стоки, но има едно важно условие: първо трябва да закупи по една чанта, парфюм, дреха и обувки и чак след това всичко останало, което си хареса. Разбира се всеки играч трябва да се стреми да закупи стоки на промоционални цени, спестявайки парите си.

Ако играчът попадне в затруднение и няма пари за плащане в развлекателната зона, той трябва да върне една от своите закупени стоки на **50 %** от пазарната ѝ цена.

**Играта приключва**, когато цялата стока е разпродадена. Тогава играчите преброяват наличните останали пари. Към тях те прибавят стойността на закупените дрехи, чанти, обувки и парфюми **по пазарната им цена**, а не промоционалната.

**Играчът, който има стока с по-голяма парична стойност плюс наличните си пари е победител.**