

# ШОПИНГ ТЕРАПИЯ

или МОДНЫЕ ПОКУПКИ



ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИГРА

ДЛЯ ДЕВОЧЕК 8+



**Четыре подружки узнали, что в торговом центре есть скидки на обувь и решили заняться шопингом. Планировали купить только лишь обувь, однако...**

Отправьтесь вместе с подружками за покупками в настольной игре «Шопинг-терапия» и сделайте как можно больше покупок со скидками.

**Шопинг терапия** – занимательная экономическая игра для девочек от 8 лет.

Количество игроков 2-4. Цель игры - наличными деньгами купить максимальное количество одежды, обуви, сумок и духов.

**Содержание:** 2 поля, 4 игровые фигуры - Сумки, 4 карты персонажей, карты «Одежда» - 16 шт., карты «Обувь» - 20 шт., карты «Сумка» - 8 шт., Карты «Духи» - 8 шт., одна большая и одна малая игральные кости, комплект денежных купюр и правила к игре.

**Поле I уровень.** На поле находятся ходы с определенными обозначениями - «Одежда», «Обувь», «Сумки», «Духи» и «Эскалатор», а также ходы «Старт» - 4 шт. - по одному для каждого игрока. Ходы связаны между собой стрелками.

**Поле II уровень.** Развлекательная зона с обозначенными ценами, ходы «Удача» и ход «Эскалатор». Ходы связаны между собой стрелками.

На картах персонажей указаны размер одежды и размер обуви каждой из модниц. Это важные параметры, которые девочки должны учитывать, когда делают покупки. На картах «Одежда» изображена самая разная одежда, а также указаны её размер и цена. На картах «Обувь» изображена обувь и указаны её размер и цена. На картах «Духи» и «Сумки» изображены сами товары и, соответственно, их цены.

До начала игры поле раскладывается, как показано на схеме и большая игральная кость размещается на втором уровне, в установленном для нее месте. Игроки тянут по одной карте **Персонажа**. Игроки выбирают по одной игровой фигуре и ставят ее на стартовую позицию соответствующего цвета. В зависимости от количества игроков они получают определенное количество денег: если играют двое - по 2700 евро, если играют втроем - по 2200 евро, а если играю четверо - 1800 евро. Остальные деньги образуют **Банк игры**. Колоды карты: «Одежда», «Обувь», «Сумки» и «Духи», отдельно кладутся вне игрового поля веером и лицом вверх. Игроки кидают игровую кость и тот, кому попало наибольшее число, начинает игру первым. По очереди игроки кидают кость и перемещают свою игровую фигуру в направлении стрелки на столько ходов, сколько показывает игровая кость.

- Попадая на ходы «Одежда», «Обувь», «Духи» и «Сумки», игрок может купить данный товар. Чтобы сделать это, она выбирает из соответствующей колоды понравившийся и подходящий её персонажу по размеру товар, платит в банк цену указанную на карточке и забирает её себе.

- Попадая на ходы «Одежда-SALE», «Обувь-SALE», «Духи-SALE» и «Сумки-SALE», игрок может купить данный товар с 50% скидкой! Чтобы сделать это, она выбирает подходящий товар – карточку, платит в банк 50% от цены товара и забирает покупку себе в виде карточки.

- Попадая на ход «Старт» своего цвета, игрок получает в подарок 50 евро от банка игры.

- Попадая на ход «Старт» чужого цвета, игрок платит этому игроку 50 евро.

- Попадая на ход «Эскалатор» (без значения *остановился или лишь транзитом*), игрок обязан по направлению стрелки подняться в развлекательную зону. Здесь игрок будет тратить деньги на еду и напитки и попытает своё счастье. При попадании на определенные ходы, игрок обязан заплатить соответствующую сумму за потребление.

- Попадая на ход «?», игрок берет большую кость и кидает ее. В зависимости от попавшегося числа, игрок выигрывает или проигрывает. Если на кости попало 1 - игрок теряет 50 евро, если 2 - теряет 10 евро, если 3 - выигрывает 10 евро, если 4 - выигрывает 20 евро, если 5 - выигрывает 50 евро, если 6 - выигрывает 100 евро.

Игрок должен сделать полный оборот в развлекательной зоне и дойдя снова до хода «Эскалатор» спуститься на первый уровень, и продолжить шопинг.

Так как у каждого персонажа свой конкретный размер, обувь и одежду игроки должны покупать только своего размера. Хотя покупать товар другого размера не запрещается, стоимость такого товара не будет засчитана в конце игры.

**Любой купленный атрибут гардероба можно продать другому игроку за цену, обозначенную на карте, вне зависимости, за какую цену он был куплен.**

Игрок может покупать неограниченное количество товаров, но при одном важном условии: она должна сначала купить одну сумку, духи и пару обуви, и только потом все, что ей понравится. Разумеется, каждый игрок должен стремиться покупать товар по спец. ценам и экономить свои деньги.

Помимо цены не менее важны также стиль и сочетаемость товаров, как по цвету, так и по дизайну. Самый стильный игрок будет отдельно награжден в конце игры.

Если игрок окажется в затруднении и у нее будут отсутствовать деньги для оплаты в развлекательной зоне, то она обязана вернуть один из купленных ею предметов за 50% от его первоначальной цены.

Игра заканчивается, когда весь товар распродан. Тогда игроки пересчитывают свои наличные деньги и к ним прибавляют стоимость закупленных товаров - одежды, духов, сумок и обуви по их рыночной цене, а не по спец. ценам. Игрок, собравший наибольшее количество - **Победитель!**

По окончании игры объявляется конкурс моды. Каждый из игроков представляет свой образ - для этого каждый игрок ставит на стол карту своего персонажа, а рядом по одной карте «Одежда», «Обувь», «Сумка» и «Духи». Объявляется голосование, и престижное звание **«Мисс Модница»** получает та, чей образ получится самым красивым и за кого проголосует большинство игроков!