

Zostań stylistką

Gra planszowa

Wiek: 6+

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 30-40 min

Zostań znaną stylistką!

Rób zakupy w eleganckich butikach, poluj na okazje i znajdź najlepszy zakład fryzjerski. Czy potrafisz dobrać odpowiednią stylizację, aby twoja modelka wyglądała bajecznie?

Elementy gry:

4 plansze modelek

12 kart stylu

8 żetonów z gwiazdkami

4 pionki

20 kart specjalnych

54 żetony ubrań i fryzur

4 podstawki pod pionki

50 żetonów monet

1 kostka

GRANIE W UBIERANIE

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Rozłóżcie planszę na stole. Ubrania i fryzury połóżcie obok (można je pogrupować). Monety należy położyć w osobnym stosie. To będzie bank. Sukienki są nagrodami za zajęte miejsce w grze – również można położyć je osobno. Żetony z gwiazdkami i kostkę połóżcie obok planszy.



Karty specjalne potasujcie i połóżcie zakryte na wyznaczonym miejscu na planszy. Każda z was wybiera jedną planszę modelki oraz doбира pionek w tym samym kolorze tła.



Pionki należy złożyć na pół, delikatnie wsunąć w podstawki i umieścić na rynku, czyli polu startowym.



Każda z was otrzymuje po 2 karty stylu (karty można potasować i rozdać lub wybierajcie po kolei po jednej karcie).

Jeżeli chcecie grać dłużej, możecie pobrać większą liczbę kart stylu (maksymalnie 6 w grze dla 2 graczy, 4 w grze dla 3 graczy i po 3, gdy grają 4 osoby).



Każda z was pobiera z banku monetę o wartości 10.

Następnie każda z was na zmianę pobiera po 3 karty z talii kart specjalnych.



CEL GRY

Waszym zadaniem jest skompletowanie wszystkich stylizacji z posiadanych kart stylu.

ROZGRYWKA

Rozpoczyna najmłodsza stylistka. W swoim ruchu rzucasz kostką i przesuwasz pionek o maksymalnie tyle pól, ile oczek wypadło na kostce.

Uwaga! Można przesunąć pionek o mniejszą liczbę oczek, aby zatrzymać się na wybranym polu (np. Natalia wyrzuciła 3 – może przesunąć pionek o 3, 2 lub 1 pole). Nadmiarowe punkty ruchu przepadają.



Można poruszać się w dowolnym kierunku. Gdy dwa lub więcej pionków stanie na tym samym polu, nic się nie dzieje.



Gdy pionek zatrzyma się na zwykłym polu – możesz zakończyć ruch lub użyć kart specjalnych: Sale, Wyplata albo Taxi.

POLA SPECJALNE

Gdy pionek zatrzyma się na polu specjalnym, możesz wykonać dodatkowe działanie, a także użyć posiadanych kart specjalnych.



RYNEK – pole startowe. Tutaj możesz również zakupić karty specjalne. Za każdą zapłać 1 (wpląć monetę do banku i pobierz kartę z wierzchu talii). Możesz kupić: 1, 2 lub 3 karty.



SKLEP – pionek na tym polu oznacza wizytę w sklepie lub u fryzjera. Możesz zakupić jedno ubranie lub fryzurę za kwotę jaka widnieje w witrynie sklepu (lub użyć Karty podarunkowej).



PRZYSTANEK AUTOBUSOWY – pionek z tego pola można przenieść na inny przystanek autobusowy, jeżeli odrzucisz posiadaną kartę *Bilet*.



PRZYSTANEK METRA – pionek z tego pola możesz przenieść na drugi przystanek metra, jeżeli odłożysz posiadaną kartę *Bilet*.



BANKOMAT – jeżeli staniesz na tym polu i wartość twoich monet wynosi 5 lub mniej, możesz pobrać z banku monetę o wartości 10.

Gdy masz więcej pieniędzy, nie możesz pobrać nowych z bankomatu – musisz najpierw udać się na zakupy.

KARTY SPECJALNE

Uwaga! Każda z was może posiadać w danej chwili maksymalnie 3 karty specjalne.



BILET – możesz przenieść pionek z jednego przystanku na drugi taki sam przystanek.



KARTA PODARUNKOWA – możesz za darmo otrzymać w sklepie ubranie lub fryzurę.



TAXI – możesz przestawić pionek na dowolne zwykłe pole na planszy.



SALE – możesz przenieść dowolny żeton promocji lub wyprzedaży, który znajduje się na planszy, do innego sklepu (lub zamienić dwa miejscami).



WYPŁATA – rzuć kostką. Pobierz z banku monety o takiej wartości, ile wypadło oczek (np. Paulina wyrzuciła 6 oczek na kostce. Otrzymuje z banku monety o wartości 6).

Zużyte karty specjalne należy odłożyć na spód talii na planszy.

ŻETONY Z GWIAZDKAMI



PROMOCJA

Gdy wyrzucisz na kostce 2 oczka – oprócz ruchu musisz na wybranym sklepie umieścić żeton promocji (jeśli są dostępne). Towar zakupiony w tym sklepie będzie od teraz kosztować 2.



WYPRZEDAŻ

Gdy wyrzucisz na kostce 1 oczko – oprócz ruchu musisz na wybranym sklepie umieścić żeton wyprzedaży (jeśli są dostępne). Towar zakupiony w tym sklepie będzie od teraz kosztować 1.

Możesz położyć żeton w miejsce żetonu promocji lub wyprzedaży, ale najpierw przetóż poprzedni żeton do innego sklepu. Jeżeli wszystkie żetony są już wyłożone, zasady ich dokładania nie obowiązują.

REMANENT

Jeżeli wyrzucisz na kostce 6 oczek – oprócz ruchu musisz zdjąć z wybranego sklepu żeton promocji lub wyprzedaży i odłożyć go obok planszy. Towar zakupiony w tym sklepie będzie znów kosztować 3.

SKLEPY I SALONY FRYZJERSKIE



Buty



Fryzury



Spodnie i spódnice



Bluzki

Co tu można kupić?



Jaka jest cena?



WIZYTA W SKLEPIE LUB SALONIE FRYZJERSKIM



Jeżeli pionek stanie na polu przed sklepem (lub salonem) możesz zakupić element stroju lub fryzurę. W tym celu zapłać do banku kwotą wskazaną w witrynie sklepu i zabierz taki sam żeton jak na wybranej karcie stylu. Żeton musi odpowiadać rodzajowi sklepu (nie możesz zakupić butów u fryzjera).

UBIERANIE MODELKI

Gdy kupisz kolejne ubranie lub fryzurę, ubierz modelkę – połów otrzymany żeton na planszy modelki. *Każda stylizacja składa się z 4 elementów. Nie można kupować ubrań na zapas – należy ukończyć jedną stylizację, zanim rozpocznie się zakupy do kolejnej.* Gdy stylizacja jest kompletna – odłóż elementy ubrań i fryzurę na kartę stylu, a z banku pobierz monety o wartości 2. Następnie przestaw pionek na pole startowe. W następnej kolejce możesz zakupić karty specjalne i wyruszyć w celu skompletowania kolejnej stylizacji.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy któraś z Was skompletuje ostatnią stylizację ze swoich kart stylów. W nagrodę zwyciężczyni wybiera jedną sukienkę i może ubrać swoją modelkę w ulubioną stylizację.

Pozostałe stylistki mogą dokończyć rozgrywkę, aby walczyć o 2 lub 3 miejsce. Za zdobycie kolejnych miejsc również możecie w odpowiedniej kolejności wybierać sukienki.

MINIGRY

NA WYBIEGU

Przygotujcie plansze modelek, karty stylów, ubrania i fryzury. Każda z was otrzymuje planszę modelki i po jednej zakrytej karcie stylu. Na sygnał odkrywacie karty i staracie się jak najszybciej dobrać modelce takie ubrania, jak na karcie. Wygrywa najszybsza stylistka. W nagrodę otrzymuje sukienkę. Każda z was otrzymuje nową kartę stylu i rozgrywana jest kolejna runda. Kto pierwszy zdobędzie 2 sukienki – wygrywa grę.

NOWE STYLIZACJE

Przygotujcie plansze modelek, ubrania i fryzury. Każda z was otrzymuje planszę modelki. Zabawa polega na ubieraniu modelki w dowolne stylizacje. Możecie także pobawić się w zakupy! Pogrupujcie ubrania, obok połóżcie monety oznaczającą ceny, a każdej z was rozdajcie taką samą kwotę monet (np. po 20). Teraz kupujcie ubrania i szykujcie stylizacje na pokaz mody.

GENIUSZ MODY

Przygotujcie plansze modelek, karty stylów, ubrania i fryzury. Każda z was otrzymuje planszę modelki i po jednej karcie stylu. Należy zapamiętać stylizację na karcie stylu, a następnie odwrócić kartę. Zadaniem każdej z was, jest ubranie modelki w taką samą stylizację, jak na karcie. Kto się nie pomyli, zdobywa 1 monetę. Rozegrajcie kolejną rundę. Zdobyczyni 3 monet, wygrywa grę. *Gdy uważasz, że ktoś użył ubrania lub fryzury z twojej karty – powiedz to. Jeśli miałaś rację, to ty zdobywasz punkt po zakończeniu rundy.*