



НИЖЕГОРОДСКАЯ

ЯРМАРКА

XIX ВЕКА

Правила
игры





*«Санкт-Петербург – голова,
Москва – сердце,
а Нижний Новгород – карман России».*

Поговорка XIX века

В середине лета, 15 июля, Нижний Новгород наполнялся людьми. Нагруженные самыми разными товарами, сюда съезжались торговцы со всей России, Европы и Азии. Над дорогами клубилась пыль от бесчисленных телег, лошадей, обозов. Отовсюду слышались иностранная речь, смех, выкрики. Люди обменивались новостями, купцы зазывали посмотреть на свой товар. После торжественного открытия ярмарки начиналась торговля.

Чего только не было на пёстрых прилавках: тут и меха, кожа, шерсть, лён, пенька, китайский чай и персидский шёлк, восточные сухофрукты, различные ткани и металлические изделия. Современники говорили о Нижегородской ярмарке как о месте, где можно увидеть всё, «что производится и потребляется в массе русского народа».

Крупнейшая ярмарка начиналась как базарный торг у монастыря Преподобного Макария на Волге в XVI веке, а с 1627 года стала широко известна и обратила на себя внимание Московской власти. В 1700 году по указу Петра I Макарьевская ярмарка перешла под кры-



ло государства, а при Елизавете Петровне началось её активное развитие и расширение. Ярмарка переместилась в Нижний Новгород – там, на стрелке Волги и Оки, был построен великолепный торговый ярмарочный комплекс, похожий на отдельный город с улицами и площадями. Здесь были даже театр, цирк, ипподром!

Удачным было расположение на середине великого волжского торгового пути. Благодаря этому Нижегородская ярмарка играла связующую роль между разными странами, это был настоящий «меновый двор Европы и Азии». Торговля велась как с германскими государствами, Францией, Голландией, Великобританией, так и с Персией, Китаем, среднеазиатскими ханствами.

Нижегородская ярмарка процветала почти 200 лет! И мы приглашаем вас погрузиться в её атмосферу в самый богатый период в середине XIX века, когда её называли «всероссийским торжищем», «барометром всей промышленной и торговой жизни России», и почувствовать себя купцом, который продаёт и покупает товары по самым выгодным ценам и с лёгкостью справляется с неожиданными поворотами рыночной жизни!

***Раскладывайте товары, считайте монеты:
ярмарка открывается!***

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле

Планшет нижегородских купцов и карточки товаров (18 шт.)



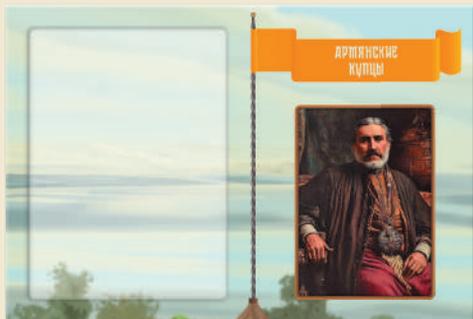
ПЛАНШЕТЫ И КАРТОЧКИ КУПЦОВ

В игровой навигации каждому купцу присвоен свой цвет. Торговые ряды игрового поля имеют те же цвета и являются подсказками игрокам о продаваемых товарах.

*Планшет московских купцов
и карточки товаров (8 шт.)*



*Планшет армянских купцов
и карточки товаров (8 шт.)*



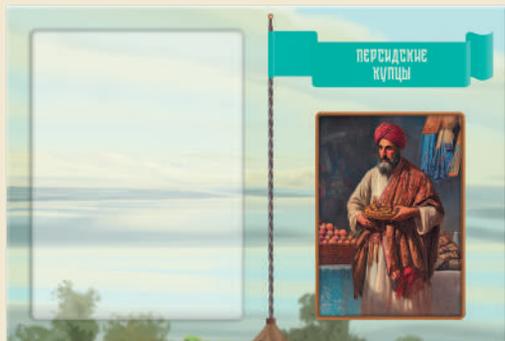
*Планшет бухарских купцов
и карточки товаров (8 шт.)*



Планшет кяхтинских купцов
и карточки товаров (8 шт.)

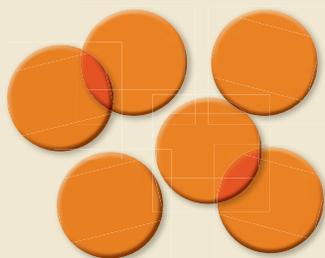


Планшет персидских купцов
и карточки товаров (8 шт.)



Планшет европейских купцов
и карточки товаров (8 шт.)





Маркер цен (6 шт.)



1 – 40 монет



5 – 40 монет



Маркер дня



Памятка игрока (6 шт.)



Жетон первого игрока



Двусторонние жетоны «покупатель/продавец» (6 шт.)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Категории товаров

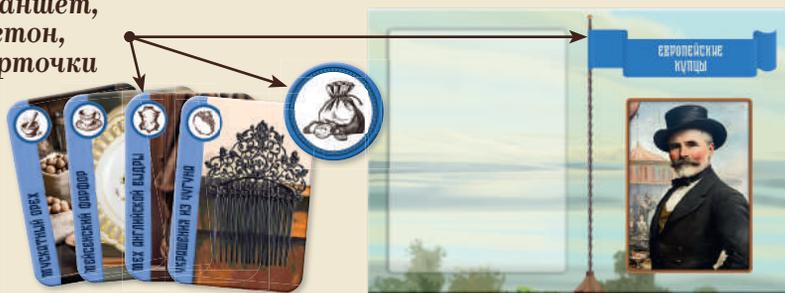


Схема раскладки компонентов игры

- Расположите игровое поле в центре стола.
- Разместите на игровом поле маркеры цен на всех категориях товаров. Начальная стоимость всех категорий – 5 монет. Разместите маркер дня на первый день ярмарки.

- Положите планшет с тремя слотами для товаров нижегородских купцов рядом с полем. Перемешайте стопку карточек товаров нижегородцев, разделите на три части по шесть карточек и положите на планшет стопками лицевой стороной вверх.
- Выберите купца, за которого хотите играть, и возьмите соответствующий планшет, набор карточек и жетон игрока. Все они объединены цветом.

Планшет,
жетон,
карточки



Положите планшет рядом с игровым полем. Перемешайте стопку карточек и разместите на планшете лицевой стороной вверх.

Если в игре участвует менее шести игроков, невыбранные планшеты купцов с карточками товаров также выкладываются рядом с полем лицевой стороной вверх.

Девять открытых карточек вокруг игрового поля — это товары, доступные для покупки. Когда игрок покупает карточку-товар и забирает её себе, для продажи становится доступна следующая карточка, лежащая ниже в этой стопке.

- Раздайте каждому игроку монеты общим номиналом 15. Остальные монеты образуют банк.
- Жетон первого игрока берёт самый младший участник игры.

Высочайше утверждёнъ:
8-го Декабря 1856 года.



ГЕРБЪ
Нижегородской губернии.

Каждый игрок может взять себе памятку по сбору коллекций карточек-товаров, чтобы рассчитать стратегию и не забыть, сколько очков принесёт ему тот или иной набор.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам предстоит продавать свои товары или закупать товары других купцов. Хозяева ярмарки – нижегородцы – постоянно меняют цены на разные категории товаров. За все приобретённые товары и собранные наборы (см. «Памятку купца») каждый купец-игрок получит хорошую прибыль! Участник игры, который станет богаче всех, признаётся победителем.

ХОД ИГРЫ

Ярмарка длится семь дней (раундов).

В начале раунда каждый игрок решает, будет ли в этот день покупать или продавать товар. Далее игроки берут свой двусторонний жетон и, закрывая ладонью, выкладывают его на стол (выбранной ролью вверх). Когда все участники это сделают, жетоны открываются и подсчитывается количество покупателей и продавцов в этом раунде.

Если участников игры чётное количество, то жетон первого игрока удваивает выбранную роль. Например, при участии четырёх игроков, двое выбрали роль продавцов, а двое — роль покупателей. Первый игрок выбрал роль продавца — это значит, что в раунде три продавца и два покупателя.

Происходят первые изменения цен на игровом поле в категориях товаров!

Большинство игроков в раунде:

продавцы



Стоимость категорий товаров, открытых на планшете нижегородских купцов, **понижается** на один пункт.

Стоимость остальных категорий товаров **повышается** на один пункт.

покупатели



Стоимость категорий товаров, открытых на планшете нижегородских купцов, **повышается** на один пункт.

Стоимость оставшихся категорий товаров **понижается** на один пункт.

После изменения цен игроки, которые выбрали роль продавцов в данном раунде, могут перемешать стопку карточек своих товаров, меняя порядок с учётом новых цен, и положить обратно на свой планшет купца лицевой стороной вверх.

Торговля в один день (раунд) проходит в два круга. Начинается от первого игрока по часовой стрелке до последнего и обратно. Один игровой раунд заканчивается на первом игроке.

- Если игрок – покупатель в этом раунде, он покупает товар – забирает себе любую доступную карточку, заплатив за неё указанную на игровом поле цену купцу, который этот товар продаёт. За покупку товара с планшета купца возле игрового поля, монеты сбрасываются в банк (при участии в игре менее шести человек).

Затем повышает цену на ту категорию, товар которой купил, – перемещает маркер цены на один пункт выше.

- Если игрок – продавец в этом раунде, он продаёт товар – убирает свою карточку товара из стопки в сброс и получает сумму из банка согласно цене на игровом поле.

Затем понижает цену на ту категорию, товар которой продал, – перемещает маркер цены на один пункт ниже.

- Пас. Игрок может пропустить действие, если он не хочет или не может купить или продать товар и получить из банка две монеты.

После покупки или продажи товара – верхней карточки стопки – становится доступной для продажи карточка, лежащая ниже.

Раунд заканчивается, когда все игроки совершат два действия.

Купленные товары складываются в отдельную стопку, далее в игре они не участвуют.

Первый игрок передвигает маркер дня, передаёт жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке, и начинается новый ярмарочный день – раунд.

Следующий первый игрок обновляет товары в лавках нижегородских и невыбранных купцов: верхние карточки товаров убирает под низ соответствующих стопок.

Игра продолжается выбором роли «покупатель/продавец» на второй раунд.

Если по условиям игры надо повысить или понизить цену в категории товара, а маркер цен уже стоит на максимальном или минимальном значении, то он остаётся на месте.

КОНЕЦ ИГРЫ

После завершения седьмого дня торговли (раунда) игра заканчивается, и все участники прикидывают и подсчитывают, какую прибыль они получают при реализации купленных товаров уже на своей родине. Товары можно будет продать как поштучно, так и наборами, если это выгодно купцу. Ведётся подсчёт.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

ПОШТУЧНО:

- любая карточка товаров разных купцов – **6 монет**;
- оставшаяся карточка товара из своей стопки – **1 монета**.

КАРТОЧКИ В НАБОРЕ:

(в наборы не входят товары из своей стопки)

«КУПЕЦ»

(разные товары одного купца, кроме нижегородцев)

2 карточки – 17 монет

3 карточки – 28 монет

4 карточки – 40 монет

«МОНОПОЛИСТ»

(одинаковая категория товаров разных купцов)

3 карточки – 24 монеты

4 карточки – 34 монеты

5 карточек – 45 монет

«ЯРМАРКА»

(разные категории товаров от нижегородцев)

4 карточки – 36 монет

5 карточек – 48 монет

6 карточек – 60 монет

«КОЛЛЕКЦИОНЕР»

(разные категории товаров разных купцов)

4 карточки – 36 монет

5 карточек – 52 монеты

6 карточек – 66 монет

Не забудьте прибавить монеты, оставшиеся после седьмого раунда.

Участник игры, который при подсчёте набрал больше всего монет, признаётся победителем!

Если после подсчёта у нескольких участников равное количество монет – выигрывает младший участник игры.

СОЛО-РЕЖИМ

В одиночном режиме игрок выбирает, за кого он будет играть, остальные планшеты купцов раскладываются вокруг игрового поля. Выстраивая стратегию, игрок в каждом раунде решает, будет он продавцом или покупателем, и, соблюдая вышеописанные правила действий в игре, проводит свою ярмарку в течение семи дней (раундов). Победа присуждается при достижении определённой суммы после подсчёта стоимости купленных товаров и оставшихся монет:

- **менее 85 монет – проиграл;**
- **от 85 до 95 монет – новичок;**
- **от 95 монет и более – мастер!**





ИНТЕРЕСНОЙ ИГРЫ!

