



P'TIT



MARKET



Jeu d'achat
Bying game
Einkaufsspiel
Juego de compra

5-10
ans
years



COOL
SCHOOL

F Règle du jeu



5 - 10 ans



2 à 4 joueurs



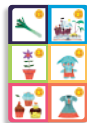
15 min

Contenu du jeu : 1 plateau + 4 pions + 4 listes de courses + 1 dé
+ 26 cartes "action" + 32 jetons argent (10 x 1€, 10 x 2 €, 12 x 5 €)
+ 24 jetons sac.

But du jeu : Être le premier joueur à terminer les achats figurants sur sa liste de courses.

Mise en place :

Le plateau est posé au centre des joueurs. Distribuez 15 € à chaque joueur puis posez le reste des jetons argent sur les cases centrales du plateau. Mélangez les cartes "action" puis posez-les en pile, face cachée, sur la case centrale du plateau. Chaque joueur choisit une liste de courses qu'il place devant lui et un pion qu'il place sur la case "**P'TIT MARKET**" du plateau. Les jetons sac sont posés à côté du plateau.



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur lance le dé et avance sur le plateau dans le sens de la flèche et du nombre de cases indiqué par le dé. Il effectue l'action de la case sur laquelle il arrive :



Cases boutiques :

Lorsqu'il arrive sur une case "boutique", le joueur peut décider d'acheter l'article indiqué sur sa carte. Sinon, il pioche une carte.
- S'il achète : il paie le montant noté sur sa liste de courses. Il prend un jeton sac qu'il pose sur la carte correspondante de sa liste et dépose l'argent de son paiement sur les cases centrales du plateau.

N.B. : *Un joueur ne peut pas acheter 2 fois le même article.*

- S'il ne veut pas ou ne peut pas acheter d'article dans la boutique (car il possède déjà un article de la boutique ou n'a pas assez d'argent), il pioche une carte "action" et réalise l'action demandée par celle-ci.

Cases banque :

Le joueur récupère 5 euros auprès des cases centrales du plateau.
De même, dès qu'un joueur fait le tour du plateau et passe ou arrive sur la case "P'TIT MARKET", il récupère 5 euros.



Cases activité :

Lorsqu'il arrive sur une case "activité", le joueur doit payer pour l'activité proposée et dépose l'argent de son paiement sur les cases centrales du plateau. Le prix de l'activité est noté sur la case. Le joueur peut également payer grâce à un **ticket gratuit**.



Cases détente :

Lorsqu'il arrive sur une case "détente", il ne se passe rien.



Une fois l'action de la case réalisée, la main passe au joueur suivant.

les cartes "action" :

Banque : Le joueur se rend au guichet le plus proche et récupère 5 euros.



Bon de réduction : Le joueur garde le bon de réduction et pourra l'utiliser au prochain achat dans la boutique correspondante. Il déduira alors le montant de son bon de réduction du prix de l'article à acheter.



Ticket gratuit : Ticket gratuit pour une des activités du centre. Le joueur garde la carte et l'utilise au prochain arrêt sur la case "activité" correspondante.

Activité : Le joueur se rend immédiatement sur la case "activité" et paie le ticket (sauf pour la case "détente" qui est gratuite).

Rencontre d'un ami :
Le joueur saute son tour.



Perte de sac : Le joueur retire un des jetons sac de sa liste de courses.



Boutique de son choix :
Le joueur se rend immédiatement dans la boutique de son choix et peut y effectuer un achat.



N.B. : Si un joueur n'a plus d'argent pour payer une activité, il doit revendre un ou plusieurs de ses achats à la banque au tarif indiqué sur sa liste de courses. Il retire le jeton sac correspondant et récupère le montant de cette vente avec l'argent du centre de la table. Si un joueur n'a plus d'argent, ni d'achat à vendre, il est éliminé.

Fin de la partie :
Le premier joueur qui a terminé sa liste de courses gagne la partie.

Un jeu Babayaga.