



P'TIT



MARKET



Gra zakupowa





5 do 10 lat



2 do 4 graczy



15min

Zasady gry

Zawartość: 1 plansza + 4 pionki + 4 listy zakupów + 1 kostka + 26 kart "akcji" + 32 żetony z pieniędzmi (10 x 1€, 10 x 2€, 12 x 5€) + 24 żetony z torbą na zakupy.

Cel gry: Zostać graczem, który jako pierwszy kupi wszystkie produkty ze swojej listy zakupów.

Przygotowanie gry:

Umieść planszę pośrodku graczy. Daj każdemu z graczy 15 euro, a resztę żetonów z pieniędzmi połóż na prostokącie pośrodku planszy. Potasuj karty "akcji" i połóż je obrazkami do dołu również na środku planszy. Każdy gracz wybiera listę zakupów i pionek. Gracze kładą przed sobą listę zakupów a pionek stawiają na polu: "P" **TIT MARKET** na planszy. Umieść żetony z torbą na zakupy z jednej strony planszy.



Przebieg gry:

Zaczyna najmłodszy gracz, następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz rzuca kostką i przesuwa pionek o odpowiednią liczbę pól, zgodnie ze strzałką pokazaną na planszy. Gracz wykonuje akcję wskazaną na polu, na którym wylądował:



Pola z zakupami:

Jeśli gracz wylądował na polu „sklepu”, może zdecydować się na zakup przedmiotu pokazanego na jego liście. Jeśli nie, pobiera kartę.

- Jeśli gracz zdecyduje się kupić przedmiot, płaci cenę wskazaną na swojej liście zakupów. Bierze żeton torby i umieszcza na odpowiednim polu na swojej liście zakupów, następnie kładzie pieniądze za zakup na polu na środku planszy.

Uwaga: Gracz nie może dwa razy kupić tego samego przedmiotu.

- Jeśli gracz nie chce go kupić, lub nie może kupić przedmiotu w sklepie (ponieważ ma już przedmiot z tego sklepu, lub nie ma wystarczającej ilości pieniędzy), wybiera kartę „akcji” i wykonuje pokazane działanie.

Pole "Bank" Jeśli gracz wylądjuje na polu "Bank", bierze żeton 5€ z pola na środku planszy. Gracze otrzymują również żeton 5€, gdy przejdą całą planszę przechodząc przez lub zatrzymując się na polu "P'TIT MARKET".



Pola "Atrakcji": Jeśli gracz wylądjuje na polu "atrakcja", musi za nią zapłacić kwotę jaka jest do niej przypisana, kładąc określoną sumę w polu na środku planszy. Cena za daną atrakcję wskazana jest na jej polu. Gracz może również zapłacić **darmowym biletem**.



Pola "Relaksu": Jeśli gracz wylądjuje na polu "relaks" nie musi nic robić.



Gdy gracz wykona akcję pokazaną na danym polu, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Karty "Akcji":

Bank: Gracz idzie do najbliższego punktu kasowego i otrzymuje 5€



Kupon rabatowy: Gracz zachowuje kupon rabatowy i może go wykorzystać przy kolejnym zakupie, w sklepie pokazanym na kuponie. Gracz odlicza kwotę rabatu z kuponu od ceny produktu, który chce kupić.



Darmowy bilet: To jest darmowy bilet na jedną z atrakcji centrum handlowego. Gracz zatrzymuje kartę i używa jej następnym razem, gdy wyląduje na pokazanym na niej polu "atrakcji".



Atrakcja: Gracz idzie prosto do pola z pokazaną "atrakcją" i płaci kwotę pokazaną na karcie (z wyjątkiem pól "Relaks", które są darmowe).

Spotkanie ze znajomym:
Gracz traci kolejkę.



Zgubiona torba: Gracz zdejmuje ze swojej listy zakupów jeden żeton torby z zakupami.



Sklep do wyboru:

Gracz idzie prosto do wybranego przez siebie sklepu, i może tam coś kupić.



Uwaga: Jeśli gracz nie ma wystarczającej kwoty pieniędzy, aby zapłacić za atrakcję, musi odsprzedać jeden lub więcej swoich zakupów do banku za cenę wskazaną na liście zakupów. Gracz zdejmuje ze swojej listy odpowiedni żeton z torbą na zakupy i ze środka planszy bierze kwotę za jaką sprzedał produkt. Jeśli gracz nie ma więcej pieniędzy i nie ma już nic do sprzedania - wypada z gry.

Koniec gry:

Pierwszy gracz, który zakupi wszystkie produkty ze swojej listy zakupów wygrywa grę.

Autor gry: Babayaga

P'TIT MARKET

DJ08533

Ostrzeżenie - małe elementy.
Niebezpieczeństwo zadławienia.



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com