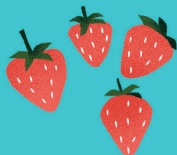


FR EN DE
ES IT

P'tit market

5-10 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT NL SE
DA RU



FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

P'tit market

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x 1



x 4



x 24



x 30



x 26



x 4



x 1

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 :

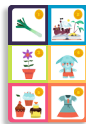
**Cases boutiques :**

Lorsqu'il arrive sur une case "boutique", le joueur peut décider d'acheter l'article indiqué sur sa carte. Sinon, il pioche une carte.

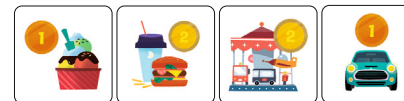
- S'il achète : il paie le montant noté sur sa liste de courses. Il prend un jeton sac qu'il pose sur la carte correspondante de sa liste et dépose l'argent de son paiement sur les cases centrales du plateau.

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 :**

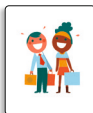
Ticket gratuit pour une des activités du centre. Le joueur garde la carte et l'utilise au prochain arrêt sur la case "activité" correspondante.

**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.

Aim of the game:

To be the first player to buy all the items on your shopping list.

**Getting the game ready:**

Place the game board in the middle of the players. Give €15 to each player, then place the rest of the money tokens on the squares in the middle of the board. Shuffle the "action" cards and put them face-down on the square in the middle of the board. Each player chooses a shopping list and a counter. They place the list in front of them, and the counter on the "P'TIT MARKET" square on the board.

Put the bag tokens to one side of the board.

Playing the game:

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. The player rolls the dice and moves the number of spaces shown, following the arrow around the board. They carry out the action shown on the square they land on:

**Shop squares:**

If a player lands on a "shop" square, they can choose to buy an item shown on their list. If not, they pick up a card.

- If they do decide to buy an item, they pay the amount shown on their shopping list. They take a bag token and place it on the relevant space on their list, then put the money for their purchase on the spaces in the middle of the board.

N.B.: A player cannot buy the same item twice.

- If they don't want to buy it, or can't buy an item in the shop (because they already have an item from that shop or they don't have enough money), they pick up an "action" card and carry out the action shown.

Bank squares:

If a player lands on a "bank" square, they take €5 from the squares in the middle of the board. Players also get €5 when they have gone all the way around the board, either landing on or passing the "P'TIT MARKET" square.

**Activity squares:**

If a player lands on an "activity" square, they must pay for the activity shown by putting the money on the squares in the middle of the board. The price of each activity is shown on the square. Players can also pay with a **free ticket**.

Relaxation squares:

If a player lands on a "relaxation" square, they don't have to do anything. Once a player has completed the action shown on the square, the game moves on to the next player.

**"Action" cards:****Bank:**

The player goes go to the nearest bank counter and receives €5.

**Discount coupon:**

The player keeps the discount coupon and can put it towards their next purchase in the shop shown on the coupon. They deduct the amount shown on their coupon from the price of the item they want to buy.

**Free ticket:**

This is a free ticket for one of the shopping centre's activities. The player keeps the card and uses it the next time they land on the "activity" square it shows.

**Activity:**

The player goes straight to the "activity" square shown and pays the amount required (except for "relaxation" squares, which are free).

**Meet a friend:**

The player skips a turn.

**Lost bag:**

The player removes one of their bag tokens from their shopping list.

**Shop of your choice:**

The player goes straight to a shop of their choice and can buy something there.



N.B.: If a player does not have enough money to pay for an activity, they must resell one or more of their purchases to the bank at the price shown on their shopping list. They remove the relevant bag token and take the sale amount from the money in the middle of the table. If a player has no more money and nothing to sell, they are out of the game.

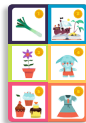
End of the game:

The first player to finish their shopping list wins the game.

A game by Babayaga.

Ziel des Spiels:

Als erster Spieler die Einkäufe auf seiner Einkaufsliste zu erledigen.

**Spielvorbereitung:**

Der Spielplan wird in die Mitte der Spieler gelegt. An jeden Spieler werden 15 Euro verteilt, die restlichen Geldchips werden auf die Felder in der Mitte des Spielplans gelegt. Die Aktionskarten werden gemischt und in einem Stapel verdeckt auf das Feld in der Mitte des Spielplans gelegt. Jeder Spieler nimmt sich eine Einkaufsliste und legt sie vor sich hin. Er nimmt sich auch eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld „P'TIT MARKET“.

Die Einkaufstaschen-Chips werden neben das Spielplan gelegt.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler würfelt und zieht auf dem Spielplan in Pfeilrichtung um die gewürfelte Augenzahl vor. Er führt die Aktion des Feldes aus, auf dem er landet:

**Die Felder des Spielplans****„Geschäft“:**

Wenn der Spieler auf einem Feld „Geschäft“ landet, kann er entscheiden, ob er diesen Artikel auf seiner Einkaufsliste kauft. Andernfalls zieht er eine Aktionskarte.

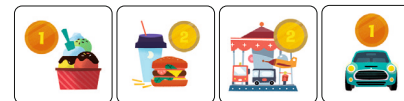
- Bei Kauf: Der Spieler zahlt den Betrag auf seiner Einkaufsliste. Er nimmt einen Einkaufstaschen-Chip und legt ihn auf das entsprechende Feld seiner Liste. Das Geld für die Bezahlung legt er auf die Felder in der Mitte des Spielplans.

HINWEIS: Ein Spieler kann nicht zweimal den gleichen Artikel kaufen.

- Wenn er keinen Artikel in diesem Geschäft kaufen will oder kaufen kann (weil er schon einen Artikel des Geschäftes besitzt oder nicht genug Geld hat), zieht er eine Aktionskarte und führt die entsprechende Aktion aus.

„Bank“:

Der Spieler erhält 5 Euro von den Feldern in der Mitte des Spielplans. Jeder Spieler, der eine Runde um das Spielplans gemacht hat und das Feld „P'TIT MARKET“ passiert oder darauf landet, erhält ebenfalls 5 Euro.

**„Aktivität“:**

Der Spieler muss für diese Aktivität bezahlen. Er legt dafür das Geld zur Bezahlung auf die Felder in der Mitte des Spielplans.

Der Preis der Aktivität steht auf dem Feld. Der Spieler kann auch mit einem **Gratisticket** bezahlen (s. Seite 10).

„Freizeit“:

Der Spieler macht hier eine Pause, nichts passiert.

Sobald die Aktion eines Feldes ausgeführt wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Aktionskarten:****Bank:**

Der Spieler erhält 5 Euro von den Feldern in der Mitte des Spielplans.

**Rabattgutschein:**

Der Spieler behält den Rabattgutschein und kann ihn beim nächsten Kauf im entsprechenden Geschäft einlösen. Er zieht den Betrag des Rabattgutscheins vom Preis des Artikels, den er kauft, ab.



Gratisticket:

Gratisticket für eine der Aktivitäten im Einkaufszentrum. Der Spieler hebt die Karte auf und verwendet sie beim nächsten Halt auf dem entsprechenden Feld „Aktivität“.



Aktivität:

Der Spieler zieht sofort auf ein Feld dieser Aktivität und führt sie aus.



Treffen mit einem Freund:

Der Spieler setzt eine Runde aus.



Einkaufstasche verloren:

Der Spieler entfernt einen Einkaufstaschen-Chip von seiner Einkaufsliste.



Freie Auswahl:

Der Spieler geht sofort zum von ihm gewählten Geschäft und kann dort einkaufen.



HINWEIS: Wenn ein Spieler kein Geld mehr hat, um eine Aktivität zu bezahlen, muss er einen oder mehrere seiner Einkäufe an die Bank zum Preis, der auf seiner Einkaufsliste steht, verkaufen. Er entfernt den entsprechenden Einkaufstaschen-Chip und erhält den Betrag für diesen Verkauf aus der Mitte des Tisches zurück.

Hat ein Spieler weder Geld noch Einkäufe, die er verkaufen kann, scheidet er aus.

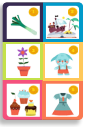
Spielende:

Der erste Spieler, der mit seiner Einkaufsliste fertig ist, gewinnt das Spiel.

Ein Spiel von Babayaga.

Objetivo del juego:

Ser el primer jugador en terminar las compras que figuran en su lista de la compra.



Preparación del juego:

Se coloca el tablero en el centro de los jugadores. Se reparten 15 euros a cada jugador y se pone el resto de las fichas de dinero en las casillas centrales del tablero. Se barajan las cartas de acción y se colocan en un montón, boca abajo, en la casilla central del tablero. Cada jugador elige una lista de la compra, que se coloca delante, y una ficha que coloca en la casilla de “P’TIT MARKET” del tablero. Las fichas de bolsas se colocan al lado del tablero.

Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador lanza el dado y avanza en el tablero en el sentido de la flecha el número de casillas indicado por el dado. Efectúa la acción de la casilla a la que llega:



Casillas de tienda:

Cuando llega a una casilla de tienda, el jugador puede decidir comprar el artículo indicado en su carta. De lo contrario, saca una carta.

- Si compra: paga la cantidad indicada en su lista de la compra. Toma una ficha de bolsa, la coloca sobre la carta correspondiente de su lista y deposita el dinero de su pago en las casillas centrales del tablero.

Atención: un jugador no puede comprar el mismo artículo dos veces.

- Si no quiere o no puede comprar un artículo en la tienda (porque ya tiene un artículo de la tienda o no tiene suficiente dinero), saca una carta de acción y realiza la acción que figura en esta.

Casillas de banco:

El jugador recibe 5 euros de las casillas centrales del tablero. Del mismo modo, tan pronto como un jugador da la vuelta al tablero y pasa o llega a la casilla de **"P'TIT MARKET"**, recibe 5 euros.

**Casillas de actividad:**

Cuando llega a una casilla de actividad, el jugador debe pagar por la actividad propuesta y deposita el dinero de su pago en las casillas centrales del tablero. El precio de la actividad se indica en la casilla correspondiente.

El jugador también puede pagar con un **tique gratuito**.

Casillas de descanso:

Cuando llega a una casilla de descanso, no pasa nada.

Una vez realizada la acción de la casilla, es el turno del siguiente jugador.

**Cartas de acción:****Banco:**

El jugador va al mostrador más cercano y recibe 5 euros.

**Vale de descuento:**

el jugador se queda con el vale de descuento, que puede usar en la próxima compra en la tienda correspondiente. Entonces, deducirá el importe de su vale de descuento del precio del artículo que tiene que comprar.

**Tique gratuito:**

Tique gratuito para una de las actividades del centro. El jugador guarda la carta y la usa en la siguiente parada en la casilla de actividad correspondiente.

**Actividad:**

El jugador va inmediatamente a la casilla de actividad y paga el tique (salvo en la casilla de descanso, que es gratuita).

**Encuentro con un amigo:**

El jugador pierde el turno.

**Pérdida de la bolsa:**

El jugador retira una de las fichas de bolsa de su lista de la compra.

**Tienda de su elección:**

El jugador va inmediatamente a la tienda de su elección, en la que puede realizar una compra.



Atención: si un jugador no tiene dinero para pagar una actividad, debe revender una o más de sus compras al banco al precio indicado en su lista de la compra. Retira la ficha de bolsa correspondiente y recibe el importe de esta venta con el dinero del centro de la mesa.

Si un jugador no tiene dinero ni compras para vender, queda eliminado.

Final de la partida:

el primer jugador que termine su lista de la compra gana la partida.

Un juego de Babayaga.



Scopo del gioco:

Essere i primi ad acquistare tutti gli articoli sulla propria lista della spesa.

Preparazione del gioco:

Si posiziona il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve 15 €; i restanti gettoni “soldi” vengono posizionati sulle caselle centrali del tabellone. Si mescolano poi le carte “azione” e si dispongono in un mazzo coperto al centro del tabellone. Ogni giocatore sceglie una lista della spesa, che posiziona di fronte a sé, e una pedina, che posiziona sulla casella “P’TIT MARKET”. I gettoni “borsa” sono posizionati a lato del tabellone.

Svolgimento del gioco:

Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Il giocatore lancia il dado e avanza sul tabellone nel senso della freccia e del numero di caselle indicato dal dado. Poi compie l'azione indicata nella casella dove arriva:



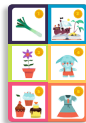
Caselle negozio:

Quando arriva su una casella “negozio”, il giocatore può acquistare l'articolo indicato sulla sua carta. Altrimenti pesca una carta.

- In caso di acquisto, paga l'importo indicato sulla lista della spesa. Prende un gettone “borsa” che posiziona sulla carta corrispondente della lista e posiziona il gettone utilizzato per pagare sulle caselle centrali del tabellone.

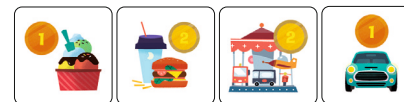
N.B.: *un giocatore non può acquistare due volte lo stesso articolo.*

- Se non vuole o non può acquistare nessun articolo del negozio (perché ne possiede già uno o non ha abbastanza soldi), pesca una carta “azione” ed effettua l'azione indicata su questa carta.



Caselle banca:

Il giocatore ritira 5 € dalle caselle centrali del tabellone. Un giocatore ritira 5 € anche quando compie il giro completo del tabellone e passa o arriva sulla casella “P’TIT MARKET”.

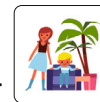


Caselle attività:

Quando arriva su una casella attività, il giocatore deve pagare l'attività indicata posizionando i soldi necessari sulle caselle centrali del tabellone. Il prezzo dell'attività è indicato sulla casella. In alternativa il giocatore può utilizzare un **buono omaggio** per pagare.

Caselle relax:

Quando un giocatore finisce su una casella relax, non succede niente. Una volta terminata l'azione indicata sulla casella, tocca al giocatore successivo.



Le carte “azione”:

Banca:

il giocatore avanza fino allo sportello più vicino e ritira 5 €.



Buono sconto:

il giocatore può utilizzare il buono sconto per acquistare un articolo nel negozio corrispondente. In questo caso, dedurrà l'importo del buono sconto dal prezzo dell'articolo da acquistare.



Buono omaggio:

buono omaggio per una delle attività del centro. Il giocatore conserva la carta che potrà utilizzare quando si fermerà nella casella attività corrispondente.

**Attività:**

il giocatore avanza fino alla casella attività e paga il biglietto (tranne per la casella "relax", dove non paga niente).

**Incontro con un amico:**

Il giocatore salta il turno.

**Borsa smarrita:**

il giocatore toglie uno dei gettoni "borsa" dalla propria lista della spesa.

**Negozi a scelta:**

Il giocatore avanza subito fino al negozio che preferisce, dove può effettuare un acquisto.



N.B.: se un giocatore non ha più soldi per pagare un'attività, deve rivendere alla banca uno o più articoli acquistati alla tariffa indicata sulla lista della spesa. In questo caso, toglie il gettone "borsa" dalla carta e ritira dal centro del tavolo i gettoni "soldi" corrispondenti al prezzo dell'articolo venduto. Se un giocatore non ha più soldi, né articoli da rivendere, viene eliminato.

Fine della partita:

Vince il giocatore che completa per primo la propria lista della spesa.

Un gioco Babayaga.**Objetivo do jogo:**

Ser o primeiro jogador a comprar tudo o que vem na sua lista de compras.

**Preparação do jogo:**

O tabuleiro é colocado no centro dos jogadores. Distribui 15€ a cada jogador e coloca as restantes peças de dinheiro nas casas centrais do tabuleiro. Baralha as cartas de ação e coloca-as em pilha, viradas para baixo, na casa central do tabuleiro. Cada jogador escolhe uma lista de compras que coloca à sua frente e um peão que é colocado na casa "P'TIT MARKET" do tabuleiro. As peças de saco são colocadas ao lado do tabuleiro.

Decorrer do jogo:

Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador lança o dado e avança pelo tabuleiro no sentido da seta e no número de casas indicado pelo dado. Realiza a ação da casa onde calha:

**Casa de loja:**

Quando cai numa casa de loja, o jogador pode escolher comprar o artigo indicado na sua carta. Caso contrário, tira uma carta.

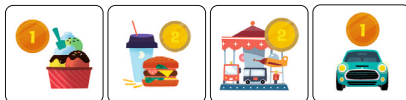
- Se comprar, paga o montante indicado na sua lista de compras. Pega numa peça de saco que coloca na casa correspondente da sua lista e coloca o dinheiro do pagamento nas casas centrais do tabuleiro.

Nota: um jogador não pode comprar 2 vezes o mesmo artigo.

- Se não quiser ou se não puder comprar o artigo da loja (por já ter o artigo da loja ou por não ter dinheiro suficiente), tira uma carta «ação» e executa a ação mencionada nesta.

Casas de banco:

o jogador retira 5€ das casas centrais do tabuleiro. Da mesma forma, quando um jogador percorrer todo o tabuleiro e passar ou cair na casa **“P’TIT MARKET”**, ganha 5€.

**Casas de atividade:**

Quando calha numa casa de atividade, o jogador tem de pagar pela atividade proposta e coloca o dinheiro do seu pagamento nas casas centrais do tabuleiro. O preço da atividade está marcado na casa. O jogador pode também pagar com um **bilhete gratuito**.

Casas de espera:

Quando se calha numa casa de espera, não se passa nada. Uma vez realizada esta ação, a vez passa para o jogador seguinte.

**As cartas de ação:****Banco:**

o jogador dirige-se ao balcão mais próximo e ganha 5€.

**Vale de desconto:**

O jogador ganha o vale de desconto que poderá ser utilizado na próxima compra na respetiva loja. O montante do seu vale de desconto será então deduzido do preço do artigo a ser comprado.

**Bilhete grátis:**

bilhete grátis para uma das atividades do centro. O jogador guarda a carta e utiliza-a da próxima vez que calhar na casa da atividade correspondente.

**Atividade:**

o jogador desloca-se imediatamente para a casa de atividade e paga o bilhete (exceto na casa de espera que é gratuita).

**Encontrar um amigo:**

O jogador perde a vez.

**Perda de saco:**

o jogador retira uma das peças de saco da sua lista de compras.

**Loja à sua escolha:**

O jogador desloca-se imediatamente para a loja à sua escolha onde pode realizar uma compra.



Nota: se um jogador não tiver mais dinheiro para pagar uma atividade, terá de revender uma ou várias das suas compras ao banco, pelo preço indicado na lista de compras. Retira a peça de saco correspondente e recupera o montante desta venda com o dinheiro do centro da mesa.

Se um jogador já não tiver dinheiro nem compras para revender, é eliminado.

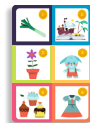
Fim do jogo:

O primeiro jogador que terminar a sua lista de compras ganha o jogo.

Um jogo Babayaga.

Doel van het spel:

Als eerste de boodschappenlijst volledig afwerken.



Vorbereiding van het spel:

Het bord wordt midden tussen de spelers geplaatst. Iedere speler krijgt € 15 en de resterende geldschijven worden op de vakjes in het midden van het bord gelegd. Schud de 'actiekaarten' en leg ze in een stapel, met de afbeelding naar beneden, op het vakje in het midden van het bord. Elke speler kiest een boodschappenlijst, legt deze voor zich neer en zet een pion op het vak 'P'TIT MARKET'. De tasschijven worden naast het bord gelegd.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler werpt de dobbelsteen en gaat met zijn pion evenveel vakjes vooruit (in de richting van de pijl) als het aantal ogen op de dobbelsteen. De speler verricht de handeling van het vakje waar hij op komt:



Winkelvakjes:

Wanneer de speler op een 'winkelvakje' komt, kan hij besluiten het artikel op zijn kaart te kopen. Koopt de speler het artikel niet, dan trekt hij een kaart.

- Koopt de speler het artikel wel: dan betaalt hij het bedrag dat op de boodschappenlijst staat. De speler pakt een tasschijf, legt deze op de bijbehorende kaart van zijn lijst en legt het te betalen bedrag op de vakjes in het midden van het bord.

N. B. : Een speler mag niet 2 keer hetzelfde artikel kopen.

- Als de speler geen artikel in de winkel kan of wil kopen (omdat hij al een artikel uit de winkel heeft of niet genoeg geld heeft), trekt hij een actiekaart en verricht de gevraagde handeling.

Bankvakjes:

De speler krijgt 5 euro van de vakjes in het midden van het bord. Zodra een speler de ronde heeft gelopen en op het beginvakje staat of dit passeert, krijgt hij ook 5 euro.



Activiteitenvakjes:

Wanneer een speler op een 'activiteitenvakje' komt, moet hij betalen voor de voorgestelde activiteit en legt hij het bedrag op de vakjes in het midden van het bord. De prijs van de activiteit staat op het vakje. De speler kan ook betalen met een **gratis bon**.

Ontspanningsvakjes:

Wanneer de speler op een 'ontspanningsvakje' komt, gebeurt er niets. Na het verrichten van de handeling is de volgende speler aan de beurt.



De actiekaarten:

Bank:

De speler gaat naar het dichtstbijzijnde loket en krijgt 5 euro.



Kortingsbon:

De speler bewaart de kortingsbon en kan deze gebruiken voor een volgende aankoop in de bijbehorende winkel. Hij trekt het bedrag van de kortingsbon af van de prijs van het artikel.



Gratis bon:

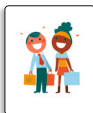
Gratis bon voor één van de activiteiten van het centrum. De speler bewaart de kaart en gebruikt hem wanneer hij op het bijbehorende activiteitenvakje staat.

**Activiteit:**

De speler gaat meteen naar het 'activiteitenvakje' en betaalt de bon (behalve voor het 'ontspanningsvakje', dat gratis is).

**Een vriend tegenkomen :**

De speler slaat een beurt over.

**Tas kwijt:**

De speler haalt een tasschijf uit de boodschappenlijst.

**Winkel naar keus:**

De speler gaat meteen naar de winkel van zijn keuze en kan daar iets kopen.



N. B. : Als een speler geen geld meer heeft om een activiteit te betalen, moet hij een of meer van zijn gekochte artikelen aan de bank verkopen tegen de prijs op de boodschappenlijst. De speler verwijdert de bijbehorende tasschijf en krijgt het verkoopbedrag uitbetaald met het geld in het midden van de tafel. Als een speler geen geld meer heeft en geen artikel meer heeft om te verkopen, kan hij niet verder spelen.

Einde van het spel:

De speler die als eerste zijn boodschappenlijst heeft afgewerkt, wint het spel.

Een Babayaga-spel.**Spelets mål:**

Bli först med att göra alla köp som står på inköpslistan.

**Spelförberedelser:**

Spelplanen placeras i mitten av spelarna. Dela ut 15 € till varje spelare och lägg resterande brickor med pengar mitt på spelplanen. Blanda handlingskorten och lägg dem i en hög med framsidan nedåt, på rutan mitt på spelplanen. Varje spelare väljer en inköpslista och lägger den framför sig och en spelpjäs som hen placerar på spelplanens "P'TIT MARKET". Brickorna med shoppingpåsar läggs bredvid spelplanen.

Så här spelar man:

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Spelaren kastar tärningen och flyttar det antal steg som tärningen visar i pilens riktning. Spelaren utför handlingen på den ruta där hen hamnar.

**Butiksrutor:**

När spelaren anländer till en "butiksruta" kan hen välja att köpa den vara som anges på kortet. Annars tar hen ett kort från högen.

- Om spelaren vill köpa så betalar hen beloppet om står på inköpslistan. Hen tar en shoppingpåse som hen placerar på motsvarande kort på sin lista och lägger pengarna för betalningen på spelplanens mittersta rutor.

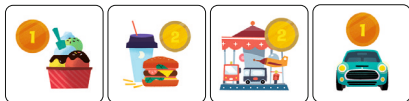
OBS: En spelare kan inte handla samma artikel två gånger.

- Om hen inte vill eller inte kan köpa ett föremål från butiken (eftersom hen redan har ett föremål från butiken eller inte har tillräckligt med pengar) drar hen ett handlingskort och utför handlingen som står på det.

Bankrutor:

Spelaren tar 5 euro från spelplanens mittersta rutor.

Så snart en spelare går runt spelplanen och passerar eller anländer till **“P’TIT MARKET”**, får hen tillbaka 5 euro.

**Aktivitetsrutor:**

När spelaren hamnar på en aktivitetsruta måste hen betala för den föreslagna aktiviteten och lägga pengarna för betalningen på spelplanens mittersta rutor. Priset för aktiviteten står på rutan. Spelaren kan även betala med en **gratiskupong**.

Avkopplingsrutor:

Om spelaren hamnar på en ”avkopplingsruta” händer ingenting. När handlingen på rutan är utförd går turen över till nästa spelare.

**Handlingskort:****Bank:**

Spelaren går till närmaste kassa och hämtar ut 5 euro.

**Rabattkuponger:**

Spelaren behåller rabattkupongen och kan använda den för nästa köp i motsvarande butik. Hen drar sedan av beloppet för sin rabattkupong från priset på varan som ska köpas.

**Gratiskupong:**

Gratiskupong för en av centrets aktiviteter. Spelaren behåller kortet och använder det vid nästa stopp på motsvarande ”aktivitetsruta”.

**Aktivitet:**

Spelaren går omedelbart till ”aktivitetsrutan” och betalar summan (med undantag för ”avkopplingsrutan” som är gratis).

**Möte med en vän:**

Spelaren står över sin tur.

**Förlorad påse:**

Spelaren tar bort en av brickorna med shoppingpåsar från sin inköpslista.

**Valfri butik:**

Spelaren går omedelbart till en valfri butik och kan handla där.



OBS: Om en spelare har slut på pengar för att betala för en aktivitet måste hen sälja ett eller flera av sina inköp till banken till det pris som anges på deras inköpslista. Hen tar bort motsvarande bricka med shoppingpåse och beloppet för denna försäljning med pengarna som ligger mitt på bordet.

Om en spelare har slut på pengar och inga köp hen kan sälja är hen ute ur spelet.

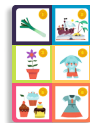
Spelets slut:

Den första spelaren som gör klart sin inköpslista vinner omgången.

Ett spel av Babayaga.

Målet med spillet:

At være den første spiller, der har købt alle tingene på sin indkøbsliste.



Forberedelse af spillet:

Spillepladen anbringes midt mellem spillerne. Uddel 15 euro til alle spillere og læg resten af pengejetonerne på felterne midt på pladen. Bland "handlingskortene" og læg dem i en bunke med skjult billedside på feltet midt på pladen. Hver spiller vælger en indkøbsliste, som han/hun placerer foran sig og en brik, som placeres på pladens **"P'TIT MARKET"**.

Posejetonerne placeres ved siden af pladen.

Spillets gang:

Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Spilleren kaster terningen og rykker frem på pladen i pilens retning med det antal felter, som terningen viser. Han/hun udfører den påkrævede handling på det felt, hvor han/hun lander:



Butiksfelter:

Når spilleren lander på et "butiksfelt", kan han/hun beslutte at købe den viste ting på sit kort. I modsat fald tager han/hun et kort ind.

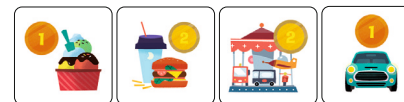
- Hvis spilleren køber: Han/hun betaler det beløb, der står på indkøbslisten. Han/hun tager en posejeton, som han/hun lægger på det tilsvarende kort på sin liste og lægger pengene til betaling ind på pladens midterste felter.

NB: En spiller kan ikke købe den samme ting 2 gange.

- Hvis han/hun ikke vil eller ikke kan købe tingen i butikken (fordi han/hun allerede har en ting fra denne butik eller ikke har penge nok), tager han/hun et "handlingskort" ind og udfører den handling, der bedes om.

Bankfelter:

Spilleren får 5 euro fra pladens midterste felter. Så snart en spiller har været hele vejen rundt på pladen og passerer eller lander på **"P'TIT MARKET"**, modtager han/hun 5 euro.



Aktivitetsfelter:

Når spilleren lander på et "aktivitetsfelt", skal han/hun betale for den tilbudte aktivitet og lægge pengene for betalingen ind på pladens midterste felter. Prisen for aktiviteten står på feltet. Spilleren kan også betale med en **gratis billet**.

Hvilefelter:

Når spilleren lander på et "hvilefelt", sker der ikke noget. Når feltets handling er udført, er det den næste spillers tur.



Handlingskort:

Bank:

Spilleren rykker hen til den nærmeste bank og får udbetalt 5 euro.



Rabatkupon:

Spilleren beholder rabatkuponen og kan bruge den ved det næste køb i den tilsvarende butik. Han/hun trækker rabatkuponens beløb fraprisen på den ting, der skal købes.



Gratis billet:

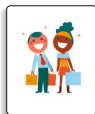
En gratis billet til en af centrets aktiviteter. Spilleren beholder kortet og bruger det ved næste stop på det tilsvarende "aktivitetsfelt".

**Aktivitet:**

Spilleren rykker omgående hen på "aktivitetsfeltet" og betaler med billetten (undtagen på "hvilefeltet", der er gratis).

**Møde med en ven:**

Spillerens tur springes over.

**Tab af en pose:**

Spilleren fjerner en posejeton fra sin indkøbsliste.

**Butik efter eget valg:**

Spilleren rykker straks hen til den ønskede butik og kan købe en ting i denne butik.



NB: Hvis en spiller ikke har flere penge til at betale en aktivitet, skal han/hun sælge en eller flere af sine indkøb til banken til den anførte pris på indkøbslisten. Han/hun fjerner den tilsvarende posejeton og får udbetalt beløbet for dette salg med pengene midt på bordet.

Hvis en spiller ikke har flere penge og intet at sælge, går han/hun ud af spillet.

Slutning af spillet:

Den første spiller, der har købt alle tingene på sin indkøbsliste, vinder spillet.

Et Babayaga-spil.**Цель игры:**

первым купить все товары из своего списка покупок.

**Подготовка к игре.**

Положите игровое поле в центре между игроками. Выдайте по 15 евро каждому игроку. Остальные жетоны «деньги» положите на центральные клетки поля. Перемешайте карточки «действие» и выложите их стопкой рубашками вверх на центральную клетку поля. Каждый игрок выбирает список покупок и кладет его перед собой, затем он выбирает себе фишку. Жетоны «пакет» положите рядом с полем.

Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и перемещается по полю в направлении стрелки на количество клеток, выпавшее на кубике. Остановившись на определенной клетке, он выполняет соответствующее действие:

**Клетки «магазин»:**

Если игрок остановился на клетке «магазин», он может купить товар из своего списка покупок. В противном случае он берет карточку.

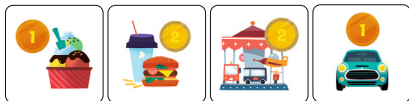
- В случае покупки игрок оплачивает сумму, указанную в его списке покупок. Он берет жетон «пакет» и кладет его на соответствующую клетку своего списка, а затем оплачивает товар, положив деньги на центральные клетки поля.

Примечание. Игрок не может купить один и тот же товар 2 раза.

- Если он не хочет или не может купить товар в магазине (т. к. у него уже есть этот товар или у него не хватает денег), он берет карточку «действие» и выполняет указанное на ней действие.

Клетки «банк»:

Игрок берет 5 евро с центральных клеток поля. Кроме того, если игрок сделал полный круг и остановился на клетке «P'TIT MARKET» или прошел ее, он также берет 5 евро.

**Клетки «услуга»:**

Если игрок остановился на клетке «услуга», он должен оплатить предложенную услугу, положив деньги на центральные клетки поля. Цена услуги указана на клетке. Для оплаты игрок также может использовать **бесплатный ваучер**.

Клетки «отдых»:

Если игрок остановился на клетке «отдых», ничего не происходит. После выполнения необходимых действий ход переходит к следующему игроку.

**Карточки «действие»:****Банк:**

Игрок идет в ближайшее отделение банка и берет 5 евро.

**Купон на скидку:**

Игрок оставляет купон у себя, чтобы затем использовать его при покупке в соответствующем магазине. В этом случае скидка по купону вычитается из цены товара.

**Бесплатный ваучер:**

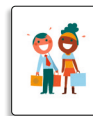
Ваучером можно оплатить услугу. Игрок оставляет его у себя, чтобы использовать его при остановке на соответствующей клетке «услуга».

**Услуга :**

Игрок сразу перемещается до клетки «услуга» и оплачивает ее (или до клетки «отдых», где оплата не нужна).

**Встреча с другом:**

Игрок пропускает ход.

**Потеря пакета:**

Игрок убирает один жетон «пакет» со своего списка покупок.

**Магазин на выбор:**

Игрок сразу перемещается до любого магазина на свой выбор и может купить там товар.



Примечание. Если у игрока не осталось денег, чтобы оплатить услугу, он должен продать в банке один или несколько купленных товаров по цене, указанной в списке покупок. Он убирает соответствующий жетон «пакет» и берет в центре поля деньги, вырученные от продажи. Если у игрока больше нет денег и товаров для продажи, он выбывает из игры.

Конец партии.

В партии побеждает игрок, который первым купил все товары из своего списка.

Автор игры: Babayaga.

CATALOGUE EN LIGNE ONLINE CATALOG



+ 150 JEUX / GAMES

2-99 ANS / YEARS

JEUX DE CARTES CARD GAMES



JEUX DE LOGIQUE LOGIC GAMES



@DjecoToys



JEUX DE PLATEAU BOARD GAMES



DJ08533



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