



P'TIT



MARKET



Jeu d'achat
Bying game
Einkaufsspiel
Juego de compra

5-10
ans
years



COOL
SCHOOL



5–10 лет



2–4 игрока



15 минут

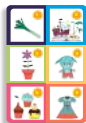
Правила игры **RUS**

В комплекте: 1 игровое поле, 4 фишки, 4 списка покупок, 1 кубик, 26 карточек «действие», 32 жетона «деньги» (10 по 1 евро, 10 по 2 евро, 12 по 5 евро), 24 жетона «пакет».

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. Перемещайте 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 и ставит ее на клетку «P'TIT MARKET» на поле. 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.

