

## Micul magazin, cod DJ08533

Vârsta recomandată 5-10 ani. Pentru 2-4 jucători.

Conține: 1 tablă de joc, 4 pioni, 4 liste de cumpărături, un zar, 26 cărți „acțiune”, 32 jetoane bani (10 x 1 €, 10 x 2 €, 12 x 5 €), 24 jetoane sacoșă.

Scopul jocului: Să fii primul jucător care cumpără toate articolele din lista ta de cumpărături.

Pregătirea jocului: plasați tabla de joc în mijlocul jucătorilor. Acordați 15 € fiecărui jucător, apoi așezați restul jetoanelor bani pe spațiul din centrul tablei. Amestecați cărțile „acțiune” și puneți-le cu fața în jos în centrul tablei de joc. Fiecare jucător alege o listă de cumpărături și un pion, apoi plasează lista de cumpărături în fața sa. Puneți jetoanele sacoșă pe o parte a tablei de joc.

Reguli de joc: Cel mai tânăr jucător începe, apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul aruncă zarul și mută numărul de spații afișat, în ordinea indicată de săgeată și realizează acțiunea prezentată pe pătratul pe care aterizează după cum urmează:

Magazin: Dacă un jucător aterizează pe o casetă „magazin”, acesta poate alege să cumpere un articol afișat pe lista sa. Dacă nu, ridică un card. - Dacă decide să cumpere un articol, plătește suma afișată pe lista sa de cumpărături. El ia un jeton sacoșă și îl plasează pe spațiul corespunzător de pe lista sa, apoi pune banii pentru cumpărare pe spațiul din centrul tablei de joc.

NB: Un jucător nu poate cumpăra același obiect de două ori. - Dacă nu dorește sau nu poate cumpăra un articol din magazin (deoarece are deja un articol din magazinul respectiv sau nu are suficienți bani), ridică un card de „acțiune” și efectuează respectiva acțiune.

Banca: Dacă un jucător aterizează pe un pătrat „bancă”, acesta ia 5 EUR din centrul tablei. Jucătorii primesc, de asemenea, 5 EUR atunci când au parcurs un circuit complet, fie că aterizează pe, fie că trec de piața „P'TIT MARKET”.

Activitate: Dacă un jucător aterizează pe un pătrat „activitate”, acesta trebuie să plătească pentru activitatea arătată punând banii în centrul tablei. Prețul fiecărei activități este afișat pe pătrat. Jucătorii pot plăti și cu un bilet gratuit.

Relaxare: dacă un jucător aterizează pe un pătrat „relaxare”, nu trebuie să facă nimic. Odată ce un jucător a finalizat acțiunea afișată pe careu, jocul se mută la următorul jucător.

Semnificația cărților „acțiune”:

Bancă: Jucătorul merge la cel mai apropiat ghișeu bancar și primește 5 EUR.

Cupon de reducere: jucătorul păstrează cuponul de reducere și îl poate pune la următoarea achiziție în magazinul afișat pe cupon. Ei deduc suma afișată pe cuponul lor din prețul articolului pe care doresc să îl cumpere.

Bilet gratuit: acesta este un bilet gratuit pentru una dintre activitățile centrului comercial. Jucătorul păstrează cartea și o folosește data viitoare când aterizează pe pătratul de „activitate” pe care îl arată.

Activitate: Jucătorul merge direct la pătratul „activitate” afișat și plătește suma necesară (cu excepția pătratelor „relaxare”, care sunt gratuite).

Faceți cunoștință cu un prieten: jucătorul renunță la un rând.

Sacoșă pierdută: Jucătorul își scoate unul dintre jetoanele sacoșă din lista de cumpărături.

Magazin la alegere: Jucătorul merge direct la un magazin la alegere și poate cumpăra ceva acolo.

N.B.: Dacă un jucător nu are suficienți bani pentru a plăti o activitate, acesta trebuie să revândă una sau mai multe achiziții la bancă la prețul afișat pe lista de cumpărături. Îndepărtează respectivul jeton sacoșă și preia suma de vânzare din banii din mijlocul mesei. Dacă un jucător nu mai are bani și nimic de vândut, nu mai este în joc.

Sfârșitul jocului: primul jucător care completează lista de cumpărături câștigă jocul.

Un joc de Babayaga.

Avertisment: contraindicat copiilor sub 3 ani, conține piese mici, pericol de înghițire.

Producător: Djeco, Franța.

Importator: Boribon Com SRL, [www.boribon.ro](http://www.boribon.ro)

