



P'TIT



MARKET



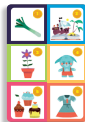
Jeu d'achat
Bying game
Einkaufsspiel
Juego de compra





Contenido: 1 tablero + 4 fichas + 4 listas de la compra + 1 dado + 26 cartas de acción + 32 fichas de dinero (10 x 1 €, 10 x 2 €, 12 x 5 €) + 24 fichas de bolsa.

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:

Quando 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:

Quando 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.

