



5–10 лет



2–4 игрока



15 минут

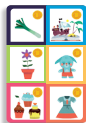
Правила игры **RUS**

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.



P'TIT MARKET

DJ08533

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertència. Partes pequeñas. Advertença. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



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