



# P'TIT



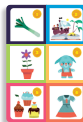
# MARKET



Jeu d'achat  
Bying game  
Einkaufsspiel  
Juego de compra



**Inhoud:** 1 bord + 4 pionnen + 4 boodschappenlijsten + 1 dobbelsteen  
+ 26 'actiekaarten' + 32 geldschijven (10 x € 1, 10 x € 2, 12 x € 5)  
+ 24 tasschijven.



**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.



**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.**



**Tas kwijt:**

De speler haalt een tasschijf uit de boodschappenlijst.

