

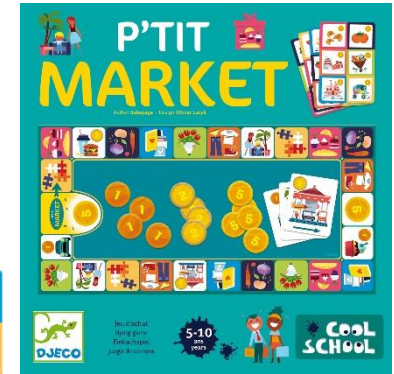
## DJ08533 Žaidimas - P'tit Market (Parduotuvė)

**Amžius:** nuo 5 iki 10 metų

**Žaidėjų skaičius:** 2-4

**Žaidimo trukmė:** 15 min.

**Žaidimo sudėtis:** 1 lenta + 4 figūrėlės + 4  
pirkinių sąrašai + 1 kauliukas + 26  
„veiksmo“ kortelės + 32 pinigų  
žetonai (10 x 1€, 10 x 2€, 12 x 5€)  
+ 24 krepšių žetonai.



**Žaidimo tikslas:** tapti pirmuoju žaidėju, nusipirkusiu visas prekes iš savo pirkinių sąrašo.

**Pasiruošimas žaidimui:** Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje. Išdalinkite kiekvienam žaidėjui po 15€, o likusius pinigų žetonus padėkite lentos viduryje. Išmaišykite „veiksmo“ kortas ir taip pat padėkite jas užverstas lentos viduryje. Kiekvienas žaidėjas išsirenka sau pirkinių sąrašą ir figūrėlę. Žaidėjai pasideda pirkinių sąrašą priešais save, o figūrėlę pasistato ant lentos „P'TIT MARKET“ laukelyje. Sudėkite pirkinių krepšių žetonus žaidimo lentos šone.

**Žaidimo eiga:** Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas ir jis tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjas meta kauliuką ir paeina ant lentos nurodytą laukelių skaičių pagal rodyklę. Tuomet žaidėjas turi atlikti veiksmą, parodytą ant to laukelio, kuriame sustojo:

**Parduotuvės laukeliai:**



Jei žaidėjas sustoja „parduotuvės“ laukelyje, jis gali pasirinkti pirkti prekę iš savo pirkinių sąrašo. Jei ne, žaidėjas pasiima kortelę.

Jei žaidėjas nusprendžia nusipirkti prekę, jis turi sumokėti sumą, kuri yra nurodyta jo pirkinių sąrašo. Žaidėjas paima pirkinių krepšio žetoną ir savo pirkinių sąrašo juo uždengia nupirktą prekę, o sumokėtus už pirkinį pinigus padeda į lentos vidurį.

**N.B.:** Žaidėjas negali nusipirkti tos pačios prekės du kartus.

Jei žaidėjas nenori pirkti prekės, ant kurios stovi, arba negali jos nusipirkti parduotuvėje (nes jau turi tokią pat prekę iš tos parduotuvės arba neturi pakankamai pinigų), jis pasiima iš kaladės stalo viduryje „veiksmo“ kortelę ir atlieka joje nurodytą veiksmą.

#### Banko laukeliai:

Jei žaidėjas sustoja „banko“ laukelyje, jis pasiima 5€ iš lentos viduryje sudėtų pinigų žetonų. Žaidėjas taip pat gauna 5€, kai apeina visą lentos ratą, atsistoja ant „P'TIT MARKET“ laukelio arba jį pralenkia.



**Veiklos laukeliai:** Jei žaidėjas sustoja

ant „veiklos“ laukelio, jis turi susimokėti už parodytą veiklą, padėdamas pinigus į lentos vidurį. Kiekvienos veiklos kaina nurodyta laukelyje. Žaidėjai taip pat gali atsiskaityti nemokamu bilietu.



**Poilsio laukeliai:** Jei žaidėjas sustoja „poilsio“ laukelyje, jam nereikia nieko daryti.



*Kai žaidėjas baigia savo ėjimą, žaidimą tęsia sekantis žaidėjas.*

#### „Veiksmo“ kortelės:

**Bankas:** žaidėjas eina iki artimiausio banko kasos ir gauna 5€.



**Nuolaidos kuponas:** žaidėjas pasilieka sau nuolaidos kuponą ir gali jį panaudoti kitam pirkiniiui kupone nurodytoje parduotuvėje. Žaidėjas atima kupone nurodytą sumą iš norimos įsigyti prekės kainos.



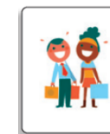
**Nemokamas bilietas:** tai nemokamas bilietas į vieną iš prekybos centro veiklų. Žaidėjas pasilieka kortelę ir panaudoja ją sekantį kartą, kai atsiduria toje kortelėje parodytos „veiklos“ laukelyje.



**Veikla:** žaidėjas eina tiesiai į rodomą „veiklos“ laukelį ir sumoka reikiamą sumą (išskyrus „poilsio“ langelius, kurie yra nemokami).



**Susitikote su draugu:** žaidėjas praleidžia ėjimą.



**Pamestas krepšys:** žaidėjas iš pirkinių sąrašo pašalina vieną iš savo krepšių žetonų.



**Jūsų pasirinkta parduotuvė:** žaidėjas gali eiti tiesiai į pasirinktą parduotuvę ir joje ką nors nusipirkti.



**N.B.:** Jei žaidėjas neturi pakankamai pinigų susimokėti už veiklą, jis turi perparduoti vieną ar kelis savo pirkinius bankui už pirkinių sąrašė nurodytą kainą. Žaidėjas nuima nuo kortelės atitinkamą pirkinių krepšio žetoną ir tos pirkinio kainos dydžio sumą iš stalo viduryje esančių pinigų. Jei žaidėjas nebeturi pinigų ir neturi nieko, ką galėtų parduoti, jis iškrenta iš žaidimo.

**Žaidimo pabaiga:** Pirmasis žaidėjas, surinkęs visus pirinius iš savo pirkinių sąrašo, laimi žaidimą.

Žaidimo autorius: Babayaga