

*Qui sera le plus malin pour faire ses courses !
Un jeu amusant pour faire ses achats, payer à la caisse
et calculer sa monnaie... comme les grands !*

*Pour les enfants de 6 ans et plus.
Nombre de joueurs : 2 à 4 et pour jouer seul*

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu : le supermarché
- 48 pièces de monnaie (5F, 2F et 1F)
- 1 porte-monnaie
- 4 listes de courses
- 16 jetons "article"
- 4 pions
- 1 dé
- 1 notice

À la première utilisation, égrapper les pièces de monnaie. (Ceci est à réaliser par un adulte de façon à bien enlever les points d'attache).

1^{er} JEU : ACHETER, C'EST GAGNER !

Durée moyenne d'une partie : 20 minutes

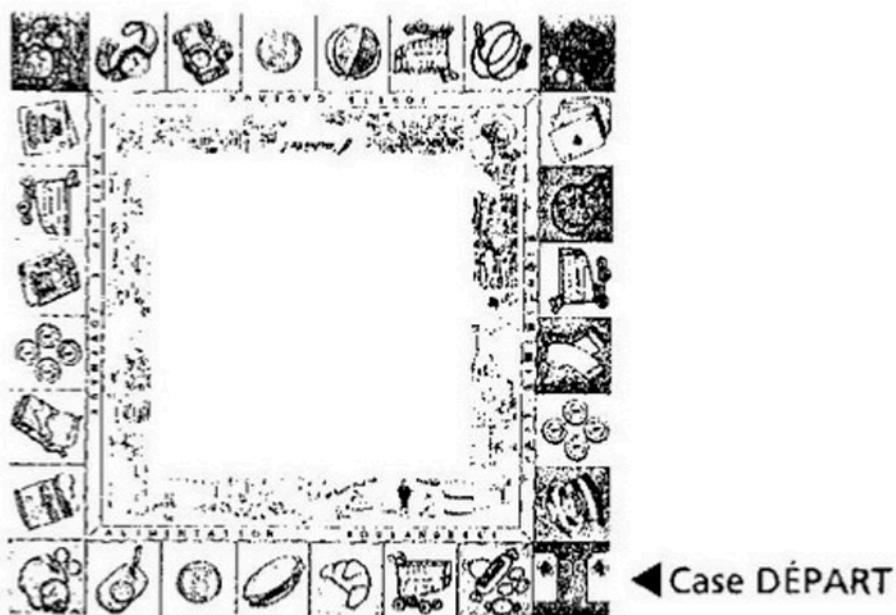
But du jeu

Acheter le plus possible d'articles avec ses pièces de monnaie.

Préparation du jeu

- Assembler les quatre parties du plan de jeu de façon à former le supermarché.
- Étaler les jetons "article", face visible, au centre du supermarché.
- Placer les pièces de monnaie dans la boîte : elles constituent la "caisse".

- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case DÉPART.
- Un joueur est désigné pour tenir la "caisse". Il distribue à chacun 10F = 5F + 2F + 2F + 1F.



Comment jouer ?

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance son pion d'autant de cases que de points indiqués sur le dé. Selon la case, il achète un article, reçoit de l'argent ou en perd (voir "Les cases de jeu"). Puis c'est au tour du joueur suivant...

- Si le joueur fait un "6" au dé, il ne déplace pas son pion, mais gagne toutes les pièces contenues dans le porte-monnaie. S'il est vide, il rejoue.

Les cases de jeu



- Cases ARTICLE

Le joueur annonce l'article à voix haute. Il cherche, au centre du supermarché, le jeton correspondant et lit le prix de

l'article (c'est la somme indiquée qui compte et non le détail des pièces).

- Si le joueur possède assez d'argent, il dit "J'achète !". Il paie à la "caisse" la somme indiquée. S'il doit recevoir de la monnaie, il la calcule et la réclame à la "caisse". Il prend ensuite le jeton "article" et le place devant lui.
- S'il n'a pas assez d'argent ou si l'article a déjà été acheté, il passe son tour.

Puis c'est au tour du joueur suivant...



- Cases CHARIOT

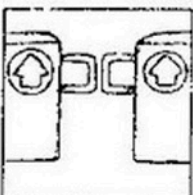
Le joueur achète un article de son choix. Il paie à la "caisse" et pose le jeton devant lui. Il place alors son pion sur la case de l'article acheté.

Si le joueur ne peut rien acheter, il passe son tour.



- Cases TIRELIRE

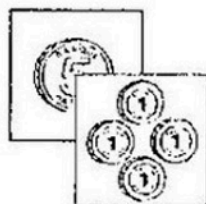
Le joueur reçoit 10F de la "caisse" à chaque fois qu'il passe par une case TIRELIRE ou s'y arrête.



- Case DÉPART

Le joueur reçoit 10F de la "caisse" à chaque fois qu'il passe ou s'arrête sur la case DÉPART.

Si un joueur, en déplaçant son pion grâce à la case CHARIOT, s'arrête ou passe par une case TIRELIRE ou par la case DÉPART, il ne reçoit pas d'argent.



- Cases PIÈCES DE MONNAIE

Le joueur reçoit de la "caisse" la somme indiquée et la place dans le porte-monnaie.



- Case TIRELIRE CASSÉE

Le joueur perd 5F qu'il remet dans la "caisse".

-S'il a moins de 5F, il donne ce qu'il a.

-S'il n'a aucune pièce de monnaie, il passe un tour.

Fin de la partie

Lorsque tous les jetons "article" ont été achetés, la partie s'arrête.

Les joueurs comptent leurs articles. Le joueur qui en possède le plus gagne la partie.

- En cas d'égalité, les joueurs additionnent les prix de tous leurs articles. Le vainqueur est celui qui obtient la somme la plus élevée.

- En cas de nouvelle égalité, les joueurs comptent la monnaie qui leur reste. Le gagnant est celui qui possède le plus de monnaie.

2^e JEU : LES QUATRE LISTES

(pour les plus grands)

Durée moyenne d'une partie : 20 minutes

Préparation du jeu

Elle est identique à celle du premier jeu.

But du jeu

Acheter les quatre articles inscrits sur la liste de courses.

Comment jouer ?

Chaque joueur choisit sa liste de courses. Puis, chacun, quand vient son tour, lance le dé et place son pion, comme dans le premier jeu.

Dans une partie à 2 joueurs, chacun peut choisir deux listes.

Quand un joueur s'arrête sur une case ARTICLE :

- Si l'article fait partie de sa liste, il peut l'acheter avec son argent;
- Si l'article ne fait pas partie de sa liste, il ne peut pas l'acheter;
- Si l'article a déjà été acheté, il rejoue (une seule fois).

Fin de la partie

Le joueur qui a été le plus rapide à acheter ses quatre articles gagne la partie. Les autres joueurs continuent jusqu'à ce que tous aient acheté leurs articles.

VARIANTE POUR JOUER SEUL

L'enfant décide d'acheter, par exemple, 5 articles au choix. Il reçoit 10F et déplace son pion comme dans le premier jeu.