



Koopspelletje

Vanaf 4 jaar
2 tot 4 spelers
15 min.



Contenu du jeu

- 1 speelbord,
- 9 rolluikkaarten,
- 1 dobbelsteen,
- 4 spelpijnen,
- 18 lolly's en een houder voor de lolly's
- 40 muntstukken.

Vorbereitung van het spel:

De lolly's worden in de houder gezet, de muntstukken worden ernaast gelegd. Het speelbord wordt midden tussen de spelers op tafel gelegd. Elke speler krijgt 2 muntstukken en zet zijn pion op een van de 4 hoeken.

Let op: meerdere spelers mogen op hetzelfde vakje staan.

De jongste speler begint, vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Verloop van het spel:

Als hij aan de beurt is, gooit de speler de dobbelsteen en gaat zoveel vakjes vooruit als de dobbelsteen aangeeft.

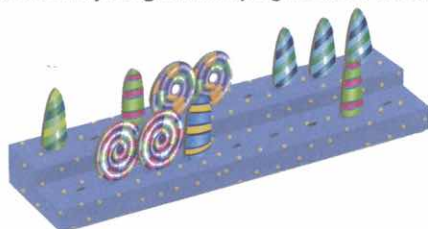
De spelers verplaatsen zich altijd met de klok mee.

- Lollyvakje: zodra een speler op een lollyvakje komt, kan hij kiezen of hij er een wil kopen. Hij betaalt dan het bedrag dat op het vakje staat aangegeven en pakt de lolly die met de afbeelding overeenkomt. Er wordt niet op de pof gekocht: als een speler niet genoeg munten heeft om zijn lolly te betalen, kan hij hem niet kopen.

Bijvoorbeeld op dit vakje: een blauwe lolly kost 1 muntstuk.

Zelfs als hij wel genoeg munten heeft, mag een speler trouwens maar één lolly tegelijk kopen.

Let op: als alle lolly's van het vakje al gekocht zijn, gebeurt er niets.



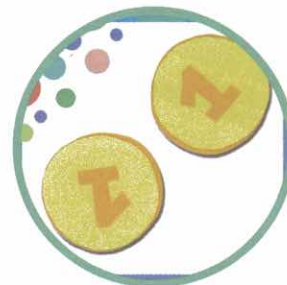
- Als hij op het jokervakje komt: hij besluit een lolly naar keuze te kopen.

Hij betaalt dan het bedrag van 2 muntstukken dat op het vakje staat aangegeven.

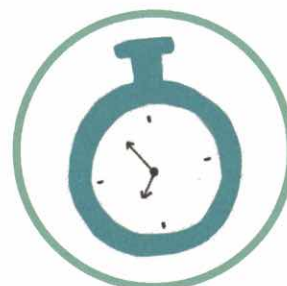


- Muntvakje: zodra een speler op een muntvakje staat, krijgt hij het aangegeven aantal munten.

Bijvoorbeeld op dit vakje: de speler krijgt 2 munten.



- Klokvakje: zodra een speler op een klokvakje komt, wordt een van de 9 rolluikkaarten op het winkelbord gelegd.



Dan is de volgende speler aan de beurt, en zo voort.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen wanneer de winkel geheel gesloten is (9 kaarten neergelegd) of wanneer alle lolly's verkocht zijn.

De speler met de meeste lolly's wint het spel.

Bij gelijkspel wint de speler die de meeste munten heeft.



Jeu d'achat

Âge : 4 à 8 ans
Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée de la partie : 15 minutes

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu,
- 9 cartes « stores »,
- 1 dé,
- 4 pions joueurs,
- 18 sucettes et un support pour les sucettes,
- 40 pièces de monnaie

But du jeu

Avoir le plus de sucettes à la fin de la partie.

Préparation du jeu

Les sucettes sont positionnées sur leur support, les pièces de monnaies sont placées à côté. Le plateau de jeu est positionné sur la table au centre des joueurs. Chaque joueur reçoit 2 pièces de monnaie et place son pion sur l'un des 4 coins. Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

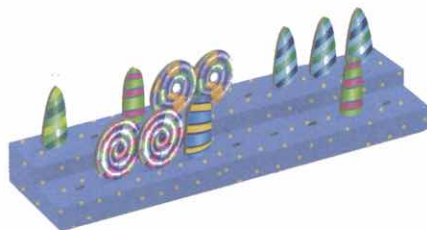
Déroulement du jeu

Lors de son tour de jeu, le joueur lance le dé et se déplace du nombre de cases indiquées par le dé.

- S'il s'arrête sur une case sucette : il décide d'en acheter ou non. Pour cela il doit régler la somme indiquée sur la case.



Par exemple sur cette case : une sucette vaut 1 pièce de monnaie. Bien entendu, il ne peut l'acheter que s'il reste des sucettes de ce type sur le présentoir, et s'il dispose d'assez de pièces pour en acheter. Puis c'est au tour du joueur suivant.

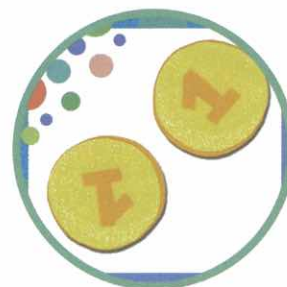


- S'il s'arrête sur la case joker : il décide d'acheter la sucette de son choix.



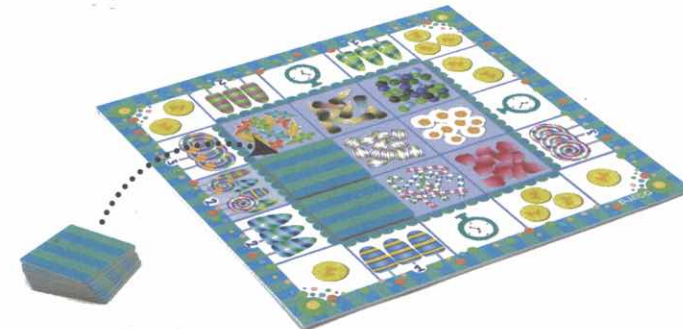
Pour cela il doit régler la somme de 2 pièces de monnaie, comme indiqué sur la case.

- S'il s'arrête sur une case pièces : il gagne le nombre de pièces indiquées.



Par exemple sur cette case : le joueur reçoit 2 pièces. Puis c'est au tour du joueur suivant.

- S'il s'arrête sur une case horloge : on place sur le plateau « boutique » une des 9 cartes « store ».



Puis la main passe au joueur suivant et ainsi de suite.

Qui gagne ?

La partie s'arrête lorsque le store est complètement fermé (9 cartes « store » placées), ou lorsqu'il n'y a plus de sucettes à vendre. Le gagnant est celui qui a le plus de sucettes. En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus d'argent remporte la partie.