



5-10 jaar



2-4 spelers



15 min

Spelregels

NL

houd: 1 bord + 4 pionnen + 4 boodschappenlijsten + 1 dobbelsteen
 26 'actiekaarten' + 30 geldschijven (10 x €1, 8 x €2, 12 x €5)
 24 tasschijven.



oel van het spel: Als eerste de boodschappenlijst volledig afwerken.

oorbereiding van het spel: Het bord wordt midden tussen de spelers eplaatst. Iedere speler krijgt €15 en de resterende geldschijven worden op de akjes in het midden van het bord gelegd. Schud de 'actiekaarten' en leg ze in een :apel, met de afbeelding naar beneden, op het vakje in het midden van het bord. Ike 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.

erloop van het spel:

e jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De eler werpt de dobbelsteen en gaat met zijn pion evenveel vakjes vooruit (in de chting van de pijl) als het aantal ogen op de dobbelsteen. De speler verricht de andeling van het vakje waar hij op komt:



inkelvakjes:

anneer de speler op een 'winkelvakje' komt, kan hij besluiten het artikel op zijn iart te kopen. Koopt de speler het artikel niet, dan trekt hij een kaart. oopt de speler het artikel wel: dan betaalt hij het bedrag dat op de bood- happenlijst staat. De speler pakt een tasschijf, legt deze op de bijbehorende iart van zijn lijst en legt het te betalen bedrag op de vakjes in het midden van et 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 ver-richt 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.



Activiteitsvakjes:

Wanneer een speler op een 'activiteitsvakje' 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.



Tas kwijt:

De speler haalt een tasschijf uit de boodschappenlijst.



Winkel naar keus:

De speler gaat meteen naar de winkel van zijn keuze en kan daar iets kopen.



I. 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 'e boodschappenlijst. De speler verwijdert de bijbehorende tasschijf en krijgt het erkoopbedrag uitbetaald met het geld in het midden van de tafel. Is een speler geen geld meer heeft en geen artikel meer heeft om te verkopen, kan hij niet verder spelen.

Inde van het spel: De speler die als eerste zijn boodschappenlijst heeft afgewerkt, wint het spel.

en Babayaga-spel.