



# P'TIT MARKET

DJ08533

 5-10

 2-4

 15 min



**Auteur :** Babayaga  
**Illustrateur :** Sébastien Chebret

**JEU D'APPRENTISSAGE**  
→ **CALCUL**

**BUT DU JEU :** être le premier joueur à terminer les achats de sa liste de courses.

### COMMENT JOUER ?

Chaque joueur reçoit une liste de 6 produits à acheter et une somme de 15 €. A son tour de jeu, chaque joueur lance le dé pour se déplacer sur le plateau. S'il arrive sur une case « boutique », il peut acheter l'article de sa liste. S'il a déjà l'article de la boutique ou s'il n'a pas assez d'argent, il pioche une carte. Celle-ci peut donner un avantage (bons de réduction, ticket gratuits pour des activités) ou au contraire contraindre le joueur à une dépense non prévue (parking, marchand de glace). Le premier joueur à avoir terminé sa liste de course remporte la partie.

**+++ Un premier jeu d'achat pour apprendre à rendre la monnaie ou calculer une remise tout en s'amusant !**

**Author:** Babayaga  
**Illustrator:** Sébastien Chebret

**LEARNING GAME**  
→ **CALCULATION**

**OBJECT:** to be the first player to buy all the things on your shopping list.

### HOW TO PLAY?

Each player receives a list of 6 products to buy, and €15. When it's their turn, each player rolls the die to move around the board. If a player lands on a "store" square, they can buy an item shown on their list. If they already have the item in the shop or if they don't have enough money, they draw a card. This can give an advantage (discount vouchers, free tickets for activities) or, on the other hand, force the player to make an unplanned expenditure (parking, ice cream shop). The first player to complete their shopping list wins the game.

**+++ A first shopping game to learn how to give change or calculate a discount while having fun!**

