

MEMO LOTO SHOP

Author Antoine Gallée Design Marion Billet



3 ans
3 años
3 Jahre

3-6

F GB D E I
P NL S DK RUS



MEMO LOTO SHOP

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold Conteúdo • Игровой комплект



x 4



x 4



x 16



Contenu du jeu : 4 plateaux « magasin », 4 listes de course, 16 jetons Recto / verso (une face article, une face magasin)

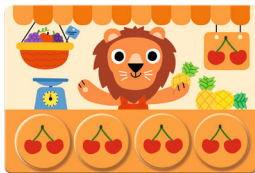
But du jeu : Être le premier à compléter sa liste de courses.

Mise en place :

Poser les 4 plateaux « magasin » au centre des joueurs.

Mélanger les jetons face « magasin ». Les poser, toujours face « magasin » sur les plateaux correspondants en prenant soin à ce que les joueurs ne voient pas les faces « articles » des jetons. (Les jetons ont la couleur du magasin correspondant pour faciliter la mise en place.)

Chaque joueur choisit une liste de course qu'il pose devant lui.

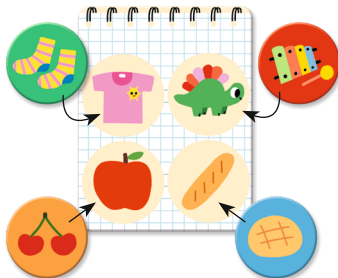


Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur démarre puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne un jeton sur un des magasins de façon à ce que tous les joueurs puissent le voir.

- Si l'article retourné correspond à un des articles de sa liste de course, il le prend et le pose sur sa liste.
 - Si l'article retourné ne correspond pas à un des articles de sa liste de course, il le retourne et le repose au même endroit.
- Puis c'est au joueur suivant de jouer.

NB : Les listes de course possèdent un article de chaque magasin. Il n'est donc pas nécessaire de retourner dans un magasin dès lors que l'on y a déjà récupéré un article.



Fin de la partie : Dès qu'un joueur a complété sa liste de course il remporte la partie.

Un jeu d'Antoine Gallée



Contents: 4 “shop” boards, 4 shopping lists, 16 double-sided tokens (with an “item” side and a “shop” side)

Aim of the game: to be the first player to complete their shopping list.

Setting up:

Place the four “shop” boards between the players in the centre. Shuffle the tokens with the “shop” side face up. Place them on the corresponding boards (with the “shop” side still face up), while making sure that the players do not see the “item” side of the tokens. (To make setup easier, tokens have the same colour as their corresponding shop.)

Each player chooses a shopping list and places it in front of them.



Playing the game:

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction.

The first player turns over a token on one of the shops so that all players can see it.

- If the item revealed matches one of the items from their shopping list, the player takes it and places it on their list.
- If the item revealed does not match one of the items from their shopping list, the player turns it back over and places it in the same spot.

Then it is the next player's turn to play.

N.B.: the shopping lists include one item from each store. As such, it is not necessary to return to a store once you have already retrieved an item from it.



End of the game: the first player to complete their shopping list wins the game.

A game by Antoine Gallée



Inhalt: 4 „Laden“-Spielfelder, 4 Einkaufslisten, 16 beidseitig bedruckte Spielchips (Vorderseite: Produkt, Rückseite: Laden)

Ziel des Spiels: Sei der erste Spieler, der seine Einkaufsliste komplett erfüllt hat!

Vorbereitung:

Die 4 „Laden“-Spielfelder werden in die Mitte des Tisches gelegt.

Die Chips werden mit der „Laden“-Seite nach oben und auf die dazugehörigen Spielfelder gelegt. Achtet dabei darauf, dass die Spieler nicht die „Produkt“-Seite der Chips sehen. (Um die Zuordnung zu erleichtern, haben die Chips die Farbe des dazugehörigen Ladens).

Jeder Spieler wählt eine Einkaufsliste und legt sie vor sich.



Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler dreht einen Chip auf einem der Läden so um, dass alle Spieler ihn sehen können.

- Wenn das umgedrehte Produkt auch auf seiner Einkaufsliste zu sehen ist, nimmt der Spieler den Chip und legt ihn auf seine Liste.
 - Wenn das umgedrehte Produkt nicht auf seiner Einkaufsliste zu sehen ist, dreht er den Chip wieder um und legt ihn an den gleichen Platz zurück.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Die Einkaufslisten enthalten ein Produkt aus jedem Laden. Es ist daher nicht nötig, einen Chip in einem Laden umzudrehen, wenn man dort bereits ein Produkt gefunden hat.



Spielende: Sobald ein Spieler seine Einkaufsliste komplett erfüllt hat, gewinnt er das Spiel.

Ein Spiel von Antoine Gallée

Contenido: 4 tableros de tiendas, 4 listas de la compra, 16 fichas con anverso y reverso (una cara de artículo y una cara de tienda)

Objetivo del juego: Completar primero la lista de la compra.

Preparación del juego:

Colocar los 4 tableros de tienda en el centro, entre los jugadores. Mezclar las fichas de «tienda». Colocarlas, siempre con la cara de tienda boca arriba, en los tableros correspondientes, prestando atención a que los jugadores no vean las caras de artículo de las fichas. (Las fichas son del color de la tienda correspondiente para facilitar la colocación).

Cada jugador elige una lista de la compra y se la coloca delante.



Desarrollo de la partida:

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador le da la vuelta a una ficha en una de las tiendas, de modo que todos los jugadores puedan verla.

- Si el artículo mostrado corresponde a uno de los artículos de su lista de la compra, el jugador lo coge y lo coloca en su lista.
 - Si el artículo mostrado no corresponde a ninguno de los artículos de su lista de la compra, el jugador le da la vuelta y lo vuelve a colocar en el mismo lugar.
- Luego, es el turno del siguiente jugador.

Atención: Las listas de la compra constan de un artículo de cada tienda. Por ello, no es necesario darles la vuelta a las fichas de una tienda una vez que ya se haya encontrado un artículo.



Fin de la partida: cuando un jugador ha completado su lista de la compra, gana la partida.

Un juego de Antoine Gallée



Contenuto: 4 tabelloni “negozi”, 4 liste della spesa, 16 gettoni fronte-retro (un lato “articolo”, un lato “negozi”)

Obiettivo del gioco: essere i primi a completare la propria lista della spesa.

Preparazione:

disporre i 4 tabelloni “negozi” al centro, in mezzo ai giocatori. Mescolare i gettoni, con il lato “negozi” in vista. Disponili, sempre con il lato “negozi” in vista, sui tabelloni corrispondenti, facendo attenzione che i giocatori non vedano il lato “articolo”. (I gettoni hanno il colore del negozio corrispondente per facilitare la corretta disposizione).

Ciascun giocatore sceglie una lista della spesa che mette davanti a sé.

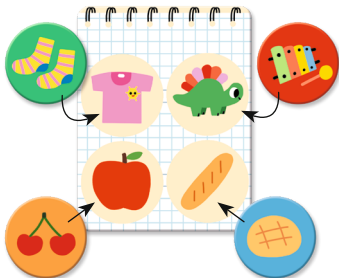


Svolgimento della partita:

comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Il primo giocatore sceglie un gettone in uno dei negozi e lo capovolge, in modo che tutti possano vederlo.

- Se l'articolo del gettone capovolto corrisponde a uno degli articoli sulla lista della spesa del giocatore, quest'ultimo prende il gettone e lo mette sulla propria lista.
- Se l'articolo del gettone girato non corrisponde a uno degli articoli sulla lista della spesa del giocatore, quest'ultimo rigira il gettone e lo rimette allo stesso posto. Tocca poi al giocatore seguente.

N.B.: le liste della spesa includono un articolo di ogni negozio. Se si è già recuperato un articolo, non è necessario ritornare nello stesso negozio.



Fine della partita: vince il giocatore che completa per primo la propria lista della spesa.

Un gioco di Antoine Gallée



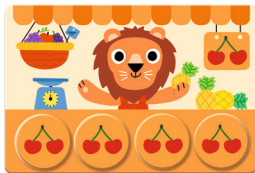
Conteúdo: 4 tabuleiros "loja", 4 listas de compras, 16 peças de dupla face (um lado "artigo" e um lado "loja")

Objetivo do jogo: ser o primeiro a completar a sua lista de compras.

Preparação:

Coloquem os 4 tabuleiros "loja" no centro dos jogadores. Baralhem as peças com o lado "loja" virado para cima. Coloquem-nas, sempre com o lado "loja" virado para cima, nos tabuleiros correspondentes, tendo cuidado para os jogadores não verem os lados "artigo" das peças (as peças têm a cor da loja correspondente para facilitar a colocação).

Cada jogador escolhe uma lista de compras e coloca-a à sua frente.



Decorrer do jogo:

Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O primeiro jogador vira uma peça sobre uma das lojas para que todos os jogadores a possam ver.

- Se o artigo virado corresponder a um dos artigos da sua lista de compras, o jogador recolhe-o e coloca-o na sua lista.
- Se o artigo virado não corresponder a um dos artigos da sua lista de compras, o jogador vira-o e coloca-o de volta no mesmo sítio.

A vez passa depois para o jogador seguinte.

Nota: as listas de compras incluem um artigo de cada loja. Portanto, não é necessário regressar a uma loja se já lá foi recuperado um artigo.



Fim do jogo: assim que um jogador tiver completado a sua lista de compras, ganha o jogo.

Um jogo de Antoine Gallée



Inhoud: 4 'winkel'-speelborden, 4 boodschappenlijstjes, 16 fiches met aan de ene kant een artikel en aan de andere kant een winkel

Doel van het spel: de eerste zijn die alle boodschappen van zijn boodschappenlijstje heeft gedaan.

Vorbereiding:

Leg de 4 winkel-speelborden midden tussen de spelers. Hussel de fiches door elkaar met de 'winkel'-kant naar boven. Leg ze met de 'winkel'-kant zichtbaar op de bijhorende speelborden, zonder dat de spelers de andere kant met het 'artikel' kunnen zien. (Om het voorbereiden gemakkelijker te maken, hebben de fiches dezelfde kleur als de winkel waar ze bij horen.)

Elke speler kiest een boodschappenlijstje uit en legt dit voor zich neer.



Verloop van het spel:

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

De eerste speler draait een fiche op een van de winkels om, zodat alle spelers het kunnen zien.

- Als het artikel op deze fiche op een van zijn boodschappenlijstjes staat, mag de speler deze fiche pakken en op zijn lijstje leggen.
 - Als het artikel op deze fiche niet op een van zijn boodschappenlijstjes staat, moet de speler de fiche weer omdraaien en op dezelfde plek terugleggen.
- De volgende speler is nu aan de beurt.

NB: op elk boodschappenlijstje staat een artikel uit 1 van de 4 winkels. De spelers hoeven dus niet meer naar een winkel terug te gaan als ze al een artikel uit deze winkel hebben.



Einde van het spel: de speler die als eerste zijn boodschappenlijstje compleet heeft, wint het spel.

Een spel van Antoine Gallée



Innehåll: 4 spelplattor "Butik", 4 inköpslistor, 16 brickor med fram- och baksida (en sida med en artikel, en sida med en butik).

Spelets mål: att bli den första som gör klar sin inköpslista.

Förberedelser:

Spelplattorna "Butik" Lägg de 4 "butiksplattorna" mitt mellan spelarna. Blanda alla brickorna med butikssidan upp. Placera dem, alltid med butikssidan uppåt, på motsvarande brickor, och se till att spelarna inte ser artikelsidorna på brickorna. (brickorna har samma färg som motsvarande butik för att underlätta). Varje spelare väljer en inköpslista och lägger den framför sig.



Så här spelas spelet:

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Den första spelaren vänder på en bricka på en av butikerna så att alla spelare kan se den.

- Om artikeln på baksidan matchar en av artiklarna på inköpslistan, tar spelaren den och placerar den på sin lista.
- Om artikeln på baksidan inte matchar en av artiklarna på inköpslistan, vänder spelaren på den och lägger tillbaka den på samma ställe.

Sedan är det nästa spelares tur att spela.

OBS: Inköpslistorna innehåller en artikel från varje butik. Det är därför inte nödvändigt att gå tillbaka till en butik om man redan har hämtat en artikel där.



Spelomgångens slut: så snart en spelare har gjort klar sin inköpslista vinner hen spelomgången.

Ett spel av Antoine Gallée

Indhold: 4 "butiksplader", 4 indkøbslister, 16 jetoner med for- og bagside (en "vareside" og en "butikside")

Spillets målsætning: At være den første, der gør sin indkøbsliste færdig.

Placering:

Placer de 4 "butiksplader" midt mellem spillerne. Bland jetonerne med "butikssiden" vendt op. Læg dem på de tilsvarende plader med "butikssiden" vendt op og pas på, at spillerne ikke ser jetonerne "vareside". (Jetonerne har samme farve som den tilsvarende butik for at gøre placeringen nemmere.)

Hver spiller vælger en indkøbsliste, som han/hun placerer foran sig.



Spillets forløb:

Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Den første spiller vender en jeton på en af butikspladerne om, således at alle spillere kan se den.

- Hvis varen svarer til en af varerne på spillerens indkøbsliste, tager han/hun den og lægger den på sin liste.
- Hvis varen ikke svarer til en af varerne på spillerens indkøbsliste, vender han/hun den om og lægger tilbage det samme sted.

Så er det den næste spillers tur.

NB: Indkøbslisterne har en vare fra alle butikker. Det er derfor ikke nødvendigt at vende tilbage til en butik, når man har fået fat på en vare fra denne butik.



Spillets afslutning: Når en spiller har gjort sin indkøbsliste færdig, vinder han/hun spillet.

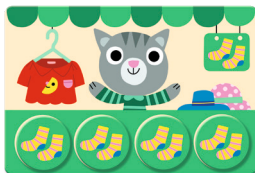
Et spil af Antoine Gallée

В комплекте: 4 карточки «магазин», 4 списка покупок, 16 двусторонних жетонов (одна сторона — «товар», другая — «магазин»)

Цель игры: первым купить все товары по списку.

Подготовка:

Выложите 4 карточки «магазин» в центре между игроками. Перемешайте жетоны стороной «магазин» вверх. Положите их стороной «магазин» вверх на соответствующие карточки, не показывая игрокам стороны «товар» этих жетонов. (Цвета жетонов совпадают с цветом их магазина, чтобы упростить выкладку.) Каждый игрок берет список покупок и кладет его перед собой.



Ход партии :

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Первый игрок открывает жетон любого магазина, чтобы все игроки могли его видеть.

- Если открывшийся товар есть в списке покупок игрока, он берет его и кладет на свой список.
- Если открывшегося товара нет в его списке покупок, игрок переворачивает жетон и кладет его на то же место.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Примечание. В список покупок включено по одному товару из каждого магазина, поэтому игрокам не нужно возвращаться в магазин, где они уже купили товар.



Конец партии: тот, кто первым купил все товары по своему списку, побеждает в партии.

Автор игры: Антуан Галле

DJ08537



3, rue des Grands-Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com