

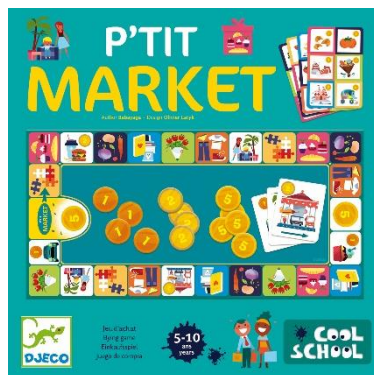
DJ08533 Rahamäng „Läheme poodi!”

Vanus: 5-10 a

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuulub: 1 mängulaud, 4 nuppu, 4 ostunimekirja, 1 täring, 26 tegevuskaarti, 32 raha žetooni (10 x 1 €, 10 x 2 €, 12 x 5 €), 24 koti žetooni.

Mängu eesmärk: olla esimene mängija, kes ostab kõik oma ostunimekirjas olevad asjad.



Mängu ettevalmistamine

Asetage mängulaud mängijate keskele. Andke igale mängijale 15 €, seejärel pange ülejäänud rahažetoonid mängulaua keskel asuvatele ruutudele. Segage tegevuskaardid läbi ja pange need mängulaua keskel olevale ruudule, pilt allapoole. Iga mängija valib endale ostunimekirja ja nupu, paneb nimekirja enda ette ja nupu mängulaua ruudule „P'TIT MARKET”. Ostukoti žetoonid asetatakse mängulaua kõrvale.

Mängu käik: Alustab noorim mängija ja mängukord liigub edasi päripäeva. Mängija veeretab täringut ja liigub saadud arvu võrra samme edasi, järgides mängulaua ümber jooksvat noolt. Mängija teeb sellel ruudul näidatud tegevuse, millel ta peatub:



Poe ruudud:

Kui mängija satub poe ruudule, saab ta osta vastava kategooria eseme, juhul kui see on tema poenimekirjas.

- Kui ta otsustab mõne kauba osta, maksab ta ostunimekirjas näidatud summa, pannes ostu eest raha mängulaua keskele. Seejärel võtab ostukoti žetooni ja asetab selle oma ostunimekirja vastavasse kohta.

NB! Mängija ei saa osta sama asja kaks korda.

- Kui ta ei soovi või ei saa poest kaupa osta (tal on see asi juba olemas, seda ei ole tema nimekirjas või tal ei ole piisavalt raha), võtab ta tegevuskaardi ja teeb sellel näidatud tegevuse.



Panga ruudud: kui mängija satub panga ruudule, võtab ta laua keskel 5€ žetooni. Mängijad saavad 5€ ka iga kord, kui nad on teinud tiiru ümber mängulaua, kas maandudes ruudul „P'TIT MARKET” või minnes sellest üle.

Tegevusruudud: kui mängija satub mündiga tähistatud tegevusruudule, peab ta näidatud tegevuse eest maksma, pannes raha laua keskel olevatele ruutudele. Iga tegevuse hind on ruudule märgitud. **Mängijad saavad maksta ka tasuta piletiga.**



Puhkeruudud: kui mängija satub puhkeruudule, ei pea ta midagi tegema.



Kui mängija on ruudul näidatud tegevuse ära teinud, on kord järgmise mängija käes.

Tegevuskaardid

Pank: mängija läheb lähimasse pangakontorisse ja saab 5 €.



Sooduskupong: mängija jätab sooduskupongi endale ja saab seda kasutada kupongil näidatud poes järgmise ostu jaoks. Kupongil näidatud summa lahutatakse soovitud kauba hinnast.



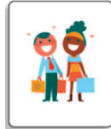
Tasuta pilet: see on tasuta pilet, millega saab teha ühe tegevuse kaubanduskeskuses. Mängija jätab kaardi endale ja kasutab seda järgmisel korral, kui satub sellel näidatud tegevusruudule.



Tegevus: mängija läheb otsekohe näidatud tegevusruudule ja maksab sellel näidatud summa (välja arvatud puhkeruududel, mis on tasuta).



Kohtumine sõbraga: mängija jätab käigu vahele.



Koti kaotamine: mängija võtab oma ostunimekirjast ühe koti žetooni ära.



Mine vabalt valitud poodi: mängija läheb otsekohe enda valitud poodi ja saab sealt midagi osta.

NB! Kui mängijal ei ole tegevuse eest tasumiseks piisavalt raha, peab ta ühe või mitu asja oma ostunimekirjast näidatud hinnaga pangale edasi müüma. Ta võtab vastava koti märgi ära ja võtab laua keskel olevast rahast müügisumma. Kui mängijal ei ole enam raha ega midagi müüa, on ta mängust väljas.

Mängu lõpp

Mängu võidab esimene mängija, kes ostab kõik oma ostunimekirjas olevad asjad.

