

Grandir avec Nathan .com

Le site qui vous accompagne
dans votre rôle de parents



- Les dossiers
- Les fiches-conseils
- Votre espace personnalisé
- Les activités pour votre enfant



Tous les mois :

- Les experts
- Le forum
- La lettre

www.grandiravec Nathan.com

Nathan

© 2009 Diset
Sous licence marque Nathan®.
Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset
www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info@diset.com

Nathan

J'achète



Illustrations : Pronto

Contenu : 1 plateau de jeu (51 x 51 cm), 6 boutiques, 48 jetons-articles en bois, 4 pions-personnages en bois, 2 dés en bois, 4 porte-monnaie, 8 listes de courses et 48 pièces de 1 euro.

4+
ans

2 à 4
joueurs



la crèmerie



la boulangerie



la pharmacie



le primeur



la poissonnerie



le kiosque à journaux

On va au marché : n'oublie pas ta liste !

Des fruits, des légumes, du pain et du savon...

Tu as de l'argent dans ton porte-monnaie, mais il faut te dépêcher pour être le premier à finir tes courses !

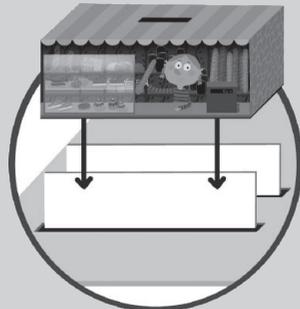
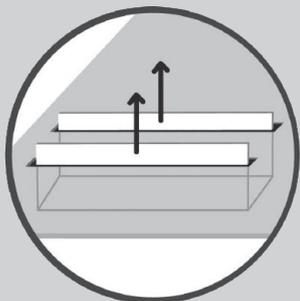
But du jeu

Être le premier à sortir du marché en ayant rempli sa liste de courses.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Préparation du plateau

- Placer les 6 boutiques sur le plateau (suivant le modèle ci-dessous) sur les emplacements de même couleur, grâce aux cales en carton.
 - Placer les 48 jetons-articles autour des boutiques sur les cercles de couleur correspondants.
 - Chaque joueur choisit un pion-personnage et un porte-monnaie de même couleur. Il reçoit 12 euros et une liste de courses.
- Les pions-personnages sont placés sur la case « Entrée » du marché.



Comment jouer ?

Le joueur le plus jeune commence la partie.

Chacun jette à son tour le dé avec des chiffres et avance son pion dans la direction qu'il veut.

- S'il tombe sur une case beige, le joueur passe son tour.
- S'il tombe sur une case de couleur, il peut acheter dans la boutique de cette couleur l'article illustré sur sa liste :
 - Il lance le dé avec des euros pour en connaître le prix (1, 2 ou 3 euros) et choisit alors d'acheter ou non l'article.
 - Si le prix lui convient, il met la somme correspondante dans la fente de la boutique. Il pose le jeton-article sur sa liste de courses.
 - S'il trouve le prix trop élevé, il choisit d'attendre un prochain tour.
- Si le joueur tombe sur une case « dé », il lance le dé avec des chiffres et avance à nouveau.
- S'il tombe sur une case « cadeau », il peut prendre gratuitement un jeton-article dans n'importe quelle boutique pour compléter sa liste !

Si un joueur n'a plus d'argent pour finir de compléter sa liste, il doit essayer de tomber sur une case « cadeau » pour l'obtenir.

Une fois tous les achats de sa liste terminés, le joueur doit se diriger vers la sortie du marché. Le joueur qui sort le premier du marché, en ayant fini sa liste, a gagné.

Variante :

Pour augmenter la difficulté, chaque joueur reçoit 2 listes de courses et 24 euros.

