

## LV – Latviešu

### DJ08533 Izglītojoša spēle - Tirgus

**Ieteicamais vecums:** 5-10 gadi

**Spēlētāju skaits:** 2 – 4 spēlētāji

**Spēles ilgums:** 15 minūtes

**Komplektā ietilpst:** 1 spēles pamatne, 4

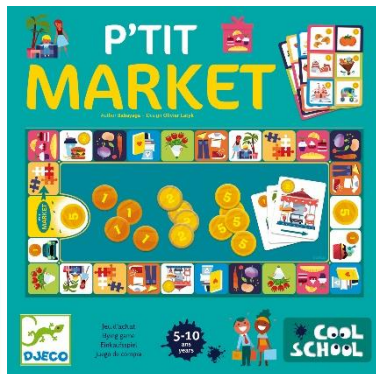
žetoni, 4 iepirkumu saraksti, 1

metamais kauliņš, 26

“darbības” kārtis, 32 naudas

žetoni (10 x €1, 10 x €2, 12 x €5)

un 24 iepirkumu maišiņa žetoni.



**Spēles mērķis:** būt pirmajam, kurš iegādājas visas lietas no  
sava iepirkumu saraksta.

**Sagatavošanās spēlei:** spēles pamatni novietojiet galda vidū starp visiem spēlētājiem. Katram spēlētājam izsniedz €15, atlikušos naudas žetonus novieto uz lauciņiem pamatnes vidū. “Darbības” kārtis samaisa un novieto tās kaudzītē ar attēliem uz leju, spēles pamatnes vidū. Katrs spēlētājs izvēlas vienu iepirkumu sarakstu un žetonu. Iepirkumu sarakstu spēlētāji novieto sev priekšā, bet izvēlēto žetonu – uz pamatnes lauciņa “P’tit Market”. Iepirkumu maišiņa žetonus novieto blakus pamatnei, vienā no pusēm.

**Spēles norise:** spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Spēlētājs met metamu kauliņu un pārvieto savu žetonu tik lauciņus uz priekšu, cik norāda metamais kauliņš, virzoties bultiņas norādītāja virzienā uz pamatnes. Lauciņš, uz kura spēlētājs apstājas, norāda, kāda darbība jāveic:



#### Veikalu lauciņi:

Ja spēlētājs ar savu žetonu apstājas uz “veikala” lauciņa, spēlētājs var izvēlēties iegādāties kādu no precēm, kas ir viņa iepirkumu sarakstā. Ja ne, tad spēlētājs paceļ “darbības” kārti.

- Ja spēlētājs izvēlas iegādāties preci, viņš samaksā tik daudz naudas, cik norādīts iepirkumu sarakstā. Kad samaksāts, spēlētājs var paņemt iepirkumu maišiņa žetonu un novieto to uz atbilstošā lauciņa savā iepirkumu sarakstā. Pirkumā izmantoto naudu novieto atbilstošajās vietās spēles pamatnes vidū.

**Svarīgi!** Spēlētājs nedrīkst pirkt vienu un to pašu preci divreiz.

- Ja spēlētājs negrib vai nevar iegādāties preci (jo tādu jau ir iegādājušies vai arī nepietiek naudas atbilstošajam pirkumam), spēlētājs paceļ vienu “darbības” kārti un izpilda uz tās norādīto darbību (*skatīt noteikumus zemāk*).

**Banku lauciņi:** Ja spēlētājs ar savu žetonu apstājas uz “bankas” lauciņa, spēlētājs var paņemt €5 no naudas, kas atrodas spēles pamatnes vidū. 5 eiro var saņemt arī tad, ja spēlētājs ir apgājis apkārt visai spēles pamatnei, šķērsojot vai apstājoties uz lauciņa “P’tit Market”.



**Aktivitāšu lauciņi:** Ja spēlētājs ar savu žetonu apstājas uz “aktivitāšu” lauciņa, spēlētājam jāsamaksā par attiecīgo aktivitāti, kas norādīta uz lauciņa. Samaksāto naudu novieto spēles pamatnes vidū. Aktivitātes cena norādīta uz attiecīgā aktivitāšu lauciņa. Par aktivitāti var samaksāt arī ar **bezmaksas biļeti**, ja spēlētājam tā ir.



**Atpūtas lauciņi:** Ja spēlētājs ar savu žetonu apstājas uz “atpūtas” lauciņa, spēlētājam nekas nav jā dara.



*Kad uz darbības lauciņa norādītā darbība ir paveikta, gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.*

#### “Darbības” kārtis:

**Banka:** Spēlētājs dodas uz tuvāko bankas lauciņu un saņem €5.



**Atlaižu kupons:** spēlētājs patur šo kārti sev un var izmantot savā nākošajā pirkumā, iepirkoties veikalā, kas norādīts uz atlaižu kopona. Spēlētājs atņem uz kupona norādīto summu no preces, kuru tie grasās iegādāties, cenas.



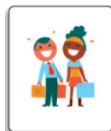
**Bezmaksas biļete:** šī ir bezmaksas biļete, kuru var izmantot kādā no iepirkšanās centra aktivitātēm. Spēlētājs patur šo kārti sev un var izmantot, kad nākamreiz apstāsies uz norādītās “aktivitātes” lauciņa.



**Aktivitāte:** Ja tiek pacelta kāda no šīm kārtīm, spēlētājs uzreiz dodas uz norādīto aktivitāšu lauciņu, kas redzams uz kārts, un samaksā prasīto cenu par aktivitāti (izņemot gadījumos, ja jānododas uz "atpūtas" lauciņu, jo tas ir bez maksas).



**Satiec draugu:** spēlētājs izlaiž gājieni.



**Pazudis iepirkumu maisiņš:** spēlētājs noņem vienu no saviem iepirkumu maisiņiem, kas novietoti uz iepirkumu saraksta (ja tādi ir).



**Veikals pēc izvēles:** spēlētājs var doties uz jebkuru no veikaliem pēc paša izvēles, lai iegādātos sev nepieciešamo preci.



**Svarīgi!** Ja spēlētājam nepietiek naudas, lai samaksātu par kādu no prasītajām darbībām vai aktivitātēm, spēlētājam jāpārdod viens vai vairāki no saviem pirkumiem, pārdodot tos bankai par tādu cenu, kāda norādīta iepirkumu sarakstā. Tad spēlētājs noņem attiecīgo iepirkuma maisiņa žetonu no sava iepirkumu saraksta un paņem attiecīgo naudas summu no naudas, kas atrodas spēles pamatnes vidū. Ja spēlētājam vairs nav naudas un nav arī preces, ko pārdot, spēlētājs izstājas no spēles.

**Spēles beigas:** spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais pabeidz savu iepirkumu sarakstu (katrai precei iepirkumu sarakstā iepretī ir iepirkuma maisiņa žetons).

*Spēles autors: Babayaga.*

## LT – Lietuvių

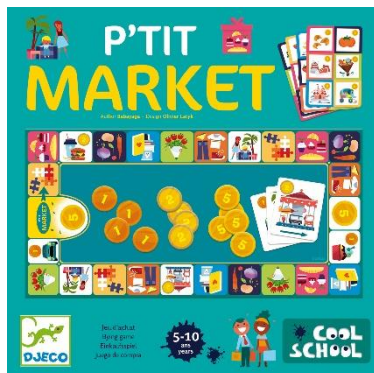
### DJ08533 Žaidimas - P'tit Market (Parduotuvė)

**Amžius:** nuo 5 iki 10 metų

**Žaidėjų skaičius:** 2-4

**Žaidimo trukmė:** 15 min.

**Žaidimo sudėtis:** 1 lenta + 4 figūrėlės + 4 pirkinų sąrašai + 1 kauliukas + 26 „veiksmo“ kortelės + 32 pinigų žetonai (10 x 1€, 10 x 2€, 12 x 5€) + 24 krepšių žetonai.



**Žaidimo tikslas:** tapti pirmuoju žaidėju, nusipirkusiu visas prekes iš savo pirkinų sąrašo.

**Pasiruošimas žaidimui:** Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje. Išdalinkite kiekvienam žaidėjui po 15€, o likusius pinigų žetonus padėkite lentos viduryje. Išmaišykite „veiksmo“ kortas ir taip pat padėkite jas užverstas lentos viduryje. Kiekvienas žaidėjas išsirenka sau pirkinų sąrašą ir figūrėlę. Žaidėjai pasideda pirkinų sąrašą priešais save, o figūrėlę pasistato ant lentos „P'TIT MARKET“ laukelyje. Sudėkite pirkinų krepšių žetonus žaidimo lentos šone.

**Žaidimo eiga:** Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas ir jis tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjas meta kauliuką ir paeina ant lentos nurodytą laukelių skaičių pagal rodyklę. Tuomet žaidėjas turi atlikti veiksmą, parodytą ant to laukelio, kuriame sustoja:

#### Parduotuvės laukeliai:



Jei žaidėjas sustoja „parduotuvės“ laukelyje, jis gali pasirinkti pirkti prekę iš savo pirkinų sąrašo. Jei ne, žaidėjas pasiima kortelę.

Jei žaidėjas nusprendžia nusipirkti prekę, jis turi sumokėti sumą, kuri yra nurodyta jo pirkinų sąrašo. Žaidėjas paima pirkinų krepšio žetoną ir savo pirkinų sąrašo juo uždengia nupirktą prekę, o sumokėtus už pirkinį pinigus padeda į lentos vidurį.

**N.B.:** Žaidėjas negali nusipirkti tos pačios prekės du kartus.

Jei žaidėjas nenori pirkti prekės, ant kurios stovi, arba negali jos nusipirkti parduotuvėje (nes jau turi tokią pat prekę iš tos parduotuvės arba neturi pakankamai pinigų), jis pasiima iš kaladės stalo viduryje „veiksmo“ kortelę ir atlieka joje nurodytą veiksmą.

#### Banko laukeliai:

Jei žaidėjas sustoja „banko“ laukelyje, jis pasiima 5€ iš lentos viduryje sudėtų pinigų žetonų. Žaidėjas taip pat gauna 5€, kai apeina visą lentos ratą, atsistoja ant „P'TIT MARKET“ laukelio arba jį pralenkia.



**Veiklos laukeliai:** Jei žaidėjas sustoja ant „veiklos“ laukelio, jis turi susimokėti už parodytą veiklą, padėdamas pinigus į lentos vidurį. Kiekvienos veiklos kaina nurodyta laukelyje. Žaidėjai taip pat gali atsiskaityti nemokamu bilietu.



**Poilsio laukeliai:** Jei žaidėjas sustoja „poilsio“ laukelyje, jam nereikia nieko daryti.



*Kai žaidėjas baigia savo ėjimą, žaidimą tęsia sekantis žaidėjas.*

#### „Veiksmo“ kortelės:

**Bankas:** žaidėjas eina iki artimiausio banko kasos ir gauna 5€.



**Nuolaidos kuponas:** žaidėjas pasilieka sau nuolaidos kuponą ir gali jį panaudoti kitam pirkiniui kupone nurodytoje parduotuvėje. Žaidėjas atima kupone nurodytą sumą iš norimos įsigyti prekės kainos.



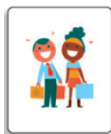
**Nemokamas bilietas:** tai nemokamas bilietas į vieną iš prekybos centro veiklų. Žaidėjas pasilieka kortelę ir panaudoja ją sekantį kartą, kai atsiduria toje kortelėje parodytos „veiklos“ laukelyje.



**Veikla:** žaidėjas eina tiesiai į rodomą „veiklos“ laukelį ir sumoka reikiamą sumą (išskyrus „poilsio“ langelius, kurie yra nemokami).



**Susitikote su draugu:** žaidėjas praleidžia ėjimą.



**Pamestas krepšys:** žaidėjas iš pirkinių sąrašo pašalina vieną iš savo krepšių žetonų.



**Jūsų pasirinkta parduotuvė:** žaidėjas gali eiti tiesiai į pasirinktą parduotuvę ir joje ką nors nusipirkti.



**N.B.:** Jei žaidėjas neturi pakankamai pinigų susimokėti už veiklą, jis turi perparduoti vieną ar kelis savo pirkinius bankui už pirkinių sąrašė nurodytą kainą. Žaidėjas nuima nuo kortelės atitinkamą pirkinių krepšio žetoną ir tos pirkinio kainos dydžio sumą iš stalo viduryje esančių pinigų. Jei žaidėjas nebeturi pinigų ir neturi nieko, ką galėtų parduoti, jis iškrenta iš žaidimo.

**Žaidimo pabaiga:** Pirmasis žaidėjas, surinkęs visus pirkinius iš savo pirkinių sąrašo, laimi žaidimą.

Žaidimo autorius: Babayaga.

## EE – Eesti DJ08533 – Mäng – P'TIT Market (Ostmismäng)

**Vanus alates:** 5-10-aastastele

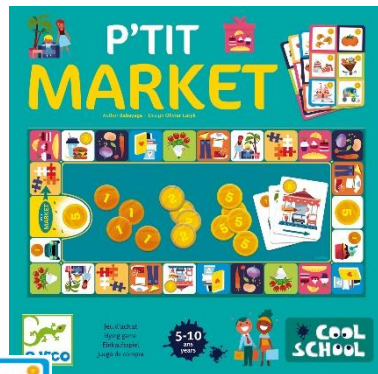
**Mängijate arv:** 2-4

**Komplekti kuuluvad:** 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 asjad.



ostunimekirjas olevad asjad.



### Mängu ettevalmistamine

Asetage mängulaud mängijate keskele. Andke igale mängijale 15 €, seejärel pange ülejäänud raha žetoonid mängulaua keskel asuvatele ruutudele. Segage tegevuskaardid läbi ja pange need mängulaua keskel olevale ruudule, nagu allapoole. Iga mängija valib endale ostunimekirja ja nupu, paneb nimekirja enda ette ja nupu mängulaua ruudule „P'TIT MARKET”. Asetage koti žetoonid 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. Ruudul, millel ta peatub, teeb mängija ruudul näidatud tegevuse:



### Poe ruudud:

Kui mängija satub poe ruudule, saab ta valida, kas ostab nimekirjas oleva eseme. Kui ei, võtab ta endale kaardi.

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

**NB!** Mängija ei saa osta sama asja kaks korda.

- Kui ta ei soovi asja osta või ei saa poest kaupa osta (kuna tal on see asi juba olemas 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 olevatelt ruutudelt 5 €. 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 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 puhkeruutudel, 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 oma ostunimekirja kõik asjad.

*Mängu autor: Babayaga.*

**Ticket gratuit :** Ticket gratuit pour une des activités du centre. Le joueur garde la carte et l'utilise au prochain arrêt sur la case "activité" correspondante.

**Activité :** Le joueur se rend immédiatement sur la case "activité" et paie le ticket (sauf pour la case "détente" qui est gratuite).

**Rencontre d'un ami :**  
Le joueur saute son tour.



**Perte de sac :** Le joueur retire un des jetons sac de sa liste de courses.



**Boutique de son choix :**  
Le joueur se rend immédiatement dans la boutique de son choix et peut y effectuer un achat.



*N.B. : Si un joueur n'a plus d'argent pour payer une activité, il doit revendre un ou plusieurs de ses achats à la banque au tarif indiqué sur sa liste de courses. Il retire le jeton sac correspondant et récupère le montant de cette vente avec l'argent du centre de la table. Si un joueur n'a plus d'argent, ni d'achat à vendre, il est éliminé.*

### Fin de la partie :

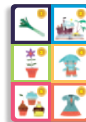
Le premier joueur qui a terminé sa liste de courses gagne la partie.

### Un jeu Babayaga.



**Includes:** 1 board + 4 counters + 4 shopping lists + 1 dice + 26 "action" cards + 30 money tokens (10 x €1, 8 x €2, 12 x €5) + 24 bag tokens.

**Aim of the game:** To be the first player to buy all the items on your shopping list.



### Getting the game ready:

Place the game board in the middle of the players. Give €15 to each player, then place the rest of the money tokens on the squares in the middle of the board. Shuffle the "action" cards and put them face-down on the square in the middle of the board. Each player chooses a shopping list and a counter. They place the list in front of them, and the counter on the "P'TIT MARKET" square on the board. Put the bag tokens to one side of the board.

### Playing the game:

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. The player rolls the dice and moves the number of spaces shown, following the arrow around the board. They carry out the action shown on the square they land on:



### Shop squares:

If a player lands on a "shop" square, they can choose to buy an item shown on their list. If not, they pick up a card.  
- If they do decide to buy an item, they pay the amount shown on their shopping list. They take a bag token and place it on the relevant space on their list, then put the money for their purchase on the spaces in the middle of the board.

*N.B.:* A player cannot buy the same item twice.

- If they don't want to buy it, or can't buy an item in the shop (because they already have an item from that shop or they don't have enough money), they pick up an "action" card and carry out the action shown.

**Bank squares:** If a player lands on a "bank" square, they take €5 from the squares in the middle of the board. Players also get €5 when they have gone all the way around the board, either landing on or passing the "P'TIT MARKET" square.



**Activity squares:** If a player lands on an "activity" square, they must pay for the activity shown by putting the money on the squares in the middle of the board. The price of each activity is shown on the square. Players can also pay with a **free ticket**.



**Relaxation squares:** If a player lands on a "relaxation" square, they don't have to do anything.



Once a player has completed the action shown on the square, the game moves on the next player.

### "Action" cards:

**Bank:** The player goes to the nearest bank counter and receives €5.



**Discount coupon:** The player keeps the discount coupon and can put it towards their next purchase in the shop shown on the coupon. They deduct the amount shown on their coupon from the price of the item they want to buy.



**Free ticket:** This is a free ticket for one of the shopping centre's activities. The player keeps the card and uses it the next time they land on the "activity" square it shows.



**Activity:** The player goes straight to the "activity" square shown and pays the amount required (except for "relaxation" squares, which are free).

**Meet a friend:**  
The player skips a turn.



**Lost bag:** The player removes one of their bag tokens from their shopping list.



**Shop of your choice:**  
The player goes straight to a shop of their choice and can buy something there.



*N.B.:* If a player does not have enough money to pay for an activity, they must resell one or more of their purchases to the bank at the price shown on their shopping list. They remove the relevant bag token and take the sale amount from the money in the middle of the table. If a player has no more money and nothing to sell, they are out of the game.

**End of the game:**  
The first player to finish their shopping list wins the game.

**A game by Babayaga.**

**Gratis billet:** En gratis billet til en af centrets aktiviteter. Spilleren beholder kortet og bruger det ved næste stop på det tilsvarende "aktivitetsfelt".

**Aktivitet:** Spilleren rykker omgående hen på "aktivitetsfeltet" og betaler med billetten (undtagen på "hvilefeltet", der er gratis).

**Møde med en ven:** Spillerens tur springes over.



**Tab af en pose:** Spilleren fjerner en posejeton fra sin indkøbsliste.



**Butik efter eget valg:**

Spilleren rykker straks hen til den ønskede butik og kan købe en ting i denne butik.



**NB:** Hvis en spiller ikke har flere penge til at betale en aktivitet, skal han/hun sælge en eller flere af sine indkøb til banken til den anførte pris på indkøbslisten. Han/hun fjerner den tilsvarende posejeton og får udbetalt beløbet for dette salg med pengene midt på bordet. Hvis en spiller ikke har flere penge og intet at sælge, går han/hun ud af spillet.

**Slutning af spillet:** Den første spiller, der har købt alle tingene på sin indkøbsliste, vinder spillet.

**Et Babayaga-spil.**



**В комплекте:** 1 игровое поле, 4 фишки, 4 списка покупок, 1 кубик, 26 карточек «действие», 30 жетона «деньги» (10 по 1 евро, 8 по 2 евро, 12 по 5 евро), 24 жетона «пакет».

**Цель игры:** первым купить все товары из своего списка покупок.

**Подготовка к игре.** Положите игровое поле в центре между игроками. Выдайте по 15 евро каждому игроку.

Остальные жетоны «деньги» положите на центральные клетки поля. Перемешайте карточки «действие» и выложите их стопкой рубашками вверх на центральную клетку поля. Каждый игрок выбирает список покупок и кладет его перед собой, затем он выбирает себе фишку и ставит ее на клетку «P'TIT MARKET» на поле. Жетоны «пакет» положите рядом с полем.

**Ход игры**

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и перемещается по полю в направлении стрелки на количество клеток, выпавшее на кубике. Остановившись на определенной клетке, он выполняет соответствующее действие:



**Клетки «магазин»:**

Если игрок остановился на клетке «магазин», он может купить товар из своего списка покупок. В противном случае он берет карточку.

- В случае покупки игрок оплачивает сумму, указанную в его списке покупок. Он берет жетон «пакет» и кладет его на соответствующую клетку своего списка, а затем оплачивает товар, положив деньги на центральные клетки поля.

**Примечание.** Игрок не может купить один и тот же товар 2 раза.

- Если он не хочет или не может купить товар в магазине (т. к. у него уже есть этот товар или у него не хватает денег), он берет карточку «действие» и выполняет указанное на ней действие.

**Клетки «банк»:** Игрок берет 5 евро с центральных клеток поля. Кроме того, если игрок сделал полный круг и остановился на клетке «P'TIT MARKET» или прошел ее, он также берет 5 евро.



**Клетки «услуга»:** Если игрок остановился на клетке «услуга», он должен оплатить предложенную услугу, положив деньги на центральные клетки поля. Цена услуги указана на клетке.



Для оплаты игрок также может использовать **бесплатный ваучер**.

**Клетки «отдых»:**

Если игрок остановился на клетке «отдых», ничего не происходит.



После выполнения необходимых действий ход переходит к следующему игроку.

**Карточки «действие»:**

**Банк:** Игрок идет в ближайшее отделение банка и берет 5 евро.



**Купон на скидку:** Игрок оставляет купон у себя, чтобы затем использовать его при покупке в соответствующем магазине. В этом случае скидка по купону вычитается из цены товара.



**Бесплатный ваучер:** Ваучером можно оплатить услугу. Игрок оставляет его у себя, чтобы использовать его при остановке на соответствующей клетке «услуга».



**Услуга :** Игрок сразу перемещается до клетки «услуга» и оплачивает ее (или до клетки «отдых», где оплата не нужна).

**Встреча с другом:**  
Игрок пропускает ход.



**Потеря пакета:** Игрок убирает один жетон «пакет» со своего списка покупок.



**Магазин на выбор:**

Игрок сразу перемещается до любого магазина на свой выбор и может купить там товар.



**Примечание.** Если у игрока не осталось денег, чтобы оплатить услугу, он должен продать в банке один или несколько купленных товаров по цене, указанной в списке покупок. Он убирает соответствующий жетон «пакет» и берет в центре поля деньги, вырученные от продажи. Если у игрока больше нет денег и товаров для продажи, он выбывает из игры.

**Конец партии.**

В партии побеждает игрок, который первым купил все товары из своего списка.

**Автор игры: Babayaga.**