



## DJ08533 Cool School – Mala tržnica – Učimo se nakupovati

**Starost:** 5 – 10 let | **Število igralcev:** 2 – 4 igralci | **Dolžina igre:** 15 min.

**Igra vključuje:** 1 igralno desko, 4 figurice, 4 nakupovalni sezname, 1 kocka, 26 "akcijskih" kart, 32 žetonov z denarno vrednostjo (10 x 1 €, 10 x 2 €, 12 x 5 €), 24 žetonov z nakupovalno vrečo.



**Cilj igre:** Biti prvi igralec, ki bo kupil vse izdelke na nakupovalnem seznamu.

### Priprava na igro:

Igralno desko postavite na sredino mize med igralce. Vsakemu igralcu dajte 15 €, nato pa na polja na sredini igralne deske položite preostale žetone, ki predstavljajo denar. Premešajte "akcijske" karte in jih položite s sliko navzdol na ustrezno polje na sredini igralne plošče. Vsak igralec si izbere svoj nakupovalni seznam in figurico. Igralec postavi nakupovalni seznam predse, figurico pa na polje "P'TIT MARKET" na igralni deski. Žetone z nakupovalno vrečo postavite poleg igralne deske.

### Potek igre:

Začne najmlajši igralec, nato se igra nadaljuje v smeri urinega kazalca. Igralec vrže kocko in se premakne za prikazano število polj, pri čemer sledi puščici okoli igralne plošče. Izvede dejanje, ki je prikazano na polju, na katerem pristane:



### Nakupovalni kvadrati (polja) na igralni deski

**Kvadrataček s trgovino:** Če igralec pristane na polju s trgovino, lahko kupi predmet s seznama. V nasprotnem vzame eno "akcijsko" karto.

- Če se odloči za nakup izdelka, plača znesek, ki je naveden na njihovem nakupovalnem seznamu. Vzame žeton z nakupovalno vrečo in ga postavi na ustrezno mesto na seznamu, nato pa denar za nakup položi na za to predvideno mesto na sredini igralne deske.

*Opomba: Igralec ne more dvakrat kupiti istega predmeta.*

- Če igralec ne želi kupiti izdelka ali ga ne more kupiti (ker že ima izdelek iz te trgovine ali ker nima dovolj denarja), vzame "akcijsko" karto in izvede prikazano akcijo.

**Kvadrataček z banko:** Če igralec pristane na polju "banke", si vzame 5 € s sredine igralne deske. Igralec prav tako dobi 5 €, če obkroži celotno igralno ploščo in pristane na polju "P'TIT MARKET" ali ga prekorači.



**Kvadrataček z dejavnostjo:** Če igralec pristane na enem od kvadratov z dejavnostjo, mora plačati za prikazano dejavnost tako, da položi denar na sredino igralne deske. Cena vsake dejavnosti je prikazana na kvadratu. Igralci lahko plačajo tudi z **brezplačno vstopnico**.



**Kvadrataček za sprostitev:** Če igralec pristane na kvadratu za sprostitev, mu ni treba storiti ničesar.



Ko igralec opravi dejanje, prikazano na kvadratu, je na vrsti naslednji igralec.

### "Akcijske" karte:

**Banka:** Igralec gre do najbližjega polja z banko in prejme 5 €.



**Kupon za popust:** Kupon za popust igralec obdrži in ga lahko uporabi pri naslednjem nakupu v trgovini, ki je navedena na kuponu. Od cene izdelka, ki ga želi kupiti, odšteje znesek, naveden na kuponu.



[agatinsvet.si](http://agatinsvet.si) – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca [www.agatinsvet.si](http://www.agatinsvet.si)) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.



**AGATIN  
SVET**

**Brezplačna vstopnica:** To je brezplačna vstopnica za eno od dejavnosti v nakupovalnem središču. Igralec kartico obdrži in jo uporabi, ko naslednjič pristane na polju z dano "dejavnostjo", ki je prikazana na kartici.

**Dejavnost:** Igralec gre naravnost na prikazano polje oz. kvadrata z dejavnostjo in plača zahtevani znesek (razen na poljih oz. kvadratih za sprostitev, ki so brezplačni).



**Zmenek s prijateljem:** Igralec preskoči en krog igre.



**Izgubljena torba:** Igralec s svojega nakupovalnega seznama odstrani en žeton z nakupovalno vrečko.



**Nakup po lastni izbiri:** Igralec gre naravnost v poljubno trgovino, kjer lahko nekaj kupi.



*Opomba: Če igralec nima dovolj denarja za plačilo dejavnosti, mora enega ali več svojih nakupov ponovno prodati banki po ceni, ki je navedena na nakupovalnem seznamu. Odstrani ustrezen žeton z nakupovalno vrečo in si s sredine mize vzame znesek, ki ga je dobil s prodajo izdelka. Če igralec nima več denarja in ničesar za prodajo, izstopi iz igre.*

### **Konec igre:**

Igralec, ki prvi zapolni svoj nakupovalni seznam, zmagaja.

**OPOZORILO:** Vsebuje majhne delce.

**Avtor igre: Babayaga**

[agatinsvet.si](http://agatinsvet.si) – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec [www.agatinsvet.si](http://www.agatinsvet.si)) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.