

Retrouvez à chaque âge une collection de jeux adaptée

2+



3+



4+



5+



5+

Le jeu du p'tit marchand

Une activité ludique pour se familiariser
aux petits achats de tous les jours

Ce jeu propose plusieurs listes de courses, basées sur le principe du jeu des 7 familles. Les enfants jouent à acheter ou vendre des aliments, pour constituer un repas complet tout en prenant soin de bien gérer leur porte-monnaie.

Ce jeu favorise ainsi le **calcul mental** et la découverte des premières **règles de jeu**.

123
Nombres

Socialisation

Autonomie

Jeux Ravensburger® n° 24 071 5



Contenu

- 35 cartes Achat
- 4 cartes Porte-monnaie
- 1 tableau guide rendu de monnaie
- 8 billets de 5€, 25 pièces de 2€
53 pièces de 1€
- 1 notice

ILLUSTRATIONS Olivier Latyk

DESIGN GRAPHIQUE Sophie Voisin

DESIGN PACKAGING Kinetic MCD

© 2016 Jeux Ravensburger S.A.S.
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstatt
www.ravensburger.com

Ravensburger

Ravensburger

Lors de la première utilisation, détacher les pièces et les billets.

Jeu 1 : Le jeu du marchand

2 à 4 joueurs

But du jeu

Acheter de quoi faire un repas en dépensant le moins possible.

Préparation

Un joueur prend le rôle du marchand. Il étale **toutes les cartes** devant lui en les classant par nature ou par « rayon » comme dans un supermarché.

Les autres joueurs choisissent une **carte**

Porte-monnaie et reçoivent chacun **20€** (1 billet de 5€, 5 pièces de 2€ et 5 pièces de 1€) à dépenser pour faire leur repas préféré : un plat, des légumes, une boisson et un dessert.

Le marchand reçoit l'argent qui reste pour rendre la monnaie.

Comment jouer

Chaque joueur à son tour achète **un aliment constituant son repas**. Quand ils ont tous acheté de quoi faire un repas, ils placent les cartes devant eux et comptent la monnaie qui leur reste.

Fin de la partie

Celui qui a un repas complet et le plus d'argent dans son porte-monnaie a gagné.

Pour jouer seul

Choisir une famille de courses et s'entraîner à acheter et à rendre la monnaie, afin d'acquérir les notions d'achat et de rendu de monnaie, par la manipulation.

Je voudrais acheter des yaourts pour mon dessert



Jeu 2 : Le jeu des marchands

2 à 4 joueurs

Préparation

Chaque joueur choisit une **carte Porte-monnaie** et reçoit **30€** : 2 billets de 5€, 5 pièces de 2€ et 10 pièces de 1€. La monnaie restante est mise de côté.

Battre les **cartes** et **en distribuer 6** à chaque joueur (si l'on joue à 4) **ou 8** (si l'on joue à 2 ou 3), une à une, en commençant par la droite. Le reste constitue la pioche.

Chaque joueur classe ses cartes en regroupant celles qui correspondent au même personnage et à la liste de courses.

Comment jouer

Le plus jeune joueur commence. Il demande à un joueur de son choix une carte qui lui manque.



• **Si ce joueur possède la carte**, il en annonce le prix. L'acheteur paye et peut rejouer.

• **S'il n'obtient pas la carte demandée**, il prend une carte dans la pioche et c'est au tour du joueur situé à sa gauche de jouer.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

Quand tous les joueurs ont reconstitué leur liste de courses, la partie s'arrête. Les joueurs comptent les familles qu'ils ont collectées, celui qui en a le plus a gagné.



Jeu 2 : Le jeu du troc

2 à 4 joueurs

Préparation

Chaque joueur reçoit **8 cartes** qu'il trie en fonction des prix indiqués. Chacun choisit sa **carte Porte-monnaie** et reçoit aussi **10€** (3 pièces de 2€ et 4 pièces de 1€).

Comment jouer

Le plus jeune joueur commence. Il propose d'échanger un aliment en fonction du prix avec un autre joueur.

Tous les joueurs intéressés proposent un échange avec un aliment équivalent. Le joueur peut donc choisir l'aliment qu'il souhaite pour compléter sa liste.

Puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche de faire la même chose.

• **Si un joueur veut échanger un aliment moins cher** contre un plus cher, il doit payer la différence avec sa monnaie.

• **Si le joueur qui propose l'échange ne trouve pas ce qu'il souhaite** dans les aliments proposés par les autres joueurs, il tire une carte dans la pioche.

Dès qu'un joueur a ainsi réuni une famille de 5 cartes troquées, il la pose devant lui et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

Quand tous les joueurs ont reconstitué leur liste de courses, la partie s'arrête. Les joueurs comptent les familles qu'ils ont collectées, celui qui en a le plus a gagné.

