

Jeu Habermas No. 4157

La Boutique de Marie-Louise

Un jeu tactile pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans. Avec une variante pour les enfants à partir de 5 ans.

Conception du jeu : Norbert Proena
Durée du jeu : environ 20 minutes
Création graphique : Meinolf Nitsche

Aujourd'hui, nous allons faire les courses ! Mais avant de payer les marchandises énumérées sur la liste des courses, il s'agit de les deviner en les palpant.

Contenu de la boîte :

14 éléments en bois (marchandises)
40 pièces de monnaie
20 jetons d'achat
4 listes de courses
1 sachet
1 dé



Règle résumée : **But du jeu :**

Qui parviendra le premier/la première à placer les bons jetons d'achat sur sa liste de courses ?

Préparatifs :

Avant la première partie, il faut extraire les jetons des listes d'achat.

1 liste,
10 pièces de
monnaie

Chaque enfant reçoit une liste de courses et 10 pièces de monnaie. Observez les éléments en bois et comparez-les avec ce qui est indiqué sur votre liste de courses: quelles sont les cinq marchandises que vous devez acheter ? A quoi ressemblent-elles ? Comment sont-elles au toucher ?

éléments en
bois dans le
sachet, jetons
d'achat au
milieu

Cachez ensuite les éléments en bois dans le sachet. Les jetons d'achat sont placés au milieu de la table face vers le haut. Préparez le dé.

Si le nombre d'enfants est inférieur à 4, ou s'ils sont petits, les éléments qui ne figurent pas sur la liste de courses et les jetons d'achat inutiles peuvent être remis dans la boîte.

liste indiquant 5 marchandises

Dans l'ordre !

Bon élément ? acheter élément retour dans le sachet, jeton d'achat sur la liste

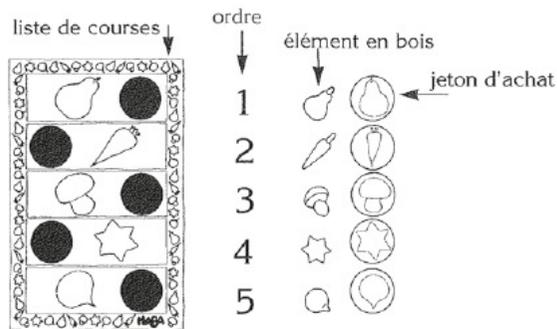
Trompé d'élément ? amende, marchandise dans le sachet, pas de jeton d'achat

Manque d'argent ? amende, pas de jeton d'achat

Règle du jeu :

Le premier joueur à avoir obtenu un 4 avec le dé commence. Il regarde bien sa liste de courses. Quelle est la marchandise figurant tout en haut de la liste ? Il doit essayer de la retrouver en palpant dans le sachet. S'il pense avoir trouvé le bon élément, il le sort du sachet.

Attention : les marchandises doivent être trouvées dans l'ordre indiqué sur la liste.



Le joueur a trouvé le bon élément :

- Bravo ! Il peut maintenant l'acheter. Il jette une fois le dé. Les points indiquent le nombre de pièces de monnaie à donner. Il paye le prix à l'enfant assis à sa gauche.
- Le joueur choisit le jeton correspondant et le place au bon endroit dans sa liste de courses. La marchandise retourne dans le sachet.
- C'est au tour du suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur s'est trompé d'élément :

- S'il sort du sachet un élément qu'il ne devait pas acheter ou acheter plus tard, il verse une amende d'une pièce de monnaie à l'enfant assis à sa gauche.
- L'élément sorti par erreur est remis dans le sachet. Le joueur ne reçoit pas de jeton d'achat. C'est au tour du suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

S'il lui arrive de ne pas avoir assez de pièces de monnaie pour payer le prix indiqué par les points du dé, le joueur remet l'élément dans le sachet. Il donne une pièce de monnaie à l'enfant assis à sa gauche et ne reçoit pas de jeton d'achat.

Fin du jeu :

Lorsque le premier enfant a placé les cinq jetons d'achat corrects sur sa liste de courses, le dernier tour commence. Les autres enfants ont chacun un dernier essai et peuvent acheter une marchandise. Puis c'est la fin du jeu.

Le gagnant est celui ou celle qui a placé les cinq jetons d'achat corrects sur sa liste de courses. Si plusieurs enfants ont complété leurs listes, le gagnant est celui ou celle qui a le plus grand nombre de pièces de monnaie.

Vous pouvez empiler vos pièces de monnaie et comparer : la pile la plus haute appartient au gagnant.

Liste complétée? entamer le dernier tour

Liste complétée, compter ou empiler les pièces de monnaie

Variante à partir de 5 ans avec marchandage

Combien payer ?

Le jeu commence comme ci-dessus. Lorsque le joueur a bien deviné un élément en palpant dans le sachet, il doit l'acheter à l'enfant assis à sa gauche. Appelons-le Nina. Nina est la vendeuse et fixe un prix entre 1 et 6 pièces de monnaie.

- Le joueur est d'accord pour payer le prix fixé par Nina ? Il lui donne les pièces de monnaie qu'elle demande.
- Il n'est pas d'accord ? Il a 2 possibilités :
 - **Il essaie de marchander.** Il annonce le prix qu'il est prêt à payer pour la marchandise. Parviendront-ils à se mettre d'accord ?
 - **Si ce n'est pas le cas,** c'est le joueur qui fixe le prix en lançant une seule fois le dé. Les points indiquent le nombre de pièces de monnaie que le joueur doit donner à Nina.
 - **Attention :** le prix d'achat peut augmenter lorsqu'on lance le dé - il faudra le payer dans tous les cas.

Le jeu continue et s'achève comme ci-dessus.