

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



entre eux. Cela veut dire : un joueur peut te vendre un fruit de ses réserves (à condition de vous mettre d'accord sur le prix) ou quelqu'un te propose le fruit indiqué par la flèche en échange d'un autre fruit.

Naturellement, on peut aussi combiner échange et argent. Exemple : la flèche indique « banane », mais ce fruit n'est plus en vente au marché. Comme il te faut absolument ce fruit, tu peux proposer à un joueur en échange d'une banane, une poire plus 2 francs. A vous de trouver un accord.

### Fin du jeu

La partie est terminée quand un joueur possède le nombre de fruits mentionné au paragraphe « But du jeu ». Ce joueur est le gagnant.

© 1996 Ravensburger Spielverlag



221260

Ravensburger

# LE PETIT MARCHÉ

Jeu Ravensburger® n° 24 353 2  
Jeu des courses pour 2 à 4 joueurs,  
à partir de 6 ans.

Auteur : C. Welz

**Tout en jouant, les enfants se familiarisent avec l'argent et apprennent que des marchandises identiques peuvent se vendre à différents prix. Celui qui dépense sans compter n'aura bientôt plus d'argent. Seul celui qui sait bien gérer son budget et profiter des offres avantageuses possèdera le nombre de fruits requis pour gagner.**

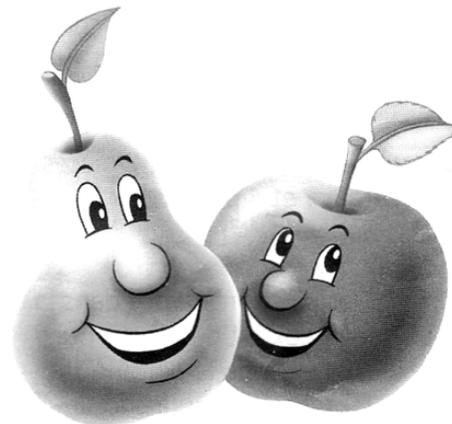
### Contenu :

- 1 plan de jeu
- 1 stand de marché
- 20 fruits (5 pommes, 5 poires, 5 bananes et 5 raisins)
- 1 cadran avec flèche pivotante
- 40 pièces d'argent (25 pièces de «1 franc», 15 pièces de «2 francs») + pièces de rechange

### But du jeu

Le but est d'avoir acheté une certaine quantité de fruits. Le premier qui possède le nombre indiqué de fruits a gagné.

Si on joue à quatre, on forme 2 équipes de 2 joueurs. Pour gagner la partie, il faut, suivant le nombre de joueurs, posséder les fruits suivants :



Ravensburger

### à 2 joueurs :

chacun doit posséder au moins 2 fruits de chaque sorte (donc au moins 2 pommes, 2 poires, 2 bananes et 2 raisins).

### à 3 joueurs :

chaque joueur doit posséder au moins 6 fruits comprenant au moins 1 fruit de chaque sorte.

### à 4 joueurs (par équipe de 2) :

chaque équipe doit posséder au moins 2 fruits de chaque sorte (donc au moins 2 pommes, 2 poires, 2 bananes et 2 raisins).

Une règle importante est à respecter : on n'a pas le droit de «stocker» les fruits pendant le jeu ou à la fin d'une partie, c'est-à-dire :

**à 2 (ou 4) joueurs :** on n'a pas le droit de posséder plus de 4 fruits de la même sorte.

**à 3 joueurs :** on n'a pas le droit de posséder plus de 2 fruits de la même sorte.

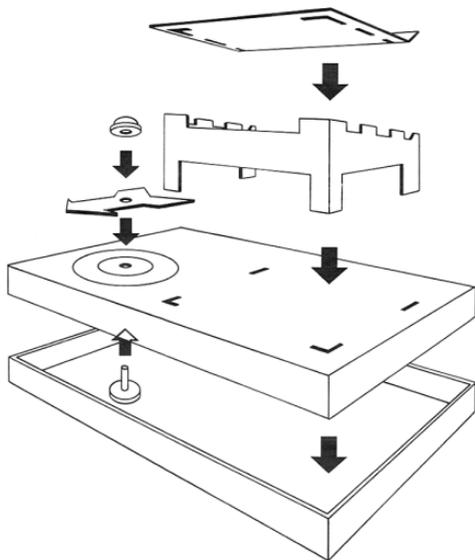
## Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, on détache avec précaution les différents éléments du stand et les pièces d'argent de la planche prédécoupée.

Puis, on monte le stand et le cadran. Pour cela, on sort le faux-

fond en carton de la boîte, on le retourne pour en faire un plan de jeu avant de l'insérer à nouveau dans la boîte.

L'illustration ci-après vous explique comment procéder.



On installe tous les fruits sur l'étagère et selon le nombre de joueurs, on distribue les pièces suivantes :

**2 ou 4 joueurs :** chacun (ou chaque équipe) reçoit 10 pièces de «1 franc» et 5 pièces de «2 francs».

**3 joueurs :** chacun reçoit 7 pièces de «1 franc» et 4 pièces de «2 francs».

On met les pièces restantes dans la caisse, le mieux est d'utiliser pour cela le couvercle de la boîte. A présent, il ne reste plus qu'à choisir un

joueur qui tiendra la caisse.

Le plus jeune commence et on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour tourne la boîte vers lui de façon à bien pouvoir se servir du cadran et à bien voir les fruits.

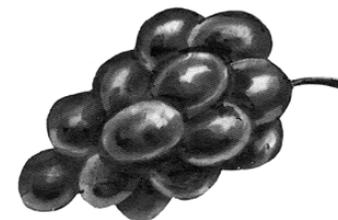
## Le cadran

Lorsque c'est ton tour, tu tournes deux fois de suite la flèche. La première fois pour indiquer le fruit, la deuxième pour indiquer le chiffre ou la main.

**Fruit + chiffre** signifie : tu peux si tu le veux, acheter le fruit au prix indiqué par le chiffre, à condition que le fruit en question se trouve encore sur l'étagère.

Exemple : «banane» + «1» = tu peux acheter une banane pour 1 franc (= mettre 1 franc dans la caisse et prendre le fruit).

**Fruit + main** signifie : tu peux prendre à n'importe quel autre joueur le fruit indiqué et le déposer devant toi, à condition bien sûr que ce joueur possède au moins un fruit de la sorte en question. Exemple : «poire» + «main» = prends une poire à un joueur de ton choix et ajoute la à tes provisions.



Mais n'oublie pas au moment d'acheter ou de prendre : il y a un maximum à ne pas dépasser (voir plus haut dans «But du jeu») pour les différents fruits : il ne s'agit pas de stocker les fruits n'importe comment !

## Bien gérer son argent

Si tu achètes fréquemment des fruits trop chers, ou si tu n'as pas de chance et que tu dois remettre des fruits à d'autres joueurs, tu n'auras bientôt plus d'argent. D'où la règle suivante : après avoir tourné la flèche, tu peux décider d'acheter le fruit ou non. Si tu y renonces, tu reçois 1 franc de la caisse et tu passes ton tour au joueur suivant.

Gare à celui qui gère mal son argent ! Car si tu n'as plus que 2 francs et que la flèche indique, par exemple, «raisin» + «3», tu ne peux naturellement pas l'acheter.

## Le marchandage

Si la flèche indique un fruit que l'on ne trouve plus au marché, les joueurs sont libres de marchander