

Version simplifiée :

On peut réduire le nombre de produits sur la liste de courses d'Hector.

Pour 16 produits, on retire un étal, les 4 pions et les 4 cartes correspondants.

Pour 12 produits, on retire 2 étals, les 8 pions et les 8 cartes correspondants.

Pour 8 produits, on retire 3 étals, les 12 pions et les 12 cartes correspondants.

0000 000 000

Ce jeu est édité par



dans la collection



BALLON BLEU



Un jeu conçu et développé en FRANCE par
Sweet November
14 rue de l'aleu
78730 Saint-Arnoult en Yvelines
France

Illustrations : Pathat
Auteur : Anne Cayla
© 2013 Sweet November

www.jeuxsweetnovember.fr

Tous au Marché

Anne Cayla

Pour 2 à 4 joueurs
À partir de 5 ans



Hector avait 20 produits à acheter au marché, mais il en a oublié un !
Lequel ?

But du jeu :

Trouver le produit oublié par Hector.

Contenu du jeu :

- 5 étals,
- 20 pions « produit » (du fromage, des œufs, des yaourts, du lait, des sucettes, des tartelettes, un gâteau, du pain, du raisin, des tomates, des citrons, de la salade, des crabes, des coquillages, des sardines, une raie, du jambon, du saucisson, des saucisses et un poulet),



- 4 paquets de 20 cartes « produit » (bleu, rouge, jaune, vert),



- 24 pions « panier ».



Les 20 produits apparaissent en rappel sur les 5 étals du marché.

Préparation du jeu :

Les 5 étals sont posés au centre de la table et forment un marché.
Les 20 pions « produit » forment une pioche à côté des étals.



Chaque joueur reçoit un paquet de 20 cartes « produit » qu'il pose en pile devant lui, face cachée.



Déroulement du jeu :

Un pion « produit » est secrètement écarté (il représente le produit oublié par Hector).

Le joueur le plus âgé prend le premier pion « produit » de la pioche et le présente face visible en le nommant (*exemple : Hector a acheté des tomates !*), puis le repose face cachée sur la table. Il fait de même pour tous les autres pions « produit » qu'il place en pile au-dessus du premier.

Une fois les 19 pions « produit » révélés et posés sur la table, tous les joueurs cherchent par déduction quel produit a été oublié par Hector (le pion « produit » écarté).

Puis ils prennent en main leur paquet de cartes et choisissent la carte correspondant au produit oublié par Hector et l'exposent devant eux. Quand tous les joueurs ont posé une carte, le pion « produit » écarté est retourné face visible. Tous ceux qui ont donné la bonne réponse gagnent un panier.

Après chaque partie, les pions « produit » sont mélangés et forment une nouvelle pioche.

Fin du jeu :

Le jeu prend fin au bout de la sixième partie. Le joueur qui possède le plus de paniers a gagné.