

AB
IN
DIE
Tüte!

SHOPPEN
UND EINE
SPRACHE LERNEN

DAS EINKAUFSSPIEL

ab 12 Jahren, für 2–4 Spieler



The game AB IN DIE TÜTE is available in five languages: German, English, Spanish, French and Italian. The instructions and the action cards of the German version can be downloaded in these languages at: hueber.de/sprachenshop or grubbeverlag.de/sprachspiele.

El juego AB IN DIE TÜTE! existe en cinco idiomas: alemán, inglés, español, francés e italiano. Las instrucciones de juego y las tarjetas de acción de la versión en alemán pueden descargarse en estos idiomas bajo www.hueber.de/sprachspiel o www.grubbeverlag.de/sprachspiele.

Le jeu AB IN DIE TÜTE! existe en cinq langues : allemand, anglais, espagnol, français et italien. La règle du jeu et les cartes « Action » de la version allemande sont disponibles dans chacune de ces langues et peuvent être téléchargées sur hueber.de/sprachenshop ou grubbeverlag.de/sprachspiele.

Il gioco AB IN DIE TÜTE! è disponibile in cinque versioni: per il tedesco, l'inglese, lo spagnolo, il francese e l'italiano. Le istruzioni del gioco e le carte d'azione della versione tedesca sono scaricabili nelle suddette lingue dal sito hueber.de/sprachenshop oppure grubbeverlag.de/sprachspiele.

Alle Rechte vorbehalten

© 2019 – Grubbe Media GmbH | www.grubbeverlag.de

Idee und Konzeption: Grubbe Media GmbH

Texte Aktionskarten: Gerhard Grubbe

Übersetzung: Hildegard Rudolph (EN/ES), Marie-Odile Buchschmid (FR), Valerio Vial (IT)

Design: agenten.und.freunde, München – www.a-u-f.de



INSTRUCTIONS

IDEA OF THE GAME

You're on a shopping trip. Your goal is to head to the stores on the board to buy the products on your shopping list. To get to the right store, you need some luck with the die – but there are other challenges waiting for you, too. Tasks have to be solved, unexpected events could turn the course of the game upside down, and, of course, you mustn't run out of money. The winner is the first player to buy 6 of the 10 products on their shopping list and make it back to their starting position.

CONTENTS

- Board
- 20 shopping lists
- 96 action cards
- 4 credit cards
- 1 die
- 20 store cards
- Game money
- 40 chips
- 4 tokens

SETTING UP THE GAME

- Place the board in the middle of the table. Each player takes a token and chooses one of the four corners of the board (HOTEL, STATION, POLICE or BANK) as their starting position.
- Place 10 store cards, with the illustrated side up, on the store spaces (these are the squares with a white border), so that they are evenly distributed over the board. Return the remaining store cards to the box or place them next to the board.
- Sort out the credit cards (4 cards) from the pack of cards and put them next to the board. Shuffle the remaining action

cards and place them face down (coloured side up) in the middle of the board.

- Each player is given money in the following denominations: 3 x 1.- / 2 x 5.- / 2 x 10.- / 2 x 20.- / 1 x 50.- / 1 x 100.- / 1 x 200.-. The remaining money is put back in the box or next to the board and serves as the bank during the game.
- Each player draws a shopping list, reads out their products to the other players and places the list in front of them, face up.
- Before playing the game for the first time, please read the notes on page 4.

HOW TO PLAY

The youngest player goes first. The game continues clockwise around the board.

Roll the die and move the maximum number of squares shown on the die – or fewer (for example, if you roll a 5, you may move 1 – 5 squares). You may choose the direction in which to move your token. You may change direction in your next move – but not within a move. Several tokens can land and remain on one store space at the same time, but only one token at a time is allowed on the small squares. If you have rolled a 6, you may exchange a store card after your move (see section: Exchanging store cards).

If your move ends on a **store space with a store card**, turn the store card over and read out the products on the back. If one of the products is on your shopping list, you can buy it: pay the purchase price to the bank and get a shopping-bag chip, which you place on the corresponding picture on your shopping list. You may buy a product only once. Place the

chips that you collect through the events on the action cards next to your shopping list. If the product is too expensive for you or if you do not have enough money, nothing happens. Put the store card back on the store space, and it is the next player's turn.

If you get to a **store space without a store card**, your move ends without further action.

If you get to a **small square**, ask the player on your left to read out a task of your choice (task 1 or 2) from the card that is second from the top of the pack of cards (the player who is reading covers the back of the card with their hand so that nobody can read the answers).

If your answer is correct, you may move the maximum number of squares shown on the die. If this move takes you to a space with a store card, you can go shopping, provided you can purchase a product there that is on your shopping list (see column on the left). On the CASH square you get 50.-. On all other squares, your move ends (that means you do not draw a new action card).

If your answer is wrong, nothing happens. The card is taken out of the game. It is the next player's turn.

If an **event** is read out, carry out the task. If the event refers to a store card that is not displayed on the board, the instruction does not apply. Stay on this square and return the card to the pack.

EXCHANGING STORE CARDS

If you move to a square with an underground symbol, you can go to a different district to go shopping. Place your token on another underground square of your choice and exchange three store cards on the board with three store cards that you randomly draw from the pack of cards.

If you have rolled a 6, you carry out your move and then you may exchange a store card – or even 4 store cards if your move brings you to a square with an underground symbol.

Store cards with a token on them may not be exchanged.

WHAT IF YOU RUN OUT OF MONEY?

You can head for the CASH squares. Each time you land there, withdraw 50.- from the bank, or – instead of withdrawing money – you can take a credit card once during the game. The credit card is your joker. You can use it to pay an amount, but you have to return it to the bank after use.

If you take an action card with an event that requires you to pay an amount that you do not have, you have to use your credit card. If you have neither enough money nor a credit card, place your token on the POLICE square and skip a round.

END OF THE GAME

The winner is the first player to buy 6 of the 10 products on their shopping list — and make it back to their starting position.

NOTES

You may only move over the squares that are connected by red dots. Special squares (DOCTOR, MUSEUM, FLEA MARKET, CAFE etc.) are not active squares. You may only enter them via events and you always have to leave them with your token moving forward over the red dots.

Before the game starts, the duration of the game can be shortened or extended if all the players agree that more or fewer than 6 products have to be bought to finish the game.

Additional rule: Instead of carrying out a normal move, a player who has thrown a

6 can buy a product chip for 150.- from a player who has already bought 6 products and is on their way back to their starting position.

In the list of vocabulary and numbers on the following pages, you will find translations of all products and prices used in the game.

To enhance the language-learning effect, we recommend using the target language to read out not only the products on the store card when buying them, but also the price of the product you have bought.



INSTRUCCIONES DE JUEGO

IDEA DEL JUEGO

Una tarde de compras pones rumbo a las tiendas del tablero con tu ficha para comprar los productos de tu lista de la compra. Para llegar a las casillas de las tiendas correctas, necesitas un poco de suerte con los dados, y te esperan otros retos más: tendrás que solucionar algunas tareas, acontecimientos inesperados pueden poner el transcurso del juego patas arriba, y por supuesto, no puedes gastarte todo el dinero. Ganas si eres el primero en comprar 6 de los 10 productos de tu lista de la compra y has vuelto a tu casilla de salida.

CONTENIDO

- Tablero
- 20 listas de la compra
- 96 tarjetas de acción
- 4 tarjetas de crédito
- 1 dado
- 20 tarjetas de tienda
- Dinero para jugar

- 40 chips
- 4 fichas

PREPARACIÓN Y COMIENZO DEL JUEGO

- Colocar el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador toma una ficha y elige uno de los cuatro rincones del tablero (HOTEL, ESTACIÓN DE TREN, POLICÍA O BANCO) como casilla de salida.
- Colocar 10 tarjetas de tienda con el lado ilustrado hacia arriba en las casillas de tienda (casillas de borde blanco) de modo que estén repartidas de manera uniforme por todo el tablero. El resto de las tarjetas de tienda se ponen en la caja del juego o al lado del tablero.
- Separar las tarjetas de crédito (4 tarjetas) del mazo de tarjetas y ponerlas al lado del tablero. Barajar el resto de las tarjetas y

ponerlas cubiertas (el lado de color hacia arriba) en el centro del tablero.

- Cada jugador recibe el dinero en la siguiente denominación: 3 x 1,- / 2 x 5,- / 2 x 10,- / 2 x 20,- / 1 x 50,- / 1 x 100,- / 1 x 200,-. El resto del dinero se pone en la caja del juego o al lado del tablero y sirve como banco durante el juego.
- Cada jugador toma una lista de la compra sin enseñarla, lee los productos en voz alta a sus compañeros de juego y la pone abierta delante de él.
- Antes de jugar por primera vez, leer las notas en la página 6.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos y en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven comienza.

Tira el dado y mueve tu ficha como máximo el número de casillas que indique el dado – o menos casillas (por ej. si has tirado un 5, puedes moverte de 1 a 5 casillas). Puedes elegir libremente la dirección a seguir. En el siguiente turno que te toque puedes cambiar la dirección, pero no dentro de un mismo turno. En las casillas de tienda pueden estar varias fichas, en las casillas pequeñas solo una. Si has tirado un 6, puedes intercambiar una tarjeta de tienda después de tu turno (ver apartado: Intercambiar tarjetas de tienda).

Si tu turno termina en una **casilla de tienda con tarjeta de tienda**, le das la vuelta a la tarjeta de tienda y lees los productos del reverso en voz alta. Si uno de los productos está en tu lista de la compra, puedes comprarlo: pagas el precio al banco y recibes un chip de bolsa de la compra, que colocarás en tu lista de la compra en el dibujo correspondiente. Solo puedes comprar un producto una vez. Los

chips que recibas por los acontecimientos de las tarjetas de acción, los pones al lado de tu lista de la compra. Si el producto te parece demasiado caro o no tienes suficiente dinero, no pasa nada. Devuelve la tarjeta de tienda a la casilla de tienda y el siguiente jugador continúa.

Si vas a parar a una **casilla de tienda sin tarjeta de tienda**, tu turno termina sin más.

Si vas a parar a una **casilla pequeña**, el jugador a tu izquierda te leerá la tarea que quieras (tarea 1 o 2) de la tarjeta de acción en segundo lugar del mazo de tarjetas (quien lea la tarjeta tapaná con la mano el reverso de la tarjeta para que nadie pueda leer las soluciones). **Si respondes correctamente**, solo puedes moverte como máximo con el número indicado en el dado de la tarjeta. Si así vas a parar a una casilla con tarjeta de tienda, puedes comprar siempre y cuando allí haya un producto que esté en tu lista de la compra (ver la columna de la izquierda). En la casilla CASH recibirás 50,-. En las demás casillas termina tu turno (no tomas ninguna otra tarjeta de acción).

Si no respondes correctamente, no pasa nada. La tarjeta se sacará del juego y empieza el turno del siguiente jugador.

Cuando te lean un **acontecimiento**, realiza las instrucciones correspondientes. Si el acontecimiento se refiere a una tarjeta de tienda que no está en el tablero, las instrucciones no son válidas. Quédate en la casilla donde estás y devuelve la tarjeta al mazo de tarjetas.

INTERCAMBIAR TARJETAS DE TIENDA

Si te mueves a una casilla con el símbolo del metro, significa que vas a ir a comprar a otro barrio. Coloca tu ficha a otra casilla de metro

que quieras y sustituye 3 tarjetas de tienda del tablero por 3 tarjetas de tienda que tomes “a ciegas” del mazo.

Si has tirado un 6, realizas tu turno y a continuación puedes intercambiar una tarjeta de tienda – o incluso 4 tarjetas de tienda si tu turno te ha llevado a una casilla con el símbolo del metro.

¿QUÉ PASA SI SE ACABA EL DINERO?

Puedes poner rumbo a las casillas CASH y sacar cada vez 50,- del banco, o bien, en vez de sacar dinero, tomar una tarjeta de crédito una vez durante el juego. La tarjeta de crédito es tu comodín. Con ella puedes pagar cualquier suma, pero la debes devolver después de pagar.

NOTAS EDITORIALES

Los jugadores solo se pueden mover por las casillas unidas por los puntos rojos. Las casillas especiales (MÉDICO, MUSEO, MERCADILLO, CAFÉ, etc.) no son casillas activas; solo se visitan mediante los acontecimientos y se vuelve a salir de ellas con la ficha siempre hacia adelante por los puntos rojos.

La duración del juego se puede acortar o alargar si antes de empezar a jugar los jugadores se ponen de acuerdo que haya que comprar más o menos de 6 productos para terminar el juego.

Regla adicional: en vez de realizar un turno normal, un jugador que ha tirado un 6 puede

Si en un acontecimiento de una tarjeta de acción te piden que pagues una cierta suma que no tienes, tendrás que usar tu tarjeta de crédito. Si no tienes ni suficiente dinero ni una tarjeta de crédito, colocas tu ficha en la casilla POLICÍA y pasas un turno.

FINAL DEL JUEGO

Ganas si eres el primero en comprar 6 de los 10 productos de tu lista y has vuelto a la casilla de salida con tu ficha.

comprarle un chip por valor de 150,- a otro jugador que ya haya comprado 6 productos y esté de camino a su casilla de salida.

En la lista de palabras y de números en las páginas siguientes se hallan las traducciones de todos los productos y los precios que aparecen en el juego.

Para mejorar el efecto de aprendizaje del idioma, recomendamos que durante las compras no solo se lean en voz alta los productos de la tarjeta de tienda en la lengua objeto, sino también el precio del producto comprado.



RÈGLE DU JEU

PRINCIPE DU JEU

Tu fais du shopping et te diriges avec ton pion vers les magasins du plateau de jeu afin d'acquérir les produits figurant sur ta liste de courses. Pour rejoindre les cases des magasins qui conviennent, il te faut avoir de la chance quand tu lances le dé – mais d'autres défis t'attendent : des tâches à accomplir, des événements imprévus qui peuvent renverser le cours du jeu, l'argent ne devant bien sûr pas venir à manquer. Le premier joueur à avoir acheté 6 des 10 produits de sa liste et regagné son point de départ a gagné.

COMPOSITION DU JEU

- Plateau de jeu
- 20 listes de courses
- 96 cartes « Action »
- 4 cartes de crédit
- 1 dé
- 20 cartes « Magasin »
- Argent
- 40 jetons
- 4 pions

MISE EN PLACE DU JEU ET DÉBUT DE PARTIE

- Placer le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur prend un pion et choisit l'un des angles du plateau (HÔTEL, GARE, POLICE OU BANQUE) comme point de départ.
- Placer 10 cartes « Magasin » (faces illustrées visibles) sur les emplacements (à bordure blanche) prévus et les répartir de façon à peu près équilibrée sur le plateau. Remettre les cartes qui restent dans la boîte du jeu ou les déposer à côté du plateau.

- Extraire les 4 cartes de crédit du paquet de cartes et les déposer à côté du plateau de jeu. Mélanger les cartes « Action » et les placer (face en couleur de la première carte du paquet visible) au centre du plateau.
- Chaque joueur reçoit la même somme d'argent, à savoir : 3 billets de 1,- / 2 de 5,- / 2 de 10,- / 2 de 20,- / 1 billet de 50,- / 1 de 100,- / 1 de 200,-. L'argent qui reste est remis dans la boîte ou déposé à côté du plateau, il servira de banque durant la partie.
- Chaque joueur tire une liste de courses au hasard, lit, à voix haute, les produits figurant dessus à l'intention des autres joueurs et la pose (face visible) devant lui.
- Avant la toute première partie, lire la rubrique « Le mot de l'éditeur » (p. 9).

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

Lance le dé et avance d'un nombre de cases inférieur ou égal à celui indiqué par ce dernier – si tu fais un 5 par ex., tu peux avancer de 1 à 5 cases. Tu peux avancer dans la direction que tu veux. Tu peux en changer au tour suivant – mais pas lors d'un même tour. Plusieurs pions peuvent stationner sur une même case « Magasin », mais pas sur une petite case. Si tu as fait un 6, tu peux – après avoir joué – remplacer une carte « Magasin » (cf. ci-après : Remplacer des cartes « Magasin »).

C'est ton tour et tu arrives sur une **case « Magasin » recouverte d'une carte « Magasin »** : retourne la carte « Magasin »

et lis, à voix haute, les produits figurant au dos.

L'un d'entre eux figure sur ta liste ? Tu peux l'acheter : tu t'acquittes du prix auprès de la banque et reçois un jeton-sac de courses que tu places sur l'image correspondante de ta liste. Un produit ne peut être acheté qu'une fois. Dépose les jetons acquis grâce aux événements des cartes « Action » à côté de ta liste de courses. Si tu juges un produit trop cher ou si tu n'as pas assez d'argent, il ne se passe rien. Tu remets la carte sur la case « Magasin » et c'est au tour du joueur suivant.

Tu arrives sur une **case « Magasin » sans carte « Magasin »** : ton tour s'achève sans action de ta part.

Tu te retrouves sur une **petite case** : le joueur assis à ta gauche te lit, à voix haute, la tâche que tu choisis d'accomplir entre les deux (1 ou 2) que propose la deuxième carte, en partant du haut, du paquet de cartes – l'autre joueur masque de sa main le dos de la carte afin que personne ne puisse lire les réponses qui y figurent.

Tu as bien répondu : avance d'un nombre de cases inférieur ou égal à celui indiqué par la carte. Tu arrives sur une case recouverte d'une carte « Magasin » ? Tu peux faire des achats à condition qu'un produit de ta liste soit en vente (cf. ci-avant). Tu arrives sur la case CASH ? Tu as droit à 50,-. Sur toutes les autres cases, ton tour prend fin – tu ne tires donc pas de nouvelle carte « Action ».

Tu n'as pas bien répondu : il ne se passe rien. La carte est retirée du jeu et c'est au tour du joueur suivant.

On te lit un **événement** à voix haute ? Suis la consigne. Si l'événement se rapporte à une carte « Magasin » qui n'est pas sur le plateau,

la consigne ne s'applique pas. Tu restes sur la case, sur laquelle tu te trouves, et remets la carte dans le paquet.

REPLACER DES CARTES « MAGASIN »

Tu arrives sur une case ornée du symbole du métro : tu vas faire des courses dans un autre quartier. Place ton pion sur la case « métro » de ton choix et remplace 3 des cartes « Magasin » se trouvant sur le plateau par 3 autres, tirées au hasard parmi celles qui ont été mises de côté.

Tu as fait un 6 : après avoir joué, tu as le droit de remplacer une carte « Magasin » – voire 4 cartes « Magasin » si tu es arrivé(e), une fois après avoir joué, sur une case ornée du symbole du métro.

Les cartes « Magasin », sur lesquelles se trouve un pion, ne peuvent être remplacées.

QUE FAIRE QUAND L'ARGENT VIENT À MANQUER ?

Tu peux te diriger vers les cases CASH et retirer 50,- à chaque fois ou – au lieu de retirer de l'argent – prendre, une fois par partie, une carte de crédit. La carte de crédit te sert alors de joker. Tu peux régler n'importe quel montant avec, mais tu dois la rendre après usage.

Si un événement d'une carte « Action » t'amène à devoir payer une somme d'argent dont tu ne disposes pas, tu dois utiliser ta carte de crédit. Si tu n'as ni assez d'argent ni carte de crédit, tu places ton pion sur la case POLICE et passes un tour.

FIN DE PARTIE

Si tu es le premier à avoir acheté 6 des 10 produits de ta liste de courses et à avoir rejoint ton point de départ avec ton pion, tu as gagné !

LE MOT DE L'ÉDITEUR

Lors de leurs déplacements, les pions n'empruntent que les cases reliées par des points rouges. Les cases telles que DOCTEUR, MUSÉE, MARCHÉ AUX PUCES, CAFÉ etc. ne sont pas actives. Les pions ne s'y arrêtent qu'à l'occasion d'événements et en repartent toujours par le devant (points rouges).

Une partie dure plus ou moins longtemps selon que le nombre de produits devant être achetés pour y mettre un terme, nombre sur lequel les joueurs se sont mis d'accord avant de commencer à jouer, est inférieur ou supérieur à 6.



REGOLE DEL GIOCO

IDEA DEL GIOCO

Durante un giro di acquisti, ti dirigi con la tua pedina verso i negozi sul tabellone da gioco per comprare i prodotti che sono sulla tua lista degli acquisti. Per raggiungere le caselle dei negozi giusti hai bisogno di un po' di fortuna nel tirare i dadi. In più ci sono altre sfide che ti attendono: dei compiti da risolvere, eventi imprevisti che possono ribaltare l'andamento del gioco e naturalmente i soldi che non devono finire. Vinci se riesci per primo a comprare 6 dei 10 prodotti sulla tua lista degli acquisti e a ritornare alla tua casella di partenza.

MATERIALE DA GIOCO

- tabellone da gioco
- 20 liste degli acquisti
- 96 carte d'azione
- 4 carte di credito
- 1 dado
- 20 tessere dei negozi

Variante : au lieu de jouer "normalement", un joueur ayant fait un 6 peut racheter pour 150,- un jeton-produit à un autre joueur, qui a déjà acquis 6 produits et est en train de regagner son point de départ.

On trouvera la traduction de tous les produits et prix de ce jeu dans la liste regroupant vocabulaire et chiffres/nombres (cf. pages suivantes).

Afin de renforcer l'effet d'apprentissage linguistique, il est conseillé, lors des achats, de lire à voix haute dans la langue cible non seulement les produits figurant sur les cartes « Magasin », mais aussi le prix du produit acheté.

- denaro da gioco
- 40 gettoni
- 4 pedine

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

- Mettere il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore prende una pedina e sceglie uno dei quattro angoli del tabellone (HOTEL, STAZIONE, POLIZIA O BANCA) come casella di partenza.
- Disporre 10 tessere dei negozi, con il lato illustrato rivolto verso l'alto, sulle relative caselle (quelle con il bordo bianco), in modo tale da distribuirle abbastanza uniformemente sul tabellone. Sistemare le tessere dei negozi rimanenti nella scatola o a fianco del tabellone.

■ Scartare dal mazzo le 4 carte di credito e sistemarle vicino al tabellone. Mescolare le carte d'azione rimanenti e metterle coperte (con il lato colorato rivolto verso l'alto) al centro del tabellone.

■ Ogni giocatore riceve del denaro da gioco in questi tagli: 3 x 1,- / 2 x 5,- / 2 x 10,- / 2 x 20,- / 1 x 50,- / 1 x 100,- / 1 x 200,-. Il denaro rimanente, che fungerà da banca nel corso del gioco, va rimesso nella scatola oppure sistemato accanto al tabellone.

■ Ogni giocatore prende dal mazzo senza guardare una lista degli acquisti, ne legge a voce alta i prodotti agli altri giocatori e la mette scoperta davanti a sé.

■ Prima di giocare per la prima volta, leggere la nota redazionale a pag. 11.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Comincia il giocatore più giovane.

Tira il dado e vai avanti di tante caselle quante ne indica il dado, oppure anche di meno (se per es. esce un 5, puoi avanzare di un numero di caselle da 1 a 5). Decidi tu che direzione prendere. Puoi cambiare direzione in occasione della prossima mossa, ma non nel corso di una stessa mossa. Sulle caselle dei negozi possono stare più pedine, sulle caselle piccole soltanto una pedina. Se hai fatto 6 con il dado, puoi sostituire la tessera di un negozio dopo la tua mossa (vedi la sezione: sostituire le tessere dei negozi).

Se con la tua mossa raggiungi una **casella con la tessera di un negozio**, giri la tessera e leggi a voce alta i prodotti sul retro. Se uno dei prodotti si trova sulla tua lista degli acquisti, lo puoi comprare: paghi il prezzo alla banca e ricevi uno dei gettoni con le borse della spesa,

che riponi sopra l'illustrazione corrispondente sulla tua lista degli acquisti. Puoi comprare un prodotto soltanto una volta. I gettoni che ricevi in seguito agli eventi sulle carte d'azione li appoggi accanto alla tua lista degli acquisti. Se il prodotto è troppo caro o se non hai abbastanza denaro, non succede niente. Rimetti la tessera del negozio sulla casella e il turno passa al giocatore successivo.

Se arrivi a una **casella di un negozio sprovvista di tessera**, il tuo turno finisce senza altre azioni.

Se finisci su una **casella piccola**, ti fai leggere a voce alta dal giocatore alla tua sinistra un compito a tua scelta (compito 1 o 2) dalla seconda carta d'azione del mazzo (chi legge coprirà il retro con la mano, in modo che nessuno possa riconoscere le soluzioni). **Se rispondi correttamente**, puoi andare avanti del numero di caselle indicato sulla carta. Se arrivi così a una casella con la tessera di un negozio, puoi acquistare lì, purché ci sia un prodotto della tua lista degli acquisti (vedi colonna a sinistra). Sulla casella CASH ricevi 50,-. Su tutte le altre caselle il tuo turno finisce (quindi non prendi una nuova carta d'azione).

Se rispondi in modo sbagliato, non succede niente. La carta viene ritirata dal gioco e il turno passa al giocatore successivo.

Se ti viene letto un **evento**, esegui la relativa istruzione. Se l'evento si riferisce a una tessera di un negozio che non è esposta sul tabellone, l'istruzione non vale. Rimani sulla casella dove ti trovi e rimetti la carta nel mazzo.

SOSTITUIRE LE TESSERE DEI NEGOZI

Se arrivi su una casella con il simbolo della metropolitana, significa che vai a fare acquisti in un altro quartiere. Metti la tua pedina su

un'altra casella della metropolitana e sostituisci 3 tessere dei negozi sul tabellone con altre 3 che peschi dal mazzo senza guardare.

Se hai fatto 6 con il dado, esegui la tua mossa e successivamente puoi sostituire la tessera di un negozio (o addirittura di 4, se con la tua mossa raggiungi una casella con il simbolo della metropolitana).

Le tessere dei negozi su cui si trova una pedina non possono essere sostituite.

COSA SUCCEDDE SE FINISCONO I SOLDI?

Puoi dirti sulle caselle CASH e qui prelevare ogni volta 50,-. Oppure, invece di prelevare denaro, puoi prenderti, una volta a partita, una carta di credito. La carta di credito sarà poi il tuo jolly. Con essa puoi pagare qualsiasi importo, però dopo aver pagato la devi restituire.

NOTA REDAZIONALE

Ci si può muovere soltanto sulle caselle collegate dai punti rossi. Le caselle speciali (MEDICO, MUSEO, MERCATO DELLE PULCI, BAR ecc.) non sono attive. Vi si accede solo in seguito a degli eventi e vanno sempre lasciate procedendo in avanti per i punti rossi.

I giocatori possono ridurre o prolungare la durata del gioco decidendo, prima di cominciare, se devono essere comprati più o meno di 6 prodotti per arrivare alla conclusione.

Regola aggiuntiva: un giocatore che ha fatto 6 con il dado può, invece di eseguire una normale mossa, acquistare per 150,- il gettone di un prodotto da un giocatore che ne ha già comprati 6 e che si sta dirigendo verso la sua casella di partenza.

Se in corrispondenza di un evento su una carta d'azione vieni sollecitato a pagare un importo che non hai, devi impiegare la tua carta di credito. Se non hai né sufficiente denaro, né una carta di credito, posiziona la tua pedina sulla casella della POLIZIA e salta un giro.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Vinci se riesci per primo a comprare 6 dei 10 prodotti della tua lista e a tornare con la pedina sulla tua casella di partenza.