

GRAND MAGASIN

Le jeu de l'ascenseur

Nombre de joueurs: 2 à 4

Contenu

1 planche de jeu, 4 figurines de couleurs (représentant les "acheteurs"), une ficelle, 18 étiquettes auto-collantes, 2 plaques représentant les "ascenseurs", 1 pince servant de poulie pour l'ascenseur, 1 flèche, 18 paniers et 18 cartes.

But du jeu

Revenir le premier au Parking après avoir acheté tous les articles figurant sur la liste de commissions.

Préparation

Détachez délicatement les paniers, les ascenseurs, la pince et la flèche de la barrette en plastique jaune.

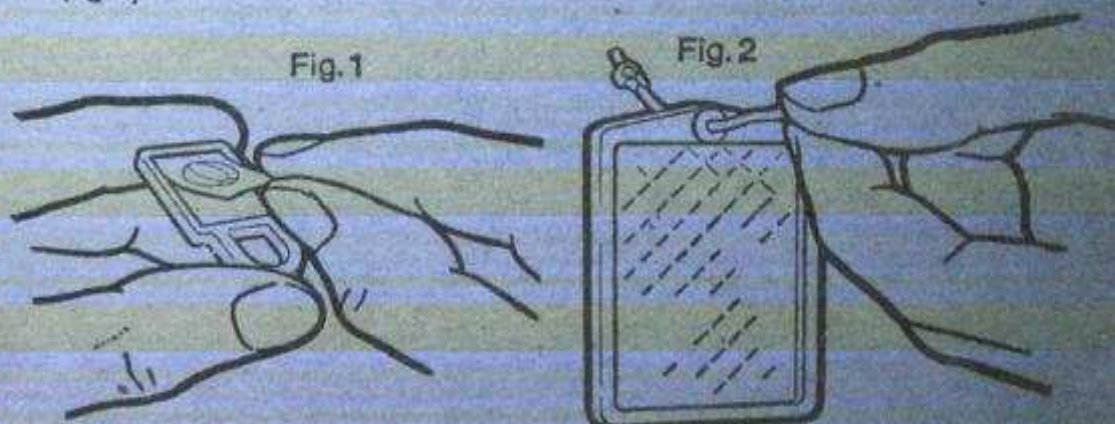
Etiquetage des paniers

Chaque panier doit être décoré avec une étiquette auto-collante. Il suffit de décoller les gommettes de leur papier support et de les poser fermement sur les paniers (fig. 1).

Notez que les étiquettes doivent être appliquées sur le côté creux des paniers qui seront rangés dans le plateau en attendant d'être utilisés.

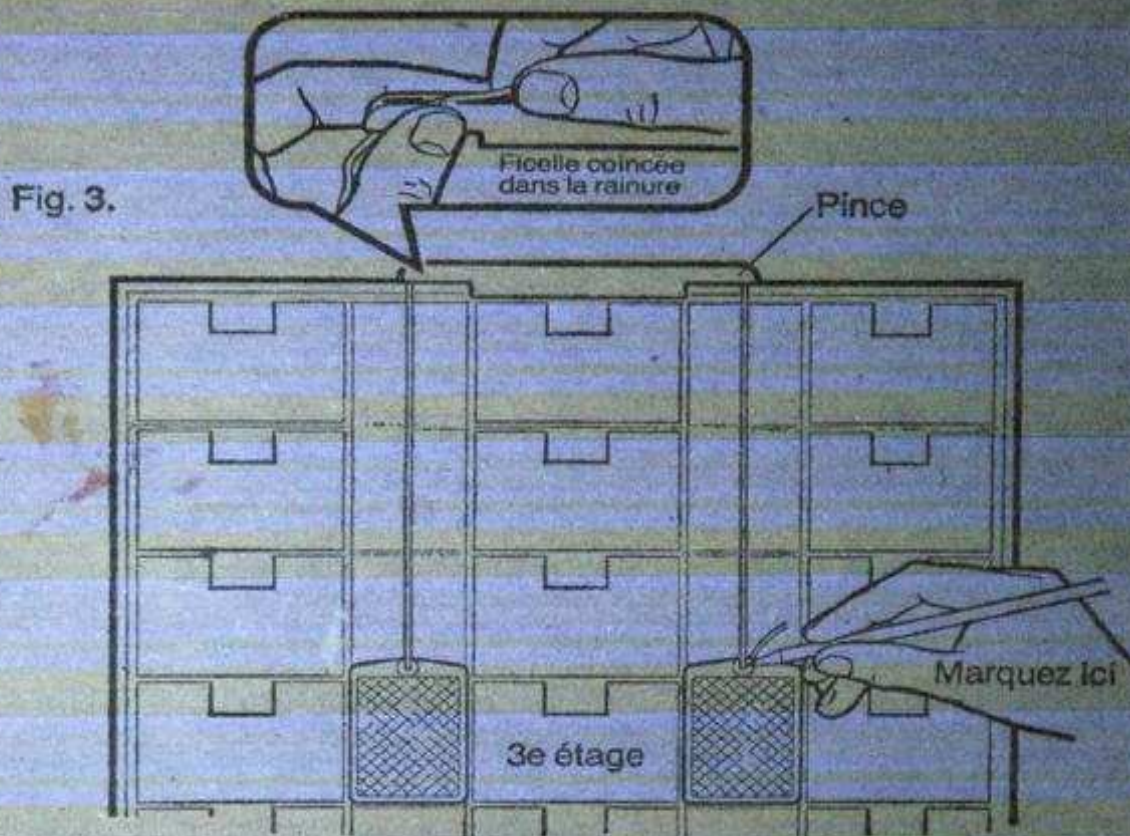
Montage de l'ascenseur

Faites d'abord un double noeud à un bout de la ficelle et introduisez l'autre bout dans le trou situé sur le bord supérieur de l'ascenseur (fig. 2).



Placez la pince sur le bord supérieur de la planche de jeu en coinçant la ficelle le long de la rainure (fig. 3).

Passez le bout libre de la ficelle dans le trou du second ascenseur puis placez les deux ascenseurs au troisième étage du magasin. Tendez la ficelle et marquez l'endroit où elle entre dans le trou de l'ascenseur (fig. 3). Nouez la ficelle de façon à ce que les deux ascenseurs soient exactement alignés au troisième étage. Vous pouvez alors couper le bout de ficelle qui dépasse.



Le cadran

Introduisez le pied de la flèche dans le trou central du cadran en élargissant le trou si nécessaire.

Le jeu

Prenez les 18 paniers et posez-les, face visible, dans les "rayons" sur la planche de jeu. L'image du panier doit correspondre à l'image du rayon. On retrouve aussi les images sur les cartes.

Chaque joueur choisit un "acheteur" en plastique et le place sur le Parking, en bas de la planche de jeu.

Battez les cartes et distribuez-les à chaque joueur. S'il y a 4 joueurs, il faut retirer 2 cartes du paquet de façon à ce que chacun en ait quatre. Chaque joueur a en main les cartes qui correspondent à sa liste de commissions. Elles doivent être posées, face visible, sur la table.

Chaque joueur doit essayer de ramener le plus rapidement possible tous les paniers illustrés sur ses cartes.

Placez les ascenseurs à la position de Départ, au troisième étage, pour qu'ils soient l'un en face de l'autre. Le plus jeune joueur commence en faisant tourner la flèche.

A chaque tour, vous pouvez faire monter ou descendre l'un des deux ascenseurs, **au choix**, du nombre de cases indiqué par la flèche. Chaque fois que vous utilisez la flèche, vous avez un choix de 2 chiffres, un sur le cercle intérieur, un sur le cercle extérieur. Vous pouvez choisir le chiffre et l'ascenseur qui vous conviennent le mieux. A chaque tour, chaque ascenseur monte ou descend. Un ascenseur ne peut arriver au Parking que si le nombre exact de cases a été obtenu, il ne peut pas descendre puis remonter.

Pour commencer les achats, chaque joueur, à son tour, essaie de faire descendre l'un des ascenseurs au Parking. Dès qu'un ascenseur s'arrête au Parking, tous les joueurs peuvent y faire entrer leurs "Acheteurs".

L'ascenseur

Tous les joueurs, à leur tour, font tourner la roulette et se déplacent l'ascenseur. Dès qu'un joueur a fait monter ou descendre l'ascenseur, **n'importe quel** autre joueur peut y entrer ou en sortir, aussi bien d'un côté que de l'autre. Personne ne peut entrer et sortir au même tour. Lorsque c'est à votre tour, vous devez d'abord faire tourner la flèche puis déplacer l'ascenseur et ensuite seulement faire entrer ou sortir votre acheteur si vous le désirez. Vous n'êtes pas obligé de faire monter votre acheteur dans l'ascenseur.

Faire les commissions

Dès que vous avez fait entrer votre acheteur dans un rayon, où il doit prendre un panier, vous pouvez accrocher ce panier au bras de l'acheteur. Ensuite, vous devez attendre le moment où vous pourrez remonter dans l'ascenseur.

Quand vous achetez un article de votre liste de commissions, vous devez retourner la carte correspondante. De cette façon, vos adversaires peuvent voir ce qu'il vous reste à acheter.

Se déplacer sur la planche de jeu

Vous pouvez sortir de l'ascenseur et aller dans n'importe quel rayon, mais bien sûr, vous ne pouvez "acheter" que les articles de votre liste. Pour traverser le magasin d'un côté à l'autre, vous devez passer par les rayons du milieu et attendre que l'autre ascenseur s'arrête à votre niveau. Vous pouvez aussi redescendre jusqu'au Parking et remonter par l'autre ascenseur.

ATTENTION: l'ascenseur doit toujours être déplacé avant que les acheteurs n'y entrent ou n'en sortent.

Comment bloquer les adversaires

Si vous regardez attentivement les cartes de vos adversaires, vous pouvez déplacer l'ascenseur de façon à ce que les acheteurs adverses ne puissent aller dans les rayons où ils veulent aller.

Le gagnant

Dès que vous avez acheté tous les articles de votre liste, vous devez retourner au Parking le plus vite possible. Le gagnant, c'est le premier joueur qui fait arriver son acheteur au Parking avec toutes ses commissions, en faisant le nombre exact de cases.