



Mariusz Majchrowski



Michał Ambrzykowski

BLACK FRIDAY

Profitez de promotions exceptionnelles ! Dévalisez les rayons et mettez la main sur les articles qui vous intéressent avant vos adversaires ! Mais attention, vous ne pourrez passer à la caisse que si tous vos articles entrent dans votre chariot.

Vous devez terminer 7 listes de courses aussi vite que possible. Lorsqu'un joueur y parvient, chacun doit additionner les points de toutes ses listes. Le vainqueur est le joueur qui a gagné le plus de points !



CONTENU

96 billets (coupures de 1 \$, 5 \$ et 10 \$)

Rien n'est gratuit dans la vie. Pour acheter les articles figurant dans vos listes de courses, vous allez avoir besoin d'argent. Par chance, le magasin est doté d'un distributeur (DAB).

4 chariots

Chaque joueur déplace son chariot sur le plateau principal.

Plateau principal

Il s'agit du magasin dont vous allez dévaliser les rayons.

18 coupons

Lorsque vous terminez une liste de courses, vous recevez un coupon à échanger contre un article gratuit.

4 plateaux de joueur

C'est sur ces plateaux que vous placez les articles que vous comptez acheter.

54 articles

Pour terminer vos listes de courses, vous devrez retirer ces articles du plateau principal pour les placer dans le chariot de votre plateau de joueur.

36 grandes listes de courses

Ces listes indiquent les articles que vous devez acheter et le coupon offert si vous les terminez. À la fin du jeu, les listes que vous avez terminées vous rapportent des points.

20 petites listes de courses

Ces listes sont plus courtes et faciles, idéales pour le début du jeu. Certaines seront visibles et accessibles par tous les joueurs : premier arrivé, premier servi !

Instructions

Récapitulatif des règles du jeu. Mais si vous n'aimez pas lire, vous pouvez aussi regarder la vidéo des règles !

PLATEAU PRINCIPAL

Le plateau principal représente le magasin dans lequel vous allez faire vos courses. Il comporte plusieurs éléments importants :

- **Rayons** - C'est là que vous trouverez les **articles** disponibles dans le magasin. À titre d'action, vous pouvez prendre un **article** d'un rayon situé à proximité de votre **chariot**.

- **Cases** - À titre d'action, vous pouvez déplacer votre **chariot** sur une case adjacente, à trois reprises au maximum.

- **Entrée** - C'est ici que vous commencez le jeu. Vous revenez toujours à cet endroit une fois que vous avez terminé une liste de courses.

- **Caisse centrale** - À titre d'action, vous pouvez retourner depuis cette case autant d'articles de votre **plateau de joueur** que vous le souhaitez pour qu'ils soient remis en rayon.

- **DAB** - Cases spéciales où vous pouvez, à titre d'action, retirer 10 \$.

- **Caisse** - Case spéciale où vous pouvez, à titre d'action, terminer vos **listes de courses**.

LISTES DE COURSES

Il existe 2 types de **listes de courses** : les **petites** et les **grandes**. Leur couleur de fond et leur verso sont différents. Ces deux types de listes partagent des caractéristiques communes :

Coût total des **articles** sur la carte

PETITES LISTES DE COURSES

GRANDES LISTES DE COURSES

Images des **articles** à acheter

Points gagnés à la fin du jeu si la liste est terminée

Coupon offert si la liste est terminée (prenez le **coupon** correspondant dans la pile pour l'utiliser par la suite ou utilisez-le immédiatement pour terminer une autre liste).

ARTICLES

Les **jetons d'article** représentent la **marchandise disponible dans le magasin**. Chaque article dispose d'une **étiquette**. Pour acheter un article, vous devez payer le **prix correspondant à la banque**.



PRÉPARATION

- 1 Placez le **plateau principal** au centre de la table. Placez tous les **articles** sur le plateau principal, sur les emplacements correspondant dans les rayons.
- 2 Séparez les cartes des petites et grandes **listes de courses** en deux piles, face cachée, et mélangez chacune des piles. Piochez 5 **petites listes de courses** et placez les face visible à proximité du plateau principal.
- 3 Triez les **billets** par coupure et placez-les en piles près du plateau principal.
- 4 Placez les **coupons** à proximité du plateau principal.
- 5 Chaque joueur doit prendre les composants suivants :
 - a Un chariot et un plateau de joueur (un des joueurs doit choisir le rouge, car c'est ce joueur qui commence, comme l'indique le symbole sur son plateau) → 
 - b 20 \$ (dans les coupures de son choix)
 - c 2 petites listes de courses et 1 grande liste de courses (ne montrez pas les cartes que vous avez piochées à vos adversaires)
- 6 Placez les chariots sur la case de départ (entrée). C'est le joueur rouge qui commence.



Exemple pour 2 joueurs

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur rouge. Lors de votre tour, vous devez effectuer **2** actions de la liste suivante, dans n'importe quels ordre et combinaison (vous pouvez aussi accomplir deux fois la même action) :



Vous déplacer de jusqu'à **3** cases



Prendre **1** article en rayon



Exécuter l'action spéciale d'une case : **caisse centrale**, **DAB** ou **caisse**

À l'issue de ces actions, tous vos **articles** doivent rentrer dans le chariot représenté sur votre **plateau de joueur**. Un récapitulatif graphique des actions possibles est imprimé sur votre **plateau de joueur**.

VOUS DÉPLACER

Vous pouvez utiliser une action pour déplacer votre chariot sur une case adjacente, horizontalement ou verticalement, et ce jusqu'à 3 reprises. Chaque déplacement peut aller dans n'importe quelle direction.



PRENDRE 1 ARTICLE

Vous pouvez utiliser une action pour prendre 1 article situé dans un rayon à proximité de votre chariot. Chaque case (intersection de rayons) donne accès à 4 rayons. Exception : **l'entrée** et la **caisse** donnent accès à 2 rayons.

Une fois vos 2 actions effectuées, vous devez réussir à faire rentrer tous vos articles dans votre chariot.



Exemple avec 4 rayons accessibles

RANGER LES ARTICLES DANS VOTRE PLATEAU DE JOUEUR

Tous les **articles** que vous avez pris doivent rentrer dans le chariot de votre **plateau de joueur**. Vous pouvez les organiser physiquement comme il vous plaît, mais chaque article doit être posé à plat sur la table : aucun jeton ne doit être posé sur un autre. Vous devez attendre d'avoir effectué vos deux actions pour pouvoir ranger vos **articles**. Vous pouvez ensuite réorganiser librement tous vos articles pour faire entrer les nouveaux sur votre **plateau de joueur**. Si vous ne parvenez pas à ranger tous vos **articles**, vous devez remettre **en rayon** un des articles **que vous avez pris lors de ce tour** (ou les deux), de sorte à ne garder que **les produits** que vous pouvez ranger.



Exemple de rangement autorisé sur un plateau de joueur

CASES SPÉCIALES



+10\$ DAB – Sur cette case, vous pouvez utiliser l'une de vos actions pour retirer 10 \$ auprès de la banque.



Caisse centrale – Sur cette case, vous pouvez utiliser une action pour remettre en rayon autant d'**articles** placés sur votre **plateau de joueur** que vous le souhaitez (vous évitez ainsi de les payer à la caisse). Placez chaque **article** retourné sur un emplacement vide correspondant dans un rayon.



Caisse – Sur cette case, vous pouvez utiliser une action pour terminer autant de **listes de courses** que vous le souhaitez. Il peut s'agir des listes que vous avez en main, mais aussi des petites listes de courses visibles par tous qui sont placées à proximité du plateau principal. Si vous terminez plusieurs listes, répétez le processus ci-dessous pour chacune.

Pour terminer une **liste de courses** :

1. Placez la **liste de courses** devant vous (posez-la face visible si vous l'aviez en main ou mettez-la simplement devant vous s'il s'agit d'une des **petites listes de courses** situées à proximité du plateau principal).



2. Remettez en rayon les articles de la liste qui sont sur votre **plateau de joueur**.



3. Payez le prix total des **articles** à la banque.



4. Prenez le coupon (indiqué sur la carte).



5. Placez la carte de la liste de courses terminée face cachée près de votre plateau de joueur.

S'il reste sur votre plateau de joueur des articles qui ne contribuent pas à d'autres listes de courses, sachez qu'ils ne vous rapportent pas de points. Toutefois, vous devez quand même les payer. Après tout, tout ce que vous sortez du magasin doit être payé ! Remplacez-les ensuite dans les rayons adéquats.

REMARQUE : vous ne pouvez pas passer à la caisse si vous n'êtes pas en mesure de payer l'intégralité des articles figurant sur votre plateau de joueur !



Vous pouvez utiliser un coupon obtenu précédemment pour terminer une liste de courses. Chaque coupon indique un article que vous recevez gratuitement lorsque vous terminez une liste. Il n'est pas nécessaire que vous disposiez de cet article dans votre plateau de jeu et vous n'avez pas à le payer. Lorsque vous terminez plusieurs listes de courses dans le cadre d'une seule action, vous pouvez utiliser un coupon que vous venez de gagner pour terminer une autre liste de courses lors de cette même action. Un coupon ne peut être utilisé qu'une seule fois. Ensuite, vous devez le remettre dans la pile. Mettez les coupons de côté près de votre plateau de joueur pour les utiliser plus tard : ils ne prennent pas de place dans votre chariot.



Jack termine cette liste de courses valant 5 points. Il remet en rayon le micro-ondes et la souris qu'il avait sur son plateau de joueur, paie 8 \$ et reçoit un coupon lui donnant droit à un blender gratuit.

Lors de la même action, il termine une autre liste de courses composée d'une manette de jeu, d'un blender et d'un ordinateur portable. Il prend la manette et l'ordinateur de son plateau, et utilise le coupon qu'il vient de gagner pour récupérer gratuitement un blender. Il ne paie que 7 \$ (pour la manette de jeu et l'ordinateur portable) et non pas 9 \$, car le blender est offert ! Étant donné qu'il a terminé une deuxième liste, il reçoit un nouveau coupon, lui donnant cette fois-ci droit à une souris gratuite.



Après un **passage en caisse, votre tour est terminé**, même s'il ne s'agissait que de votre première action. Si vous avez terminé des listes de courses que vous aviez en main, piochez autant de **grandes listes de courses** que nécessaire pour en avoir de nouveau 3. Si vous avez terminé une des petites listes de courses placées à proximité du plateau principal, piochez-en de **nouvelles** de sorte qu'il y en ait de nouveau 5 à proximité du plateau. Ensuite, placez votre **chariot** sur la case de départ (entrée).

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur termine sa **7e liste de courses**, le dernier tour commence. Continuez à jouer jusqu'à ce que la personne à droite du joueur rouge ait terminé son tour. Le jeu est alors fini. Ensuite, dans l'ordre des aiguilles d'une montre et en commençant par le joueur rouge, chacun peut **passer à la caisse** une dernière fois, comme s'il se trouvait sur la case correspondante.

Chaque joueur additionne les points obtenus à l'aide de ses **listes de courses** terminées. Chaque **coupon** non utilisé rapporte également 1 point. Le joueur qui a le plus de points a gagné !

EXEMPLE

 Pour sa première action, Jack (rouge) prend une lampe à lave dans le rayon à sa gauche. Il prend ensuite un téléphone dans un autre rayon à proximité (2e action). À la fin de son tour, il range ces deux articles sur son plateau de joueur.

 Mark (bleu) déplace d'abord son chariot de deux cases pour atteindre le DAB, où il retire ensuite 10 \$.

 Anna (vert) commence par déplacer son chariot d'une case, jusqu'à la **caisse centrale**. Elle retourne ensuite une souris sur l'emplacement approprié du rayon.

 Alice (jaune) se déplace d'abord d'une case jusqu'à la **caisse**, où elle termine ensuite une liste de courses.



Elle dévoile une des grandes listes de courses qu'elle veut terminer. Elle prend 2 téléphones, une lampe à lave et un sèche-cheveux qui se trouvent sur son plateau. Elle utilise aussi un coupon gagné précédemment pour obtenir gratuitement une lampe à lave. Elle paie 9 \$ à la banque (1 \$ par téléphone + 3 \$ pour une des lampes à lave et 4 \$ pour le sèche-cheveux). Grâce au coupon, la deuxième à lave est gratuite. Elle replace les articles sur les emplacements correspondants dans les rayons. Étant donné qu'elle a terminé une liste, elle reçoit un autre coupon, lui donnant cette fois encore droit à une lampe à lave gratuite.

Il reste encore à Alice une souris et un téléphone sur son plateau. Une des petites listes de courses visibles se compose d'une lampe à lave et d'une souris. Alice prend donc cette liste. Elle dispose déjà d'une souris dans son chariot et utilise son nouveau coupon pour obtenir une lampe à lave gratuite. Elle paie 3 \$ (pour la souris). Elle replace la souris en rayon et remet le coupon dans la pile. Étant donné qu'elle a terminé une deuxième liste, elle reçoit un nouveau coupon, lui donnant cette fois-ci droit à un téléphone gratuit. Elle ne peut plus terminer d'autres listes, mais il lui reste un téléphone sur son plateau qu'elle doit acheter. Elle paie donc 1 \$ ce téléphone, puis le remet en rayon.

Ce passage à la caisse conclut le tour d'Alice. Elle pioche une grande liste de courses pour en avoir de nouveau 3 en main, ainsi que 1 petite liste de courses pour qu'il y en ait toujours 5 de visibles à côté du plateau principal. Elle place ensuite son chariot sur la case de départ (entrée). C'est alors à Jack de jouer.



Créateur du jeu : Mariusz Majchrowski **Illustrations :** Michał Ambrzykowski
Équipe : Patryk Gęsiak, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk
Développement technique : Krzysztof Furmańczyk, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak