

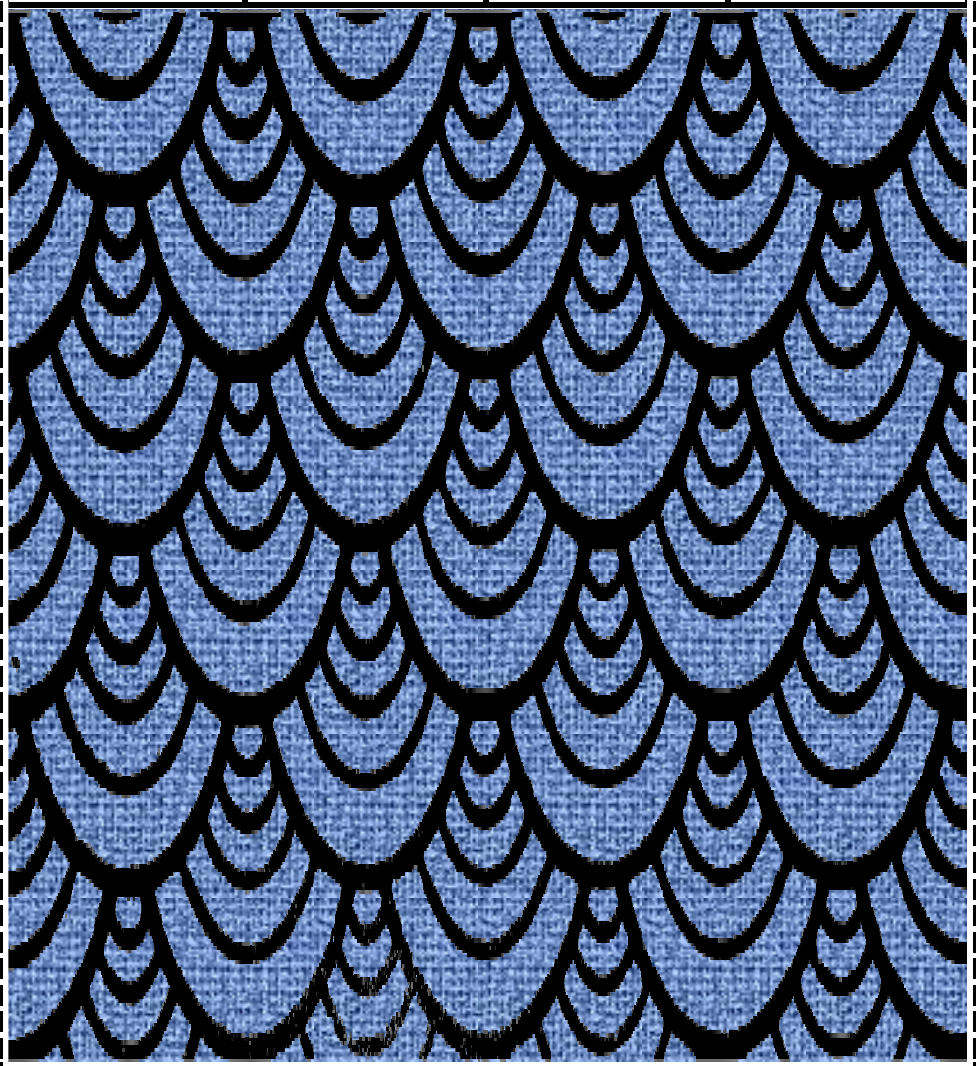
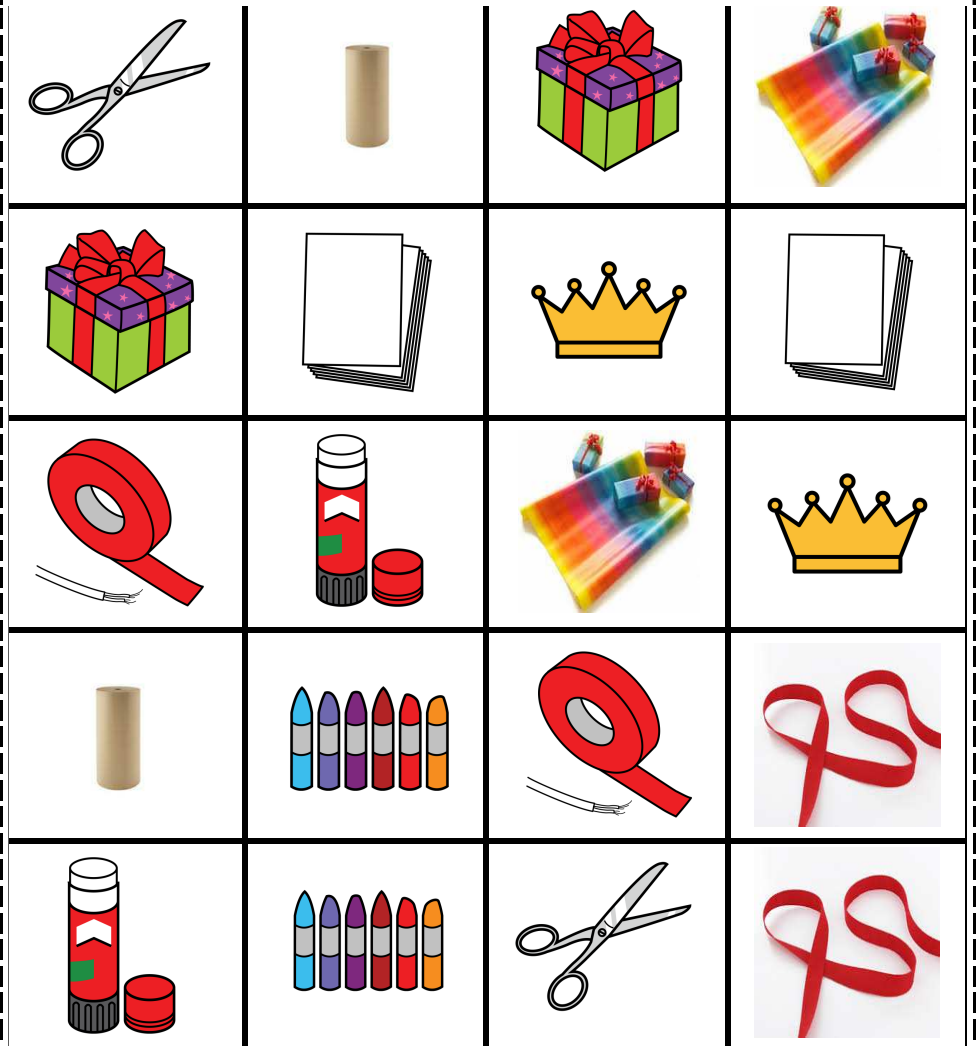


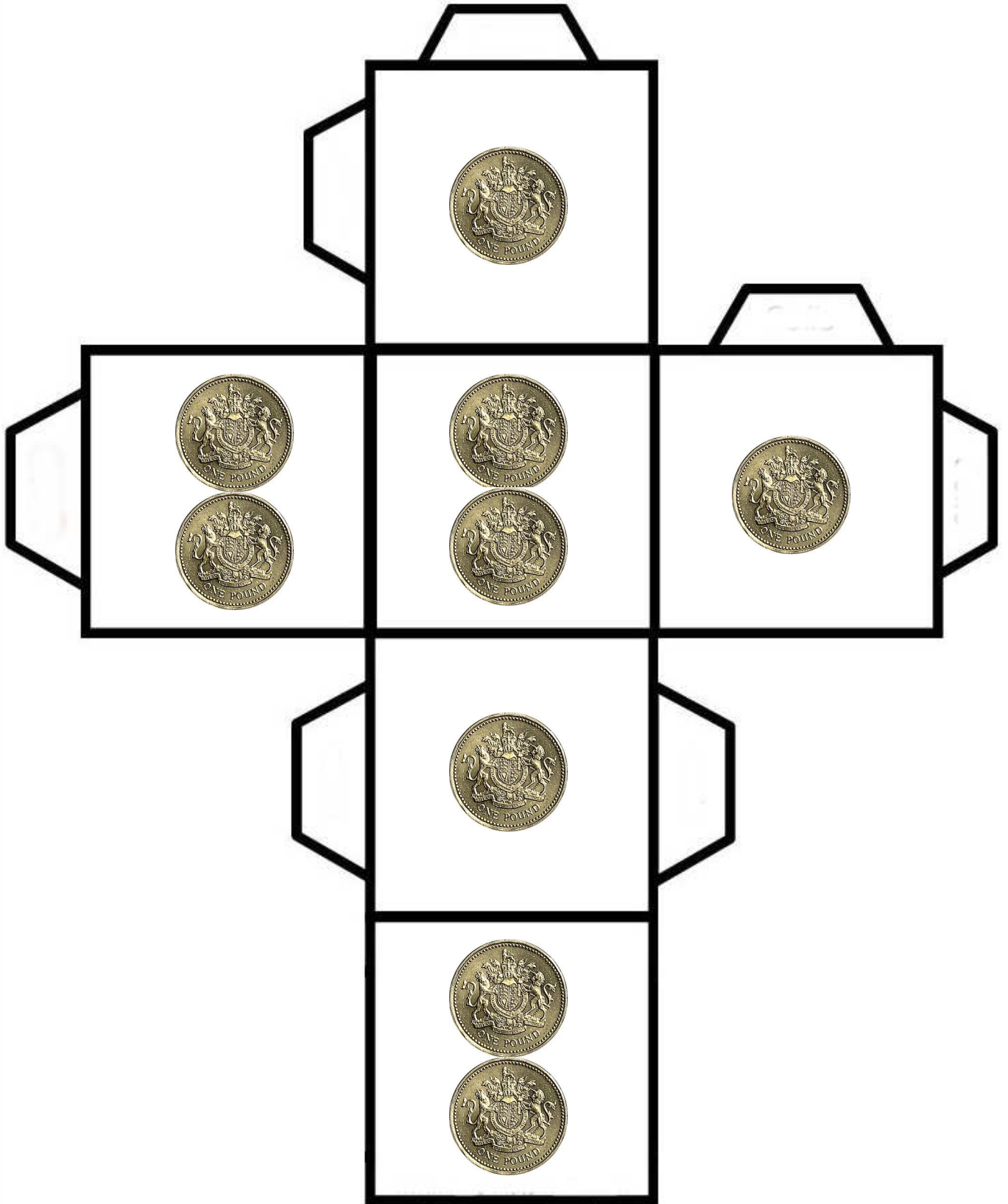
Shopping list :



Shopping list :







Christmas crackers' shopping list : règle du jeu

Pour 2 à 5 joueurs

Le principe est que chaque joueur part faire les courses avant de fabriquer ses *Christmas crackers*. Chaque joueur dispose d'un caddie, à-côté duquel figure sa liste d'éléments à acheter (4), et la somme dont il dispose (6 livres).

Au début de la partie, chaque joueur se voit donc distribuer 6 pièces d'une livre qu'il dispose dans son « porte-monnaie », sur les emplacements prévus à cet effet.

Le premier joueur à avoir réussi à réunir les 4 éléments qu'il lui fallait en ne dépensant pas plus de 6 livres a gagné.

Mise en place :

Chaque joueur prend une carte « chariot », sur laquelle figure sa liste d'éléments à réunir, et son porte-monnaie.

Chaque joueur dispose 6 pièces d'une livre dans son porte-monnaie.

Les 20 cartes « éléments » sont disposées sur la table, au milieu des joueurs, face cachée.

Déroulement :

Le plus jeune joueur commence. Il retourne, au hasard une des cartes « éléments », et la nomme. Son voisin de droite lui demande alors s'il veut l'élément en question.

Exemple :

Joueur A retourne la carte « *wrapping paper* ». Il nomme la carte.

Joueur B, lui demande alors : « *would you like some wrapping paper?* »

Joueur A détermine, en fonction de sa liste s'il veut l'élément ou non.

Si oui :

Il répond : « *Yes, how much is it?* »

Joueur B lance alors le dé, et annonce le prix obtenu. Exemple : « *One Pound please.* »

Joueur A donne alors la somme correspondante. (S'il ne peut plus payer la somme demandée, il dit : « *I can't.* », ou « *No, thank you!* »)

S'il ne veut pas l'élément en question, il répond juste : « *No, thank you.* », et remet la carte élément à sa place initiale, face cachée.

C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une carte. Il peut retourner une carte au hasard, ou bien une carte qui a déjà été retournée précédemment.

Variante avec annonces

Avant de retourner une carte, le joueur peut annoncer ce qu'il souhaite acheter.

Exemple :

Joueur A annonce ce qu'il souhaite : « *I would like a pair of scissors.* »

S'il retourne des ciseaux, on lui annonce le prix, etc. S'il retourne une autre carte, il n'a pas le droit de l'acheter, même si l'objet représenté figure dans sa liste.

On peut lui demander de formuler une phrase, par exemple :

« *Oops...* » ou bien « *That's wrong!* », ou « *I don't need this.* », ou encore « *I don't want this.* ».

Lexique et formulations en jeu :

| Formulations | PRECISIONS | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| | indénombrables | nombrables |
| Would you like... (voir précisions) | Would you like some wrapping paper? | Would you like crayons? |
| Yes, please. | Would you like some ribbon? | Would you like a crown? |
| How much is it? | Would you like some glue? | Would you like a toilet roll? |
| One Pound please. | Would you like some tape? | Would you like a pair of scissors? |
| Two Pounds please. | | Would you like a present? |
| I would like... | | Would you like a stick of glue? |
| Your turn. | | |
| No, thanks. | | |

