

Auf Heller und Pfennig

von Reiner Knizia

Auf dem Marktplatz einer großen, mittelalterlichen Stadt ist ganz schön was los. In kleinen Buden und an großen Ständen werden wohlfeile Dinge angeboten, so daß sich zuweilen sogar die Königin die Ehre gibt, mit ihrem Gefolge einen Einkaufsbummel zu unternehmen.

Daß nicht alles Gold ist, was glänzt, dafür sorgen einige weniger gern gesehene Kunden, die danach trachten, ihren Teil am großen Kuchen abzubekommen.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Händlern, die auf dem Marktplatz ihre unterschiedlichen Stände aufbauen. Bevorzugt sind natürlich die Gassen, in die möglichst kaufkräftige Kunden kommen. Und wenn es gelingt, die Halunken zu den Ständen der Mitspieler zu schicken, kann man sich getrost die Hände reiben...

SPIELMATERIAL

40 geprägte Holzscheiben in vier Farben
(sie symbolisieren Marktstände mit je 1-4 Waren)
22 federgezeichnete und kolorierte Plättchen

1 Rundenzähler

1 mittelalterlicher Spielplan (Marktplatz)

1 Handvoll Heller und Pfennige (Spielgeld in 5 verschiedenen Größen)

Diese Spielregel

ÜBERBLICK

Ziel des Spiels ist es, nach drei Runden die meisten Heller und Pfennige eingenommen zu haben. Die erhält man, indem man eigene Marktstände und kaufkräftige Kunden in gemeinsamen Einkaufsgassen zusammenbringt. Tunlichst vermeiden sollte man allerdings, daß üble Gesellen wie z.B. der Steuereintreiber bei den eigenen Marktständen auftauchen. Denn die nehmen den Händlern das sauer verdiente Geld wieder ab.

BEDEUTUNG DES SPIELMATERIALS



1. Die Marktstände

Die Anzahl der Striche zeigt an, wieviele Waren ein Marktstand bereithält. Mehr Waren bedeuten größeren Gewinn, aber auch erhöhtes Risiko.

2. Die Plättchen

12 FIGURENPLÄTTCHEN MIT SCHWARZEN ZAHLEN (1-6) sind kaufkräftige Kunden. Sie bezahlen entsprechend 1-6 Heller und Pfennige pro Ware.

6 FIGURENPLÄTTCHEN MIT RÖTEN ZAHLEN (1-6) sind üble Gesellen. Sie schädigen den Standbesitzer entsprechend um 1-6 Heller und Pfennige pro Ware.

1 PLÄTTCHEN MIT GELDSÄCKEN verdoppelt die Werte in den Gassen, in denen das Plättchen liegt - positiv wie negativ.

2 FEUERPLÄTTCHEN sind unüberwindbar. Ein Feuer trennt die betroffenen Gassen in je zwei voneinander eigenständige Teile, die immer getrennt gewertet werden.

1 BÖSER BLICK ist der Alptraum aller Standbesitzer. In der waagrechten und senkrechten Gasse, auf die er trifft, kassieren nur die üblen Gesellen (Plättchen mit schwarzen Zahlen zählen nicht).



SPIELVORBEREITUNGEN

Die Plättchen sowie die Heller und Pfennige werden vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Stanzbögen ausgelöst. Je nach Spielerzahl erhält jeder Spieler die Marktstände seiner Farbe in Form von Holzscheiben, die er offen vor sich auslegt:

SPIELER	MARKTSTÄNDE I	MARKTSTÄNDE II, III UND IIII
2	4	alle
3	3	alle
4	2	alle

Startgeld



Rundenzähler



Das Geld wird nach Werten sortiert und neben dem Spielplan bereitgehalten.

Jeder Spieler erhält ein Startgeld von 50 Heller und Pfennigen. Die Plättchen werden verdeckt gemischt und auf dem Tisch ausgelegt. Jeder Spieler zieht eines der Plättchen, schaut es geheim an und legt es verdeckt vor sich ab. Der Rundenzähler wird auf den Turm mit der Zahl „1“ gelegt. Ein Startspieler wird ausgelost.

SPIELABLAUF

Eine Partie geht über 3 Runden. Wenn ein Spieler am Zug ist, muß er genau eine der drei folgenden Aktionen durchführen:

1. Er legt einen eigenen Stand auf einen freien Marktplatz oder
 2. er nimmt ein verdecktes Plättchen und legt es offen auf einen freien Marktplatz oder
 3. er legt sein vor Spielbeginn gezogenes Plättchen auf einen freien Marktplatz.
- Nur wenn ein Spieler keine der 3 Aktionen ausführen kann, darf er passen. Einmal gelegte Plättchen bzw. Marktstände können in der laufenden Runde nicht mehr versetzt werden.

WERTUNG

Die wichtigsten Punkte:

- Nach jeder Runde wird gewertet.
- Eine Runde ist beendet, sobald der letzte freie Platz auf dem Markt besetzt wird.
- Jede Reihe und jede Spalte wird getrennt und für jeden Spieler einzeln abgerechnet.
- Jeder Marktstand und jedes Plättchen wird also zweimal abgerechnet - je einmal in der Reihe und in der Spalte.
- Grundsätzlich wird der Wert der Marktstände mit der Summe der Figurenplättchen multipliziert.
- Böser Blick, Feuer und Geldsack haben besondere Funktionen.
- Das erzielte Ergebnis wird den Spielern auf Heller und Pfennig ausbezahlt.

	Spalten					
	1	2	3	4	5	6
1	Die Bürgerin				Der Steuereintreiber	
2		Der Falschspieler	Der Ritter	Der Knecht		Die Magd
3	Der Bauer	Die Dame		Der Ablaßprediger	Der Quacksalber	
4			Der Bürger			Die Äbtissin
5	Der Bettler	Der Falschspieler			Der König	Die Bäuerin

Zur Verdeutlichung fügen wir hier ein Beispiel ein, wie das Ergebnis nach Abschluß einer Runde aussehen kann (die üblen Gesellen mit roten Ziffern sind zur besseren Übersicht mit negativen Vorzeichen versehen):

1. REIHE:

Hier hat die Bürgerin für 3 Heller und Pfennige eingekauft und der Steuereintreiber die Standbesitzer um 6 Geldstücke geschädigt. In dieser Einkaufsgasse ergibt sich also ein Grundwert von -3. Dieser Wert wird nun von den in dieser Gasse beteiligten Spielern mit der Anzahl der Waren multipliziert. Spieler ○ hat insgesamt 5 Waren angeboten. Er muß 5 mal -3, also 15 Heller und Pfennige zurück in die Kasse geben. Spieler ● hat nur eine Ware im Angebot. Somit muß er 1 mal -3, also 3 Heller und Pfennige bezahlen. Das gleiche gilt für Spieler ●.

4. REIHE:

Ein Feuer trennt die Gasse in zwei Hälften. Links verschreckt der Böse Blick den Bürger, da er nur die üblen Gesellen gelten läßt. So bleibt für Spieler ○ kein Geld übrig. Spieler ● hat es in der rechten Hälfte besser getroffen. Er kassiert für seine Ware 5 Heller und Pfennige von der Äbtissin.

2. SPALTE:

In dieser Gasse hat es Spieler ● hart getroffen. Die Dame, die üppig einkaufen wollte (Wert 4) wird durch den Bösen Blick abgeschreckt, so daß nur der Falschspieler (-3) zum Zuge kommt. Zu allem Überfluß wird dieser Wert noch durch den Geldsack verdoppelt, so daß Spieler ● 6 Heller und Pfennige abgeben muß.

4. SPALTE:

In dieser Gasse trennt das Feuer Spieler ○ vom Geschehen ab. Er freut sich, denn Spieler ● muß 4 Heller und Pfennige abgeben (-5 für den Ablaßprediger und 1 für den Knecht).

Nach diesem Muster werden alle Gassen abgerechnet. Wenn Sie die Spalten und Reihen richtig berechnet haben, müßten Sie auf folgende Beträge kommen:

SPIELER	REIHEN	SPALTEN	GESAMT
○	-3	44	41
●	0	12	12
●	20	19	39

DIE ZWEITE UND DRITTE RUNDE

Zu Beginn jeder Runde wird der Marktplatz vollständig geleert und der Rundenzähler auf den Turm mit der nächsthöheren Zahl weitergeschoben.

Jeder Spieler erhält seine in der Runde zuvor eingesetzten Marktstände mit einer Ware (mit einem Strich) wieder zurück. Alle übrigen eingesetzten Marktstände werden aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Die Plättchen werden verdeckt gemischt und neben dem Spielplan ausgelegt.

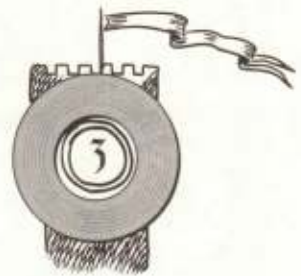
Jeder Spieler zieht sich ein neues Plättchen, das er verdeckt vor sich ablegt und im Laufe der Runde einsetzen kann.



Die Spieler erhalten alle Marktstände „1“ zurück.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach 3 Runden. Sieger wird, wer insgesamt die meisten Heller und Pfennige einnehmen konnte.



VARIANTE

Die Spielregeln bleiben bis auf folgende Änderungen identisch:

- Der Rundenzähler entfällt. Die Anzahl der Runden ist zu Beginn unbekannt.
- Alle Spieler erhalten die volle Anzahl an Marktständen.
- Alle eingesetzten Marktstände werden nach Abschluß einer Runde aus dem Spiel entfernt.
- Die Partie ist nach der Runde zu Ende, in der ein Spieler seinen letzten Marktstand eingesetzt hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, und es kommt zu einer letzten Wertung.

In der Variante kann es vorkommen, daß in der letzten Runde der Marktplatz nicht mehr vollständig gefüllt wird. Für die Wertung ist dies unerheblich. Sollten einzelne Spieler während dieser Runde weder einen Marktstand noch ein Plättchen legen können, werden sie solange übersprungen, bis auch der letzte Spieler nicht mehr legen kann.

Wer AUF HELLER UND PFENNIG ohne Glückselementespielen will, legt zu Beginn jeder Runde sämtliche Plättchen offen aus.



Autor und Verlag bedanken sich für Tips, Ratschläge und unermüdliche Testrunden bei Gabriela Dreßel, Barbara und Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Daniel Steel und Franz Vohwinkel.