

Einkaufen im Supermarkt

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler
ab 6 Jahren

Spielinhalt:

1 Spielplan
22 Ereigniskarten
44 Punktekarten
4 Spielsteine
1 Würfel
1 Spielanleitung

In diesem Supermarktspiel können die Spieler nach Herzenslust einkaufen: Äpfel, Schokolade, Eiscreme, Spielwaren, Milch und vieles mehr. Ein richtiger Supermarkt mit vielen Regalen, gefüllt mit Waren und ausgezeichnet mit Preisen, wartet auf die Spieler.

Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird aufgeklappt und in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler erhält einen Spielstein seiner Wahl und stellt ihn auf das Türfeld „Eingang“. Die Punktekarten werden nach ihrem Wert sortiert. Die Ereigniskarten werden mit der Rückseite nach oben auf das Feld mit dem Fragezeichen gelegt.

Spielverlauf:

Ziel des Spieles ist es, vom Eingang aus über die Spielfelder zum Ausgang zu gelangen. Auf den bunten Spielfeldern kann in jede Richtung gezogen werden. Dabei ist darauf zu achten, daß jedes Farbfeld eine Bedeutung hat.

Bevor wir jedoch die Bedeutung der Felder erklären, ist es wichtig noch einiges zum Spielablauf zu wissen:

Ziehen

Jeder Spieler würfelt einmal. Bei einer 6 darf nochmals gewürfelt werden. Gezogen werden kann in jede beliebige Richtung.

Es besteht grundsätzlich kein Zugzwang. Auf einem Feld darf jeweils nur ein Spielstein stehen. Kommt man auf ein Feld, das bereits besetzt ist, und kann auf diesem Feld nicht geschlagen werden, so muß man in eine andere Richtung ziehen. Ist dies nicht möglich, kann der Zug nicht ausgeführt werden und der nächste Spieler darf würfeln.

Kaufen

Auf den **blauen** und **grünen** Feldern können Waren gekauft werden. Es können jeweils die Waren gekauft werden, die neben den Feldern in den Regalen liegen. Entscheidet man sich für den Kauf, so erhält man Punktekarten.

Punktekarten

Auf jedem Kauffeld (blau oder grün) darf gekauft werden. Man erhält den Wert in Punkten, d. h. kauft man z. B. Kekse für DM 2,-, so erhält man 2 Punkte. Die Punktekarten werden gesammelt, mit dem Ziel, möglichst schnell exakt 30 Punkte zu erreichen.

Erreicht man mit genau 30 Punkten als Erster das Feld „Ausgang“, so gewinnt man das Spiel.

Schlagen

Befindet sich ein Mitspieler auf einem **roten** Lauffeld, so kann er geschlagen werden. Sein Spielstein wird auf das nächste gelbe Feld gesetzt und er muß mit dem Schlagenden seine Punktekarten tauschen. Auf allen anderen Feldern kann nicht geschlagen werden.

Rote Felder

sind Lauffelder, auf denen keine Waren gekauft werden können.

Blaue Felder

Kommt der Spieler auf eines dieser Felder kann er Waren kaufen. Es können jedoch nur diese Waren gekauft werden, die in den blauen Regalen neben den Feldern ausgezeichnet sind. Für den in DM angegebenen Wert erhält der Spieler Punktekarten.

Grüne Felder

sind wie blaue Felder Kauffelder. Der gekaufte Wert zählt jedoch dreifach. Werden z. B. auf dem grünen Feld Bohnen zu DM 2,- gekauft, so erhält der Spieler 6 Punkte.

Gelbe Felder

sind Ruhefelder. Hier kann kein Spielstein geschlagen werden.

Felder mit Fragezeichen

Kommt man auf dieses Feld, muß eine Ereigniskarte gezogen werden.

Zahlenfelder

Die Zahl gibt an, wieviele Punkte man zurückgeben muß. Man legt die Punktekarten auf den Stapel zurück. Besitzt man keine Punktekarten, darf man nochmals würfeln.

Spieltaktik

Da man exakt 30 Punkte benötigt und damit genau auf der Eingangstüre landen muß, ist es ratsam, einen möglichst großen Bogen durch den Supermarkt zu machen. Man hat bei diesem Weg durch die Vielzahl der grünen und blauen Felder wesentlich mehr Kombinationsmöglichkeiten, um die angestrebte Punktezahl zu erreichen.

Hat man sich dazu entschlossen, nach dem Würfeln nicht mit dem Spielstein zu fahren, so darf man nicht nochmals Waren auf diesem Feld kaufen. Das heißt, Punkte erhält man nur unmittelbar nach einem Zug, der auf einem blauen oder grünen Feld endet.

Die beste Möglichkeit das Spiel zu beenden, besteht darin, mit exakt 30 Punkten auf das letzte gelbe Feld vor der Ausgangstür zu gelangen. Auf diesem Feld kann man nicht geschlagen werden, bis man die nötige Punktezahl würfelt und auf dem Ausgangsfeld landet.

Spielende

Wer zuerst den Ausgang mit genau 30 Punkten erreicht ist der Gewinner. Der Spielstein muß dabei exakt auf das Türfeld „Ausgang“ gelangen. Das Spiel ist dann beendet.

Nun wünschen wir Euch viel Spaß beim Einkaufen.

Eure

Altenburg-Stralsunder AG



Sp'ASS seit 1765