

Der nach dem Verkauf aller Warenkarten aus einem Fach erscheinende Stern bedeutet, daß alle anderen Warenkarten dann so bewertet werden, als ob sie mit einem Stern gekennzeichnet wären. Der Kauf von Warenkarten mit einem Stern wird dann nach der mit ** bezeichneten dritten Spalte bewertet.

6. Spielende

Sobald alle Warenkarten aus 2 Fächern verkauft worden sind, schließt der Bazaar und das Spiel endet.

Der Spieler mit dem höchsten Punktwert ist der Gewinner. Haben zwei Spieler den gleichen Punktwert erzielt, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Warenkarten. Ist auch die Anzahl der Warenkarten gleich, so teilen sich die beiden Spieler den Sieg.

7. Variationen

Vor Beginn des Spiels können die Spieler sich darauf einigen, daß 2 Warenkarten auf einmal gekauft werden können. Der Spieler, der einen doppelten Einkauf macht, muß dann 5 Spielsteine für jede Karte, also 10 an die Börse zurückgeben. Beide Warenkarten werden dann nach der Anzahl der Spielsteine bewertet, die nach beiden Einkäufen übrig geblieben sind.

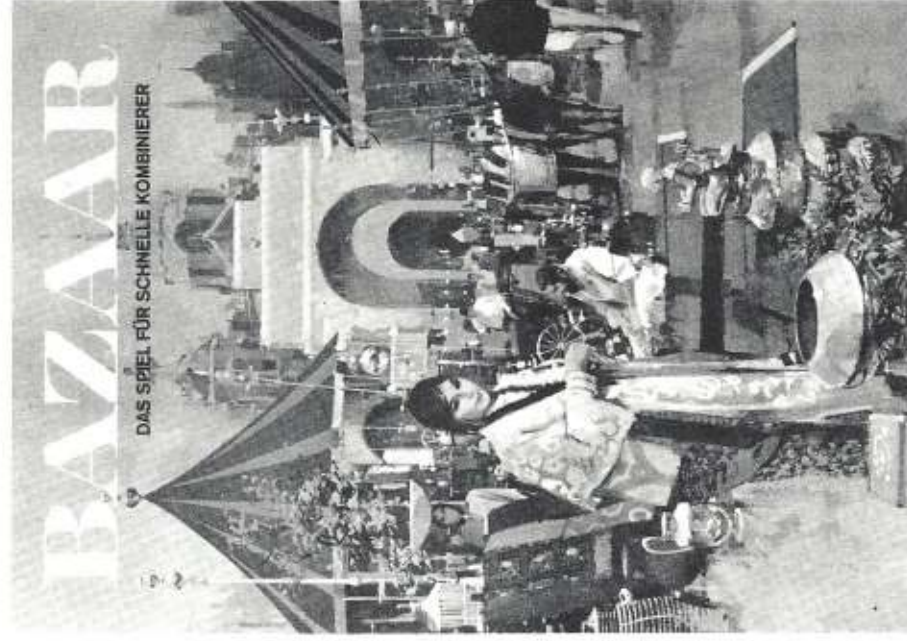
Wenn bei einem Doppelkauf nach dem ersten Kauf eines der Fächer leer ist, so wird der zweite Kauf nach der zweiten Spalte (mit * gekennzeichnet) bewertet. Wenn ein Fach leer ist und der Spieler, der 2 Karten kaufen möchte, mit seinem ersten Kauf ein zweites Fach leer macht, ist das Spiel beendet und der zweite Kauf findet nicht mehr statt.

8. Für einen Spieler

Bazaar ist auch für einen einzelnen Spieler ein interessanter und spannender Zeitvertreib. Man sucht sich zwei Tauschkarten aus und legt eine Warenkarte mit den Punkten nach oben daneben. Dann versucht man durch tauschen und würfeln die Warenkarte zu kaufen, ohne einen Spielstein übrig zu behalten. Hier wird bewertet, wie oft getauscht oder gewürfelt worden ist, um die 5 passenden Spielsteine zu erhalten.

Spiele für Erwachsene

3M
Spielerei
**Spieler
Bibliothek**



Ersatzteile für alle 3 M Spiele können direkt bei der
3 M DEUTSCHLAND GMBH bezogen werden.

3M

3 M DEUTSCHLAND GMBH

Hauptabt. Handelswaren
404 Neuß 1 · Postfach 643 · Tel. 141

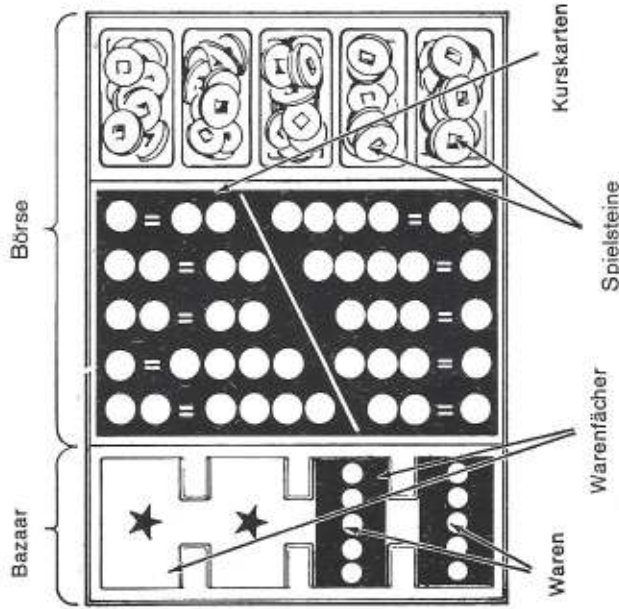
HW/162-08/3

Urheberrechtlich geschützt

Spielregel für Bazaar

Durch geschicktes Handeln versucht jeder Spieler, die richtige Kombination farbiger Spielsteine zu erhalten, um die auf dem Bazaar ausgestellten Waren kaufen zu können. Der Punktwert der verschiedenen Waren wird dabei durch die Anzahl der Spielsteine bestimmt, die der Spieler nach seinem Kauf übrigbehält. Das Handeln mit Spielsteinen wird durch die Kurskarten geregelt, die auf der Börse ausgelegt sind. Wenn alle Waren aus 2 Fächern verkauft sind, schließt der Bazaar und das Spiel endet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Zahl der Spieler: 2-6. Durchschnittliche Spielzeit: 30 Min.



1. Vorbereitungen zum Spiel

Zunächst werden 2 beliebige Kurskarten ausgewählt und auf ihren Platz an der Börse gelegt. Die anderen Kurskarten werden für das Spiel nicht benötigt. Die Spieler müssen einen dieser Kurse benutzen, wenn sie ihre Spielsteine tauschen wollen. Die Warenkarten werden gemischt und je 5 Stück mit der Bildseite nach oben in die 4 Warenfächer gelegt. Die restlichen Warenkarten werden nicht gebraucht.

Die Spieler würfeln mit dem Farbwürfel, um den Anfänger zu ermitteln. Die Reihenfolge der Farben ist: „Freie Wahl“, weiß, blau, grün, rot, gelb. Der Spieler mit der höchsten Farbe beginnt; gespielt wird im Uhrzeigersinn.

2. Das Spiel

In der ersten Runde würfelt jeder Spieler mit dem Farbwürfel und nimmt einen Spielstein der gewürfelten Farbe. Wird „Freie Wahl“ gewürfelt, kann ein beliebiger Spielstein gewählt werden.

Während der nächsten Runden kann jeder Spieler entweder mit dem Farbwürfel würfeln und einen weiteren Spielstein nehmen, oder er kann in seinem Besitz befindliche Spielsteine gegen andere eintauschen. Dazu sucht er sich einen der 10 auf den beiden Kurskarten abgebildeten Wechselkurse aus, gibt die auf der einen Seite des Gleichheitszeichens abgebildeten Spielmarken an die Börse zurück und erhält dafür die auf der anderen Seite abgebildeten Spielsteine. In jeder Runde darf jeder Spieler nur einmal mit Spielsteinen handeln.

Beispiel: Ein Spiel wird mit den Kurskarten 1 und 2 gespielt. Nach der ersten Runde hat ein Spieler einen roten Spielstein. In der nächsten Runde kann er mit diesem Spielstein tauschen, indem er den roten Spielstein zur Börse zurückgibt und dafür einen blauen, einen grünen, einen gelben und einen weißen Spielstein (siehe Kurskarte 1) oder aber 2 weiße Spielsteine nimmt (ebenfalls Kurskarte 1). (Sie sollten bitte lediglich kontrollieren, ob auf Kurskarte Nr. 1 diese Tauschmöglichkeit steht). Später kann der Spieler (unter Benutzung der gleichen Kurse) auch wieder für 2 weiße Spielsteine einen roten einhandeln.

Es kann nur entweder gewürfelt oder gehandelt werden.

3. Zahl der Spielmarken pro Spieler

Ein Spieler darf nach Abschluß seiner Geschäfte nie mehr als 10 Spielsteine besitzen. Er kann zwar durch Tauschen mehr als 10 Spielsteine bekommen, muß aber sofort anschließend durch den Kauf einer Warenkarte die Anzahl seiner Spielsteine auf 10 oder weniger reduzieren, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Wird entdeckt, daß ein Spieler mehr als 10 Spielsteine in seinem Besitz hat, so muß der links neben ihm sitzende Spieler die überzähligen Spielsteine an die Börse zurückgeben. Dieser kann dabei die zurückzugebenden Spielsteine beliebig auswählen.

4. Kaufen von Warenkarten

Hat ein Spieler (durch Tauschen und / oder Würfeln mit dem Farbwürfel) 5 Spielsteine in seinem Besitz, deren Farben den auf einer der Warenkarten abgebildeten 5 Punkten entsprechen, so kann er, wenn er an der Reihe ist, diese Warenkarte kaufen, indem er seine 5 Spielsteine an die Börse zurückgibt. Nach dem Kauf werden die Punkte des Spielers auf der Punktwertkarte notiert.

Wichtig: Ein Spieler muß Würfeln oder Tauschen, bevor er eine Warenkarte kauft.

Wenn ein Spieler eine Warenkarte kaufen kann, so muß er das nicht sofort tun. Er kann in den nächsten Runden versuchen, die Zahl seiner überzähligen Spielsteine herunters zu erhöhen und dadurch den Punktwert der Warenkarte zu erhöhen. Allerdings kann es dann passieren, daß ihm ein anderer Spieler diese Warenkarte vor der Nase wegkauft.

5. Bewertung

Der Punktwert der verschiedenen Warenkarten wird bestimmt durch die Anzahl der Spielsteine, die der kaufende Spieler nach seinem Kauf übrigbehält. Wie, zeigt die folgende Tabelle:

übrigbleibende Spielmarken	Punktwert	
	*	**
3 oder mehr	1	2
2	2	3
1	3	5
0	5	8
	8	12

Ein Spieler, der nach einem Kauf 3 Spielsteine übrigbehält, bekommt also einen Punkt gutgeschrieben. Behält er keinen Spielstein übrig, so erhält er 5 Punkte. Ein Spieler führt entsprechend der Tabelle eine Liste für alle Spieler.

Verschiedene Warenkarten sind mit einem Stern gekennzeichnet. Für die Punktwertung beim Kauf dieser Karten gilt die mit * gekennzeichnete Spalte.