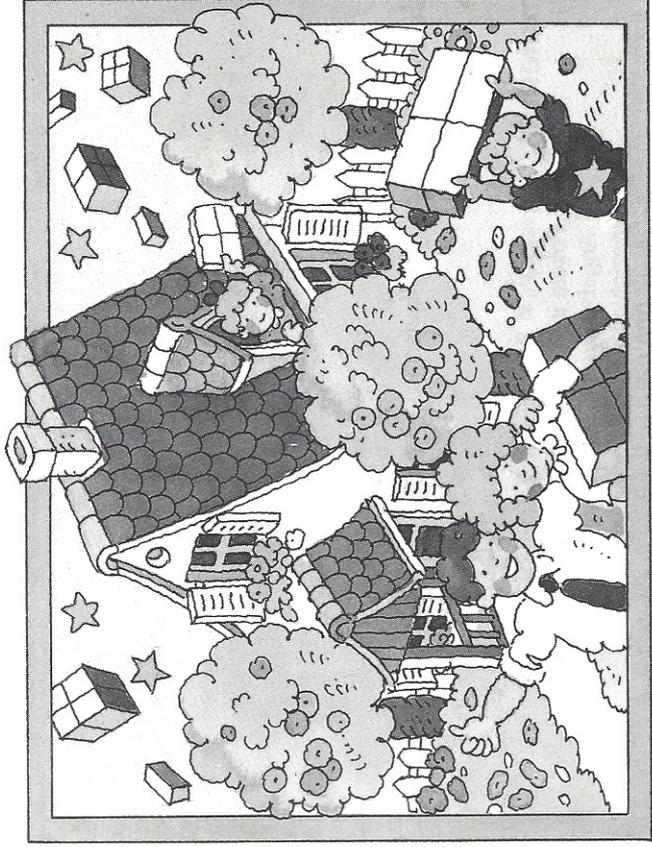


Clever einkaufen!

Das spannende Spiel für die ganze Familie.



Herausgeber: Neckermann Versand AG
Autor: Wolfgang Kramer
Grafik: Gunter Franke
Produktion: Otto Maier Verlag Ravensburg AG

Clever einkaufen.

Neckermann macht's möglich.

1. Spielziel

Jeder Spieler stellt eine Familie dar, die sich mit 5.000.- Mark möglichst viele Wünsche erfüllen will. Da heißt es natürlich: Clever einkaufen und dabei auf die Preise achten!

Sieger wird, wer bei Spielende noch das meiste Geld in seiner Haushaltskasse hat.

2. Spielvorbereitungen

- Ein Spieler übernimmt die Bank und verwaltet das Spielgeld.
- Jeder Spieler erhält 5000.- Mark Spielgeld (in beliebiger Stückelung), eine Spielfigur und 4 Pakete derselben Farbe. Die Spielfiguren werden in der Mitte des Spielplanes auf das Startfeld gestellt.
- Die gelben Ereigniskarten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben als Stapel neben den Spielplan gelegt.
- Die blauen Angebotskarten werden ebenfalls gemischt und mit der Rückseite nach oben als Stapel neben den Spielplan gelegt. Die obersten 5 Karten werden aufgedeckt und für alle Spieler gut erreichbar auf den Tisch gelegt. Zu jeder Angebotskarte gibt es auf dem Spielplan ein identisches Angebotsfeld.
- Die beiden Stop-Steine kommen auf Feld 1 und 20 des Spielplanes.

3. Spielablauf Würfel und Ziehen

Die 5 aufgedeckten Angebotskarten zeigen die Zielfelder (= die mit den Karten übereinstimmenden Angebotsfelder auf dem Spielplan), die von allen Spielern zunächst erreicht werden sollen. Jeder kann selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Ziele ansteuern will.

Derjenige Spieler, der mit dem „NECKERMANN“-Würfel zuerst ein  würfelt, beginnt mit dem Spiel.

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Die Würfelpunkte werden zusammengezählt und zeigen die Länge eines Zuges an. Man darf in jede (aber pro Zug nur eine) beliebige Richtung ziehen. Die Würfelpunkte müssen voll gezogen werden, es sei denn, man erreicht vorher ein Zielfeld. Alle Angebotsfelder zählen ebenfalls einen Würfelpunkt.

Spieldauer

ca. 45 Minuten

Spielmaterial

Spielplan, 4 Spielfiguren, 2 Stop-Steine,
16 Pakete in 4 Farben (4 pro Farbe),
20 Angebotskarten, 24 Ereigniskarten,
2 Spezialwürfel, 1 Spielanleitung,
Spielgeld (100 Scheine in folgender Aufteilung:
27 x 10.- Mark, 12 x 50.- Mark
27 x 100.- Mark, 12 x 500.- Mark, 22 x 1000.- Mark.)

Zeigt ein Würfel ein Stop-Zeichen, muß man einen der beiden Stop-Steine auf ein freies Feld versetzen. Die Stop-Steine dürfen auch auf die Angebots- und Zielfelder gestellt werden. Auf ein Feld und über ein Feld, auf dem ein Stop-Stein steht, darf nicht gezogen werden.

Wer ein Stop-Zeichen gewürfelt hat, darf wählen, ob er zuerst einen Stop-Stein versetzt oder zunächst seine Figur gemäß den Augen des anderen Würfels zieht. Erlaubt ist auch: Stop-Stein wegnehmen, ziehen und dann diesen auf ein beliebiges freies Feld setzen.

Ein  auf dem Würfel bedeutet „NECKERMANN“ und ist ein Joker, d.h. man darf die Augenzahl zwischen 1 und 6 selbst bestimmen. Es kann manchmal durchaus clever sein, eine niedrigere Augenzahl als „6“ zu wählen, um bestimmte Felder direkt erreichen zu können (siehe „Versetzen“ oder „Startfeld“).

Ein Ziel wird erreicht

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Zielfeld erreicht hat – überflüssige Würfelpunkte verfallen – stellt er eines seiner Pakete auf der entsprechenden Angebotskarte auf das farblich passende Feld mit der Nr. 1. Wenn der Spieler in der nächsten Runde wieder zum Zug kommt, versucht er, so schnell wie möglich das nächste Ziel zu erreichen.

Die Pakete

Grundsätzlich darf ein Spieler, der Pakete auf den Angebotskarten hat, immer wenn er an der Reihe ist, diese jeweils um ein Feld vorrücken – und zwar nach unten zum nächst niedrigeren Preis (z. B. von Feld Nr. 1 auf Feld Nr. 2). Dabei ist zu beachten: Hat der Spieler nur auf einer Angebotskarte 1 Paket, darf er nur dieses eine um 1 Feld vorrücken. Hat er jedoch auf zwei und mehr Angebotskarten ein Paket, darf er maximal 2 Pakete jeweils 1 Feld vorrücken. Bei 3 oder 4 Paketen ist es seiner taktischen Vorgehensweise überlassen, welche beiden Pakete er vorrücken will.

Es gilt also: Wer am Zug ist, kann maximal 1 Paket einsetzen (wenn er ein Ziel erreicht hat) und 2 Pakete vorrücken.

Achtung:

Wer bei seinem Zug vergessen hat, seine Pakete vorzurücken und der nächste Spieler hat bereits gewürfelt, war nicht clever genug und hat Pech gehabt. Er darf sein Versäumnis nicht nachholen.

Der Einkauf

Wenn ein Spieler mit seinem Paket auf dem untersten Preisfeld angekommen ist, müssen alle Spieler dieses Angebot sofort kaufen. Jeder Spieler zahlt immer den Preis, auf dem sein Paket steht. Hat ein Spieler noch kein Paket auf der entsprechenden Angebotskarte, muß er den höchsten Preis bezahlen. Dieser ist auf der Angebotskarte immer direkt am Bild angegeben.

Beispiel:

Karte Nr. 1 Farbfernseher
Spieler A hat sein Paket auf Feld Nr. 2, er zahlt 1.600.– Mark
Spieler B hat sein Paket auf Feld Nr. 3, er zahlt 1.500.– Mark
Spieler C hat sein Paket auf Feld , er zahlt 1.300.– Mark
Spieler D hat kein Paket auf der Karte, er zahlt 1.900.– Mark

Das Geld wird bei der Bank eingezahlt. Die Angebotskarte kommt aus dem Spiel, die Spieler erhalten Ihre darauf stehenden Pakete zurück und es wird eine neue Angebotskarte vom Stapel aufgedeckt, so daß es wieder 5 Ziele gibt. Das Einzahlen des Kaufpreises erfolgt reihum, beginnend mit dem Spieler, der das unterste Preisfeld erreicht hat.

Ereignisse

Wer auf ein rotes Feld zieht, muß eine Ereigniskarte nehmen und die angegebene Aktion durchführen. Besitzt die Ereigniskarte einen roten Stern ✳, darf man die Karte auch zu einem späteren Zeitpunkt einsetzen, wenn man an der Reihe ist. Man legt sie offen vor sich auf den Tisch und wartet einen günstigeren Zeitpunkt ab. Die Karte darf aber nur einmal verwendet werden. Ausgespielte Ereigniskarten bilden einen Ablagestapel. Sobald alle Ereigniskarten aufgebraucht sind, wird dieser Stapel gemischt und neu eingesetzt.

Versetzen

Auf einem Feld darf grundsätzlich nur eine Spielfigur stehen. Wer auf ein Feld kommt, auf dem schon eine Figur steht, darf diese um 1 bis 6 Felder in eine beliebige Richtung auf ein freies Feld versetzen (auch über Stop-Steine hinweg). Außerdem erhält man von diesem Spieler netterweise 50.– Mark!

Wer nun allerdings beim Anlaufen eines Zielfeldes Würfel-punkte übrig hat, darf dort stehende Figuren nicht versetzen. Und nur in diesem Fall dürfen auch mehrere Figuren auf einem Feld stehen. Erreicht man ein Zielfeld jedoch mit direktem Wurf, d.h. wenn die geworfene Augenzahl genau ausreicht, darf man alle Figuren, die bereits dort stehen, ebenfalls um 1 bis 6 Felder in eine beliebige Richtung auf ein freies Feld versetzen und erhält von diesen Spielern je 50.– Mark.

Startfeld

Wer das Startfeld im Verlauf des Spiels mit direktem Wurf oder mit Hilfe einer Ereigniskarte nochmals erreicht, erhält jedesmal 50.- Mark von der Bank.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn einem Spieler das Geld ausgeht. Die Aktion, die dies auslöste, wird noch abgeschlossen. Alle Spieler zählen nun ihr Geld, und wer noch am meisten davon besitzt, hat am cleversten eingekauft und damit gewonnen.

Ausliegende Angebotskarten, bei denen die Pakete das unterste Preisfeld noch nicht erreicht haben, sind bei der „Endabrechnung“ ohne Bedeutung.

Spieldauer

Die Spieldauer hängt auch von der Menge des Spielgeldes ab, das bei Spielbeginn ausgeteilt wird. Wer länger „clever einkaufen“ will, teilt (z.B.) 6000.- Mark aus, wer kürzer spielen will, nur 4000.- Mark.

4. Besondere Spielsituationen

Ereignis „Ein Paket ein Feld zurücksetzen“

Wer beim Ziehen dieser Karte nur ein Paket auf einer Angebotskarte und dort auf dem ersten Preisfeld hat (Feld Nr. 1) und es aufgrund der Ereigniskarte ein Feld zurücksetzen muß, muß sein Paket wieder von der Karte nehmen.

Wer mehrere Pakete im Einsatz hat, muß natürlich nur eines zurücksetzen – welches, das entscheidet der Spieler selbst.

Ereignis „Nochmal an der Reihe“

Man darf nochmal würfeln und ziehen, aber nicht nochmal ein bzw. zwei Pakete ein Feld vorrücken.

Ereignis „Vorrücken bis zum Startfeld“

Man darf einen beliebigen Weg zum Startfeld wählen. Diese Aktion darf man nur durchführen, wenn kein Stop-Stein dies verhindert. Diese Karte kann man sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt benutzen. Führt man diese Aktion zu einem späteren Zeitpunkt aus, kann man auch vor dem Würfeln auf das Startfeld rücken. Nach dieser Aktion muß die Karte abgegeben werden. Da mit dieser Karte das Startfeld direkt angelaufen wird, bringt Sie auch immer 50.- Mark von der Bank ein.

Ereignis „Einige Felder weiterziehen“

Wer aufgrund einer Ereigniskarte einige Felder weiterziehen darf und dabei

- auf ein weiteres Ereignisfeld kommt, muß sich eine neue Ereigniskarte nehmen und die Aktion ausführen
- auf eine andere Spielfigur trifft, darf diese versetzen und 50.- Mark von dem betreffenden Spieler kassieren
- auf das Startfeld kommt, darf 50.- Mark von der Bank kassieren
- direkt auf ein Zielfeld kommt, darf ein Paket auf die entsprechende Angebotskarte stellen.

Eingesperrt

Ist eine Spielfigur durch beide Stop-Steine „eingesperrt“, so darf sie nicht mehr ziehen kann, kann sich der betroffene Spieler freikaufen, indem er 150.- Mark an die Bank zahlt. (Danach darf er einen Stop-Stein auf ein freies Feld versetzen). Er muß dies aber nicht tun, sondern kann auch warten, bis er selbst ein Stop-Zeichen würfelt, oder bis ein anderer Spieler einen der Stop-Steine versetzen muß.

Man steht bereits vor seinem Zug auf einem Zielfeld

Wird die eigene Spielfigur aufgrund einer Aktion eines Mitspielers auf ein Zielfeld gesetzt (z.B. mittels „Ereigniskarte“), darf man – wenn man wieder an der Reihe ist – zuerst ein Paket auf die entsprechende Angebotskarte stellen und dann würfeln und ziehen.

Alle vier Pakete im Einsatz

Wer bereits alle vier Pakete im Einsatz hat, kann versuchen, auch das 5. Zielfeld zu erreichen. Gelingt dies, darf man dort warten, bis ein Paket wieder frei wird, d.h. man setzt ggf. mit dem Würfeln aus und rückt statt dessen nur seine Pakete vor.