

Helmut Senf

FLOHMARKT

Mit alten Sachen Kasse machen



Ravensburger®

FLOHMARKT

Ein Spiel von Helmut Senf

Mit alten Sachen Kasse machen



Ravensburger Spiele® Nr.: 26 006 5
Grafik: Cornelia Funke
Text: Alexander Bronner

Inhalt:

Spielplan,
6 Spielfiguren,
6 Paar Schuhe,
15 Gegenstandskärtchen,
60 Geldscheine,
Würfel,
Anleitung

*Spaß macht so ein Bummel über den Flohmarkt der ganzen Familie. * Mit ein bißchen Geld in der Tasche und ein paar gut erhaltenen Stücken unterm Arm lassen sich sogar gute Geschäfte machen. Preiswert einkaufen und teuer verkaufen lautet die Devise.*

Aber ganz so einfach geht das nicht, denn an den einzelnen Verkaufsständen wechseln ständig die Preise. Was gerade noch 50 Mark wert war, bringt jetzt nur noch 10. Und was eben noch für 20 Mark verkauft wurde, kostet nun 40.

Da heißt es mit Glück und Verstand im richtigen Moment am richtigen Platz zu sein. Nur durch geschicktes Einkaufen und cleveres Verkaufen gelingt es, als erster 250 Mark auf dem Flohmarkt zu verdienen...

* ... und natürlich spielen **alle** mit, auch wenn in der Spielanleitung immer **der** Spieler angesprochen wird.



Spielvorbereitung



Vor dem ersten Spiel die Gegenstandskarten und die Spielfiguren aus den Papprahmen herausdrücken.

Anschließend die Spielfiguren in die Schuhe stecken.

Welche Schuhfarbe zu welcher Figur?

- Mutter – Rot
- Vater – Gelb
- Oma – Lila
- Opa – Grau
- Mädchen – Grün
- Junge – Blau

Einer der Spielteilnehmer wird zum Spielleiter ernannt. Er spielt mit, verwaltet aber zusätzlich im Verlauf des Spiels die Kasse. Zu Beginn erhält von ihm jeder Spieler zwei Zehnmarkscheine als Startkapital.

Jeder Mitspieler wählt eine **Spielfigur** aus und stellt sie auf das Feld Bekanntentreff. Dort erfolgt der Start.



Die **Gegenstandskarten** werden nun verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet und gut gemischt. Der Spielleiter teilt jedem Spieler verdeckt zwei Karten zu. Die Karten werden das ganze Spiel über geheimgehalten. Die übrigen Karten werden vom Spielleiter ebenfalls verdeckt auf beliebige Plätze der Flohmarktstände verteilt und dann erst aufgedeckt. Die restlichen Verkaufsplätze bleiben vorerst leer.



Zu jedem Flohmarktstand gehört – wie ein Blick auf den Spielplan zeigt – ein gelb umrahmtes **Preisfeld**. Der Preis in diesem Feld gibt an, zu welchem Betrag am entsprechenden Stand ein Gegenstand gekauft oder auch verkauft wird.

Durch Drehen der **Preisscheibe** können die Preise im Verlauf des Spiels ständig verändert werden.

Achtung: Wenn Ihr nur zu zweit spielen wollt, nehmt bitte zwei gleichfarbige und eine weiße Gegenstandskarte aus dem Spiel. Der Spielverlauf wird dann flüssiger.

Wer gewinnt?

Sieger des Spiels ist derjenige Spieler, der zuerst einen Betrag von **250 DM** erwirtschaftet hat.



Nun beginnt das Spiel

Gezogen wird mit der Spielfigur in Richtung der Fußspuren, jedes Fußabdruckpaar gilt dabei als 1 Feld.

Es gibt verschiedene Arten, den **Spielzug** auszuführen. Jeder Spieler kann, wenn er dran ist, eine von **3 Möglichkeiten** aussuchen:



1. **Würfeln**, Ziehen und – wenn gewünscht – Kaufen oder Verkaufen (s. Seite 7: Würfeln und Ziehen).
2. **Preisscheibe drehen**, 1 Feld vorziehen und – wenn gewünscht – Kaufen oder Verkaufen (s. Seite 10: An der Preisscheibe drehen).
3. **Stehenbleiben**, auf Würfeln und Drehen verzichten und – wenn gewünscht – Kaufen oder Verkaufen (s. Seite 10: Stehenbleiben).

Durch Figuren besetzte Felder werden nicht übersprungen!

Kaufen oder Verkaufen

DIE GEGENSTANDSKARTEN

Es gibt zwei verschiedenen Arten von Gegenstandskarten: 10 Karten mit farbigem Grund und 5 Karten mit weißem Grund. Die Karten mit weißer Grundfarbe sind Einzelgegenstände. Die Karten mit gleichem farbigem Grund sind Pärchen und gehören zusammen. Sie können aber auch wie ein Einzelgegenstand benutzt werden.



SO WIRD GEKAUFT

Erreicht ein Spieler mit seiner Figur einen Flohmarktstand, kann er, wenn er will, einen Gegenstand, der dort angeboten wird, kaufen. Der Preis dafür wird im dazugehörigen gelb umrandeten Feld angezeigt und ist an die Kasse zu zahlen.



Normalerweise kann pro Spielzug nur ein Gegenstand gekauft werden. Liegt allerdings ein gleichfarbiges Pärchen auf dem Stand, können beide Gegenstände zusammen gekauft werden. **Pro** Gegenstand wird dabei der angezeigte Preis bezahlt.

SO WIRD VERKAUFT

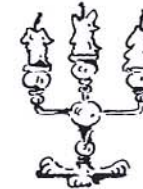
Befindet sich ein leerer Platz auf dem erreichten Flohmarkt-Stand, kann der Spieler, wenn er will, einen Gegenstand verkaufen. Der Preis dafür wird im gelb umrandeten Feld angezeigt. Pro Spielzug kann normalerweise nur ein Gegenstand verkauft werden.

Sind zwei Plätze nicht besetzt, kann dort ein Pärchen verkauft werden. Der Spieler erhält dann **pro** Gegenstand den angezeigten Betrag.

Alle Beträge werden aus der Kasse bezahlt.



Erscheint die Kaffeetasse in einem Preisfeld, bedeutet das: Dieser Stand ist gerade nicht besetzt. Kaufen oder Verkaufen ist dann **nicht** möglich!



Wichtig! Kein Spieler darf mehr als drei Gegenstände besitzen.

Übrigens: Das Spiel wird viel spannender, wenn die Spieler ihr verdientes Geld nicht offen vor sich liegen lassen.



Würfeln und Ziehen

DER WÜRFEL

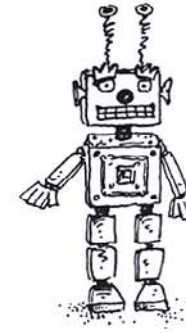
Der Würfel zeigt die Augenzahl 2 bis 5 und zwei besondere Symbole:



bedeutet immer, daß der Spieler anstatt zu ziehen, die Preisscheibe bis zum nächsten Preis in Pfeilrichtung drehen muß. Er darf dann **nicht** kaufen oder verkaufen.



bedeutet: Ein Schnäppchen machen. Zeigt der Würfel Schnäppchen an, gilt folgende Sonderregel: Der Spieler kann auf jedes beliebige Feld ziehen und dort



- **entweder** einen Gegenstand zum angezeigten Preis kaufen,
- **oder** einen seiner eigenen Gegenstände zum angezeigten Preis verkaufen,
- **oder**, sofern zwei Plätze frei sind, ein in seinem Besitz befindliches Pärchen zum angezeigten Preis **pro** Gegenstand verkaufen,
- **oder** ein dort liegendes Pärchen zum angezeigten Preis **pro** Gegenstand kaufen.



WIE WIRD GEZOGEN?

Hat ein Spieler sich fürs Würfeln entschieden, kann er sich aussuchen, ob er mit seiner Spielfigur die der Augenzahl entsprechende Zahl der Felder weit zieht oder weniger. Er muß aber mindestens ein Feld weiterrücken.

Beispiel:

Bei gewürfelter Zahl 4 muß der Spieler mindestens 1 Feld weit ziehen, er kann aber auch 2, 3 oder höchstens 4 Felder weit ziehen.

Am erreichten Platz kann er einen Gegenstand zum angezeigten Preis kaufen oder verkaufen. Er muß dies aber nicht tun.

Besitzt der Spieler schon drei Gegenstände, darf er nichts mehr kaufen.

Flohmarktstände auf denen schon genauso viele Spielfiguren stehen wie Verkaufsplätze vorhanden sind, dürfen **nicht** durch eine weitere Spielfigur besetzt werden.



DER EISSTAND

DIE SONDERFELDER EISSTAND UND BEKANNTENTREFF

Erreicht ein Spieler mit voller Würfelaugenzahl entweder den Eisstand oder den Bekanntentreff direkt, so **muß** er mit seiner Spielfigur dort hinziehen (Pflichtfelder).



DER BEKANNENTREFF



Auf beiden Sonderfeldern können beliebig viele Spielfiguren gleichzeitig stehen.

Hier gilt zudem folgende besondere Regel:

Wer auf den Eisstand zieht, gibt großzügigerweise einem Mitspieler seiner Wahl 10 Mark aus.

Wer im Verlaufe des Spiels auf dem Bekanntentreff Halt macht, kassiert von einem beliebigen Mitspieler 10 Mark.

Ausnahme:

Würde allerdings ein Spieler dadurch seinen letzten „Zehner“ verlieren, ist er von seiner Zahlungspflicht befreit. Gegenüber seinen Mitspielern muß er in diesem Fall aber seine vorübergehende Finanzschwäche unter Beweis stellen!

Kann ein Spieler mit der gewürfelten Augenzahl keinen Flohmarkt-Stand erreichen, weil die Stände bereits mit der Höchstanzahl von Personen besetzt sind, so **muß** er unter Umständen auf ein erreichbares Sonderfeld ziehen.

Ein Sonderfeld kann man natürlich auch freiwillig ansteuern.

Kann ein Spieler einmal überhaupt nicht ziehen, so muß er auf seinen Spielzug verzichten.



An der Preisscheibe drehen

Anstatt zu würfeln, kann ein Spielteilnehmer auch an der Preisscheibe drehen. Die Preisscheibe wird dabei bis zum nächsten Preis in Pfeilrichtung gedreht. Die Spielfigur **muß** dann um ein Feld weitergezogen werden. Am erreichten Stand kann man, wenn man will, Gegenstände zum angezeigten Preis kaufen oder verkaufen.

Nicht vergessen, kein Spieler darf mehr als drei Gegenstände besitzen.

Die Preisscheibe darf **nicht** betätigt werden, wenn:

- die Spielfigur nicht zum nächsten Stand ziehen kann, weil dort schon so viele Spielteilnehmer stehen, wie Plätze vorhanden sind (s. Seite 8 bei: Wie wird gezogen?)
- die Preisscheibe schon durch den vorhergehenden Mitspieler freiwillig – also nicht wegen der Aufforderung „Drehen“ durch den Würfel – gedreht wurde.

Stehenbleiben

Ist ein Spieler an der Reihe, muß er nicht unbedient weiterziehen. Er kann an dem Stand stehen bleiben, an dem er gerade steht. Will er dies, darf er zuvor weder würfeln noch drehen. Möchte er zum angezeigten Preis einen Gegen-



stand kaufen oder verkaufen, kann er dies tun. Kaufen oder Verkaufen ist aber keine Pflicht.

Das Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **250 Mark** erwirtschaftet hat.



Zum Schluß ein paar taktische Tips

- Möglichst niemals alle Gegenstände verkaufen. Entsprechend der jeweiligen Preislage kann man so immer zwischen Kaufen und Verkaufen entscheiden.
- Aufpassen wer das meiste Geld hat! So kann man beim Bekanntentreff immer den reichsten Mitspieler um etwas Geld erleichtern.
- Nicht immer auf Höchst- und Tiefstpreise warten. Auch 20 Mark Gewinn bringen voran.
- Nicht ständig darauf spekulieren, ein Pärchen zu kaufen oder zu verkaufen. Damit hemmt man meist den eigenen Spielfluß.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



Die Welt erkennen mit Ravensburger® Büchern

Die Bibliothek für junge Leute
ab 11 Jahren:
Seinen Horizont erweitern – mit
Büchern, die man unbedingt
sammeln will.
Band für Band.



Laurence Ottenheimer
Die Welt der Berge
Alles über die faszinierende
Welt der Berge von den
Alpen bis zum Himalaya-
Gebirge
ISBN 3-473-38516-6



Jame's Prunier
**Die Welt der Ballons und
ersten Flugzeuge**
Von den ersten Flugver-
suchen über die Erfindung
von Ballons und ersten
Flugzeugen bis zu Giganten
der Luft wie dem Zeppelin.
ISBN 3-473-38511-5



Geneviève Dumaine
Die Welt der Wüsten
Vom Sand der Wüste, von
den Oasen, von Kamelkara-
wanen und von Nomaden-
stämmen berichtet dieses
Buch.
ISBN 3-473-38513-1



Jame's Prunier
Die Welt der Eisenbahnen
Technik und Geschichte der
Eisenbahn von den Anfän-
gen bis heute. Züge rattern
überall auf der Welt –
berühmt als Transsibirische
Eisenbahn oder als Orient-
express.
ISBN 3-473-38503-4

