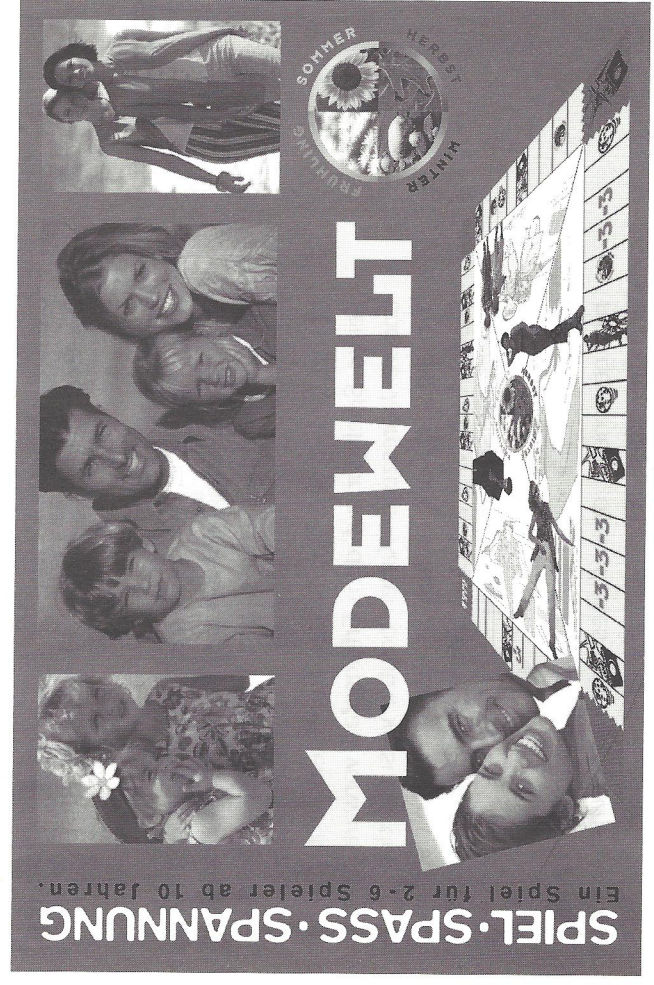


MODEWELT

Ein Spiel für
2 - 6 Spieler ab 10 Jahren

Herausgeber: Neckermann Versand AG
Autor: Wolfgang Kramer
Konzeption: MSI-Ainring
Text: Britta Rühl, MSI
Grafik: Ewald Reitbauer, MSI
Produktion: Otto Maier Verlag Ravensburg AG

220776



SPIELVORBEREITUNG



- Spielfigur: Jeder Spieler wählt eine aus und stellt sie auf das Startfeld.
- Trendstein: Er wird auf irgendeine Jahreszeit gelegt.
- Kleiderkarten: Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten auf die Hand.
- Der restliche Kartenstapel wird verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- Flash-Karten: Die Karten werden gemischt und als Abbestapel neben den Spielplan gelegt.

SPIELABLAUF

Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnt. Die Spielfiguren werden durch Ausspielen der Kleiderkarten vorwärtsbewegt. Auf den Karten steht, wieviel Felder man die eigene Figur vorziehen kann. Jeder Spieler kann pro Zug zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

zwei Zugmöglichkeiten

- entweder er nimmt 1 oder 2 neue Karten vom verdeckten Kleiderkarten-Stapel auf und zieht seine Spielfigur nicht, dann ist anschließend der linke Nachbar an der Reihe,
 - oder er spielt eine Karte aus und bewegt seine Spielfigur entsprechend viele Felder vorwärts oder rückwärts.
- Je nach erreichtem Spielplanfeld kann der Spieler weitere Karten ausspielen (gemäß der Bedeutung der Spielplanfelder). Die Zahl der Spielzüge ist unbegrenzt, solange die Spielplanfelder bzw. die Kleiderkarten ein Ausspielen von weiteren Karten zulassen. Die ausgespielten Karten kommen auf einen Abgestapel. Anschließend kommt der linke Nachbar an die Reihe.

SPIELMATERIAL

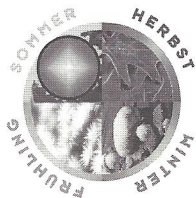
1 Spielplan; 6 Spielfiguren; 1 Trendstein; 55 Kleiderkarten (40 Jahreszeiten-Karten und 15 Sonderkarten bestehend aus : 8 x Modetipkarten, 5 x Die goldene Schere und 2 x Pech im Spiel) und 33 Flashkarten

SPIELZIEL

Jeder Spieler ist ein versierter Modeberater und möchte die verschiedenen Kollektionen, die nach Jahreszeiten in Frühling, Sommer, Herbst und Winter eingeteilt sind, erfolgreich verkaufen. Wer die Jahreszeiten-Karten besitzt, auf denen gerade der Trendstein liegt, rückt mit seiner Spielfigur auf dem Erfolgspfad vorwärts. Wer andere Jahreszeiten-Karten besitzt, versucht den Trendstein in eine andere Jahreszeit zu verschieben. Sieger wird, wer auf dem Erfolgspfad der Mode als erster das Zielfeld erreicht.

Obwohl es nur einen Sieger gibt, wird jeder Spieler hier gewinnen - denn dieses Spiel gibt wertvolle Modetrends ab!

DER TRENDSTEIN



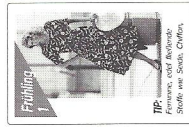
Der Trendstein liegt immer auf einer der 4 Jahreszeiten in der Mitte des Spielplanes. Er zeigt, welche Mode zur passenden Jahreszeit getragen werden kann. Es können nur die Karten dieser Jahreszeit ausgespielt werden.
Beispiel: Der Trendstein liegt auf der Jahreszeit Sommer. Jetzt können nur die Jahreszeiten-Karten mit der Mode für den Sommer oder Sonderkarten ausgespielt werden.

DIE KLEIDERKARTEN



Die 4 verschiedenen Arten der Jahreszeiten-Karten zeigen:

- Mode für den Frühling
- Mode für den Sommer
- Mode für den Herbst
- Mode für den Winter



Die Spieler müssen ihre Spielfigur um die genaue Zahl von Feldern vorwärtsziehen, die auf den Jahreszeiten-Karten angegeben ist. Rückwärtsziehen ist auch erlaubt, meist aber nicht sinnvoll. Eine Jahreszeiten-Karte ist nur dann gültig, wenn der Trendstein auf der entsprechenden Jahreszeit liegt. Der Tip auf dieser Karte hat keine Bedeutung für das Spiel, sondern bietet unabhängige Information zum Thema Mode.

Die 3 Arten von Sonderkarten:

Die Sonderkarten dürfen immer ausgespielt werden egal, auf welche Jahreszeit der Trendstein gerade zeigt. Es gibt folgende Sonderkarten:



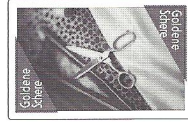
- Die Modetip-Karte: Wer eine Modetip-Karte ausspielt, darf - wenn er möchte - den Trendstein auf dem Spielplan auf eine andere Jahreszeit versetzen.

Anschließend ist der Spieler nochmals an der Reihe. Er kann eine weitere Karte ausspielen oder 1 bis 2 neue Kleiderkarten vom Stapel nehmen.

- Die Pech-im-Spiel-Karte: Wird eine Flop-Karte ausgespielt, ist die Kollektion des Spielers, dessen Spielfigur auf dem Spielplan vorne liegt, gefloppt. Die erste Spielfigur muß daher 3 Felder zurück. Landet sie dabei auf einem „-3 Feld“, muß sie nochmals 3 Felder zurück. Alle anderen Spielplanfelder haben keine Bedeutung. Liegen mehrere Spielfiguren auf dem ersten Platz, müssen auch diese zurück.

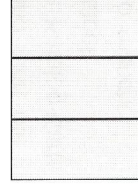


- Die Goldene Schere-Karte: Mit ihr kommt man auf dem Erfolgspfad immer vorwärts, auch wenn man keine Jahreszeiten-Karte hat, auf der gerade der Trendstein liegt. Wer die Goldene Schere ausspielt, hat tolle Mode zum günstigen Preis verkauft und kann 1, 2 oder 3 Felder vorwärtsziehen.



DIE BEDEUTUNG DER SPIELPLANFELDER

Auf einem Spielplanfeld dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Es wird nicht geschlagen! Der Spielplan verfügt über folgende Felder:



Die normalen Spielplanfelder: Wer auf einem solchen Feld landet, hat seinen Zug beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Das Würfel Feld: Wer auf das Würfel Feld kommt, darf noch weiterspielen.



Das Jahreszeitenfeld: Wer dieses Feld betritt, kann, wenn er möchte, den Trendstein auf eine andere Jahreszeit legen und ist noch einmal an der Reihe.



Das „-3 Feld“: Wer auf ein „-3 Feld“ gelangt, muß 3 Felder zurück.



Erau im Feld: Wer auf diesem Feld landet, darf den Trendstein auf eine andere Jahreszeit verlegen und einen Modewettbewerb veranstalten: Nun können alle Spieler von der aktuellen Jahreszeit, auf der jetzt der Trendstein liegt, so viele Jahreszeiten-Karten verdeckt vor sich ablegen, wie sie wollen. Es ist auch erlaubt, keine Karte abzulegen.

Wenn sich jeder Spieler entschieden hat, decken alle ihre Karten auf und zählen deren Punktwert zusammen. Wer die Karten mit dem höchsten Gesamtpunktwert ausgespielt hat, erhält den Ersten Preis und darf um so viele Felder vorrücken, wie die Differenz zum zweiten Platz ausmacht.

Beispiel: Spieler A hat 8 Punkte; Spieler B hat 4 Punkte; Spieler C hat 12 Punkte. Also darf Spieler C 4 Felder vorrücken. (12-8=4 Felder)

Alle Karten, die in einem solchen Wettbewerb eingesetzt wurden, kommen auf den Ablegestapel. Wenn ein Spieler nach einer solchen Aktion keine Karten mehr besitzt, hat er seine Kollektion erfolgreich verkauft. Er erhält daher den „Profi-Bonus“ (siehe Abschnitt „Profi-Bonus“).



Das Flashfeld: Wer auf ein solches Feld springt, nimmt eine Flash-Karte, liest den Text laut vor und führt die vorgeschriebene Handlung sofort aus. Die Katalog-Karte kommt anschließend wieder unter den Stapel.

Die Flash-Karten sind interessant, bieten so manche Überraschung und sind für den Spieler, der sie ausspielt, immer positiv. Es lohnt sich also immer, auf das Flash-Feld zu ziehen und eine Flash-Karte zu nehmen!

Wenn die eigene Spielfigur mit einer Flash-Karte auf ein besonderes Feld gelangen kann, so hat dies volle Gültigkeit. Wird dagegen mit einer fremden Figur aufgrund einer Flash-Karte gezogen, so gilt nur das „-3 Feld“.

Das „-3 Feld“ gilt immer für alle Spieler, egal, wer an der Reihe ist. Alle anderen besonderen Spielplanfelder gelten nur für den Spieler, der am Zug ist.

MAXIMAL 10 KLEIDERKARTEN

Ein Spieler darf maximal 10 Karten auf der Hand haben. Wenn er dann immer noch keine Karte ausspielen kann oder -will, darf er, wenn er am Zug ist, eine oder zwei abwerfen und dafür neue Karten vom Kleiderkarten-Stapel nehmen. Sein Zug ist damit beendet.

ABHEBESTAPEL KLEIDERKARTEN AUFGEBRAUCHT

Ist der Kartenstapel mit den Kleiderkarten aufgebraucht, werden die Karten des Kleiderkarten-Stapels gemischt und als neuer Abhebestapel verwendet.

PROFI-BONUS

Wenn es einem Spieler gelingt, alle Karten auf der Hand loszuwerden, hat er seine Kollektion erfolgreich verkauft. Er erhält den „Profi-Bonus“. Er springt mit seiner Figur 5 Felder vorwärts und erhält 5 neue Karten vom Abhebestapel.

Spielt ein Spieler seine letzte Karte aus und landet dabei auf dem „3“-Feld, so muß er drei Felder zurück. Anschließend darf er seinen Sprung von 5 Feldern machen.

Wichtig: Alle anderen Sonderfelder haben vor dem Sprung keine Bedeutung.

Landet eine Spielfigur nach dem Sprung auf einem Sonderfeld, so hat dieses volle Gültigkeit.

SPIELEND

Wer als erster mit exakter Punktzahl das Zielfeld erreicht, ist Sieger. Entweder endet das Spiel mit diesem Zug, oder die anderen Spieler spielen auch die nächsten Plätze aus.

Wer eine Karte mit einem Punktwert ausspielt, der über das Ziel hinausgehen würde, bleibt mit seiner Figur stehen und zieht nicht.

Wer mit dem Profi-Bonus im Ziel landet, darf den Sprung nur ausführen, wenn er mit exakter Punktzahl das Ziel erreicht.