

## D Spielregeln



5 - 10 Jahre



2 - 4 Spieler



15 Min.

**Inhalt:** 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 4 Einkaufslisten, 1 Würfel, 26 Aktionskarten, 32 Geldchips (10 x 1 €, 10 x 2 €, 12 x 5 €), 24 Einkaufstaschen-Chips.

**Ziel des Spiels:** Als erster Spieler die Einkäufe auf seiner Einkaufsliste zu erledigen.



**Spielvorbereitung:** Der Spielplan wird in die Mitte der Spieler gelegt. An jeden Spieler werden 15 Euro verteilt, die restlichen Geldchips werden auf die Felder in der Mitte des Spielplans gelegt. Die Aktionskarten werden gemischt und in einem Stapel verdeckt auf das Feld in der Mitte des Spielplans gelegt. Jeder Spieler nimmt sich eine Einkaufsliste und legt sie vor sich hin. Er nimmt sich auch eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld „**P'TIT MARKET**“. Die Einkaufstaschen-Chips werden neben das Spielplan gelegt.

**Spielverlauf:** Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler würfelt und zieht auf dem Spielplan in Pfeilrichtung um die gewürfelte Augenzahl vor. Er führt die Aktion des Feldes aus, auf dem er landet:

### Die Felder des Spielplans



**„Geschäft“:** Wenn der Spieler auf einem Feld „Geschäft“ landet, kann er entscheiden, ob er diesen Artikel auf seiner Einkaufsliste kauft. Andernfalls zieht er eine Aktionskarte.

- Bei Kauf: Der Spieler zahlt den Betrag auf seiner Einkaufsliste. Er nimmt einen Einkaufstaschen-Chip und legt ihn auf das entsprechende Feld seiner Liste.

Das Geld für die Bezahlung legt er auf die Felder in der Mitte des Spielplans.

**HINWEIS:** Ein Spieler kann nicht zweimal den gleichen Artikel kaufen.

- Wenn er keinen Artikel in diesem Geschäft kaufen will oder kaufen kann (weil er schon einen Artikel des Geschäfts besitzt oder nicht genüg Geld hat), zieht er eine Aktionskarte und führt die entsprechende Aktion aus.

**„Bank“:** Der Spieler erhält 5 Euro von den Feldern in der Mitte des Spielplans. Jeder Spieler, der eine Runde um das Spielplans gemacht hat und das Feld „**P'TIT MARKET**“ passiert oder darauf landet, erhält ebenfalls 5 Euro.



**„Aktivität“:**

Der Spieler muss für diese Aktivität bezahlen.

Er legt dafür das Geld zur Bezahlung auf die Felder in der Mitte des Spielplans.

Der Preis der Aktivität steht auf dem Feld.

Der Spieler kann auch mit einem **Gratisticket** bezahlen (s. Seite 10).



**„Freizeit“:**

Der Spieler macht hier eine Pause, nichts passiert.



Sobald die Aktion eines Feldes ausgeführt wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Aktionskarten:**

**Bank:** Der Spieler erhält 5 Euro von den Feldern in der Mitte des Spielplans.



**Rabattgutschein:** Der Spieler behält den Rabattgutschein und kann ihn beim nächsten Kauf im entsprechenden Geschäft einlösen. Er zieht den Betrag des Rabattgutscheins vom Preis des Artikels, den er kauft, ab.

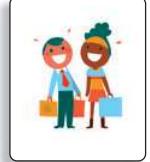
**Gratisticket:** Gratisticket für eine der Aktivitäten im Einkaufszentrum. Der Spieler hebt die Karte auf und verwendet sie beim nächsten Halt auf dem entsprechenden Feld „Aktivität“.

**Aktivität:** Der Spieler zieht sofort auf ein Feld dieser Aktivität und führt sie aus.

**Einkaufstasche verloren:**  
Der Spieler entfernt einen Einkaufstaschen-Chip von seiner Einkaufsliste.



**Treffen mit einem Freund:**  
Der Spieler setzt eine Runde aus.



**Freie Auswahl:**

Der Spieler geht sofort zum von ihm gewählten Geschäft und kann dort einkaufen.



**HINWEIS:** Wenn ein Spieler kein Geld mehr hat, um eine Aktivität zu bezahlen, muss er einen oder mehrere seiner Einkäufe an die Bank zum Preis, der auf seiner Einkaufsliste steht, verkaufen. Er entfernt den entsprechenden Einkaufstaschen-Chip und erhält den Betrag für diesen Verkauf aus der Mitte des Tisches zurück.  
Hat ein Spieler weder Geld noch Einkäufe, die er verkaufen kann, scheidet er aus.

**Spielende:** Der erste Spieler, der mit seiner Einkaufsliste fertig ist, gewinnt das Spiel.

**Ein Spiel von Babayaga.**