

# Was kaufen wir wo?

Ravensburger Spiele Nr. 601 5100 8  
Für 2 - 6 Personen von 7-99 Jahren  
von J. Larsen-Tak

**Inhalt:** 1 Spielbrett, 1 Würfel, 60 Chips,  
18 Spielkegel (je 3 in einer Farbe)  
60 Karten (45 Buchstaben- und  
15 Ereigniskarten), 6 Gewinnkarten,  
120 Gewinnmarken.

„Was kaufen wir wo?“ ist ein unterhaltsames Würfelspiel für die ganze Familie. Der Weg führt durch ein Geschäftsviertel mit 26 Geschäften. Alle überlegen, welche Waren es in den einzelnen Geschäften gibt und am Ende entscheiden nicht nur das Würfelglück, sondern auch die guten Einfälle.

## **Spielvorbereitung**

Jeder Spieler erhält 3 Spielkegel in der gleichen Farbe, 1 Gewinnkarte und 10 Chips. Die Spielkegel werden auf die Startfelder gestellt. Ein Spieler ist Spielleiter und verwaltet die Gewinnmarken.

Die Karten werden gut gemischt und in einem verdeckten Stoß neben das Spielbrett gelegt. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

## **Spielregel**

Der Reihe nach hat jeder Spieler einen Wurf und zieht so viele Felder (= Geschäfte) weiter, wie er Augen geworfen hat. Hat der erste z. B. eine „2“ gewürfelt, so befindet er sich im Blumengeschäft. Nun deckt er die oberste Karte vom Stoß auf. Ist es eine Buchstabenkarte, zum Beispiel „G“, überlegt der Spieler sich möglichst rasch etwas mit dem Anfangsbuchstaben „G“, was es im Blumengeschäft geben könnte. Er erhält eine Gewinnmarke, wenn er einen Gegenstand mit „G“ nennen konnte, den es im Blumengeschäft gibt und den die Mitspieler anerkennen. Wenn der Spieler zu lange überlegt oder wenn ihm nichts einfällt, muß er einen Chip hergeben. Hat er keinen Chip mehr, kann er eine Gewinnmarke gegen zwei Chips eintauschen. Die aufgedeckte Karte wird immer offen neben den Kartenstoß gelegt. Im Laufe des Spiels entsteht auf diese Weise ein zweiter offener Kartenstoß.

In der gleichen Weise würfeln alle Spieler der Reihe nach, ziehen mit ihrer Spielfigur weiter und decken dann die oberste Karte vom verdeckten Kartenstoß auf: Ist der verdeckte Kartenstoß aufgebraucht, wird der offenliegende wieder umgedreht.

**Ereigniskarten:** Wird eine „Ereigniskarte“ mit Text aufgedeckt, so muß das ausgeführt werden, was im Text auf der Karte gesagt ist.

**Joker:** Wer den Joker zieht, darf gleich noch eine zweite Karte aufnehmen. Den Joker behält der Spieler, denn er darf ihn verwenden, wenn ihm einmal nichts einfällt. Er darf dann stattdessen vier Waren mit beliebigem Anfangsbuchstaben aus dem entsprechenden Geschäft nennen und erhält dafür eine Gewinnmarke. Der Joker wird danach auf den offenen Kartenstoß zurückgelegt.

Die gewonnenen Gewinnmarken legt jeder Spieler auf seiner Gewinnkarte ab.

Auf Feld 26 ist die Runde zu Ende, die erste Figur wird aus dem Spiel genommen und mit

der zweiten weitergespielt. Würfelt man mehr Augen als bis zu Feld 26 nötig sind, darf man mit der zweiten Figur gleich entsprechend viele Felder weitergehen. Jeder Spieler hat 3 Spielkegel, hat also 3 Runden zu spielen.

### **Ende des Spiels**

Wer als erster seine Gewinnkarte mit 20 Gewinnmarken belegt hat, beendet das Spiel und ist Gewinner, auch wenn noch Figuren im Spiel sind. Gelingt es niemand, 20 Gewinnmarken zu erlangen, so gewinnt der, der die meisten Gewinnmarken hat. Haben zwei Spieler gleich viele Gewinnmarken, dann gewinnt der, der außerdem noch die meisten Chips übrig hat.