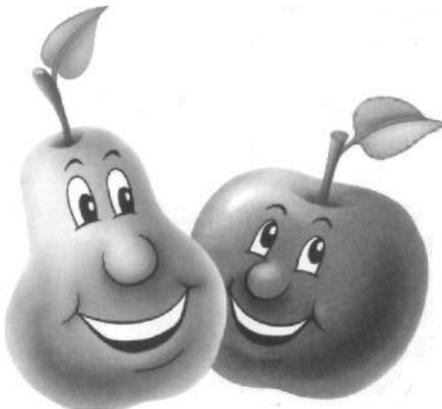


# DAS GROSSE EINKAUFSSPIEL

Ravensburger\* Spiele Nr. 24342 6  
Einkaufsspiel  
für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

Autorin: Christine Welz

Wir kaufen Früchte auf dem Wochenmarkt ein! Spielend lernen die Kinder, wie man mit Geld umgeht - und daß die gleichen Waren unterschiedliche Preise haben können. Wer zu teuer einkauft, dem reicht sein Geld nicht aus. Nur wer clever haushaltet und gute Angebote nutzt, der wird als erster die für den Sieg benötigten verschiedenen Früchte besitzen.



## Inhalt

- 1 Spielfläche
- 1 Marktstand
- 20 Früchte (je 5 Äpfel, Birnen, Bananen und Trauben)
- 1 Drehscheibe (Drehpfeil, zweiseitiger Druckknopf)
- 40 Geldstücke (25 x „1 Taler“, 15 x „2 Taler“) plus Ersatzgeld

## Spielziel

Es gilt, als erster eine bestimmte Menge an Früchten eingekauft zu haben. Wer die vorgegebene Anzahl an Früchten zuerst besitzt, gewinnt das Spiel.

Spielen 4 Spieler mit, dann gibt es 2 Teams mit jeweils 2 Spielern, die gemeinsam spielen und sich absprechen. Für den Spielsieg muß man je nach Spielerzahl als erster besitzen:

### bei 2 (4) Spielern:

je Spieler (oder Team) jede der 4 Fruchtsorten mindestens 2x (also mindestens je 2 Äpfel, Birnen, Bananen und Trauben),

### bei 3 Spielern:

je Spieler insgesamt mindestens 6 Früchte, wobei jede der 4 verschiedenen Fruchtsorten mindestens 1x vertreten sein muß.

Generell gilt: Man darf weder während des Spieles, noch am Schluß Früchte bei sich „horten“, das heißt:

**bei 2 (4) Spielern:** Von einer Fruchtsorte darf man **nie mehr als 4 Stück auf einmal** besitzen, und

**bei 3 Spielern:** Von einer Fruchtsorte darf man **nie mehr als 2 Stück auf einmal** besitzen!

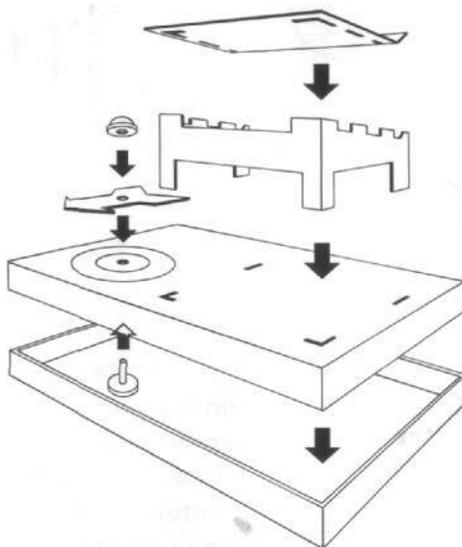
## Spielvorbereitung

Vor dem allerersten Spiel brecht ihr vorsichtig die Teile des Marktstandes und die Geldstücke aus der großen Stanztafel aus.

«

Nun wird der Marktstand aufgebaut und die Drehscheibe montiert. Zu diesem Zweck müßt ihr zunächst die Kartonbank aus der Schachtel nehmen und sie, als Spielfläche umgedreht, in die Spieleschachtelzurückstecken.

Die folgende Zeichnung zeigt euch, wie ihr jetzt vorgehen müßt:



Alle Früchte kommen auf den Marktstand, und je nach Spieleranzahl wird folgendes Spielgeld verteilt:

**2 oder 4 Spieler:** für jeden 10 x „1 Taler“ und 5 x „2 Taler“,

**3 Spieler:** für jeden 7 x „1 Taler“ und 4 x „2 Taler“.

Das restliche Geld legt ihr in die Kasse - am besten ihr nehmt den Schachteldeckel dafür. Jetzt müßt ihr nur noch einen Spieler wählen, der während des Spieles die Kasse führt und das Geld verwaltet.

Der jüngste Spieler beginnt, und dann geht's im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, dreht die Schachtel so zu sich hin, daß er bequem die Drehscheibe bedienen und die Früchte auf dem Marktstand einsehen kann.

## Die Drehscheibe

Wenn du an der Reihe bist, drehst du zweimal nacheinander den Drehpfeil. Das erste Drehen steht für die Frucht, auf der er stehen bleibt, das zweite Drehen steht für die Ziffer oder die Hand, auf die der Drehpfeil dann zeigt.

**Frucht und Ziffer** bedeutet: Du kannst, wenn du willst, die Frucht zu diesem Preis auf dem Markt kaufen, sofern die betreffende Frucht noch auf dem Marktstand ausliegt. Beispiel: „Banane" und „1" heißt: Du könntest jetzt eine Banane für 1 Taler kaufen (= 1 Taler in die Kasse tun und die Frucht nehmen). Wenn du also Glück hast, mußt du wenig bezahlen, und wenn du Pech hast, dann ist die Frucht gerade sehr teuer. Überlege deshalb gut, ob du zum augenblicklichen Preis kaufen willst oder nicht.



**Frucht und Hand** bedeutet: Du kannst einem Mitspieler deiner Wahl die betreffende Frucht einmal wegnehmen und bei dir ablegen - natürlich nur, wenn der „Auserwählte" diese Frucht schon mindestens einmal besitzt. Beispiel: „Birne" und „Hand" bedeutet: Nimm einem beliebigen Mitspieler eine Birne weg und lege sie zu deinem Vorrat.

Bedenke aber beim Kaufen wie beim Wegnehmen immer: Es gibt Höchstgrenzen (siehe oben unter „Spielziel") für die verschiedenen Früchtesorten - Früchte horten geht also nicht!

## Taschengeld aufbessern

Wenn du oft teuer einkaufst, oder Pech hast und Früchte an die Mitspieler abgeben mußt, dann wird dir irgendwann das Geld ausgehen. Deshalb gilt: Du kannst **vor** jedem Spielzug entscheiden, ob du **entweder** die Drehscheibe betätigst **oder** aber darauf verzichtest und stattdessen dein Taschengeld aufbesserst. In diesem Fall erhältst du 1 Taler aus der Kasse und setzt die Runde aus, so daß der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Wer nicht rechtzeitig auf sein Bargeld achtet, kann durchaus Pech haben: Wenn du zum Beispiel nur noch 2 Taler hast, und es erscheint „Traube“ und „3“ auf der Drehscheibe, dann kannst du natürlich die Traube nicht kaufen...

## Der freie Handel

Wenn die Drehscheibe dir eine Frucht anzeigt, die gar nicht mehr auf dem Markt zu kaufen ist, dann könnt ihr untereinander frei verhandeln. Das heißt: Ein Mitspieler kann dir aus seinem Bestand so eine Frucht verkaufen - wenn ihr euch über den Preis einig werdet.

Oder jemand bietet dir die Frucht, auf die der Drehpfeil zeigt, im Tausch gegen eine andere Frucht von dir an.

Selbstverständlich ist auch der „kombinierte Handel“ mit Früchten und Geld möglich. Dazu ein Beispiel: Der Drehpfeil zeigt auf „Banane“, aber diese Frucht ist nicht mehr auf dem Markt erhältlich. Da du diese Frucht unbedingt haben möchtest, bietest du einem Mitspieler im Tausch dafür eine Birne plus zusätzlich 2 Taler an. Viel Spaß beim Verhandeln!

## Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler die am Anfang der Anleitung im Abschnitt „Spielziel“ genannte Menge an Früchten besitzt und somit zum Sieger erklärt wird.

© 1996 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag, Postfach 1860, D-88188 Ravensburg