

Wilde Einkaufswelt



Für Spieler von 7 – 99 Jahren

2 – 4 Spieler

Dauer: 20- 30 min

Anhand der Fotos auf Seite 3 könnt ihr das Spiel basteln. Bestimmt seid ihr kreativ und habt noch eigene Ideen dazu.

Spielanleitung

Inhalt:

- Einkaufslisten 8x
- Spielgeld
- Spielfiguren 4x (Autos)
- Angebotskarten 28x (Pflanzen, Schminke, Tierspielzeug 2x vorhanden)
- Würfel 4x
- Folienstifte 4x (wasserlöslich)
- Spielbrett

Spielvorbereitung:

1. Angebotskarten den Shops zuteilen

- dm: Zahnpasta, Schminke, Putzmittel
- H&M: Hose, T-Shirt, Kleid, Pulli
- Toom: Pflanzen, Werkzeug, Holz
- Real: Lebensmittel, Spielzeug, Klopapier
- Metzger: Salami, Lyoner, Schinken
- Bäcker: Brot, Brötchen, Brezeln
- Schuhbeck: Sandalen, Stiefel, Turnschuhe
- Fressnapf: Tierspielzeug, Kratzbaum, Hundefutter

2. Autos zum farblich passenden Haus stellen

3. Einkaufslisten, Würfel und Stifte verteilen

4. Geld sortieren und verteilen

(Jeder Spieler bekommt je einmal 50ct, 1€, 2€, 5€, 10€, 20€)

Spielablauf:

Der Spieler mit der höchsten erwürfelten Zahl darf beginnen. Nun geht es darum, schnellst möglichst seine Einkaufsliste abzuarbeiten und wieder nach Hause zu fahren. Hat der Spieler ein Produkt gekauft, hakt er es auf seiner Liste ab. Es ist ratsam die Produkte im Angebot zu kaufen. Diese sind im Angebot, wenn sie auf dem jeweiligen Stapel oben liegen. Es ist auch möglich, die Produkte zu kaufen, wenn sie nicht im Angebot sind, jedoch muss dann der höhere Betrag gezahlt werden. Nach jedem Kauf ändert sich das Angebot (Karte wandert unter den Stapel).

Sonderregel bei den 2x vorhandenen Produkten: Ist das teurere Produkt im Angebot, kann der Spieler das günstigere Produkt nicht erwerben. Ist der Spieler mit seinem Zug am Ende, ist der nächste Spieler dran (es wird im Uhrzeigersinn gespielt). Kommt ein Spieler bei seinem Zug auf ein bereits besetztes Feld, nimmt ihn der jeweilige Spieler bei dessen nächsten Zug mit. Betreten sie dann zu zweit ein Aktionsfeld, dürfen beide Spieler die Aktion nacheinander ausführen. Nach dem Zug gehen beide wieder getrennte Wege.

Sonderfelder:

Tankstelle: Der Spieler darf nochmal würfeln und ziehen.

Lotto: Der Spieler würfelt und erhält die gewürfelte Augenzahl mal zehn an Geld

Grüne Felder: Der Spieler erhält den entsprechenden Betrag an Geld

Rote Felder: selbsterklärend

Parkplatz/zur Hause: Zum Erreichen eines Parkplatzes wird eine passende oder höhere Zahl benötigt. Um nach Hause zu gelangen wird eine passende Augenzahl benötigt.

Spielidee, Ausführung und Fotos: Désirée Müller, Melanie Graf

Viel Spaß beim Shoppen!

