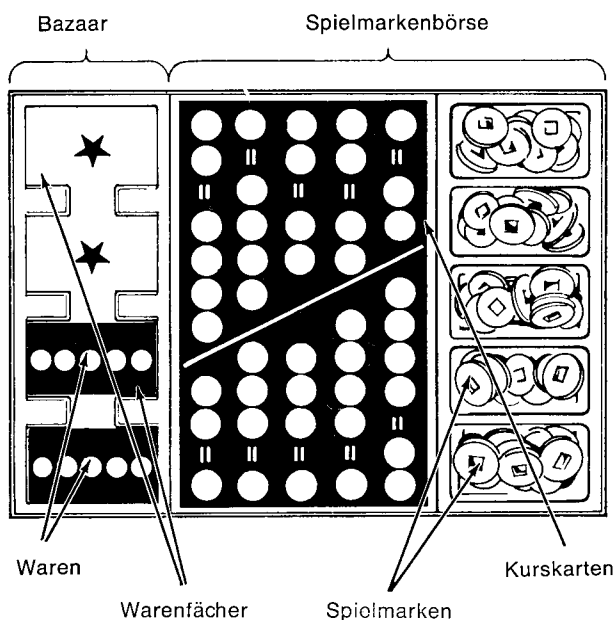


Spielregel für Bazaar

Durch geschicktes Handeln versucht jeder Spieler, die richtige Kombination farbiger Spielmarken zu erhalten, um die auf dem Bazaar ausgestellten Waren kaufen zu können. Der Punktwert der verschiedenen Waren wird dabei durch die Anzahl der Spielmarken bestimmt, die der Spieler nach seinem Kauf übrig behält. Das Handeln mit Spielmarken wird durch die Kurskarten geregelt, die auf der Spielmarken-Börse ausgelegt sind. Wenn alle Waren aus 2 Fächern verkauft sind, schließt der Bazaar und das Spiel endet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Zahl der Spieler: 2–6. Durchschnittliche Spielzeit: 30 Minuten.



1. Vorbereitungen zum Spiel

Zunächst werden 2 beliebige Kurskarten ausgewählt und auf ihren Platz an der Spielmarkenbörse gelegt. Die anderen Kurskarten werden für das Spiel nicht benötigt. Die Spieler müssen einen dieser Kurse benutzen, wenn sie mit ihren Spielmarken handeln wollen. Die Warenkarten werden gemischt und je 5 Stück mit der Bildseite nach oben in die 4 Warenfächer gelegt. Die restlichen Warenkarten werden nicht gebraucht.

Die Spieler würfeln mit dem Farbwürfel, um den Anfänger zu ermitteln. Die Reihenfolge der Farben ist: „Choice“, weiß, blau, grün, rot, gelb. Der Spieler mit der höchsten Farbe beginnt; gespielt wird im Uhrzeigersinn.

2. Das Spiel

In der ersten Runde würfelt jeder Spieler mit dem Farbwürfel und nimmt eine Spielmarke der gewürfelten Farbe. Wird „Choice“ gewürfelt, kann eine beliebige Spielmarke gewählt werden.

Während der nächsten Runden kann jeder Spieler entweder mit dem Farbwürfel würfeln und eine weitere Spielmarke nehmen, oder er kann in seinem Besitz befindliche Spielmarken gegen andere einhandeln. Dazu sucht er sich einen der 10 auf den beiden Kurskarten abgebildeten Wechselkurse aus, gibt die auf der einen Seite des Gleichheitszeichens abgebildeten Spielmarken an die Börse zurück und erhält dafür die auf der anderen Seite abgebildeten Spielmarken. In jeder Runde darf jeder Spieler nur einmal mit Spielmarken handeln.

Beispiel: Ein Spiel wird mit den Kurskarten 1 und 2 gespielt. Nach der ersten Runde hat ein Spieler eine rote Spielmarke. In der nächsten Runde kann er mit dieser Spielmarke handeln, indem er die rote Spielmarke zur Börse zurückgibt und dafür eine blaue, eine grüne, eine gelbe und eine weiße Spielmarke (siehe Kurskarte 1) oder aber 2 weiße Spielmarken nimmt (ebenfalls Kurskarte 1). Später kann der Spieler (unter Benutzung der gleichen Kurse) auch wieder für 2 weiße Spielmarken eine rote einhandeln.

Es kann nur entweder gewürfelt oder gehandelt werden.

3. Zahl der Spielmarken pro Spieler

Ein Spieler darf nach Abschluß seiner Geschäfte nie mehr als 10 Spielmarken besitzen. Er kann zwar durch Handeln mehr als 10 Spielmarken bekommen, muß aber anschließend durch den Kauf einer Warenkarte die Anzahl seiner Spielmarken auf 10 oder weniger reduzieren, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Wird entdeckt, daß ein Spieler mehr als 10 Spielmarken in seinem Besitz hat, so muß der links neben ihm sitzende Spieler die überzähligen Spielmarken an die Börse zurückgeben. Dieser kann dabei die zurückzugebenden Spielmarken beliebig auswählen.

4. Kaufen von Warenkarten

Hat ein Spieler (durch Handeln und/oder Würfeln mit dem Farbwürfel) 5 Spielmarken in seinem Besitz, deren Farben den auf einer der Warenkarten abgebildeten 5 Punkten entsprechen, so kann er, wenn er an der Reihe ist diese Warenkarte kaufen, indem er seine 5 Spielmarken an die Börse zurückgibt. Nach dem Kauf werden die Punkte des Spielers auf der Punktwertkarte notiert.

Wichtig: Ein Spieler muß Würfeln oder Tauschen, bevor er eine Warenkarte kauft.

Wenn ein Spieler eine Warenkarte kaufen kann, so muß er das nicht sofort tun. Er kann in den nächsten Runden versuchen, die Zahl seiner überzähligen Spielmarken herunterzuhandeln und dadurch den Punktwert der Warenkarte zu erhöhen. Allerdings kann es dann passieren, daß ihm ein anderer Spieler diese Warenkarte vor der Nase wegkauft.

5. Bewertung

Der Punktwert der verschiedenen Warenkarten wird bestimmt durch die Anzahl der Spielmarken, die der kaufende Spieler nach seinem Kauf übrig behält. Wieviel diese restlichen Spielmarken zählen, zeigt die folgende Tabelle:

übrigbleibende Spielmarken	Punktwert		
		*	**
3 oder mehr	1	2	3
2	2	3	5
1	3	5	8
0	5	8	12

Ein Spieler, der nach einem Kauf 3 Spielmarken übrig behält, bekommt also einen Punkt gutgeschrieben. Behält er keine Spielmarke übrig, so erhält er 5 Punkte. Ein Spieler führt entsprechend der Tabelle eine Liste für alle Spieler.

Verschiedene Warenkarten sind mit einem Stern gekennzeichnet. Für die Punktwertung beim Kauf dieser Karten gilt auf der Punktwertkarte die mit * gekennzeichnete Spalte.

Der nach dem Verkauf aller Warenkarten aus einem Fach erscheinende Stern bedeutet, daß alle anderen Warenkarten dann so bewertet werden, als ob sie mit einem Stern gekennzeichnet wären. Der Kauf von Warenkarten mit einem Stern wird dann nach der mit * * bezeichneten dritten Spalte auf der Punktwertkarte bewertet.

6. Spielende

Sobald alle Warenkarten aus 2 Fächern verkauft worden sind, schließt der Bazaar und das Spiel endet.

Der Spieler mit dem höchsten Punktwert ist der Gewinner. Haben zwei Spieler den gleichen Punktwert erzielt, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Warenkarten. Ist auch die Anzahl der Warenkarten gleich, so teilen sich die beiden Spieler den Sieg.

7. Variationen

Vor Beginn des Spiels können die Spieler sich darauf einigen, daß 2 Warenkarten auf einmal gekauft werden können. Der Spieler, der einen doppelten Einkauf macht, muß dann 5 Spielmarken für jede Karte, also 10 an die Börse zurückgeben. Beide Warenkarten werden dann nach der Anzahl der Spielmarken bewertet, die nach beiden Einkäufen übrig geblieben sind.

Wenn bei einem Doppelkauf nach dem ersten Kauf eines der Fächer leer ist, so wird der zweite Kauf nach der zweiten Spalte (mit * gekennzeichnet) bewertet. Wenn ein Fach leer ist und der Spieler, der 2 Karten kaufen möchte, mit seinem ersten Kauf ein zweites Fach leer macht, ist das Spiel beendet und der zweite Kauf findet nicht mehr statt.

8. Für einen Spieler

Bazaar ist auch für einen einzelnen Spieler ein interessanter und spannender Zeitvertreib. Man sucht sich zwei Tauschkarten aus und legt eine Warenkarte mit den Punkten nach oben daneben. Dann versucht man durch Handeln und Würfeln die Warenkarte zu kaufen, ohne eine Spielmarke übrig zu behalten. Hier wird bewertet, wie oft gehandelt oder gewürfelt worden ist, um die 5 passenden Spielmarken zu erhalten.