



Auf dem Marktplatz einer großen, mittelalterlichen Stadt ist ganz schön was los. In kleinen Buden und an großen Ständen werden wohlfeile Dinge angeboten, so daß sich zuweilen sogar die Königin die Ehre gibt, mit ihrem Gefolge einen Einkaufsbummel zu unternehmen. Daß nicht alles Gold ist, was glänzt, dafür sorgen einige weniger gern gesehene Kunden, die danach trachten, ihren Teil am großen Kuchen abzubekommen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Händlern, die auf dem Marktplatz ihre unterschiedlichen Stände aufbauen. Bevorzugt sind natürlich die Gassen, in die möglichst kaufkräftige Kunden kommen. Und wenn es gelingt, die Halunken zu den Ständen der Mitspieler zu schicken, kann man sich getrost die Hände reiben...

SPIELMATERIAL

- 40 geprägte Holzscheiben in vier Farben
(sie symbolisieren Marktstände mit je 1-4 Waren)
- 22 federgezeichnete und kolorierte Plättchen
- 1 Rundenzähler
- 1 mittelalterlicher Spielplan (Marktplatz)
- 1 Handvoll Heller und Pfennige (Spielgeld in 5 verschiedenen Größen)
- Diese Spielregel

ÜBERBLICK

Ziel des Spiels ist es, nach drei Runden die meisten Heller und Pfennige eingenommen zu haben. Die erhält man, indem man eigene Marktstände und kaufkräftige Kunden in gemeinsamen Einkaufsgassen zusammenbringt. Tunlichst vermeiden sollte man allerdings, daß üble Gesellen wie z.B. der Steuereintreiber bei den eigenen Marktständen auftauchen. Denn die nehmen den Händlern das sauer verdiente Geld wieder ab.



BEDEUTUNG DES SPIELMATERIALS

1. Die Marktstände

Die Anzahl der Striche zeigt an, wieviele Waren ein Marktstand bereithält. Mehr Waren bedeuten größeren Gewinn, aber auch erhöhtes Risiko.

2. Die Plättchen

12 FIGURENPLÄTTCHEN MIT SCHWARZEN ZAHLEN (1-6) sind kaufkräftige Kunden. Sie bezahlen entsprechend 1-6 Heller und Pfennige pro Ware.

6 FIGURENPLÄTTCHEN MIT ROTEN ZAHLEN (1-6) sind üble Gesellen. Sie schädigen den Standbesitzer entsprechend um 1-6 Heller und Pfennige pro Ware.

1 PLÄTTCHEN MIT GELDSÄCKEN verdoppelt die Werte in den Gassen, in denen das Plättchen liegt - positiv wie negativ.

2 FEUERPLÄTTCHEN sind unüberwindbar. Ein Feuer trennt die betroffenen Gassen in je zwei voneinander eigenständige Teile, die immer getrennt gewertet werden.

1 BÖSER BLICK ist der Alptraum aller Standbesitzer. In der waagrechten und senkrechten Gasse, auf die er trifft, kassieren nur die üblen Gesellen (Plättchen mit schwarzen Zahlen zählen nicht).

SPIELVORBEREITUNGEN

Die Plättchen sowie die Heller und Pfennige werden vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Stanzbögen ausgelöst. Je nach Spielerzahl erhält jeder Spieler die Marktstände seiner Farbe in Form von Holzscheiben, die er offen vor sich auslegt:

| SPIELER | MARKTSTÄNDE | MARKTSTÄNDE II, III UND IIII |
|---------|-------------|------------------------------|
| 2 | 4 | alle |
| 3 | 3 | alle |
| 4 | 2 | alle |

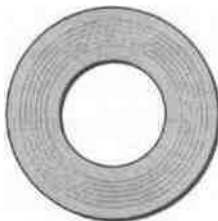
Startgeld



Das Geld wird nach Werten sortiert und neben dem Spielplan bereitgehalten.

Jeder Spieler erhält ein Startgeld von 50 Heller und Pfennigen. Die Plättchen werden verdeckt gemischt und auf dem Tisch ausgelegt. Jeder Spieler zieht eines der Plättchen, schaut es geheim an und legt es verdeckt vor sich ab. Der Rundenzähler wird auf den Turm mit der Zahl "1" gelegt. Ein Startspieler wird ausgelost.

Rundenzähler



SPIELABLAUF

Eine Partie geht über 5 Runden. Wenn ein Spieler am Zug ist, muß er genau eine der drei folgenden Aktionen durchführen:

1. Er legt einen eigenen Stand auf einen freien Marktplatz oder
2. er nimmt ein verdecktes Plättchen und legt es offen auf einen freien Marktplatz oder
3. er legt sein vor Spielbeginn gezogenes Plättchen auf einen freien Marktplatz.

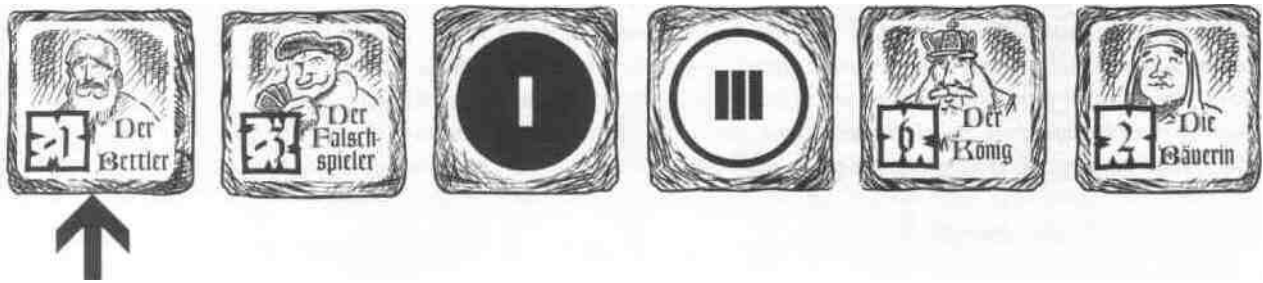
Nur wenn ein Spieler keine der 5 Aktionen ausführen kann, darf er passen.

Einmal gelegte Plättchen bzw. Marktstände können in der laufenden Runde nicht mehr versetzt werden.

WERTUNG

- Jede Reihe bzw. jede Spalte wird sofort gewertet, sobald sie vollständig belegt ist,
- Jede Reihe bzw. Spalte wird für jeden Spieler, der mindestens einen Marktstand darin besitzt, einzeln gewertet.
- Jeder Marktstand und jedes Figurenplättchen wird zweimal gewertet - einmal, wenn die Reihe und ein zweites Mal, wenn die Spalte gewertet wird.
- Grundsätzlich wird der Wert der Marktstände mit der Summe der Figurenplättchen multipliziert.
- Böser Blick, Feuer und Geldsack haben besondere Auswirkungen, wie sie oben bei der Bedeutung des Spielmaterials beschrieben sind.
- Die erzielten Ergebnisse werden bei einem Plus den betroffenen Spielern sofort ausbezahlt bzw. von den Spielern in die Kasse eingezahlt, sofern die Wertung ein Minus ergibt.

EINIGE BEISPIELE ZUR WERTUNG;



Nehmen wir an, daß gerade ein Mitspieler den Bettler gelegt hat (die üblen Gesellen mit roten Ziffern sind zur besseren Übersicht mit negativen Vorzeichen versehen). Damit ist diese Reihe vollständig belegt und wird sofort gewertet. König und Bäuerin kaufen insgesamt für 8 Heller und Pfennige ein, Falschspieler und Bettler zweigen zusammen 4 ab. Es bleiben also 4 Heller und Pfennige für die Marktstände in dieser Gasse.
 ● erhält 4 Heller und Pfennige (4 x 1) aus der Kasse und ● erhält 12 Heller und Pfennige (4 x 3).



Ein Feuer trennt die Gasse in zwei Hälften. Links verschreckt der Böse Blick den Bürger, da er nur die üblen Gesellen gelten läßt. So bleibt für Spieler ● kein Geld übrig. Spieler ● hat es in der rechten Hälfte besser getroffen. Er kassiert für seine Ware 5 Heller und Pfennige von der Äbtissin.



Nehmen wir an, daß gerade der Geldsack gelegt wurde. Damit sind die 2. Reihe und die 2. Spalte gleichzeitig vollständig belegt und werden beide abgerechnet.

In der 2. Spalte hat es Spieler ● hart getroffen. Die Dame, die üppig einkaufen wollte (Wert 4) wird durch den Bösen Blick abgeschreckt, so daß nur der Falschspieler (-5) zum Zuge kommt. Zu allem Überfluß wird dieser Wert noch durch den Geldsack verdoppelt, so daß Spieler ● 6 Heller und Pfennige abgeben muß.

In der 2. Reihe kassiert ● von Ritter und Knecht zusammen 20 Heller und Pfennige (5 x 2er-Marktstand x Verdoppelung durch den Geldsack). Die Magd rechts außen ist nicht zum Einkauf gekommen, da sie durch das Feuer abgetrennt wurde.

Nach *diesem* Muster werden alle *Gassen* abgerechnet. Eine Runde ist zu Ende, sobald sämtliche Felder auf dem Marktplatz belegt sind.

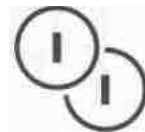
DIE ZWEITE UND DRITTE RUNDE

Zu Beginn jeder Runde wird der Marktplatz vollständig geleert und der Rundenzähler auf den Turm mit der nächsthöheren Zahl weitergeschoben.

Jeder Spieler erhält seine in der Runde *zuvor* eingesetzten Marktstände mit einer Ware (mit einem Strich) wieder zurück. Alle übrigen eingesetzten Marktstände werden aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Die Plättchen werden verdeckt gemischt und neben dem Spielplan ausgelegt.

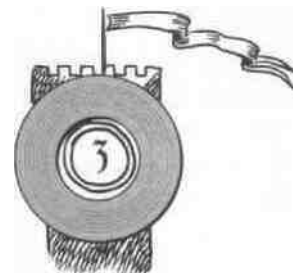
Jeder Spieler zieht sich ein neues Plättchen, das er verdeckt vor sich ablegt und im Laufe der Runde einsetzen kann.



Die Spieler erhalten alle Marktstände „1“ zurück.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach 3 Runden. Sieger wird, wer insgesamt die meisten Heller und Pfennige einnehmen konnte.



VARIANTE

Die Spielregeln bleiben bis auf folgende Änderungen identisch:

- Der Rundenzähler entfällt. Die Anzahl der Runden ist zu Beginn unbekannt.
- Alle Spieler erhalten die volle Anzahl an Marktständen.
- Alle eingesetzten Marktstände werden nach Abschluß einer Runde aus dem Spiel entfernt.
- Die Partie ist nach der Runde zu Ende, in der ein Spieler seinen letzten Marktstand eingesetzt hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, und es kommt zu einer letzten Wertung.

In der Variante kann es vorkommen, daß in der letzten Runde der Marktplatz nicht mehr vollständig gefüllt wird. Sollten einzelne Spieler während dieser Runde weder einen Marktstand noch ein Plättchen legen können, werden sie solange übersprungen, bis auch der letzte Spieler nicht mehr legen kann.

Wer AUF HELLER UND PFENNIG ohne Glückselementespielen will, legt zu Beginn jeder Runde sämtliche Plättchen offen aus.



Autor und Verlag bedanken sich für Tips, Ratschläge und unermüdliche Testrunden bei Gabriela Dreßel, Barbara und Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Daniel Steel und Franz Vohwinkel,