

Euro bleib' im Vulkanland!

Ein Lauf- und Einkaufsspiel zwischen Supermarkt und Regionalwirtschaft

Idee und Illustrationen: Klemens Franz

Spieler: 2-5 (6 im Teamspiel)
Alter: ab 6 Jahren
Spieldauer: 20-30 Minuten

© 2008 BVR Verlag
A-8330 Auersbach 130

Inhalt:

- 1 Spielplan (6 Puzzleteile)
- 5 Spielfiguren (Rot, Grün, Blau, Gelb und Weiß)
- 2 Farbwürfel
- 40 Holzmünzen
- 84 Waren-Plättchen (je 14 in den Sorten Apfel, Milch, Ei, Brot, Eis und Bausteine)
- 12 Einkaufslisten
- 1 Spielregel

Die Spieler machen sich auf den Weg durch die Region, um möglichst alle Produkte auf ihren Einkaufslisten zu bekommen. Was aber gar nicht so einfach ist, denn da am Markt alles frisch ist, geht schon einmal etwas aus. Mit etwas Glück findet sich ja was im Regionalladen. Oder es muss im Supermarkt eingekauft werden. Das ist vielleicht sogar billiger, bringt der Region aber weniger. Denn ein Euro, der in der Region ausgegeben wird, bleibt auch in der Region. Und irgendwie schmecken regionale Produkte ja auch besser! Schaffen es die Spieler nach zwei oder drei Durchgängen mehr Euros in der Region zu lassen als beim Supermarkt, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Sollte der Supermarkt mehr Euros eingenommen haben, verlieren alle Spieler.

ACHTUNG: Wenn Sie das Spiel mit kleineren Kindern spielen, empfehlen wir die spezielle Anleitung für Kinder zum Vorlesen unter: www.spielefunke.com/euro/lesen.pdf

Übersicht:

Das Spiel dauert zwei oder drei Runden, je nach Schwierigkeitsgrad und Spieleranzahl. Zu Beginn jeder Runde erhalten die Spieler jeweils eine Einkaufsliste, die Produkte zeigt, welche gekauft werden müssen. Sollten einem Spieler am Ende eines Durchgangs noch Produkte fehlen, müssen diese beim Supermarkt teuer nachgekauft werden. Das Geld, das im Supermarkt ausgegeben wird, kommt neben den Spielplan und damit aus dem Spiel. Am Ende des Spiels wird verglichen wo mehr Geld ist: Befindet sich mehr Geld in der Region, gewinnt der Spieler mit den meisten Münzen. Liegt mehr Geld neben dem Spielbrett, so verlieren alle Spieler!

Spielvorbereitungen:

Der Spielplan wird aus den 6 Puzzleteilen zusammengesetzt und kommt in die Tischmitte.

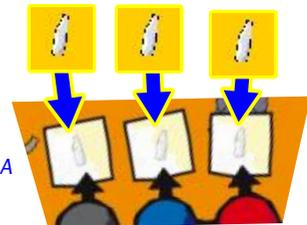


Abbildung A

Auf jeden Marktstand kommt bei **2 bis 4** Spielern ein Produktplättchen auf jedes dafür vorgesehene Feld. Bei **5 oder 6** Spielern (Teamspiel) kommen zwei Produktplättchen auf ein Feld. Auf jedem Feld ist abgebildet, welches Plättchen (Produktsorte) drauf kommt (siehe *Abbildung A*).

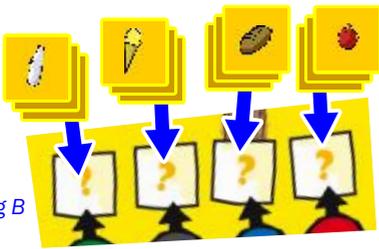


Abbildung B

Pro Regionalladen (je 4 Felder mit ?) werden 2 Produktplättchen jeder Sorte verdeckt gemischt auf 4 Stapel zu je 3 Produktplättchen verteilt (siehe [Abbildung B](#)). Dies geschieht **unabhängig** von Spielerzahl und Schwierigkeitsgrad.

Alle übrigen Produkte kommen nach Art geordnet auf die dafür vorgesehenen Felder des **SUPA MOAKTs**.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die auf dem großen gelben Startfeld platziert wird (siehe [Abbildung C](#)).

Weiters wird jedem Spieler per Zufall eine Einkaufsliste zugeteilt.



Abbildung C



Abbildung D

7 Geldstücke bekommt **jeder** Spieler als Startkapital. Das restliche Geld kommt auf die dafür vorgesehenen Kreise auf dem Spielplan (siehe [Abbildung D](#)). Dabei ist es egal auf welchen.

Spieleranzahl & Schwierigkeitsgrad:

Bei **1 bis 5** Spielern erhält jeder Spieler eine eigene Spielfigur. Bei **6 Spieler** wird in Zweier-teams gespielt (siehe [Teamspiel-Regeln am Ende der Anleitung](#)).

Bei **1 bis 4** Spielern entscheiden sich die Spieler vor dem Spiel, ob sie 2 (einfach) oder 3 (schwieriger) Runden spielen. Bei **5 oder 6** Spielern gibt es nur 2 Runden.

Ein Spielzug:

Der Spieler am Zug würfelt mit den zwei Farbwürfeln. Er darf sich das Ergebnis eines Würfels aussuchen und seine Spielfigur auf das Feld dieser Farbe ziehen. Bei Abzweigungen darf der Spieler natürlich selbst entscheiden, welchen Weg er nimmt.

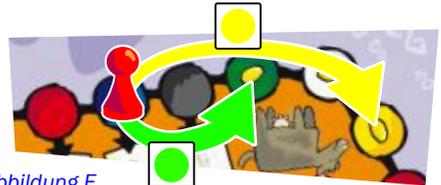


Abbildung E

Beispiel: Valentin (rote Spielfigur) hat **Gelb** und **Grün** gewürfelt. Er darf entweder auf das nächste gelbe oder das nächste grüne Feld vorrücken (siehe [Abbildung E](#)).

Achtung: Befindet sich auf dem Feld bereits die Spielfigur eines anderen Spielers, wird diese auf das nächste Feld gleicher Farbe vor versetzt. Bei Verzweigungen entscheidet der Spieler, dem die Spielfigur gehört, wohin versetzt werden soll.

Je nach Feld auf dem die Spielfigur des Spielers am Zug nun steht, hat der Spieler mehrere Möglichkeiten:

(1) Marktstandl / Regionalladen mit passendem Produkt

Passendes Produkt bedeutet, dass das Produktplättchen des Marktstandls oder Regionalladens mit einem (leeren Feld) auf der Einkaufsliste übereinstimmt. Der Spieler legt das Produktplättchen auf dem passenden Feld seiner Einkaufsliste ab (siehe [Abbildung F](#)). Danach zahlt er **zwei** Geldstücke an die Region. Das Geld wird auf die Felder am Spielplan gelegt (siehe [Abbildung D](#)).

Produkte können nicht doppelt gekauft werden! Auch kann auf den Kauf eines Produktes nicht verzichtet werden.

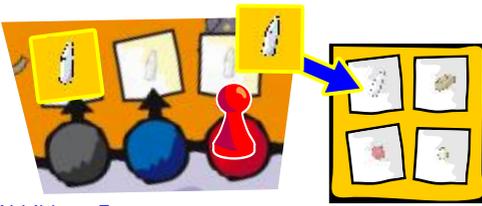


Abbildung F

(2) Marktstandl / Regionalladen ohne oder mit nicht passendem Produkt:

Der Spieler kann nichts machen - weder ein Produkt kaufen, noch Geld aus der Region nehmen (siehe (3))



Abbildung G

(3) Feld mit der Abbildung eines Geldstücks:

Der Spieler darf sich **null, ein** oder **zwei** Geldstücke aus der Region nehmen (siehe *Abbildung G*). Der Spieler kann also auch auf das Nehmen von Geldstücken verzichten. Ist zu wenig oder gar kein Geld mehr in der Region, so bekommt der Spieler weniger, oder kein Geld.



Abbildung H

(4) SUPA MOAKT Feld:

Auf jedem Feld, das mit einem Pfeil Richtung SUPA MOAKT zeigt (siehe *Abbildung H*), hat der Spieler die volle Auswahl: Er darf sich jedes Produkt aus dem SUPA MOAKT nehmen und zahlt dafür **ein** Geldstück.

Das Geldstück wird gut sichtbar neben den Spielplan gelegt!

Rundenende:

Überschreitet ein Spieler in seinem Zug das Startfeld, so wird abgerechnet: Sollten noch Produktplättchen auf seiner Einkaufsliste fehlen, **muss** der Spieler diese beim SUPA MOAKT nachkaufen (er bleibt aber auf dem Feld stehen). Dazu nimmt er die fehlenden Produkte aus dem SUPA MOAKT und zahlt **pro Produktplättchen 2** Geldstücke. Die Geldstücke kommen neben den Plan.

Danach erhält der Spieler eine **neue** Einkaufsliste und für ihn beginnt die zweite Runde (die alte Einkaufsliste bleibt bei den Spielern).

Schafft es ein Spieler bereits vor Erreichen des Startfeldes seine Einkaufsliste zu vervollständigen, spielt er ganz normal weiter bis er das Startfeld erreicht bzw. überschreitet. Er kann gegebenenfalls noch Geldstücke sammeln, aber natürlich keine Produktplättchen mehr kaufen.

Achtung: Dies gilt nicht für die letzte Runde! In der letzten Runde (*dies kann je nach Schwierigkeitsgrad die zweite oder dritte Runde sein*) wird solange gespielt, bis ein Spieler seine Einkaufsliste voll hat. Es sind daher auch mehrere Umrundungen des Spielplans möglich!

Spielende:

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler seine letzte Liste vervollständigt hat. Jetzt müssen alle Spieler noch auf ihrer Einkaufsliste fehlende Produkte beim SUPA MOAKT um 2 Geldstücke pro Produktplättchen nachkaufen. Danach folgt die Schlusswertung.

Spielende:

Das Geld in der Region (am Plan) wird mit dem Geld außerhalb der Region (neben dem Spielplan beim SUPA MOAKT) verglichen: Ist gleich viel oder mehr Geld in der Region, gewinnt der Spieler mit den meisten Geldstücken. Bei Gleichstand gewinnen alle. Sollte neben dem Spielplan mehr Geld sein, haben alle Spieler gemeinsam verloren.

Das Teamspiel:

Bei **4 Spielern können**, bei **6 Spielern müssen** sich die Spieler zu Teams zusammenschließen. Der Spielverlauf bleibt bis auf einige Änderungen identisch:

- Jedes Team bekommt eine gemeinsame Spielfigur.
- Jedes Teammitglied bekommt eine eigene Einkaufsliste.
- Jedes Team erhält ein gemeinsames Startkapital von 12 Geldstücken.
- Wenn das Team mit dem Würfelwurf unzufrieden ist, darf noch einmal gewürfelt werden. Das zweite Ergebnis muss aber genommen werden.
- Wird Geld genommen, kommt es zum gemeinsamen Vorrat des Teams. Wird ein Produktplättchen gekauft, muss entschieden werden, wer im Team das Plättchen bekommt.
- Ausnahme sind Regionalläden: Sollte nach dem Kaufen eines Plättchens darunter ein Plättchen liegen, dass auf der Einkaufsliste des anderen Spielers fehlt, darf er dieses zusätzlich kaufen!
- Nicht vollständige Einkaufslisten müssen am Runden- bzw. am Spielende natürlich auch vervollständigt werden.

Hinweise und Tipps:

Nicht zu gierig sein! Wer Geld aus der Region nimmt, ohne es wirklich zu brauchen, schadet allen.

Sollte einmal kein Geld mehr verfügbar sein, haben die Spieler zu gierig gespielt. Vielleicht kommt demnächst beim Einkauf wieder etwas zurück in die Region?

Immer auf die Würfel achten! Wer zu schnell die Runde beendet, muss noch fehlende Produkte teuer nachkaufen!

Übersicht:

2-4 Spieler	2 oder 3 Runden
5 Spieler	2 Runden
4 Spieler Team	2 oder 3 Runden
6 Spieler Team	2 Runden

Vorbeischaun lohnt sich - die Homepage:

Unter www.spiefunke.com/euro finden Sie neben detaillierten Infos zur Entstehung des Spiels auch **zusätzliches Material zum Basteln** und Verschönern des Spiels, eine spezielle **Anleitung zum Vorlesen** für kleinere Kinder und einiges mehr.

Zur Entstehung des Spiels: Bei der Entwicklung dieses Spiels, war es allen Beteiligten wichtig, das Thema Regionalwirtschaft für Kinder und Familien einfach, aber nicht banal spielerisch aufzuarbeiten. Euro bleib' im Vulkanland ist kein Lernspiel - vielmehr soll für das Thema sensibilisiert und Interesse geweckt werden.

Besonderer Dank gilt neben den vielen Testspielern (allen voran die Pfadfindergruppe Auersbach) den Menschen aus der Region, die dieses Projekt mit Informationen, Engagement, Ressourcen und Kritik überhaupt erst möglich gemacht haben.

Dieses Spiel ist eine Koproduktion von



Werbeagentur DI(FH) Klemens Franz
A-8344 Bad Gleichenberg 198

und dem

BVR Verlag

BVR Verlag Dr. Christian Krotscheck
A-8330 Auersbach 130

ISBN: 978-3-9502374-2-9