JAHRMARKT IN LINZ

Autoren Michael und Ewald Wolfsgruber

Glück: hoch
Spieler: 2-4
Taktik: mittel
Alter: 10^{+}

INHALT:

1 Spielplan
1 Spielregel
4 Satz Jahrmarktsattraktionen (4x 15=60)
3 Würfel (Wetter, Bewegung, Besucher)
4 Würfel Jahrmarktsattraktionen
12 Besucher (je drei pro Farbe)
12 Startaktionskarten (3 pro Mitspieler)
4 Wertungsleisten
40 Aktionskarten
Spielgeld (Wert 1, 5, 10 und 50)
Spielgeldhalter

JEDER SPIELER:

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe:
1 Satz Jahrmarktsattraktionen
3 Startaktionskarten
1 Wertungsleiste
3 Aktionskarten

1. VORBEREITUNG:

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Das Geld kommt auf den Spielgeldhalter: Dann wird ein Spieler bestimmt der dann den „ehrenvollen“ Job des Geldumtauscher übernehmen darf.
Die sieben Ereigniswürfel und alle Besucher werden neben den Spielplan gelegt. Die Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler erhält vor der ersten Runde drei Stück Aktionskarten.

Weiterst erhält jeder Spieler eine Wertungsleiste und drei Startaktionskarten seiner Spielfarbe. Mit den Startaktionskarten kann man in der Aufbaurunde, und nur in dieser Runde, die eine oder andere Umbauaktion machen.

1.1. JAHRMARKTSATTRAKTIONEN:

Ein Satz enthält:
6 Stück Attraktionen mit 1 Feld (2x Teddy, 2x Essen, 2x Fahrgeschäft)
5 Stück mit 2 Felder (1x Teddy, 1x Info, 3x Fahrgeschäft)
4 Stück mit 3 Felder (1x Info, 3x Fahrgeschäft)
Und seine drei Startaktionskarten in seiner Farbe

1.2. SPIELRUNDEN:

Jetzt wird festgelegt wie viele Spielrunden gespielt werden:
Vorschlag:
2 Spieler vier Spielrunden
3 Spieler sechs Spielrunden
4 Spieler acht Spielrunden

2. JAHRMARKTSATTRAKTIONEN AUSWÄHLEN:

Bei ZWEI Spieler kann man 28 Felder verplanen (alle 15 Attraktionen kommen zum Einsatz)
Bei DREI Spieler kann man 22 Felder verplanen.
Bei VIER Spieler kann man 16 Felder verplanen.

Beispiel vier Spieler und 16 Felder: Du nimmst z.B. 2 Attraktionen mit drei Feldern (= 6 Felder), dazu dann noch 4 Attraktionen mit zwei Felder (=8 Felder) und noch 2 Attraktionen mit einem Feld (=2) ergibt also 8 Attraktionen mit insgesamt 16 Feldern.

3. AUFBAURUNDE:

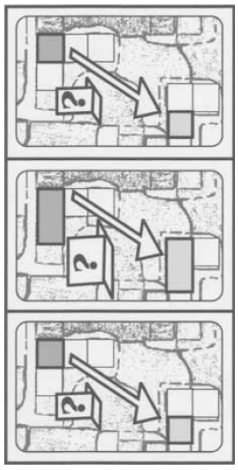
Nach dem nun jeder seine Attraktionen für den Jahrmarkt ausgewählt hat beginnt die Aufbaurunde.

3.1. EINER- und ZWEIER-JAHRMARKTSATTRAKTIONEN AUFBAUEN:

Man würfelt nun den Startspieler aus. Dieser stellt im Uhrzeigersinn eine 1er Feld Attraktion auf den Spielplan, dann folgt der nächste Spieler. Der letzte Spieler setzt nun zwei seiner Attraktion (wenn er kann) auf den Spielplan und es geht jetzt gegen den Uhrzeigersinn wieder zurück zum Startspieler. Dies geht solange weiter bis alle ihre 1 Felder Attraktionen aufgestellt haben.
Nun beginnt der Startspieler wieder mit einer 2er Feld Attraktion, dieses platzieren läuft genauso ab wie die mit den1er Feld. In den ersten zwei Aufbaurunden darf man die Startaktionskarten noch nicht einsetzen.

3.2 DREIER-ATTRAKTIONEN UND EINSATZ DER STARTAKTIONSKARTEN:

Nach dem nun alle ihre 1 und 2 Felder Attraktionen gesetzt haben kann versucht nun der Startspieler eine seiner 3 Felder Attraktion zu bauen.
Nun kann er seine Startaktionskarten einsetzen um eigene oder fremde 1 bzw. 2 –Feld Attraktionen zu versetzen um Platz für seine 3er-Attraktion zu schaffen. Man kann in seiner Setzrunde, z.B man hat nur eine 3er Attraktion auch gleich alle drei Startaktionskarten einsetzen und schon in der nächsten Runde passen, oder nur eine einsetzen und in der nächsten Runde eine eigene 2er besser zu platzieren.
Man muss nicht die Startaktionskarten nur für die 3er Attraktionen verwenden sondern man sie auch nutzen um eigene Attraktionen besser zu platzieren



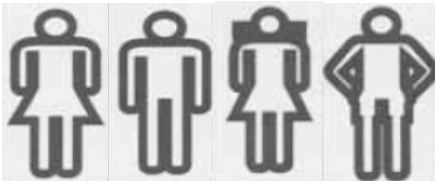
Mit den Startaktionskarten kann man bis zu zwei 1er Attraktionen und eine 2er Attraktion versetzen und wo anders hinsetzen um für seine 3er Attraktionen Platz zu finden.
Man kann, wenn man will eine oder alle auf einmal einsetzen. Das geht so lange bis alle Mitspieler nicht mehr umbauen können oder passen.

3.3. ÜBRIGGEBLIEBENE ATTRAKTIONEN und STARTAKTIONSKARTEN:

Eine jede Startaktionskarte die übrig geblieben ist und jede 3er Attraktion die man nicht setzen konnte wird nach der Aufbaurunde in GELD gewechselt.

pro Startaktionskarte 1 GELD
pro 3er Attraktion 3 GELD, (für 1er und 2er Attraktionen gilt dies leider nicht!)

3.4. BESUCHER AUFSTELLEN:



Nun werden reihum, pro Spieler jeweils ein Besucher, auf den Spielplan verteilt, wobei es egal ist welche Besucherfarbe man nimmt. Beim Aufstellen darf aber nur immer eine Besucherfigur auf einen Feld stehen.

5. RUNDENABLAUF (gilt für jeden Spieler):

5.1. EREIGNISWÜRFEL WÜRFELN:

Der aktive Spieler würfelt nun mit *allen sieben Ereigniswürfeln*. Die Würfel werden gut sichtbar hingelegt.

5.2. AKTIONSKARTEN EINKAUFEN:

Nun kann *jeder Mitspieler* ansagen ob er Aktionskarten, eine oder zwei, um jeweils 2 GELD einkaufen möchte. *Einkauf von Aktionskarten ist nur in dieser Zeit möglich*. Hat man nun seinen Einkauf getätigt oder man kauft nichts ein und jeder Spieler passt geht es weiter.

5.3. AKTIONSKARTEN FÜR EREIGNISWÜRFEL EINSETZEN und VERÄNDERN:

Jetzt wird gefragt wer einen oder mehrere Ereigniswürfel mittels Aktionskarten verändern möchte. Dies erfolgt reihum bis ein jeder Spieler passt.

Es kann das Wetter, die Jahrmarktsattraktionen, die Besucherfarbe und die Reichweite mit bestimmten Aktionskarten verändert werden.

5.3.1. Besucherwürfel: kann mit Aktionskarten NACH dem würfeln und VOR dem bewegen der Besuchergruppe verändert werden

5.3.2. Augenwürfel: kann mit Aktionskarten NACH dem würfeln und VOR dem bewegen der Besuchergruppe verändert werden.

5.3.3. Wetterwürfel: kann mit Aktionskarten NACH dem würfeln, bewegen der Besuchergruppe und nach Bekanntgabe der Wertungskarten eingesetzt werden.

5.3.4. Jahrmarktswürfel: kann mit Aktionskarten NACH dem würfeln, und vor dem bewegen der Besucher erfolgen.

5.3.5. NACH einer erfolgten Wertung ist KEINE Veränderung mehr möglich!!

5.4. WERTUNGSKARTE und BESUCHERGRUPPE BEWEGEN:

Nachdem nun alle Spieler ihre Veränderungen bei den Ereigniswürfel durchgeführt haben kann man, wenn möglich, seine Aktionskarten werten lassen. Z.B. der Wetterwürfel zeigt SONNE und man hat eine Aktionskarte mit der SONNE und +3 so erhält man sofort 3 Geld.

Je nach Figur die der Besucherwürfel anzeigt und je nach Wert den der Augewürfel anzeigt, kann man diese eine Figurengruppe bewegen.
Man hat z.B. FRAU und 2 Augen gewürfelt, nun kann man entweder *eine* Frauenbesucher zwei Felder weit ziehen oder *zwei* Frauen ein Feld weit bewegen.
Für einen jeden Besucher den man bewegt habe erhält man sofort eine Aktionskarte die man, wenn man möchte, auch noch in dieser Runde einsetzen kann. Aktionskarten die aber eine Veränderung der Ereigniswürfel mit sich bringen würden können nicht mehr eingesetzt werden da dieser Abschnitt schon vorbei ist. Aktionskarten mit Wertungsmöglichkeit können aber noch immer eingesetzt werden.

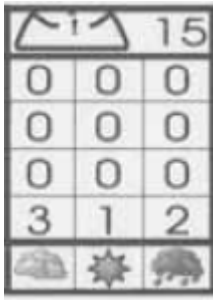
5.5. WERTUNGEN MIT WERTUNGSKARTE DURCHFÜHREN:

Zuerst werden die vier Jahrmarktswürfel je nach Wunsch des Spieleres auf die beiden Bereiche der Wertungskarte platziert. Je zwei auf EINTRITT und zwei auf BESUCHER!

Wurden zwei gleiche Symbole gewürfelt so kommt automatisch ein Würfel in den Bereich Eintritt und ein Würfel in den Bereich Besucher. Wurden drei oder vier gleiche Symbole gewürfelt so muß man diese neu würfeln. Bei dem OK Zeichen (Häckchen) darf mein sich das Symbol aussuchen. Bei den X kommt es zu keiner Wertung.

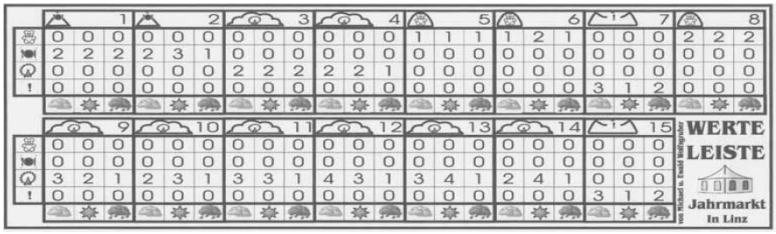
5.6. HAUPTWERTUNG „EINTRITT“:

Man beginnt laut der WERTELEISTE mit der EINTRITTWERTUNG . Alle Attraktionen die der Würfel anzeigt kommen zur Bewertung.



Beispiel: FAHRGESCHÄFTE und INFO. Alle Fahrgeschäfte und Infostände die auf Feldern stehen die z.B. von einem roten Besucher ausgelöst werden erhalten die Wertung von der Wertungsleiste. Jetzt ist es wichtig das richtige Wetter gewürfelt oder mit einer Aktionskarte gelegt zu haben.

Denn je nach dem welches Wetter gewürfelt wurde bekommt man mehr oder weniger GELD. z.B. BEWÖLKT. Infozelt Nr. 15 erhält bei Bewölkung 3 Geld, bei SONNE aber nur 1 GELD.



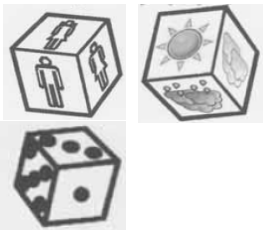
Da nun auch die Wertung der Fahrattraktionen bekannt ist kann man nun mit bestimmten Aktionskarten die Wertungen beeinflussen, Aktionskarten einlösen oder Wertungen verhindern.

Ein jeder Besucher der eine EINTRITT-Wertung auslöst wird neben dem Spielplan gestellt und kommt nicht in die Besucherwertung.

5.7. WERTUNG „BESUCHER“:

Nach der Hauptwertung kommt nun die Besucherwertung. Alle Attraktionen die der Würfel anzeigt und bei denen ein oder mehrere Besucher stehen erhalten pro Besucher in ihrem Umfeld 1 GELD.

5.8. EREIGNISWÜRFEL:



1 Besucherwürfel gibt an welche Besuchergruppe man zurzeit bewegen darf
1 Wetterwürfel, zeigt das aktuelle Wetter an
1 Augenwürfel, gibt an wie viel Felder man die Besuchergruppe bewegen kann
4 Jahrmarktswürfel, zeigen an welche Attraktionen gerade zur Wertung kommen.

5.9. AKTIONSKARTEN:

Während des Spieles kann man sich nur nach dem würfeln der Ereigniswürfel bis zu zwei Karten um jeweils 2 Punkte einkaufen.
Jedes mal wenn man einen Besucher in seiner Runde bewegt bekommt man eine Aktionskarte vom Stapel.

6. WERTUNGEN:

6.1. WERTUNG DER JAHRMARKTATTRAKTIONEN:

Die drei Besucher mit dem richtigen Symbol werden ausgewertet und jeweils nach der Wertung vom Spielfeld genommen.

6.2. WERTUNG DER BESUCHER:

Bei der Besucherwertung werden nun alle anderen Besucher nach erfolgter Wertung vom Spielplan genommen und kommt dann mit den drei ersten wieder in der nächsten Runde zum Einsatz.

7. VOR BEGINN DER NÄCHSTEN RUNDE: BESUCHER EINSETZEN:

Bevor der nächste Spieler die Ereigniswürfel würfeln darf dürfen die Besucher nun wieder einzeln neu platziert werden. Beginnen darf der neue Startspieler.
Auch hier gilt wieder: Beim Aufstellen darf aber nur immer eine Besucherfigur auf einem Feld stehen.