

Shopping Queen

Das Würfelspiel

Die Kandidatin des Tages ist gerade im Shopping-Mobil unterwegs und fährt kreuz und quer durch die Stadt, während ihr euch in ihrer Wohnung amüsiert: Mit den Mitteln, die der Kleiderschrank der Kandidatin hergibt, wollt ihr bis zu drei spezielle Mottos erfüllen, bevor das Shopping-Mobil die Kandidatin zurück nach Hause bringt.

Inhalt

- 6 Würfel - mit ihnen erwürfelt ihr Fashion-Karten, bewegt das Shopping-Mobil und sammelt Joker-Chips
- 90 Karten - davon:
 - 15 Motto-Karten - je 3 Mottos werden pro Spiel gewertet
 - 4 Kleiderschrankkarten - zum Verstecken der eigenen Karten
 - 5 neutrale Fashion-Karten - zum Schließen von Lücken im Outfit (erkennbar am grauen Kartenrand)
- 66 Fashion-Karten
 - 9 x Frisur - 9 x Hut
 - 9 x Oberteil - 9 x Hose / Rock
 - 9 x Tasche - 9 x Schuhe
 - 12 x Kleid
- 1 Spielplan - mit Fashion-Punkteleiste und Zeitring
- 4 Uhrenchips - zeigen an, wie nah die nächste Wertung ist
- 1 Shopping-Mobil - dreht seine Runden und zeigt euch an, wie die Zeit vergeht
- 4 Spielsteine - zeigen den aktuellen Punktestand
- 20 Joker-Chips - Guido hilft beim Erwürfeln von Fashion-Karten und ermöglichen eine Vorschau auf kommende Mottos
- 16 Farbchips - je 4 pro Spielerfarbe - werden im Spiel mit 3 oder 4 Personen zur Motto-Wertung genutzt



Vorbereitung

- Legt den Spielplan in die Tischmitte und platziert eure Spielsteine vor der 1 der Zählleiste. Stellt das Shopping-Mobil auf das Startfeld des Zeitrings. Legt so viele Uhrenchips neben den Plan, wie ihr Spielerinnen seid (bei 2 Spielerinnen 2 Uhrenchips, bei 3 Spielerinnen 3 Uhrenchips etc.).
- Legt die Fashion-Karten nach Symbolen sortiert in Stapeln an den entsprechenden Stellen rund um den Plan aus.
- Jede von euch erhält eine Kleiderschrankkarte. Unter dieser Karte versteckt ihr die von euch erwürfelten Fashion-Karten, bis ihr sie für eine Motto-Wertung nutzen möchtet.
- Mischt die Motto-Karten und legt die oberen 3 Karten vom Stapel verdeckt in einer Reihe aus. Legt die übrigen Motto-Karten zurück in die Schachtel – sie werden in dieser Partie nicht benötigt.
- Die 5 neutralen Karten, die Joker-Chips und die Würfel legt ihr in Reichweite bereit.
- **Bei 3 oder 4 Spielerinnen:** Jede von euch erhält einen Farbchip in ihrer Farbe sowie je einen Chip in der Farbe jeder Mitspielerin. Überzählige Farbchips kommen zurück in die Schachtel.
- Deckt die links liegende Motto-Karte auf.

Spielziel

Durch Würfeln versucht ihr, an möglichst gute Fashion-Karten zu kommen, die zum Motto passen und bei der Wertung Punkte bringen. Das Spiel läuft über 2 Einkleidephasen, in denen jeweils zuerst das Motto aufgedeckt und die Karten gemäß des Mottos gesammelt werden. Nach Wertung des zweiten Mottos dreht ihr sofort im Anschluss auch das dritte Motto um. Legt mit den restlichen Fashion-Karten ein passendes Outfit und wertet es ebenfalls. Wer am Schluss die meisten Punkte auf der Fashion-Punkteleiste gesammelt hat, gewinnt das Spiel und wird die Fashion-Queen der Wohnung.

Spielablauf

Diejenige von euch, die den größten Kleiderschrank besitzt, wird Startspielerin.

Würfeln und ggf. Fashion-Karte und Joker-Chips nehmen

Wenn ihr an der Reihe seid, würfelt ihr zunächst mit allen Würfeln. Insgesamt dürft ihr bis zu **3 x würfeln**. Dabei dürft ihr Würfel herauslegen und ggf. bereits herausgelegte Würfel auch wieder zu einem weiteren Wurf dazunehmen.


Ausnahme: Würfel, die das Shopping-Mobil zeigen, legt ihr **immer sofort** zur Seite. Diese dürfen nicht neu gewürfelt werden. Nach maximal 3 Würfeln wertet ihr alle 6 Würfel.

Würfelsymbole in Fashion-Teile umsetzen:

- **3** gleiche Symbole: **1** Teil mit **Wert 1**
- **4** gleiche Symbole: **1** Teil mit **Wert 2 oder 1**
- **5** gleiche Symbole: **1** Teil mit **Wert 3, 2 oder 1**
- **2x3** gleiche Symbole: **2** Teile jeweils mit **Wert 1**

Spezialwurf:

- **6** gleiche Symbole: **1 beliebiges Teil** aus einem **beliebigen Stapel**

Beispiel: Für 3 x Symbol  dürft ihr ein Paar Schuhe mit dem Wert 1 aus dem Schuhstapel wählen.

Die Symbole erlauben euch den Zugriff auf folgende Kartenstapel:



Frisuren oder Hüte



Schuhe





Kleider, Hosen & Röcke, Oberteile



Taschen

Beispiele: Habt ihr z.B. 4 x Symbol  gewürfelt, dürft ihr euch ein Fashion-Teil im Wert von 2 oder 1 aus einem der Stapel „Kleider“, „Hosen & Röcke“ oder „Oberteile“ auswählen.


Habt ihr z.B. 3 x Symbol  und 3 x Symbol  gewürfelt, dürft ihr euch aus den beiden Stapeln „Taschen“ und „Schuhe“ jeweils ein Teil im Wert von 1 aussuchen.

Hinweis: Beim Aussuchen der Karten darf der gesamte Stapel begutachtet werden, d. h. alle Vorder- und Rückseiten der einzelnen Karten.

Erworbene Fashion-Karten legt ihr zunächst unter eure Kleiderschrankkarte.



Joker – Modetipps vom Meister

Ein gewürfeltes -Symbol könnt ihr als ein beliebiges Symbol nutzen. Nicht sofort genutzte Joker-Symbole bekommt ihr als Chips ausbezahlt. Jede von euch darf aber maximal **5 Joker-Chips** besitzen.



Vorschau mit Joker-Chips – Guido verrät ein Geheimnis

Joker dienen nicht nur zur Verbesserung des Würfelergebnisses. Ihr dürft auch jederzeit in eurem Zug 3 Joker-Chips zurück in den Vorrat geben und euch dafür eine verdeckte Motto-Karte eurer Wahl ansehen.

Beispiel für ein Würfelergebnis:

Martina hat nach 3 x würfeln folgendes Ergebnis vorliegen:
1 x Shopping-Mobil, 2 x Schuhe, 1 x Handtasche und 2 x Guido.





Sie kann nun entscheiden, wie sie die Würfel nutzt. Sie hat folgende Möglichkeiten:

- a) Sie nutzt das Taschensymbol und die 2 Joker, um eine Tasche im Wert 1 aus dem Taschenstapel herauszusuchen.
- b) Sie nutzt die 2 Schuhsymbole und die 2 Joker, um Schuhe im Wert 2 aus dem Schuhstapel herauszusuchen.
- c) Sie nutzt die 2 Schuhsymbole und 1 Joker, um Schuhe im Wert 1 aus dem Schuhstapel herauszusuchen. Den 2. Joker bekommt sie als Chip ausbezahlt und legt ihn für spätere Nutzung vor sich ab.
- d) Hat sie bereits aus einer vorherigen Runde Joker-Chips vor sich liegen, könnte sie einen davon zusätzlich abgeben und anstelle des Taschensymbols nutzen. Damit hätte sie 5 x Schuh (2 x Schuh-symbol + 3 x Joker) und dürfte sich sogar Schuhe im Wert von 3 aus dem Schuhstapel heraussuchen.



Shopping-Mobil bewegen

Zum Schluss eures Zuges zieht ihr das Shopping-Mobil um so viele Felder auf dem Zeitring vor, wie ihr Würfel mit dem -Zeichen gewürfelt habt. Kommt das Shopping-Mobil dabei auf dem Startfeld zu stehen oder zieht es darüber, wird ein Uhrenchip auf das nächste freie Uhrenfeld gelegt.

Beispiel: Carola hat am Ende ihres Wurfs 3 x  vor sich liegen. Sie zieht entsprechend das Shopping-Mobil 3 Felder auf dem Zeitring vor. Dabei überquert es das Startfeld, und Carola legt einen Uhrenchip auf das erste Uhrenfeld im Zeitring.



Wertung

Hat das Shopping-Mobil **so viele Runden** gedreht, **wie** ihr **Mitspielerinnen** seid, kommt es zur Wertung. Ihr seht dies daran, dass ihr den letzten Uhrenchip gelegt habt.

Hinweis: Das Shopping-Mobil muss nicht auf dem Startfeld zum Stehen kommen. In den meisten Fällen wird es über dieses Feld ziehen und die Wertung auslösen. Das Shopping-Mobil bleibt dann aber dort stehen, wo es bereits ist, und zieht nach der Wertung von dieser Position aus weiter.

Wichtig: Eine Wertung wird unabhängig vom Shopping-Mobil sofort ausgelöst, wenn ein Stapel der Fashion-Karten komplett aufgebraucht ist. In diesem Fall kommt das Shopping-Mobil auf das Startfeld und alle Uhrenchips werden abgeräumt. Ist es die erste Wertung, fährt das Shopping-Mobil danach normal seine Runden, bis zur zweiten Wertung. Nun wird das offen ausliegende Motto gewertet.

Achtung: Jedes Outfit benötigt immer genau 5 Karten: Frisur oder Hut, Oberteil, Unterteil, Schuhe und Tasche. Nur wer ein komplettes Outfit hat, darf an der Wertung teilnehmen (Lücken dürfen auch durch neutrale Fashion-Karten gefüllt sein). Wer nicht an der Wertung teilnehmen möchte, lässt seine gesammelten Karten unter der eigenen Kleiderschrankkarte liegen – für den Einsatz bei einer späteren Wertung.

Wenn ihr euch für eine Teilnahme entscheidet, wählt nun aus euren Fashion-Karten die 5 Teile aus, mit denen ihr auf den Laufsteg wollt.

Neutrale Fashion-Karten

Fehlen euch noch ein oder auch mehr Teile, so könnt ihr diese eventuell durch die neutralen Fashion-Karten ersetzen. Beginnend mit der Spielerin, die die Wertung ausgelöst hat, werden die Spielerinnen reihum gefragt, ob sie ein neutrales Teil benötigen. Jede Spielerin darf sich erst einmal nur 1 neutrales Teil nehmen. Erst, wenn jede von euch einmal gefragt worden ist und noch Teile zu vergeben sind, darf man ein zweites Teil nehmen usw.

Jetzt präsentiert jede von euch kurz ihr Outfit und preist es mit ein paar Sätzen an.

Nur bei 3 und 4 Spielerinnen: Danach folgt die Bewertung durch die Mitspielerinnen – nehmt alle gleichzeitig je einen Farbchip in den Farben der Mitspielerinnen in die Hand (nicht eure eigene Farbe). Legt jeweils den Chip mit der Farbe der Spielerin, deren Outfit ihr für das beste haltet, verdeckt

durch die Hand auf den Tisch. Dann zeigt ihr gleichzeitig, für welche Outfits ihr gestimmt habt. Für jeden passenden Farbchip erhält die betreffende Spielerin 1 Punkt. Die zugehörigen Spielsteine werden sofort auf der Fashion-Punkteleiste vorgerückt.

Nun folgt die Punktevergabe für die einzelnen Outfits:

- Für jedes Teil passend zum Motto (gemäß Empfehlung) erhaltet ihr die angegebene Punktzahl, also 1, 2 oder 3 Punkte.
- Für jedes Teil, das nicht der Empfehlung entspricht, bekommt ihr 0 Punkte.
- Für jedes neutrale Teil gibt es 1 Minuspunkt.
- Habt ihr das No-Go-Teil in eurem Outfit, verliert ihr 2 Punkte.

Rückt nun jeweils die von euch erreichte Punktzahl mit eurer Spielfigur auf der Fashion-Punkteleiste vor.



Beispiel für die Punktevergabe:

Carola hat mit folgendem Outfit an der Wertung des Mottos „Sommer Outfit“ teilgenommen. Außer der Tasche entsprechen alle Teile der Empfehlung auf der Motto-Karte. Für die Tasche bekommt sie keine Punkte, für Frisur, Shirt, Rock und Slipper die jeweils aufgedruckten Punkte (3 + 2 + 1 + 1), also rückt ihr Spielstein auf der Fashion-Punkteleiste insgesamt 7 Punkte vor.

Martina fehlte ein Oberteil, so dass sie eine neutrale Fashion-Karte genommen hat, um an der Wertung teilnehmen zu können. Dafür bekommt sie einen Minuspunkt. Frisur, Shorts, Slipper und Korb entsprechen aber den Empfehlungen der Motto-Karte, so dass sie dafür die aufgedruckten Punkte erhält (1 + 1 + 2 + 3). Sie rückt ihren Spielstein nun 6 Felder (7 - 1) auf der Fashion-Punkteleiste vor.

Karten zurücklegen

Nach einer Wertung legt ihr alle präsentierten Stücke wieder auf die jeweiligen Stapel zurück.

Zweite und letzte Wertung

Nach der ersten Wertung entfernt ihr die Uhrenchips wieder. In der zweiten Runde wird neu gezählt. Deckt nun die zweite Motto-Karte auf. Diejenige von euch, die neben der Spielerin sitzt, die die erste Wertung ausgelöst hat, nimmt die Würfel und macht sich wieder auf die Jagd nach attraktiven Fashion-Teilen für das nächste Outfit.

Löst ihr die zweite Wertung aus (durch das Weiterziehen des Shopping-Mobils oder durch das Aufbrauchen eines Nachziehstapels), wird die zweite Motto-Karte wie oben beschrieben gewertet. Sofort im Anschluss dreht ihr auch das dritte Motto um, legt mit den restlichen Fashion-Karten ein passendes Outfit (sofern noch möglich) und wertet es ebenfalls. Auch für die dritte Wertung dürfen neutrale Fashion-Karten genutzt werden.

Habt ihr zum Schluss noch Karten unter eurer Kleiderschrankkarte liegen, verfallen diese und bringen keine weiteren Punkte.

Wer von euch nach der dritten Wertung auf der Fashion-Punkteleiste am weitesten vorne liegt, gewinnt.

Hinweise:

- Der Schrank der Tageskandidatin enthält nur ein begrenztes Repertoire an Kleidungsstücken und modischen Accessoires. Bei manchen Mottos gibt es sehr spezielle Empfehlungen, wie z.B. einen Korb, von dem es nur einen einzigen im Spiel gibt. D.h. es ist durchaus sinnvoll, sich frühzeitig über spätere Mottos zu informieren (durch Abgabe von Joker-Chips – s.o.), damit ihr euch rechtzeitig begehrtere Stücke sichern könnt.
- Das dritte Motto könnt ihr vorab nur durch die Vorschau-Funktion der Joker-Chips in Erfahrung bringen.
- Überlegt euch auch vor jeder Wertung, ob ihr wirklich teilnehmen möchtet. Da ihr die präsentierten Teile nach der Wertung wieder abgibt, müsstet ihr sie für eine spätere Wertung erst erneut erwürfeln. Bei einer späteren Wertung könntet ihr damit eventuell mehr Punkte kassieren. Auch mit 2 guten Wertungen kann man das Spiel gewinnen. Man muss nicht zwingend an allen 3 Wertungen teilnehmen.
- Während eine Spielerin noch ein Fashion-Teil aus dem von ihr erwürfelten Stapel auswählt, kann ihre Nachbarin bereits ihrerseits mit dem Würfeln beginnen.

Schon gewusst?

Die Fashion-Karten aus diesem Spiel sind auch mit dem Shopping-Queen-Brettspiel kompatibel.

Ihr könnt die Karten aus dem Würfelspiel als Erweiterung für das Brettspiel nutzen oder den Kleiderschrank im Würfelspiel mit Fashion-Karten aus dem Brettspiel ergänzen.

Die Preisschilder auf den Fashion-Karten haben im Würfelspiel keine Bedeutung. Sie gelten nur, wenn man die Fashion-Karten zur Ergänzung des Shopping-Queen-Brettspiels nutzen möchte.



Ihr könnt die Fashion-Karten des Würfelspiels an den rautenförmigen Punktefeldern erkennen. Im Brettspiel sind die Punktefelder rund.



© 2015 HUCH! & friends
© VOX 2015, vermarktet durch
RTL Interactive GmbH
© Foto Kretschmer:
Phil MEINWELT
www.hutter-trade.com

Autor: Michael Feldkötter
Illustration: Kreativbunker,
HUCH! & friends
Design: Kreativbunker,
HUCH! & friends
Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. **Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.** **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

& friends
HUCH!
HUCH!