

Shopping Queen

Inhalt

115 Wissenskarten (inkl. 15 Guido-Karten)
50 Aktionskarten (inkl. 5 Guido-Karten)
15 doppelseitige Motto-Karten

80 Scheine Shopping-Queen-Euro
(5 x 100 €, 25 x 50 €, 25 x 20 €, 25 x 10 €)

5 Shopping-Queen-Geldumschläge

1 goldener Shopping-Würfel

Das Shopping-Spiel für 3 bis 5 Fashion-Victims ab 12 Jahren

Werft euch in die schillernde Fashion-Welt der Shopping Queen! Fahrt in eurem Shopping-Mobil von Boutique zu Boutique und stellt während eurer Shopping-Tour euer Wissen und Können rund um Mode und Styling unter Beweis. Denn erst nach richtig beantworteten Fragen und gut ausgeführten Aktionen darf geshopped werden – natürlich passend zum Motto. Und am Ende heißt es dann: Rauf auf den Laufsteg! Dort müsst ihr euren Mitspielerinnen euren neuen Look vorstellen. Aber aufgepasst! Deren Urteil ist genauso wichtig wie die ergatterten Fashion-Artikel selbst, denn wer das Motto nicht erfüllt, bekommt weniger Punkte und hat geringere Chancen, zur Shopping Queen des Tages aufzusteigen!

5 Anziehfiguren

1 Guido-Figur
mit Aufstellfuß

1 Spielplan (Shopping-Meile)

1 Rundenmarkerchip

1 Shopping-Krone (für die Siegerin)

5 Shopping-Mobile
mit farbigen Aufstellfüßen

25 Bewertungschips

5 Shopping-Queen-Chips

180 doppelseitige
Fashion-Karten

Ziel des Spiels

Im Spiel geht es darum, möglichst viele Fashion-Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte hat, wird zur Shopping Queen des Tages gekürt. Fashion-Punkte gibt es vor allem für möglichst komplette Outfits und durch das Urteil der Mitspielerinnen. Aber auch rechtzeitig den Laufsteg anzusteuern bietet Vorteile.

Spielvorbereitung

Trennt vor dem ersten Spiel vorsichtig die Stanzteile aus den Tableaus und schiebt die Shopping-Mobile sowie die Guido-Figur in die dafür vorgesehenen Standfüße (Guido – schwarz, Shopping-Mobile = farblich passend).



Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt die Wissens- und Aktionskarten (inkl. der Guido-Karten mit den entsprechenden Rückseiten) getrennt voneinander und platziert sie als zwei verdeckte Stapel neben den beiden gekennzeichneten Feldern bei „Home“ am Spielplanrand. Den Rundenmarkerchip legt ihr auf das Guido-Startfeld auf dem Spielplan. Auf den Rundenmarkerchip wiederum stellt ihr die Guido-Figur und legt daneben den Würfel bereit. Verteilt die Fashion-Karten auf die entsprechenden Geschäfte. Das Symbol zeigt an, welche Fashion-Karten in welchen Shop gehören.



Jede Spielerin erhält:

- 1 **Anziehfigur** in der Farbe ihrer Wahl, die sie vor sich ablegt
- 1 **Shopping-Mobil**, das farblich zu ihrer Anziehfigur passt und das sie auf das Home-Feld stellt
- 1 **Shopping-Queen-Geldumschlag**
- 16 **Scheine Shopping-Queen-Euro** (1x 100 €, 5 x 50 €, 5 x 20 €, 5 x 10 €) – das Spielgeld steckt sie in ihren Shopping-Queen-Geldumschlag
- 5 **Wertungschips** mit den Werten 1, 2, 3, 4 und 5
- 1 **Shopping-Queen-Chip**

Eventuell übrig gebliebenes Geld legt ihr neben die auf dem Spielplan eingezeichnete Bank.

Jetzt mischt ihr noch die Motto-Karten und klappt den Kartenstapel einmal in der Mitte auf. Die nun zu sehenden zwei Mottos stehen euch in dieser Partie zur Verfügung. Nehmt die beiden Karten und legt sie so auf den Tisch, dass jede Spielerin sie gut sehen kann. Die restlichen Motto-Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Sie werden für diese Partie nicht mehr benötigt.

Jede von euch versucht, am Ende des Spiels eines der Mottos zu erfüllen. Ihr verrätet euren Mitspielerinnen während des Spiels jedoch nicht, für welches Motto ihr euch entschieden habt. Ihr könnt euch auch während des Spiels noch umentscheiden, wenn ihr z.B. das Gefühl habt, dass zu viele Mitspielerinnen dasselbe Motto erfüllen wollen und euch die besten Stücke vor der Nase wegschnappen.

Die Motto-Karten verraten euch, für welchen Anlass ihr euch einkleiden sollt und was die Must-haves für dieses Event sind. Drei Fashion-Artikel sind dabei jeweils Pflicht – z.B. bestimmte Kleidungsstücke, Handtasche oder Frisur.

Sonderfall Kleid: Kleider bestehen aus zwei Teilen, also zwei Fashion-Karten. D.h. ihr müsst dafür auch zwei passende Karten kaufen. Auf den Motto-Karten, die ein Kleid fordern, stehen daher nur zwei Must-haves, z.B. High Heels und Kleid (2-teilig).



Ihr könnt euch frühestens dann zum Laufsteg begeben, wenn ihr die für das Motto nötigen drei Fashion-Karten gekauft habt. Dort präsentiert ihr am Spielende euer Outfit. Es ist aber durchaus sinnvoll, noch weitere Fashion-Artikel zu erwerben oder euch auch um eine passende Frisur oder ein gutes Make-up zu bemühen. Damit komplettiert bzw. ergänzt ihr euer Outfit, bevor ihr euch auf den Laufsteg wagt. Zusätzliche Artikel beschern euch weitere Fashion-Punkte – und eventuell einen stärkeren Auftritt.

Bevor die Shopping-Tour losgeht, entscheidet ihr noch, ob ihr mit den Fragen und Aktionen für Fashion-Rookies (silberne Krone) oder für Fashionistas (goldene Krone) spielen möchtet.

Nun heißt es: Ab auf Shopping-Tour!

Spielablauf

Wer von euch die Schuhe mit den höchsten Absätzen trägt, beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, machst du Folgendes:

Würfle einmal und ziehe die Guido-Figur im Uhrzeigersinn vorwärts. Auf welchem Feld bist Du gelandet?

W **Wissensfrage:** Deine linke Nachbarin nimmt die oberste Karte vom Stapel mit den Wissenskarten und liest dir die entsprechende Frage vor (silberne oder goldene Krone).

A **Aktion:** Deine linke Nachbarin nimmt die oberste Karte vom Stapel mit den Aktionskarten und liest dir eine der beiden Aktionen (der silbernen oder goldenen Kronen) ihrer Wahl vor.

Q **Joker:** Du darfst dir aussuchen, ob du eine Wissenskarte oder eine Aktionskarte erfüllen möchtest.

S **Startfeld:** Landest du genau auf Guidos Startfeld, brauchst du keine Frage zu beantworten und keine Aktion auszuführen, sondern darfst sofort shoppen gehen.

Achtung: In beiden Kartenstapeln befinden sich auch einige Guido-Karten. Dies sind Ereigniskarten, auf denen jeweils zu lesen ist, welche Auswirkungen sie haben.



Frage falsch beantwortet? Aktion nicht oder nicht gut ausgeführt? Konntest du die **Frage** nicht richtig beantworten oder die **Aktion** nicht bzw. nicht gut ausführen, ist dein Zug leider zu Ende und deine linke Nachbarin ist an der Reihe.

Frage richtig beantwortet? Aktion gut ausgeführt? Eine **Frage** ist richtig beantwortet, wenn du die korrekte der drei möglichen Antworten gewählt hast.

Bei den **Aktionen** musst du deine Mitspielerinnen überzeugen. Nachdem du die Aktion durchgeführt hast, nimmt jede von ihnen ihren Shopping-Queen-Chip zur Hand. Geheim entscheidet jede für sich, ob sie mit der Ausführung der Aktion zufrieden war oder nicht:

Zufrieden: Sie nimmt den Chip in die Hand und legt die Faust auf den Tisch.

Nicht zufrieden: Sie ballt die Faust ohne Chip darin und legt sie auf den Tisch.

Haben sich alle entschieden, strecken sie die geschlossenen Fäuste vor sich aus und öffnen sie gleichzeitig. Zeigt mindestens die Hälfte der Mitspielerinnen den Shopping-Queen-Chip, so hat die Aktion gefallen und gilt als gut ausgeführt. D.h. im Spiel zu dritt bewerten zwei Mitspielerinnen eine Aktion – wenn mindestens eine von ihnen den Shopping-Queen-Chip zeigt, gilt die Aktion als gelungen.

Hast du eine Aktion gut ausgeführt bzw. eine Frage richtig beantwortet, darfst du shoppen gehen. Dazu würfelst du erneut und bewegst dein Shopping-Mobil im Uhrzeigersinn um höchstens so viele Felder, wie der Würfelwurf anzeigt.

Jeder Straßenabschnitt gilt als ein Schritt. Jeder Straßenabschnitt zeigt einen Parkplatz.

Die 5 Parkbuchten vor dem Home-Feld gelten als ein Straßenabschnitt.



Es ist also erlaubt, Würfelpunkte verfallen zu lassen. Vor jedem Shop dürfen beliebig viele Shopping-Mobile parken. In dem Shop, vor dem du dein Shopping-Mobil parkst, darfst du nun eine Fashion-Karte kaufen. Suche dir die Fashion-Karte deiner Wahl aus dem Stapel heraus, der auf dem zum Shop gehörenden Feld am Spielplanrand liegt. Zahle den Preis, der auf dieser Karte angegeben ist. Das Geld legst du in die Bank neben den Spielplan. Jede Fashion-Karte zeigt auch, wie viele Punkte sie dir am Spielende bringt (1, 2 oder 3 Punkte). Aber Achtung: Wenn du am Ende nicht alle Must-haves eines der beiden ausliegenden Mottos vorweisen kannst, bringt jede Fashion-Karte nur 1 Punkt.

Die gekaufte Fashion-Karte versteckst du vorerst in deinem Geldumschlag. **Hinweis:** Geld darf jederzeit in der Bank gewechselt werden.

Achtung: In jedem Zug darfst du nur 1 Fashion-Karte kaufen! Möchtest du im selben Geschäft noch einen Artikel kaufen, kannst du das erst, wenn du das nächste Mal an der Reihe bist. Hast du dann eine Frage richtig beantwortet oder eine Aktion gut ausgeführt, darfst du auf das Würfeln verzichten und in dem Shop, vor dem dein Shopping-Mobil parkt, erneut einkaufen. Du darfst auch zu einem Shop fahren und darauf verzichten, dort einzukaufen.

Hinweis: Wenn du noch dabei bist, im Shop deiner Wahl die passende Fashion-Karte auszusuchen, darf die nächste Spielerin schon ihren Zug beginnen, würfeln und die Guido-Figur weiterziehen.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Weisen enden:

- nach Ablauf von 8 Runden oder
- wenn die vorletzte Spielerin vor Ablauf der 8. Runde mit ihrem Shopping-Mobil auf den Laufsteg gefahren ist.

Die Zeit läuft (8 Runden)

Wie in der Sendung habt ihr maximal 4 Stunden Zeit, euch das perfekte Outfit zusammenzustellen. Dabei zählt die Guido-Figur für euch die Zeit. Jede Runde, die sie auf dem Plan zurücklegt, bedeutet für euch, dass eine halbe Stunde vorbei ist. Immer dann, wenn die Guido-Figur das Startfeld passiert bzw. mit einem Würfelwurf direkt darauf landet, schiebt ihr den Rundenmarker ein Feld auf der Zeitleiste vor. Spätestens wenn Guido achtmal seine Runde gedreht hat, ist das Spiel zu Ende und ihr müsst so, wie ihr seid, auf den Laufsteg. Diejenige, die Guido auf bzw. über das Startfeld hinweggezogen hat, rückt den Rundenmarker auf das letzte Feld vor und führt ihren aktuellen Zug noch aus. Dann stellen alle, die mit ihrem Shopping-Mobil noch nicht auf dem Laufsteg stehen, dieses auf das unterste Feld des Laufstegs.

Run auf den Laufsteg

Ihr müsst nicht unbedingt bis zur letzten Runde shoppen, sondern könnt auch schon früher den Laufsteg ansteuern. Wer zuerst mit dem Shoppen fertig ist, d.h. wer mindestens die Must-haves für eins der beiden Mottos erworben hat und keine zusätzlichen Fashion-Artikel mehr einkaufen möchte, fährt mit seinem Shopping-Mobil zum Laufsteg. Der gesamte Laufsteg zählt wie ein Straßenabschnitt als 1 Feld. Auch hier dürft ihr Würfelpunkte verfallen lassen. Die Spielerin, die den Laufsteg als Erste mit einem vollständigen Outfit erreicht, stellt ihr Shopping-Mobil an die Spitze des Laufstegs (Platz 1). Auf dem Laufsteg möglichst weit vorne zu liegen erhöht am Ende der Wertung (Guidos Urteil) die Aussicht, einen zusätzlichen wertvollen Wertungschip zu erhalten. Sind bereits vor Ablauf der letzten Runde alle bis auf eine Spielerin auf dem Laufsteg versammelt, muss auch die letzte von euch das Shoppen beenden und ihr Shopping-Mobil auf den letzten Platz auf dem Laufsteg stellen, nachdem sie noch einen letzten Zug ausgeführt hat.

Hinweis: Sobald ihr auf dem Laufsteg seid, ist euer Outfit sicher und kann auch nicht mehr von Ereignissen auf Guido-Karten beeinflusst werden.

Nun wartet das Finale:

Wertung

Stehen alle Shopping-Mobile auf dem Laufsteg, beginnt die Wertung.

Im Spiel sammelt ihr auf unterschiedliche Weise Punkte:

- für die eingekauften Fashion-Karten und die Erfüllung eines der beiden Mottos
- indem ihr euren Look gut anpreist und Punkte von euren Mitspielerinnen bekommt
- für Schnelligkeit (die ersten auf dem Laufsteg werden belohnt)

Motto-Wertung

Zu Beginn der Wertungsphase nehmt ihr die im Laufe des Spiels erworbenen Fashion-Karten und legt sie auf eure Anziehfigur. Im Spiel könnt ihr so viele Fashion-Karten kaufen, wie ihr wollt bzw. könnt. Ihr solltet aber beim Belegen eurer Anziehfigur darauf achten, dass die ausgelegten Fashion-Karten alle Must-haves eines der beiden ausliegenden Mottos erfüllen. Wie viele Karten maximal ausgelegt werden können, zeigt das nebenstehende Schaubild. Alle Fashion-Karten, die ihr nicht auf der Anziehfigur unterbringen könnt oder wollt, kommen aus dem Spiel und bringen keine Punkte (legt sie zurück in die Spieleschachtel). Habt ihr die drei vom Motto geforderten Must-haves auf eurer Figur liegen, bekommt ihr die auf den Fashion-Karten aufgedruckten Punkte. Das gilt auch für zusätzlich gekaufte (nicht vom Motto geforderte) Fashion-Karten (z.B. eine zusätzliche Handtasche, wenn das Motto nur Pullover, Hose und Stiefel gefordert hat etc.). **Aber Achtung:** Fehlt ein auf der Motto-Karte geforderter Fashion-Artikel, bringen sämtliche ausliegenden Fashion-Karten nur jeweils 1 Punkt.





Erfülltes Motto



Nicht erfülltes Motto

Beispiel: Alle 3 geforderten Must-haves sind vorhanden + 2 zusätzliche Fashion-Karten. Bei der Schlusswertung zählt pro Karte die aufgedruckte Punktzahl.

Beispiel: Die vom Motto geforderten Turnschuhe fehlen. D.h. bei der Schlusswertung zählt jede Fashion-Karte nur 1 Punkt.

Look-Wertung

Diejenige von euch, die ganz vorne auf dem Laufsteg steht, beginnt mit der Präsentation. Verkünde, für welches der beiden Mottos du dich entschieden hast, und präsentiere dein Outfit: Erkläre, warum du dich für die erworbenen Fashion-Artikel entschieden hast und wieso sie perfekt zu dem gewählten Motto passen. Wenn du deinen Look ausgiebig angepriesen hast, sind deine Mitspielerinnen aufgefordert, diesen zu kommentieren. Danach präsentiert die zweite auf dem Laufsteg ihr Outfit, dann die dritte usw.

Habt ihr alle eure Outfits vorgestellt, ist es Zeit, eine (geheime) Bewertung abzugeben. Ihr beginnt wieder bei der ersten Spielerin auf dem Laufsteg. Mit Ausnahme von ihr nehmt ihr alle eure 5 Bewertungschips in die Hand. Die Zahlen auf den Chips entsprechen Punkten von 1 bis 5. Hat euch eine Präsentation gefallen, gebt ihr eher 4 oder 5 Punkte, gefiel sie nicht, eher 1 oder 2 Punkte. Wählt geheim einen Wertungschip aus und gebt ihn verdeckt an die Mitspielerin, die eben ihr Outfit präsentiert hat. Diese schaut die Chips noch nicht an, sondern steckt sie in ihren Geldumschlag.

Dann bewertet ihr das Outfit der zweiten Spielerin auf dem Laufsteg. Sie bekommt von allen anderen Mitspielerinnen verdeckt je einen Wertungschip. Auch sie steckt die Wertungschips unbeschoren in ihren Geldumschlag usw. Im Spiel gibt also jede von euch ein Urteil zu jedem Outfit der Mitspielerinnen ab (aber natürlich nicht zum eigenen). Ihr habt dazu Wertungschips mit den Werten 1, 2, 3, 4 und 5 zur Verfügung, die ihr verdeckt an die Mitspielerinnen verteilt bzw. verdeckt von diesen bekommt.

Nachdem ihr alle euer Outfit präsentiert und die Wertungschips in euren Geldumschlag gesteckt habt, legt ihr die übrig gebliebenen Wertungschips verdeckt auf den Tisch.

Laufsteg-Wertung (Guidos Urteil)

Die Spielerin, die zuerst auf den Laufsteg gezogen ist, zieht einen der nun verdeckt auf dem Tisch liegenden Chips und entscheidet sofort, ob sie diesen Chip behalten möchte. Wenn nicht, legt sie ihn zur Seite und zieht erneut. Dies darf sie so oft wiederholen, wie sie Mitspielerinnen hat (also bspw. bei insgesamt 4 Spielerinnen dreimal – hat sie den dritten Wertungschip gezogen, muss sie diesen nehmen). Sie darf sich nicht für einen zuvor beiseitegelegten Chip entscheiden). Hat sie sich einen gezogenen Chip genommen, mischt sie die von ihr zur Seite gelegten Chips wieder unter die noch auf dem Tisch liegenden. Nun darf die nächste Spielerin in der Laufstegreihenfolge ziehen, allerdings mit einer Zugmöglichkeit weniger usw. Die vorletzte Spielerin zieht nur noch einen Chip und hat keine zweite Chance. Die letzte Spielerin zieht keinen Chip. Auch Spielerinnen, die am Ende der 8. Runde zwangsweise auf den Laufsteg geschickt wurden, ziehen alle keinen zusätzlichen Chip.

Die Wertungschips dürfen sofort umgedreht werden. Die Punktzahl darauf gilt als Guidos Urteil.

Nun holt ihr die Wertungschips, die ihr von den Mitspielerinnen erhalten habt, aus eurem Umschlag und zählt auch noch diese Punkte. Die Summe der Punkte, die ihr für die Fashion-Karten und durch die Wertungschips gesammelt habt, ist euer Gesamtergebnis. Wer auf den höchsten Wert kommt, ist die Shopping Queen des Tages und darf seiner Figur die Shopping-Krone aufsetzen.



Beispiel: Die Spielerin hat das Motto „Open-Air-Konzert“ erfüllt. Ihre Anziehfigur trägt T-Shirt, Shorts und Stiefel. Für die ausgelegten Fashion-Karten bekommt sie somit die aufgedruckten 1+3+2+3=9 Punkte.

Dazu kommen die Punkte der Wertungschips, die sie von ihren 4 Mitspielerinnen erhalten hat: 4+4+1+5=14 Punkte.

Und noch einmal 3 Punkte durch Guidos Urteil.

Insgesamt hat die Spielerin 9+14+3=26 Punkte.

© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
© Foto Kretschmer:
Phil MEINWELT

Autoren: Nicola Schäfer,
Michael Feldkötter
Illustration: Folko Streese
Design: Kreativbunker

© VOX 2014, vermarktet durch
RTL Interactive GmbH

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!