



FUNDSTÜCKE



von Friedemann Frieze
Für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

SPIELMATERIAL

• 60 Spielkarten:

- 36 Zahlenkarten (sechs Sätze mit den Werten von 0 bis 5)



- 24 Auftragskarten (mit 1 bis 6 Symbolen)



Wert des Auftrags
=
Summe der Warenwerte
+
Bonuspunkte

• 35 Warenplättchen:

- 8 x Nierentisch (Warenwert je 1)



- 8 x Sessel (Warenwert je 3)



- 3 x Radio (Warenwert je 5) (auch als Joker verwendbar)



- 8 x Lampe (Warenwert je 2)



- 8 x Fernseher (Warenwert je 4)



: „Joker“ „Wert der Ware“

• 6 runde Gleichstandsplättchen (mit den Werten von 1 bis 6)



• 1 Stoffbeutel

• 1 Anleitung

SPIELTHEMA

Ihr seid Schnäppchenjäger, die allerlei Sachen vom Sperrmüll holen, um sie gewinnbringend an Auftraggeber zu verkaufen. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst – darf aber auch nur wenig mit nach Hause nehmen. Und Vorsicht: Möglicherweise ist ein Dieb unterwegs, der bei euch zu Hause die bereits gesammelten Gegenstände klaut!

VORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält einen Satz Zahlenkarten mit den Werten von 0 bis 5.
- Von den Gleichstandsplättchen werden so viele benötigt, wie Schnäppchenjäger mitspielen (z. B. bei 4 Spielern die Zahlen von 1 bis 4). Die Gleichstandsplättchen werden verdeckt gemischt. Jeder bekommt eines dieser Plättchen und legt es offen vor sich ab.
- Die restlichen Zahlenkarten und Gleichstandsplättchen kommen zurück in die Schachtel. Sie werden für diese Partie nicht benötigt.
- Alle Warenplättchen kommen in den Stoffbeutel.
- Die Auftragskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Abhängig von der Spielerzahl werden einige Karten vom Stapel unbesehen zurück in die Schachtel gelegt:

Spieleranzahl	3	4	5	6
Entfernte Karten	6	3	-	-

Neben dem verdeckten Stapel werden im Laufe des Spiels die Auftragskarten ausgelegt, in die Mitte platziert man alle gezogenen Warenplättchen als Sperrmüll.

Aufbau 3 Spieler:

Stapel mit Auftragskarten



Die Aufträge - hier werden die Auftragskarten ausgelegt



Stoffbeutel mit Warenplättchen

Hedwig



Der Sperrmüll - hier werden die Warenplättchen hingelegt



Angelika



Tanja

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus drei Phasen, die von den Spielern jeweils gemeinsam in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Neue Waren auslegen
2. Zahlenkarte wählen
3. Stehlen, Sperrmüll plündern und Aufträge erfüllen

1. NEUE WAREN AUSLEGEN

Wahre Schätze sind auf dem Sperrmüll zu finden. Und es kommt immer noch mehr hinzu!

- Es wird zunächst 1 neue Auftragskarte vom Stapel gezogen und offen in die allgemeine Auslage mit Aufträgen gelegt. Eventuell liegen hier noch Aufträge aus der vorherigen Runde.
- Nun werden so viele Warenplättchen aus dem Stoffbeutel gezogen, wie Symbole auf der Auftragskarte abgebildet sind, und – nach dem Wert der Waren sortiert – in die Mitte als Sperrmüll bereitgelegt.
- Wenn insgesamt weniger als 2 Warenplättchen pro Spieler ausliegen, wird eine weitere Auftragskarte gezogen und die Auslage entsprechend durch weitere Warenplättchen ergänzt. Dies wird solange wiederholt, bis mindestens 2 Warenplättchen pro Spieler vorhanden sind (bei 3 Spielern also beispielsweise mindestens 6 Warenplättchen).
- Da die Spieler nicht immer alle Warenplättchen nehmen, können in seltenen Fällen bereits zu Beginn einer Runde genug Waren bereitliegen. In diesem Fall zieht man trotzdem eine weitere Auftragskarte und legt entsprechende Warenplättchen aus.

- Wenn das letzte Warenplättchen aus dem Stoffbeutel gezogen wurde, kommen die Warenplättchen, die im Laufe des Spiels abgegeben worden sind, zurück in den Beutel. Alle Warenplättchen, die sich im Besitz der Spieler befinden oder offen neben den Auftragskarten liegen, bleiben dort und werden nicht zurück in den Beutel gelegt!

2. ZAHLENKARTE WÄHLEN

Wer zuerst kommt, mahlt zuerst! Doch wie sieht wohl die Zeitplanung der Konkurrenz aus?

- Jeder Spieler wählt geheim eine seiner 6 Zahlenkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Wenn alle Spieler gewählt haben, werden die Karten aufgedeckt.
- Sollten mehrere Spieler die gleiche Zahl gewählt haben, streiten sie sich darum, wer zum Sperrmüll gehen darf. Nur der Spieler mit dem niedrigsten Gleichstandsplättchen darf seine Karte offen vor sich liegen lassen, er ist „auf dem Weg zum Sperrmüll“. Die anderen am Gleichstand beteiligten Spieler nehmen ihre Zahlenkarte wieder auf die Hand – sie bleiben „zu Hause“. Die betroffenen Spieler tauschen ihre Gleichstandsplättchen. (Wenn drei Spieler am Gleichstand beteiligt sind, tauscht der Erste sein Gleichstandsplättchen mit dem Dritten, der Zweite behält sein Plättchen. Sind vier Spieler am Gleichstand beteiligt, tauscht der Erste sein Gleichstandsplättchen mit dem Vierten und der Zweite mit dem Dritten.)

Beispiel: Hedwig und Angelika haben beide die Zahlenkarte 2 gewählt. Hedwig besitzt das Gleichstandsplättchen mit der 2, Angelika das Plättchen mit der 3. Hedwig darf ihre Zahlenkarte liegen lassen, Angelika muss „zu Hause“ bleiben. Dafür gibt Hedwig Angelika das Gleichstandsplättchen mit der 2 und erhält Angelikas Plättchen mit der 3.

3. STEHLEN, SPERRMÜLL PLÜNDERN UND AUFTRÄGE ERFÜLLEN

Nierentische, Retro-Sessel, Röhrenradios . . . Auf dem Sperrmüll findet man alles, was das Herz begehrt. Damit kann man sich selbst neu einrichten und so manchen Kundenauftrag erfüllen!

- In aufsteigender Reihenfolge der gespielten Zahlenkarten – von 0 bis 5 – bringen die Spieler nun die Sperrmüll-Schätze an sich. Sofern vorhanden, beginnt also der Spieler, der die 0 vor sich liegen hat, dann der Spieler mit der 1, und so weiter.

- **0 (der Dieb):** Der Dieb darf bei seinen Mitspielern insgesamt maximal so viele Warenplättchen stehlen, wie andere Spieler gerade unterwegs zum Sperrmüll sind. Er nimmt diese Warenplättchen nicht aus der allgemeinen Sperrmüll-Auslage, sondern klaut sie von den Spielern, die gerade den Sperrmüll plündern; „zu Hause“ gebliebene Spieler sind also sicher vor dem Dieb. Der Dieb entscheidet selbst, welche Warenplättchen er von welchem entsprechenden Mitspieler haben möchte, und kann auch mehrere oder alle Warenplättchen bei einem einzigen Spieler klauen. **Wichtig:** Wenn ein Spieler den Dieb eingesetzt hat, muss er in der nächsten Runde eine andere Zahlenkarte wählen!



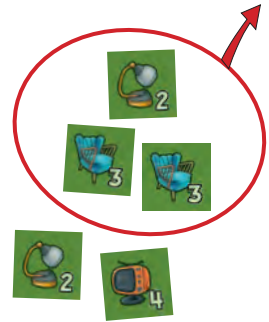
- **1–5:** In aufsteigender Reihenfolge der Zahlenkarten – beginnend mit dem Spieler, der die Zahlenkarte 1 vor sich liegen hat – plündern die Spieler nun die Sperrmüll-Auslage. Der Spieler darf sich aus der Auslage maximal so viele Warenplättchen aussuchen, wie seine Zahlenkarte angibt. Diese Warenplättchen legt er offen vor sich ab.



- Direkt nachdem ein Spieler Warenplättchen genommen hat, also sowohl der Dieb als auch die anderen Spieler (die nicht „zu Hause“ geblieben sind), darf er eine oder mehrere der ausliegenden Auftragskarten erfüllen. Wenn er zu allen Symbolen einer Auftragskarte passende Warenplättchen vor sich liegen hat, kann er den Auftrag erfüllen, diese Warenplättchen abgeben, und die entsprechende Auftragskarte verdeckt vor sich ablegen. Ein Radio-Plättchen kann hierbei auch als Joker

6

dienen und anstelle einer beliebigen Ware abgegeben werden. Die abgegebenen Plättchen werden alle verdeckt auf einem Haufen gesammelt.



Beispiel: Angelika hat eine Lampe und zwei Sessel. Damit kann sie den ausliegenden entsprechenden Auftrag mit dem Wert 20 erfüllen. Sie gibt diese Plättchen ab und nimmt sich den Auftrag. Die andere Lampe und den Fernseher behält sie.

Wichtig: Die zu Hause gebliebenen Spieler dürfen keine Auftragskarten erfüllen!

- Nachdem alle Spieler den Sperrmüll geplündert haben, nimmt jeder seine Zahlenkarte zurück auf die Hand. Gesammelte, nicht für Aufträge verwendete Warenplättchen bleiben vor den Spielern liegen. Sollten sich in der Auslage noch Auftragskarten und/oder Warenplättchen befinden, bleiben auch diese liegen. Dann beginnt eine neue Runde mit Phase 1.

7

SPIELLENDE UND WERTUNG

Wenn die letzte Auftragskarte aufgedeckt worden ist, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach endet die Partie.

Jeder Spieler addiert nun die Werte seiner gesammelten Aufträge und zählt den Warenwert der vor ihm liegenden Warenplättchen hinzu. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

Autor: Friedemann Friese

Grafik & Design: Harald Lieske

Redaktion: Friedemann Friese, Henning Kröpke

Spielanleitung: Birgit Irgang

2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 | 28205 Bremen

Tel.: 0421/2414902 | Fax: 0421/2414903

Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de

www.2f-spiele.de

