

# shopping center

Ravensburger Spelen Nr. **601 5 100 8**

voor 2 - 6 personen van 7 - 99 jaar

Spelidee: J. Larsen-Tak

**Inhoud:** 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 60 fiches, 18 speelfiguren in 6 kleuren, 60 kaarten (45 letter- en 15 kanskaarten), 6 spaarkaarten en 120 spaarzegels.

„Shopping Center“ is een onderhoudend gezelschapsspel voor het gehele gezin. Op het speelbord wordt een weg afgelegd door een „shopping center“ met 26 winkels. Alle spelers moeten weten wat voor artikelen in de verschillende winkels te koop zijn. Winnen doe je niet door het geluk van de dobbelsteen, maar door goede invallen.

## Vorbereiding van het spel

Iedere speler krijgt 3 speelfiguren in dezelfde kleur, 1 spaartkaart en 10 fiches. De speelfiguren worden op het startveld gezet. Eén van de spelers is spelleider en beheert de spaarzegels.

De kaarten worden goed geschud en met de tekst naar onderen naast het speelbord gelegd.

Wie het hoogste aantal gooit, mag beginnen.

## Spelregels

Om beurten mag elke speler met de dobbelsteen gooien en gaat zoveel velden (winkels) verder als hij ogen heeft gegooid. Heeft de eerste b.v. een 2 gegooid dan komt hij in de bloemenwinkel. Nu draait hij het bovenste kaartje van de stapel om. Als het een letterkaartje is met b.v. en „G“ erop, dan bedenkt de speler zo spoedig mogelijk iets dat met een „G“ begint en dat in een bloemenwinkel te koop is. b.v. geranium of gietertje. Als hij iets heeft kunnen noemen, dat de andere spelers goedkeuren, krijgt hij een spaarzegel. Als de speler te lang nadenkt of niets weet te bedenken moet hij een fiche geven. Als een speler geen fiches meer heeft, moet hij een spaarzegel inwisselen voor 2 fiches.

Het omgedraaide kaartje wordt **open** naast de stapel gelegd. In de loop van het spel ontstaat op deze wijze een tweede stapel met kaartjes.

Op deze manier spelen de spelers met hun speelfiguur verder.

Als de kaartjes op zijn wordt de open stapel omgedraaid en opnieuw gebruikt.

**Kanskaarten:** Wordt een „kanskaart“ omgedraaid, dan moet de opdracht, die er op staat, uitgevoerd worden.

**Joker:** Wie een joker trekt mag nog een kaartje nemen. De speler mag de joker houden en deze gebruiken als hem bij een volgende beurt geen naam van een artikel invalt. Hij mag dan in plaats daarvan 4 artikelen noemen met willekeurige beginletters uit de betreffende winkel en krijgt daarvoor een spaarzegel.

De joker moet dan op de open stapel teruggelegd worden.

De gewonnen spaarzegels legt iedere speler op zijn spaarkaat.

Veld 26 is het einde van de ronde; de eerste figuur wordt uit het spel genomen. Als men meer ogen gooit dan men nodig heeft om op veld 26 te komen mag men met de volgende figuur verder gaan.

Iedere speler heeft 3 speelfiguren en moet dus 3 ronden spelen. Wie het eerste zijn spaarkaat met 20 zegels belegd heeft, maakt het spel uit en is winnaar, ook als er nog andere figuren in het spel zijn.

Als het niemand lukt om 20 spaarzegels bij elkaar te krijgen dan wint degene die de meeste zegels heeft.

Als geen enkele speler bij het einde van het spel 20 spaarzegels heeft vergaard en twee spelers hebben na de drie ronden evenveel spaarzegels, dan wint de speler die bovendien nog de meeste fiches over heeft.

© 1976 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

