

Schwarzmarkt

Geld spielt keine Rolle

von Stefan Dorra

Spieler: 3 - 5

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 45 Minuten

Inhalt: 100 Karten mit Luxusartikel, getrennt nach Werten
(1= Kaugummi, 5= Schokolade, 10= Zigaretten, 50= Nylons)
66 Warenkarten (Kartoffeln, Kaffee, Mehl, Butter, Zucker)
30 Schwarzmarkt-Karten mit Waren und Ereignissen
1 Spielplan
1 Kursanzeiger

SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht mit lukrativen Tauschgeschäften sein Glück zu machen. Er wird immer vor die Wahl gestellt, zum gegenwärtigen Wert einzutauschen oder den Preis in die Höhe zu treiben. Jedoch ist ein Preistreiber nicht immer erfolgreich. Bis er wieder an die Reihe kommt, hat oft ein anderer schon zugeschlagen. Nach zwei Spielrunden ist das Spiel beendet. Wer bis dahin seine Waren möglichst profitabel eintauschen konnte, ist der Gewinner des Spiels.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Der Kursanzeiger wird auf das Feld mit der Zahl "1" gestellt. Hier steht er auch immer zu Beginn einer neuen Tauschrunde. Der Kursanzeiger auf dem Spielplan zeigt immer den aktuellen Tauschwert der einzelnen Waren an.

Die 100 Karten mit den Luxusartikeln werden nach Werten geordnet und für alle griffbereit neben den Spielplan gelegt.

Die 30 Schwarzmarkt-Karten werden gut gemischt. Jeder erhält drei Karten auf die Hand, der Rest kommt als verdeckter Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans. Mit den Schwarzmarkt-Karten können Sie die Nachfrage nach bestimmten Waren für jeweils eine Tauschrunde zu Ihren Gunsten beeinflussen. Auf den Karten sind entweder unterschiedliche Waren oder ein längerer Text abgedruckt.

Bei den 66 Warenkarten werden für das Grundspiel 2 Warenkarten "Mehl" und 4 Warenkarten "Kartoffeln" aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt. Jede Ware ist jetzt 12x im Spiel. Die 60 Warenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält neun Karten auf die Hand. Die übrigen Warenkarten kommen verdeckt auf das entsprechende Feld des Spielplans.

SPIELABLAUF 1. SPIELRUNDE

Wer an der Reihe ist, kann Warenkarten gegen Luxusartikel tauschen und muß den Kursanzeiger weiterbewegen. Der Startspieler muß zusätzlich als erste Aktion eine Schwarzmarkt-Karte ausspielen.

SCHWARZMARKT-KARTE AUSSPIELEN (NUR STARTSPIELER)

Es beginnt der Spieler, der links neben dem Kartengeber sitzt. Dieser Spieler ist der Startspieler für die erste Tauschrunde. Er stellt den Kursanzeiger auf das Feld "1", wählt eine seiner Schwarzmarkt-Karten aus und legt sie offen neben den Spielplan. **Jeder Startspieler spielt zuerst eine Schwarzmarkt-Karte aus, entweder eine Textkarte oder eine Angebotskarte.** Anschließend zieht er sofort eine neue Schwarzmarkt-Karte vom entsprechenden Stapel. Eine offene Textkarte gilt solange, bis ihre Anweisung erfüllt wurde. Eine Angebotskarte gilt eine Tauschrunde lang. Alle Spieler, auch der Startspieler, dürfen sich an der Tauschrunde beteiligen.

Beispiel 1: Alwin ist Startspieler. Er hat zwei Schwarzmarkt-Karten mit unterschiedlichen Waren und eine auf der ein längerer Text abgedruckt ist. Er legt die Schwarzmarkt-Karte "2 Sack Kartoffeln - 2 Pfund Butter" neben den Spielplan und zieht eine neue Schwarzmarkt-Karte vom Stapel.

WAREN TAUSCHEN

Der Startspieler hat nun die Wahl, keine, eine, mehrere oder alle der geforderten Warenkarten zu tauschen. Will er tauschen, dann legt er die Warenkarte(n) für alle erkennbar aus seiner Hand neben die Schwarzmarkt-Karte. Er erhält dafür den aktuellen Tauschwert an Luxusartikeln.

Beispiel 2: Da der aktuelle Kurswert für die Kartoffeln und die Butter gerade mal bei "1" liegt, entscheidet sich Alwin dafür, nicht zu tauschen.

KURS ERHÖHEN

Jetzt muß der Spieler den Kursanzeiger weiter bewegen, unabhängig davon, ob Waren getauscht wurden oder nicht. Wurde getauscht, dann darf der Kursanzeiger nur um **ein** Feld weiter in Pfeilrichtung gezogen werden. Wurde nicht getauscht, dann muß der Kursanzeiger über ein oder **mehrere** Felder gezogen werden. Die Zugweite ist vom Würfelsymbol auf dem Kursfeld abhängig, auf dem der Kursanzeiger gerade steht. Dabei gibt das Würfelsymbol immer die weiteste Zugmöglichkeit an.

Beispiel 3: Vom Startfeld (Feld "1") aus kann der Kursanzeiger also 1, 2, 3 oder 4 Felder in Pfeilrichtung gezogen werden. Alwin entscheidet sich für vier Felder und stellt den Kursanzeiger auf Feld "9".

DER NÄCHSTE SPIELER UND ENDE EINER TAUSCHRUNDE

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er hat jetzt ebenfalls die Möglichkeit, eine oder mehrere Waren zu tauschen. Er erhält für jede Warenkarte den gerade aktuellen Kurswert in Form von Luxusartikeln.

Beispiel 4: Es liegt immer noch die Schwarzmarkt-Karte "2 Sack Kartoffeln - 2 Pfund Butter" von Alwin neben dem Spielplan. Brigitte entscheidet sich zum Tausch von einem Pfund "Butter" und einem Sack "Kartoffeln", obwohl sie die anderen beiden geforderten Karten auch auf der Hand hat und ebenfalls ausspielen könnte. Sie legt die beiden Warenkarten neben die Schwarzmarkt-Karte. Der Kursanzeiger steht auf Feld

“9”. Der aktuelle Tauschwert der beiden Waren beträgt “18”. Sie erhält dafür an Luxusartikeln einmal “Zigaretten” (Wert 10), einmal “Schokolade” (Wert 5) und 3x “Kaugummi” (Wert 1). Wenn die erforderlichen Luxusartikel nicht passend ausgegeben werden können, darf auch gewechselt werden. Danach stellt sie den Kurszeiger nur um ein Feld weiter auf Feld “12”, weil sie Waren eingetauscht hat. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Auch die folgenden Spieler können reihum Waren tauschen und müssen jeweils den Kursanzeiger in Pfeilrichtung bewegen. Das geht solange, bis alle geforderten Waren auf der aktuellen Schwarzmarkt-Karte eingetauscht worden sind (in Beispiel 4 also vier Warenkarten) oder bis der Kursanzeiger das Feld “50” erreicht. Auch auf Feld “50” können noch Waren getauscht werden, aber nur von dem Spieler, der gerade an der Reihe ist. Danach ist eine Tauschrunde beendet, auch wenn nicht alle geforderten Warenkarten getauscht worden sind.

Die Warenkarten und die Schwarzmarkt-Karte kommen verdeckt unter die entsprechenden Stapel. Die eingetauschten Luxusartikel legt jeder Spieler vor sich auf den Tisch, offen oder verdeckt, wie er möchte.

DIE NÄCHSTE TAUSCHRUNDE

Der neue Startspieler wird derjenige, der links vom letzten Startspieler sitzt. Er setzt den Kursanzeiger auf Feld “1” der Kurstabelle und beginnt die neue Tauschrunde wieder mit dem Ausspielen einer Schwarzmarkt-Karte.

SCHWARZMARKT-KARTEN MIT TEXT

Statt einer Schwarzmarkt-Karte mit unterschiedlichen Waren, mit der Überschrift “Angebot”, gibt es auch Schwarzmarkt-Karten mit längeren Texten. Wird eine solche Karte vom Startspieler ausgespielt, so muß die Anweisung auf dieser Schwarzmarkt-Karte sofort befolgt werden. Es kommt zu keiner Tauschrunde.

Beispiel 5: Erich ist Startspieler in der nächsten Tauschrunde. Er spielt die Karte “Alte Rechnung! Ziehe bei einem beliebigen Spieler verdeckt eine Warenkarte und nimm sie zu Deinen eigenen auf die Hand.” Er führt diese Aktion sofort bei Charlotte durch. Oder: Er könnte auch die folgende Karte ausspielen: “Neue Ware entdeckt! Suche Dir aus dem Stapel mit Warenkarten eine Karte heraus, und nimm sie verdeckt auf die Hand. Gebe dafür Luxusartikel im Wert von 5 ab.” Erich nimmt sich einen “Sack Kartoffeln” und gibt dafür aus seinem Besitz eine “Schokolade” oder fünf “Kaugummis” ab. Diese Karte kann aber nur gespielt werden, wenn man schon Luxusartikel besitzt.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler neuer Startspieler. Er muß eine seiner Schwarzmarkt-Karten ausspielen. Schwarzmarkt-Karten mit Text können sich auch auf die folgende Tauschrunde beziehen, obwohl diese noch nicht eröffnet wurde.

Beispiel 6: “Waren knapp! Bei der nächsten Tauschrunde darf jeder Spieler nur maximal eine Warenkarte eintauschen.”

Erst mit der nächsten offenen Schwarzmarkt-Karte mit einem Angebot, wird eine neue Tauschrunde eröffnet. Es kann also der nicht seltene Fall eintreten, daß zwei oder mehr Schwarzmarkt-Karten eine Tauschrunde beeinflussen. Diese Schwarzmarkt-Karten bleiben solange offen liegen, bis ihre Anweisungen erfüllt wurden, längstens jedoch bis die aktuelle Tauschrunde beendet wurde.

ENDE DER ERSTEN SPIELRUNDE

Die erste Spielrunde endet, sobald ein Spieler seine letzte Warenkarte eingetauscht hat. Alle weiteren Aktionen entfallen. Jetzt erhält jeder Mitspieler neue Warenkarten vom Stapel. Dazu wird der Stapel kurz gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt so viele neue Karten wie er bisher eintauschen konnte. Der Spieler, der alle Warenkarten eintauschen konnte, erhält neun Karten. Die Mitspieler erhalten so viele Karten, wie sie brauchen, um die Kartenhand auf neun Karten aufzufüllen. Alle Spieler müssen wieder genau neun Warenkarten auf der Hand haben.

Die Schwarzmarkt-Karten bleiben den Spielern erhalten. Der verdeckte Stapel auf dem Spielplan wird jedoch kurz gemischt.

SPIELABLAUF 2. SPIELRUNDE

Die zweite Spielrunde läuft genauso ab wie die erste. Startspieler für die erste Tauschrunde ist derjenige, der nach der bisherigen Spielfolge an der Reihe ist. Auch die zweite Spielrunde endet, sobald wieder ein Spieler alle seine Warenkarten eintauschen konnte.

SPIELENDE

Nach zwei Spielrunden endet das Spiel. Jetzt wird abgerechnet. Alle Spieler zählen den Wert ihrer Luxusartikel zusammen. Gewinner ist, wer den höchsten Wert an Karten mit Luxusartikeln besitzt.

RATSCHLÄGE VON PROFIS

Treibe den Kurs möglichst weit in die Höhe, wenn es Anhaltspunkte dafür gibt, daß andere die geforderten Waren nicht mehr besitzen. Auch die Strategie "mit wenig Gewinn, schnell alles verkaufen" kann durchaus Sinn machen. Man verhindert dadurch, daß andere reich werden. Genau beobachten, wer die besten Tauschdeals macht und wer noch viele Warenkarten besitzt. Einige Schwarzmarkt-Karten lassen sich dann zielgerichtet einsetzen.

VARIANTE

Ins Spiel kommen jetzt die aussortierten 6 Warenkarten (2x "Mehl" und 4x "Kartoffeln"). Dafür werden 6 andere Warenkarten aussortiert, 2 Warenkarten "Zucker" und 4 Warenkarten "Kaffee". Die Folge ist eine ungleiche Verteilung der Waren, die noch mehr Spannung in den Spielablauf bringt. Es gibt folgende Verteilung: 16x Kartoffeln, 14x Mehl, 12x Butter, 10x Zucker und 8x Kaffee.