

## HALLO UND WILLKOMMEN!

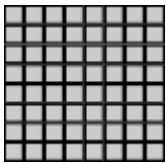
**DRUCKEN:** Am besten weißes Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat. Schwarz/weiß oder Farbdruck. (Das Spielmaterial sieht in Farbe natürlich schöner aus.) Spielfiguren müssen färbig sein! (eigene Figuren nehmen oder farbig ausdrucken/anmalen)

**CHECKLISTE "ECONOMY": (Spielmaterial für 6 Spieler)** (Seiten: Papierformat DinA4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (3 Seiten)
  - Standortkarten (2 Seiten)
  - Besitzkarten, Spielfiguren (2 Seiten)
  - Spielplan Teil 1 (1 Seite)
  - Spielplan Teil 2 (1 Seite)
  - Spielplan Teil 3 (1 Seite)
  - Spielplan Teil 4 (1 Seite)
- 
- **Spielplan**-Teile ausschneiden und zu einem Quadrat zusammensetzen
  - **Standort- und Besitzkarten** ausschneiden.
  - **Spielfiguren:** wenn ihr keine eigenen Spielfiguren bei der Hand habt, gibt es sie auch zum Ausschneiden. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur.
  - Außerdem braucht ihr noch **einen Würfel** (oder für jeden Spieler einen Würfel) und **Papier** und **Schreibstift** zum Punkte notieren.

**TIPP:** das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!  
Wenn alles ausgedruckt, ausgeschnitten, geklebt, angemalt, etc ist - kann's losgehen!

## SPIELMATERIAL:



SPIELPLAN mit 64 eingezeichneten Feldern

- 36 STANDORTKARTEN: 9 „Branchen“ mit den Kategorien Cat 1, 2 und 3.
- 36 BESITZKARTEN: die gleichen Karten, nur kleiner.
- 6 SPIELFIGUREN
- WÜRFEL (1 Würfel für alle oder für jeden Spieler einen Würfel)
- Papier, Schreibstift

## ECONOMY Spielziel

Durch geschicktes Ziehen auf die richtigen Standorte zu Erfindungen, Fabriken und Verkaufshäusern kommen. Denn damit kannst du als Unternehmer Punkte verdienen und mit den meisten Punkten Sieger werden!

Ein Verkaufshaus ist 1 Punkt wert, eine Fabrik 2 Punkte und eine Erfindung 3 (am meisten, da es ohne eine neue Erfindung keine neuen Fabriken und Verkaufshäuser gibt!).

Am meisten verdienst du natürlich, wenn du Erfindung, Fabrik und Verkaufshaus von derselben Branche besitzt. Aber Vorsicht – die Konkurrenz schläft nicht.....

## ECONOMY Spielverlauf und Spielregeln (1)

### 1) STANDORTE FESTLEGEN:

- Standortkarten (groß) mischen und auf die Spieler aufteilen.
- Nacheinander immer eine Karte sichtbar (Vorderseite nach oben) auf ein freies Feld am Spielplan legen. (Tipp: nicht alle Karten derselben Branche nebeneinander legen!)
- Zum Schluss die Besitzkarten (kleiner) mit der Vorderseite nach oben auf die entsprechenden Standorte legen. Auch auf die selbe Kategorie – Cat 1,2,3 – achten!

### 2) SPIELFIGUREN:

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie außerhalb des Spiels.

### 3) WÜRFELN UND ZIEHEN:

- Der erste Spieler (jüngster, ältester, ...) würfelt und zieht:  
Von einer beliebigen Ecke des Spiels zieht man die Würfelzahl über die Spielfelder.  
Dabei zählt auch das erste ‚Eckfeld‘ mit. (1 gewürfelt: auf ein beliebiges Eckfeld ziehen.)
  - Dann ist der linke Nachbar dran: würfeln und ziehen..... weiter im Uhrzeigersinn.
- Nur waagrecht und senkrecht ziehen. (nicht diagonal)
  - Man darf über leere Felder und Felder mit Karten ziehen.  
Nicht mehrmals auf die selben Felder ziehen (bei einem Zug).
  - Andere Spielfiguren nicht überspringen!
  - Die gewürfelte Zahl muss gezogen werden!

## Spielverlauf:

Der Spielverlauf gliedert sich in 2 Teile: Erst werden Besitzkarten gesammelt, dann erst können die Spieler ihren Besitz nutzen, um Punkte zu verdienen. Jeder kann auch seinen Besitz verlieren oder Verlorenes zurückholen....

### Teil 1:

#### BESITZKARTEN SAMMELN:

- Landet die Spielfigur auf einem Feld mit Standortkarte, erhält der Spieler die jeweilige Besitzkarte, die darauf liegt.  
Die Besitzkarte sichtbar für alle vor sich legen.  
z.B.: Figur landet auf Standort KFZ Cat.2 – Spieler erhält Besitzkarte KFZ Cat.2.  
Du bist somit Besitzer einer Fabrik in der KFZ Branche!
- Ist die jeweilige Besitzkarte bereits bei einem anderen Mitbewerber (Mitspieler) – Pech, kann man sie nicht erhalten.

Tipp: Am meisten ist die Erfindung wert, also Cat.3, dann Fabrik Cat.2, dann Verkaufshaus Cat.1.  
Ideal ist es, alle 3 einer Branche zu besitzen, doch es gibt ja noch Mitbewerber am Markt, die ebenfalls „mitschneiden“ oder die Branche „übernehmen“ wollen...

#### MITBEWERBER VERDRÄNGEN:

Landet eine Spielfigur genau auf einer anderen:

- stellt man die verdrängte Gegnerfigur außerhalb des Spiels zu einer beliebigen Ecke.  
(Von dort muss dieser Spieler zu ziehen beginnen, wenn er an der Reihe ist).
- wird die Standortkarte von diesem Feld umgedreht! (Rückseite nach oben)  
Tipp: Vorsicht, dass man nicht seine eigenen Firmenstandorte erwischt,  
denn in Teil 2 muss man seinen Besitz vielleicht an einen anderen abgeben.  
Wer sich an die umgedrehten Standortkarten erinnert, hat später wertvolles „Insider“ Wissen...

## ECONOMY Teil 2:

**Sind alle Besitzkarten „abgeräumt“, d.h. keine Besitzkarten mehr am Spielplan, beginnt der zweite Teil des Spiels, in dem Punkte gesammelt werden:**

Ein Spieler schreibt alle Namen nebeneinander auf um im Spielverlauf die Punkte zu notieren.  
Jeder muss den Punktestand sehen können!

Würfeln und ziehen bleibt unverändert.

Vorsicht, wo man hinzieht und darauf achten wer welche Besitzkarten hat!

### Punkte verdienen:

➤ **Landet eine Spielfigur auf einer Standortkarte:**

verdient JEDER Spieler, der eine Besitzkarte von dieser Branche hat Punkte!

**Für die Erfindung (Cat.3): 3 Punkte**

**Für die Fabrik (Cat.2): 2 Punkte**

**Für das Verkaufshaus (Cat.1): 1 Punkt**

(Ein Spieler notiert immer die Punkte.)

z.B.: Ein Spieler landet auf Chemie (egal welche Cat):

Spieler A hat die Erfindung (Chemie Cat.3): 3 Punkte

Spieler B hat Fabrik (Chemie Cat.2) und Verkaufshaus (Chemie Cat.1): 3 Punkte

➤ **Landet eine Spielfigur auf einer umgedrehten Standortkarte:**

- wird die Standortkarte wieder mit der Vorderseite nach oben umgedreht

- erhält der Spieler die jeweilige Besitzkarte (auf die richtige Cat. achten!)

- und es werden gleich darauf Punkte gesammelt! (wie oben)

Besitzkarte:

- Hat ein anderer Spieler diese Besitzkarte, muss er sie dem Mitspieler geben!

- Hat man selbst die Besitzkarte – umso besser – ist der Standort wieder gesichert.

➤ **Landet eine Spielfigur auf einer anderen Spielfigur:**

stellt man die „verdrängte“ Gegnerfigur außerhalb des Spiels zu einer beliebigen Ecke.  
(Von dort muss dieser Spieler zu ziehen beginnen, wenn er an der Reihe ist).

▶ **War die Gegnerfigur auf einer Standortkarte:**

- wird die Karte umgedreht!

- es werden KEINE PUNKTE gesammelt!

▶ **War die Gegnerfigur auf einer umgedrehten Standortkarte:**

(wie oben ➤ Landet eine Spielfigur auf einer umgedrehten Standortkarte...)

- wird die Standortkarte wieder mit der Vorderseite nach oben umgedreht

- erhält der Spieler die jeweilige Besitzkarte (auf die richtige Cat. achten!)

- und es werden gleich darauf Punkte gesammelt!

---

## SPIELEND:

**SIEGER ist, wer zuerst eine bestimmte Punkteanzahl erreicht hat!**

Sind am Schluss mehrere Spieler über der Punkteanzahl: gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Punkteanzahl bei 3 Spielern: **45**, bei 4 Spielern: **36**, bei 5 Spielern: **32**, bei 6 Spielern: **30**

Spieldauer: ca. 45 bis 60 min.

(Natürlich könnt ihr auch mit weniger oder mehr Punkten als Spielziel spielen!

Vor dem Spiel darauf einigen.)

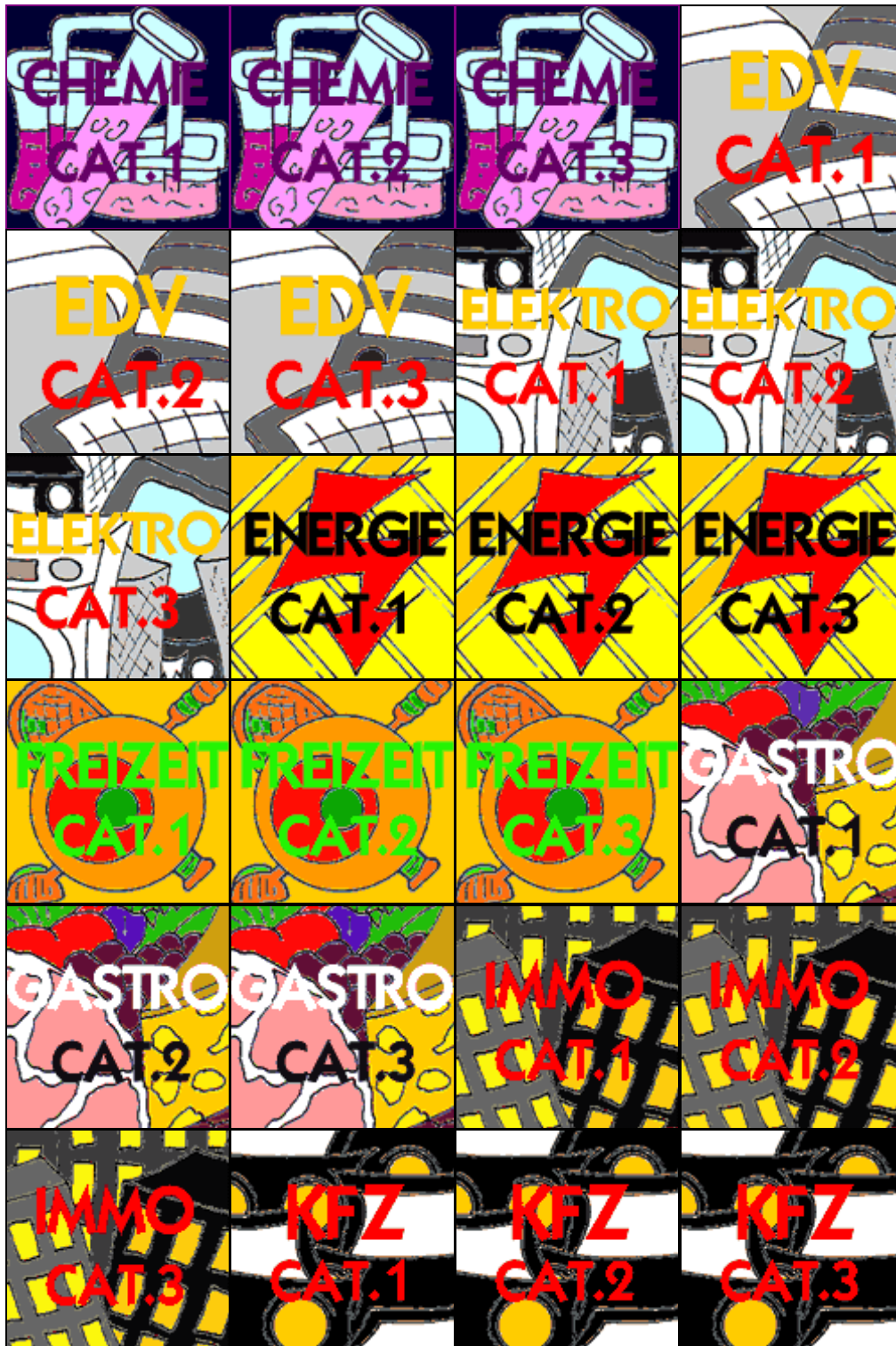
Standortkarten:



Standortkarten:



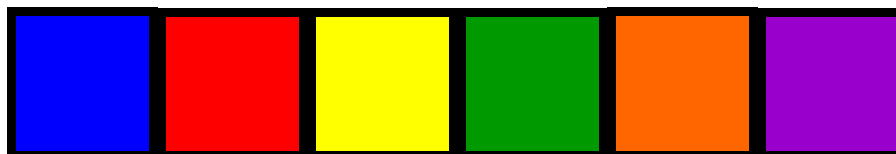
Besitzkarten:



**Besitzkarten:**



**Spielfiguren:**



### Spielplan Teil 1




### Spielplan Teil 2


### Spielplan Teil 3


### Spielplan Teil 4


**FERTIG!!! VIEL SPASS!**  
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!