



Mariusz Majchrowski  
 Michał Ambrzykowski

# BLACK FRIDAY

Seid Teil des verrückten Ausverkaufs! Ergattert die Schnäppchen, bevor die anderen sie euch vor der Nase wegkaufen! Schlendert durch die Gänge und kauft eure Wunschartikel vor allen anderen! Aber denkt daran, dass ihr nur die Sachen mit an die Kasse nehmen könnt, die auch in euren Einkaufswagen passen.

Eure Aufgabe besteht darin, so schnell wie möglich die 7 Dinge von eurer Einkaufsliste einzukaufen. Hat es einer von euch geschafft, zählt ihr die Punkte auf den Einkaufslisten zusammen. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt!



# SPIELINHALT

## 96 Banknoten (als 1 \$, 5 \$ und 10 \$ Noten)

Im Leben gibt es nichts geschenkt. Um die Dinge von der Einkaufsliste einkaufen zu können, werdet ihr etwas Kleingeld brauchen. Zum Glück gibt es im Laden einen Geldautomaten!

## 4 Einkaufswagen

Mit ihnen bewegt ihr euch über das Spielfeld.

## Spielfeld

Das ist der Markt, in dem eure Jagd stattfinden wird.

## 18 Coupons

Die zur einmaligen Nutzung vorgesehenen Coupons, die ihr nach erfolgreichem Einkauf erhaltet. Durch sie erhaltet ihr den darauf abgebildeten Gegenstand an der Kasse kostenlos!

## 4 Einkaufssammler

Hier legt ihr die Dinge hinein, die ihr während eurer Einkaufstour durch den Laden ergattertet habt.

## 54 Gegenstände

Ihr sammelt sie vom Spielfeld und sortiert sie in euren Einkaufssammler ein, um die Einkaufsliste abzuarbeiten.

## 36 große Einkaufslisten

Sie zeigen euch, welche Dinge ihr sucht und welchen Coupon ihr nach dem Einkauf erhaltet. Am Ende des Spiels bringen sie Punkte.

## 20 kleine Einkaufslisten

Etwas einfachere und preiswertere Einkäufe, ideal um mit dem Spiel zu starten. Ein Teil davon kann auch von allen zu holen sein. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst!

## Spielanleitung

Hier findet ihr die wichtigsten Regeln des Spiels. Aber warum solltet ihr euch mit dem Lesen abmühen, schaut euch einfach die Videoanleitung an!



# SPIELFELD

Das Spielfeld liegt vor euch und stellt den Laden dar, in dem ihr eure Einkäufe erledigt. Dort gibt es einige wesentliche Elemente:

- **Regale** – Darin liegen die im Laden verfügbaren **Gegenstände**. Während eures Zuges könnt ihr einen **Gegenstand** aus dem Regal herausnehmen, das sich neben eurem **Einkaufswagen** befindet.

- **Felder** – während eures Zuges könnt ihr mit eurem **Einkaufswagen** höchstens 3 Felder weitergehen.

- **Eingang in den Laden** – Hier beginnt das Spiel. Habt ihr erfolgreich eure **Einkaufsliste** abgearbeitet, kommt ihr hierher zurück.



- **Warenrückgabe** – Spezialfeld. Befindet ihr euch auf diesem Feld, könnt ihr während eures Zuges beliebig viele Gegenstände aus eurem **Einkaufswagen** wieder zurück in die Regale legen.

- **Geldautomaten** – Spezialfelder. Steht ihr auf einem Feld mit einem Geldautomaten, könnt ihr euch 10 \$ nehmen.

- **Kasse** – Spezialfeld. Steht ihr auf diesem Feld, könnt ihr eure **Einkaufsliste** erledigen.

# EINKAUFSLISTE

Im Spiel gibt es 2 verschiedene **Einkaufslisten** – **kleine und große**. Diese könnt ihr an ihrem unterschiedlichen Hintergrund und ihren Rückseiten erkennen. Beide Kartentypen beinhalten die gleichen Elemente:

**Kosten** für alle auf der Karte abgebildeten **Gegenstände**

Abbildung der **Gegenstände**, die gesammelt werden müssen

**KLEINE  
EINKAUFSLISTE**



**GROBE  
EINKAUFSLISTE**



Anzahl der **Punkte**, die ihr am Ende des Spiels, für die abgearbeitete **Einkaufsliste** erhaltet

**Coupon**, den ihr mit eurem abgearbeiteten Einkaufszettel erhaltet. Nehmt euch den entsprechenden **Coupon** vom allgemein zugänglichen Pool an Couponkarten oder setzt ihn gleich für euren nächsten Einkauf ein.

# GEGENSTÄNDE

Die Kärtchen mit den **Gegenständen** stellen die Waren dar, die im Laden gekauft werden können. Jeder von ihnen hat einen Preis, den man in den Geldpool zahlt, um den **Gegenstand** zu kaufen.



# SPIELVORBEREITUNG

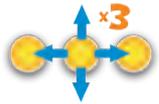
- 1 Das **Spielfeld** legt ihr in die Mitte des Tisches. Alle **Gegenstände** verteilt ihr auf dem Spielfeld und zwar auf die dafür vorgesehenen Stellen.
- 2 Teilt die Karten der **Einkaufslisten** entsprechend ihren Rückseiten in zwei Stapel auf und legt sie verdeckt hin. Aus dem Stapel der **kleinen Einkaufslisten deckt** ihr 5 Karten auf und legt sie nebeneinander neben das Spielfeld.
- 3 Die **Banknoten** legt ihr sortiert nach ihrer Wertigkeit neben das Spielfeld.
- 4 Die **Coupons** legt ihr neben euch.
- 5 Jeder erhält ein Set verschiedener Elemente für den Spielbeginn.
  - a Den **Einkaufswagen** sowie den **Einkaufssammler** in der ausgewählten Farbe (wobei einer der Spieler die Farbe Rot wählen muss – denn der rote Sammler enthält den Startermarker!), 
  - b 20 \$ in beliebiger Zusammensetzung,
  - c 2 Karten mit **kleiner Einkaufsliste** und 1 Karte mit **großer Einkaufsliste**. Die erhaltenen Karten haltet ihr verdeckt in der Hand.
- 6 Stellt eure **Einkaufswagen** auf das Startfeld. Der Spieler mit dem roten Einkaufswagen beginnt.



Spielaufbau bei 2 Spielern

# SPIELVERLAUF

Als erster beginnt der Spieler mit dem roten **Einkaufswagen** seinen Zug, danach der nächste, im Uhrzeigersinn. Jeder von euch muss in seinem Zug **2** der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen (ihr könnt auch zweimal 1 Aktion durchführen):



Bewegung  
um maximal  
**3** Felder



1 **Gegenstand** aus  
dem Regal nehmen



Aktion des Spezialfelds  
durchführen: **Warenrückgabe**,  
**Geldautomat** oder **Kasse**.

Nachdem ihr eure Aktionen durchgeführt habt, müsst ihr alle gesammelten **Gegenstände** in den **Einkaufssammler** einsortieren. Die grafische Darstellung eurer möglichen Aktionen, findet ihr auf euren **Einkaufssammlern**.

## BEWEGUNG

Während eures Zuges könnt ihr mit eurem **Einkaufswagen** höchstens 3 Nachbarfelder weitergehen (senkrecht oder waagrecht). Die **Einkaufswagen** können sich in beliebiger Richtung bewegen.



## GEGENSTÄNDE NEHMEN

Während eures Zuges könnt ihr euch 1 **Gegenstand** aus den Regalen nehmen, die an dem Nachbarfeld neben eurem **Einkaufswagen** stehen. Die Spielfelder liegen eigentlich immer an 4 Regalen an. Ausnahmen sind: das **Startfeld** und das **Kassenfeld**, diese liegen nur an 2 Regalen an.

Die **Gegenstände**, die ihr aus den Regalen nehmt, sortiert ihr in den **Einkaufssammler** ein, wenn ihr mit euren **2** Aktionen fertig seid.



Beispiel für Nachbarfelder

## EINSORTIEREN DER GEGENSTÄNDE IN DEN EINKAUFFSSAMMLER

Die gesammelten **Gegenstände** müssen in den **Einkaufssammler** eingestapelt werden. Die Gegenstände sortiert ihr flach ein, die einzelnen Kärtchen dürfen nicht überlappen. Die gesammelten **Gegenstände** könnt ihr **erst dann** einsortieren, wenn ihr eure 2 Aktionen abgeschlossen habt. Dabei könnt ihr die **Gegenstände** beliebig umsordieren. Gelingt es euch nicht bis zu eurem nächsten Zug, die zuletzt eingesammelten **Gegenstände** in den **Einkaufssammler** einzusortieren, müsst ihr diese wieder zurück in die Regale stellen. Die **Gegenstände**, die ihr erfolgreich einsortiert habt, behaltet ihr.



*So sortiert ihr euren Einkaufssammler richtig ein*

## SPEZIALFELDER



**Geldautomat** – Steht ihr auf diesem Feld, könnt ihr euch 10 \$ aus dem Pool der Banknoten nehmen.



**Warenrückgabe** – Steht ihr auf diesem Feld, könnt ihr während eures Zuges beliebig viele Gegenstände aus eurem **Einkaufssammler** wieder zurück in die Regale legen. **Gegenstände** legt ihr auf die leeren dafür vorgesehenen Stellen in den Regalen.



**Kasse** – Steht ihr auf diesem Feld, könnt ihr während eures Zuges beliebig viele **Einkaufslisten** abarbeiten. Ihr könnt die **Einkaufslisten**, die ihr in der Hand haltet, wie auch eine beliebige **Einkaufsliste**, die offen neben dem Spielfeld liegt, erledigen. Könt ihr mehrere Einkaufslisten abarbeiten, dann erledigt ihr eine nach der anderen.

Um eine **Einkaufsliste** zu erledigen:

1. legt ihr vor euch die aufgedeckte **Einkaufsliste**, die ihr erledigen wollt (entweder legt ihr eine verdeckte **Einkaufsliste**, die ihr in der Hand haltet, aus oder ihr nehmt eine der aufgedeckten **kleinen Einkaufslisten**),



2. nehmt ihr aus eurem **Einkaufssammler** die Gegenstände heraus, die auf der **Einkaufsliste** zu sehen sind, und legt sie an die entsprechenden Plätze auf dem Spielfeld,



3. zahlt ihr in den Geldpool die entsprechende Summe an \$ für jeden einzelnen **Gegenstand** ein,



4. nehmt ihr aus dem Pool den **Coupon**, der auf der erledigten **Einkaufsliste** gezeigt wird.



5. Die erledigte **Einkaufsliste** legt ihr verdeckt neben eurem **Einkaufssammler**.

Sind in eurem Einkaufssammler noch Gegenstände übrig geblieben, müsst ihr diese bezahlen und auf die entsprechenden Felder im Spielfeld legen. Wenn sie nicht auf einer der Einkaufslisten standen, bringen sie euch keine Punkte. Ihr könnt ja auch nicht Gegenstände aus dem Laden tragen, für die ihr nicht bezahlt habt.

**ACHTUNG! Diese Aktion könnt ihr nicht durchführen, wenn ihr nicht genug Geld habt, um für ALLE Gegenstände zu bezahlen, die in eurem Einkaufssammler liegen.**



Während ihr die **Einkaufsliste** abarbeitet, könnt ihr die vorher erhaltenen **Coupons** nutzen. Der **Coupon** steht für den darauf abgebildeten **Gegenstand**, den ihr bei Erledigung der **Einkaufsliste** kostenlos bekommt. Dieser Gegenstand muss nicht im **Einkaufssammler** liegen und dieser muss auch nicht bezahlt werden. Erledigt ihr während eures Zuges mehrere **Einkaufslisten**, könnt ihr sofort, nachdem ihr die eine erledigt habt, den erhaltenen **Coupon** für die Erledigung einer weiteren Liste nutzen. Die **Coupons** könnt ihr nur einmal nutzen – nachdem ihr sie aufgebraucht habt, legt ihr sie zurück in den Pool der Coupons. Die **Coupons** legt ihr neben euren **Einkaufssammler** – sie nehmen keinen Platz in eurem Einkaufswagen weg.



Jan erledigt diese Einkaufsliste. Er nimmt aus seinem Einkaufswagen die entsprechenden Gegenstände und legt sie an die dafür vorgesehenen Stellen auf dem Spielfeld. Er zahlt 8 \$ in den Geldpool und erhält einen Coupon für einen kostenlosen Mixer.

Er erledigt gleich noch eine weitere Einkaufsliste. Darauf stehen ein Mixer, ein Laptop und ein Gamepad. Er nimmt aus seinem Einkaufswagen das Gamepad und den Laptop und gibt den gerade erhaltenen Coupon für den Mixer zurück. Er bezahlt 7 \$ in den Geldpool (für das Gamepad und den Laptop), den Mixer erhält er kostenlos. Als nächstes nimmt er den Coupon für eine kostenlose Maus.



Nach erfolgter Aktion auf dem Feld mit der **Kasse** beendet der Spieler seinen Zug (auch wenn ihm noch 1 Aktion übrigbleibt). Ihr nehmt euch nun eine neue **große Einkaufsliste**, um wieder 3 **Einkaufslisten** auf der Hand zu haben. Hat der Spieler eine der **kleinen Einkaufslisten**, die neben dem Spielfeld liegen, muss er diesen Stapel wieder auffüllen, so dass insgesamt 5 Karten ausliegen. Danach versetzt der Spieler seinen **Einkaufswagen** zum Startfeld.

## ENDE DES SPIELS

Hat einer von euch **7 Einkaufslisten** erledigt, ist das Spiel beendet. Ihr spielt eure Runde bis zum letzten Spieler (dem rechts neben dem Spieler mit dem roten Einkaufswagen) zu Ende. Danach kann jeder von euch, beginnend bei dem ersten Spieler, eine zusätzliche **Einkaufsliste** abarbeiten, als würde er auf dem **Kassenfeld** stehen.

Zählt nun alle Punkte der erledigten Einkaufslisten zusammen. Zusätzlich zählt jeder nicht eingelöste **Coupon**, den ihr noch habt, am Ende 1 Punkt. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt!

## BEISPIEL

**Jan** nimmt bei seiner ersten Aktion eine Lampe aus dem Regal in der Ecke des Ladens und bei der zweiten Aktion ein Telefon aus dem anderen Regal. Am Ende seines Zuges legt er beide Gegenstände in seinen **Einkaufssammler**.

**Thomas** geht bei seiner ersten Aktion 2 Felder in Richtung **Geldautomat** und nutzt seine zweite Aktion, um sich 10 \$ aus dem Geldpool zu holen.

**Anja** verschiebt während ihrer ersten Aktion ihre Spielfigur zur **Warenrückgabe**, nimmt bei ihrer zweiten Aktion die Maus aus ihrem Wagen und legt sie zurück in das Regal an die entsprechende Stelle.

Am Ende ihres Zuges erledigt **Susi**, die sich bei ihrer ersten Aktion zum **Kassenfeld** fortbewegt hat, mit ihrer zweiten Aktion ihre Einkaufsliste.



Susi legt die **große Einkaufsliste** vor sich hin, die sie erledigen möchte. Sie nimmt aus ihrem **Einkaufssammler** 2 Telefone, eine Lampe und einen Föhn und legt auch den vorher erhaltenen Coupon für eine kostenlose Lampe hin. In den Geldpool zahlt sie 9 \$ ein - je 1 \$ für jedes Telefon, 3 \$ für 1 Lampe und 4 \$ für den Föhn, dank des Coupons muss sie keine zusätzliche Lampe in ihrem Einkaufswagen liegen haben und auch nicht dafür bezahlen. Die genutzten Gegenstände legt sie zurück auf die dafür vorgesehenen Stellen auf dem Spielfeld. Für die erledigte Einkaufsliste erhält sie einen weiteren Coupon für eine kostenlose Lampe.

In dem Einkaufswagen von Susi liegen jetzt noch ein Telefon und eine Maus. Neben dem Spielfeld liegt aufgedeckt eine kleine Einkaufsliste, für die eine Maus und eine Lampe gebraucht werden, um sie zu erledigen. Susi nimmt diese Karte und legt sie vor sich hin, nimmt aus ihrem Einkaufssammler die Maus und legt den Coupon dazu, sie zahlt 3 \$ für die Maus. Sie legt die Maus zurück auf das Spielfeld und den Coupon in den Pool. Danach erhält sie einen Coupon für ein kostenloses Telefon. Im Einkaufswagen von Susi bleibt noch ein überflüssiges Telefon, dafür muss sie 1 \$ zahlen.

Nach dieser Aktion füllt sie die Einkaufslisten in ihrer Hand bis 3 auf, sie nimmt also 1 **große Einkaufsliste** vom Stapel. Danach versetzt sie ihre Spielfigur auf das Startfeld und beendet ihren Zug. Als nächstes beginnt wieder Jan seinen Zug.



**Autor:** Mariusz Majchrowski **Bilder:** Michał Ambrzykowski

**Team:** Patryk Gęsiak, Kamila Mroźek-Zielińska, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk

**Übersetzung ins Deutsche:** Regina Stülpner **Technische Gestaltung:** Krzysztof Furmańczyk, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak