

Scheffeln

für 2-4 Spieler

Spielmaterial:

7 Geschäftsfelder

7 Limousinen

21 Bewegungskarten

7 Personenkarten

28 Geldplättchen

1 Startspielerplättchen

Spielregel

Die Roaring Twenties, eine Zeit des Aufbruchs und der großen Geschäfte. Schicken Sie Ihre Leute los und scheffeln Sie Geld auf unterschiedlichen Geschäftsfeldern, im Glücksspiel, als Filmmogul oder beim Alkoholschmuggel. Doch Achtung, die Konkurrenz schläft nicht und versucht Sie von den lukrativsten Feldern zu verdrängen...

Spielvorbereitung:

-Nimm die 7 Geschäftsfelder und ordne sie in der Reihenfolge der Buchstaben (A-G) kreisförmig auf dem Tisch an.

-Stelle die 7 Limousinen in zufälliger Reihenfolge auf die Straßen der Geschäftsfelder, so dass auf jedem Feld 1 Figur steht.

-Lege die 7 Personenkarten für jeden greifbar offen auf dem Tisch ab.

-Sortiere die 28 Geldplättchen nach Zugehörigkeit zu den Geschäftsfeldern A-G (siehe Rückseite). Zu jedem Geschäftsfeld gehören 4 Geldplättchen. Diese werden gemischt und in zufälliger Reihenfolge gestapelt. Lege nun diese Stapel offen auf die entsprechenden Geschäftsfelder, so dass jeweils der Betrag des obersten Geldplättchen jedes Stapels zu sehen ist.

-Der jüngste Spieler wird in der ersten Runde Startspieler und erhält das Startspielerplättchen.

-Er mischt die Bewegungskarten und teilt an jeden Spieler 4 Karten aus.

Spielablauf:

Beginnend mit dem Startspieler wählt zunächst jeder eine Personenkarte aus und legt diese vor sich ab. (Die darauf abgebildete Person repräsentiert den Spieler bei seinen Geschäften. Im Laufe einer Runde kann man seinen Repräsentanten wechseln.)

Anschließend werden – wiederum beginnend beim Startspieler – der Reihe nach im Uhrzeigersinn die Karten gespielt. Wer am Zug ist, spielt genau 1 Karte aus, so dass jeder pro Runde genau 4mal am Zug ist. Sind alle Karten gespielt worden, folgt die Scheffelphase.

Zugmöglichkeiten:

Wer an der Reihe ist, spielt eine Bewegungskarte aus. Dabei gibt es 2 Möglichkeiten:

1. Ziehen: Spiele die Karte **offen** aus: Die zur Person gehörende Limousine (gleiche Farbe) wird entsprechend den Bewegungsregeln (siehe unten) gezogen. (*Dabei ist es unerheblich, welche Figur gerade den Spieler repräsentiert. Jeder kann jede Karte ausspielen und somit auch jede Figur bewegen.*)

2. Tausch: Wirf eine Karte ab, lege die Karte verdeckt ab. Du kannst nun deine aktuelle Personenkarte zu den ausliegenden Personenkarten zurück legen und dir dafür eine neue nehmen. Personenkarten von anderen Spielern sind allerdings tabu.

ACHTUNG: Im letzten Zug darf keine Personenkarte mehr getauscht werden. Die letzte Bewegungskarte **muss** immer **offen** gespielt werden. Getauscht werden darf nur während der ersten drei Züge. Es darf auch mehrmals getauscht werden. (*Es ist somit möglich, in einer Runde bis zu dreimal zu tauschen.*)

Bewegungsregeln:

Wird eine Bewegungskarte offen gespielt, wird die Limousine gleicher Farbe 1 Schritt weiter im Uhrzeigersinn gezogen.

Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

-Steht auf dem nächste Feld kein Fahrzeug, bleibt die Limousine dort stehen.

-Ist das nächste Feld bereits mit **einem** Fahrzeug besetzt, wird die Limousine auf dieses Fahrzeug drauf gesetzt. (Sie bilden zusammen einen Doppeldecker).

-Ist das nächste Feld (bzw. die nächsten Felder) bereits mit **zwei** Figuren besetzt, so überspringt die Limousine den (bzw. die) Doppeldecker und wird zum nächsten freien oder nur mit einem Fahrzeug besetzten Feld weiter gezogen.

-Auf jedem Geschäftsfeld dürfen maximal zwei Limousinen stehen. Die zuletzt angekommene Limousine wird immer auf die bereits dort stehende draufgesetzt. Wird eine Bewegungskarte für die obere Limousine gespielt, so zieht diese als einzelne Figur weiter. Wird für die untere Figur eine Bewegungskarte gespielt, so wird der gesamte Doppeldecker gezogen (die obere Figur wird also immer mitbewegt).

-Ein Doppeldecker wird immer bis zum nächsten freien Feld gezogen. Alle mit ein oder zwei Limousinen besetzten Felder werden übersprungen.

Scheffelphase:

Nachdem alle Spieler ihre Karten gespielt haben, folgt die Scheffelphase: Jeder schaut nun, auf welchem Geschäftsplättchen die Limousine seines aktuellen Repräsentanten (Personenkarte, die vor dem Spieler liegt) gelandet ist.

Steht die Limousine dort allein oder auf einer anderen, darf sich der Spieler das oberste Geldplättchen vom Geldstapel nehmen.

Steht auf der Limousine jedoch eine andere, geht der Spieler leider leer aus.

Nach dem Scheffeln:

Der Startspielerstein wandert nach links zum nächsten Spieler weiter.

Der neue Startspieler sammelt die Bewegungskarten ein, mischt alle Bewegungskarten und teilt wieder an jeden 4 Karten aus.

Die Spieler behalten ihre aktuellen Personenkarten und die Limousinen bleiben auf den Geschäftsfeldern stehen.

Die nächste Runde kann beginnen, indem, beginnend mit dem Startspieler, Karten gespielt werden.

Spielende:

Sobald neben einem Feld das vierte Geld-Plättchen vergeben wurde, endet das Spiel. Nun zählt jeder sein Geld. Wer am meisten scheffeln konnte, gewinnt.

—

Scheffeln Tempo

Spielvariante für 3-7 Spieler

Bei dieser Version geht es hektisch zu. Alle spielen gleichzeitig. Es können bis zu 7 Spieler mitmachen.

Die Geschäftsfelder werden im Kreis angeordnet und auf jedes 1 Limousine gestellt.

Bei Scheffeln Tempo werden die Geld-Plättchen mit der Rückseite (A-G) nach oben gemischt. Sie werden **nicht** nach Buchstaben sortiert, sondern es werden zufällige Viererstapel gebildet und diese offen wie bei Scheffeln in zufälliger Reihenfolge auf die Geschäftsfelder gelegt.

Die 7 Personenkarten kommen in die Mitte. (Die Spieler wählen zunächst keine Person, die sie

repräsentiert).

Der Startspieler mischt die Bewegungskarten und legt davon 7 Karten verdeckt in einer Reihe ab. Er deckt diese 7 Karten von rechts nach links auf.

Diese Reihe gibt die Zugreihenfolge vor, wobei die Züge später von links nach rechts gemacht werden.

Nun versucht jeder, abzuschätzen, wo die Limousinen nach der Zugphase landen werden. Wer sich für eine Limousine entschieden hat, nimmt sich schnell die zugehörige Personenkarte aus der Mitte. Sobald der vorletzte Spieler eine Personenkarte genommen hat, zählt dieser laut von 5 bis 0 runter. Der letzte Spieler hat also noch 5 Sekunden Zeit, sich zu entscheiden. Hat er sich nach Ablauf der 5 Sekunden noch nicht entschieden, kann er keine Personenkarte mehr nehmen und geht er leer aus.

Nun werden die Limousinen entsprechend der Bewegungsregeln und in der Reihenfolge der Bewegungskarten gezogen, wobei immer links begonnen wird (Das Auslegen von rechts nach links dient nur dem Zweck, dass die Spieler nicht schon beim Auslegen berechnen können, wo die Figuren landen werden.)

Jeder darf nun für seinen Repräsentanten Geld nehmen, wie es oben in der „Scheffelphase“ beschrieben wurde.

Anschließend wechselt das Startspieler-Plättchen zum nächsten Spieler. Die Personenkarten werden zurück in die Tischmitte gelegt und die Bewegungskarten eingesammelt. Die nächste Runde kann beginnen.

Sobald der Stapel eines Geschäftes-Feldes leer ist, endet das Spiel. Der reichste Spieler gewinnt.

–

Spielregeln zur „Run“-Erweiterung:

Die Erweiterung beinhaltet 6 zusätzliche Bewegungskarten. Diese Karten werden zusammen mit den anderen Bewegungskarten im Spiel gemischt. Sie haben folgende Funktionen:

Joker (2x): Bewege eine beliebige Limousine 1 Schritt vorwärts

Rückwärts (2x): Bewege eine beliebige Limousine 1 Schritt rückwärts (gegen den Uhrzeigersinn).

Es gelten die gleichen Zugregeln wie beim Vorwärtsziehen.

Gemeiner Tausch (1x): Tausche deine Personenkarte mit einer beliebigen anderen Personenkarte. Es dürfen auch Personenkarten von anderen Spielern getauscht werden.

Ausweichen (1x): Nimm die obere Limousine eines Doppeldeckers und stelle sie auf ein beliebiges freies Feld (nicht auf eine andere Limousine).

Die Sonderkarten dürfen auch als jeweils letzte Karte gespielt werden.