

Der Brötchen-König

Ein Brettspiel für 2 - 4 Personen.

All Copyright by
WoScha@1.12.12

Die Spielidee:

Du und deine Mitspieler haben eine kleine Bäckerei und 10.000 € geerbt. Nun liegt es an dir, daraus ein kleines Bäcker-Imperium aufzubauen und der Brötchen-König des Tages zu werden.

Etwas Glück und die richtige Strategie werden dir helfen, dieses Ziel zu erreichen.

Die Spielvorbereitung:

Jeder Spieler stellt seinen Spielstein auf das große Feld im Spielezentrum. Dieses Feld symbolisiert deine kleine Bäckereizentrale und die deiner Mitspieler.

Das Spielfeld besitzt rote und grüne Felder.

Rote Felder sind reine Aktionsfelder, welche ihre Bedeutung durch Auftrags- oder Aktionskarten erhalten.

Grüne Felder markieren den Platz, wo andere Geschäfte, entsprechend der seitlichen Beschriftung, gepachtet werden können. Ebenso sind dort die Abgaben laut Pachtkarte zu entrichten.

Auf einem normalen Spielfeld kann nur EIN Spieler stehen. Würde die Würfelzahl des nachfolgenden Spielers eine Doppelbesetzung des Feldes entstehen lassen, so ist die Spielfigur zwingend HINTER dem bereits besetzten Spielfeld abzustellen. Sollte es sich dabei um ein Aktionsfeld handeln, so können dort auch dementsprechende Aktionen durchgeführt werden.

Die Backzentrale, in der Spielbrettmitte, kann mit den Würfelaugen 1 - 6 erreicht werden. Überzählige Würfelaugen verfallen in diesem Fall. Es ist jedoch auch möglich und gelegentlich sinnvoll, die Backzentrale am Rande des mittleren Spielbrettes zu umfahren.

Der/die schönste, klügste oder älteste Spieler/-in übernimmt nun die Bank und gibt jedem Mitspieler das Startkapital von 10.000 €, wobei die Aufteilung in verschieden große Geldscheinwerte sinnvoll ist.

Die Auftrags- und Aktionskarten werden bei der Bank verdeckt und die Pachtkarten, offen lesbar, abgelegt. Ausgeführte Aktions- oder Auftragskarten werden anschließend bei der Bank verdeckt neben den noch nicht benützten Kartenstapel abgelegt. Geht einer der beiden Kartenstapel zur Neige, werden die Karten neu gemischt und wieder verdeckt abgelegt.

Jeder Spieler zieht verdeckt zwei Auftragskarten seiner Wahl. Er sieht sich die jeweiligen Aufträge an und entscheidet, welchen Auftrag er als erstes ausführen möchte. Diese Karte legt er offen vor sich auf den Spieltisch. Die andere Karte wird verdeckt daneben gelegt.

Nun legt die Spielergemeinschaft fest, wie lange ein Spiel dauern soll (z. B. 30, 60 oder 90 Minuten).

Jetzt kann es losgehen!

Die Spielkarten:

Pachtkarten:

Kommt ein Spieler auf ein Feld, wo es etwas zu „pachten“ gibt, kann er nach Zahlung der Mietkaution an die Bank die jeweilige Karte dazu erhalten. Sobald er die Karte besitzt, müssen Mitspieler, welche ebenfalls auf das Feld kommen, den in der Karte aufgeführten Einnahmebetrag an den Spieler bezahlen. Kommt der Inhaber der Karte in einer der nächsten Runden selbst auf dieses Feld, so sind die jeweiligen Ausgaben an die Bank zu entrichten. Die „Pachtkarte“ kann jederzeit, sobald der Spieler am Zug ist, an die Bank zurückgegeben werden. Er erhält umgehend von der Bank die Mietkaution zurück.

Der nächste Spieler, der auf das entsprechende Spielfeld kommt, kann von der Bank, gegen eine erneute Kautionszahlung, diese Karte dann wieder erhalten.

Am Ende des Spieles wird die entrichtete Mietkaution zum Barvermögen hinzugezählt.

Auftragskarten:

Jeder Spieler erhält verdeckt zwei Auftragskarten, welche er vor sich am Spieltisch ablegt. Er entscheidet sich dann für eine der beiden Auftragskarten und legt diese offen, für alle Mitspieler sichtbar, auf dem Spieltisch aus. Die andere Karte bleibt verdeckt liegen. Sobald der Auftrag ausgeführt ist, wird erneut eine Auftragskarte, sofern vorhanden, offen auf den Spieltisch gelegt und ausgeführt. Sollten durch Ziehen einer Aktionskarte ein Tausch von Auftragskarten möglich sein, so muss dieser Tausch, entsprechend der Anweisung in der Aktionskarte, durchgeführt werden.

Aktionskarten:

Aktionskarten haben vor allen anderen Karten Vorrang und die jeweilige „Aktion“ ist umgehend auszuführen. Anschließend kann eine vorhandene Auftragskarte weiter ausgeführt werden.

Ein Spieler kann immer nur maximal 2 Auftragskarten und 1 Aktionskarte besitzen.

Der Spielverlauf:

Gespielt wird mit einem Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Er betrachtet seine aktuelle Auftragskarte und versucht den Auftrag in den nächsten Spielrunden auszuführen. Er kann in eine beliebige Richtung ziehen, wobei grundsätzlich „links“, also entgegen dem Uhrzeigersinn, gefahren werden muss. Siehe hierzu auch die Richtungsmarkierungen auf den Spielbrettern.

Wird eine „6“ gewürfelt, so muss eine Aktionskarte gezogen und umgehend ausgeführt werden. Ein Spieler darf maximal eine Aktionskarte besitzen.

Wird eine „1“ gewürfelt, so muss eine Auftragskarte gezogen werden, falls der Spieler nicht schon zwei Karten davon besitzt. Hat der Spieler bereits zwei Auftragskarten, dann zählen nur die Würfelaugen.

Hat ein Spieler seine aktuellen Aufträge ausgeführt und noch keine neue Auftragskarte erhalten, so kann er sich mit seinen Würfelaugen frei auf dem Spielfeld bewegen.

Ist ein Spieler insolvent, so scheidet er aus dem Spiel aus.

Das Spielziel:

Wer es nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit geschafft hat, das meiste Kapital zu besitzen, hat das Spiel gewonnen und ist der „Brötchenkönig“ des Tages.

Viel Spaß!