

# Shopping Queen

## Das Kartenspiel

Für 2 bis 5 Spielerinnen ab 7 Jahren

*Es ist gar nicht so einfach, modisch stets auf der Höhe der Zeit zu sein. Trends wechseln manchmal schneller, als man sich umziehen kann. Was gerade in ist, kann im nächsten Moment schon wieder der Look von vorgestern sein. Welche Farben der Saison empfiehlt Trendsetter Guido? Wann gibt er eine neue Parole aus? Und wieso habe ich als Shopping-Begleitung ausgerechnet die Person ausgewählt, die den Modeverstand eines Walrosses besitzt?!*

*Bei Shopping Queen – Das Kartenspiel versucht ihr, so rasch wie möglich ein passendes fünfteiliges Outfit zusammenzustellen und alle Spieler zur Wertung auf den Laufsteg zu schicken. Aber Achtung, unerwünschte Modeberatung durch die Mitspielerinnen kann euch ziemlich dumm aus der Wäsche schauen lassen.*

### Inhalt:

90 Karten: 18 Guido-Karten  
72 Fashion-Karten  
in 4 Farben



Benötigt werden noch Stift und Papier zum Notieren der Punkte.

### Spielziel

Sammelt in 3 Spielrunden die meisten Siegpunkte durch gelungenes Zusammenstellen von Outfits.

**Hinweis:** Für das Grundspiel müsst ihr nur bis Seite 6 lesen. Am Ende der Anleitung (Seite 6–8) findet ihr noch kleine Erweiterungsmöglichkeiten, um spätere Shopping-Touren nach Belieben abwechslungsreicher zu gestalten.

## Spielvorbereitung

Nehmt aus den Karten eine beliebige Guido-Karte und legt sie offen in die Tischmitte. Alle restlichen Karten mischt ihr nach Rückseiten sortiert und platziert sie als drei Stapel nebeneinander ebenfalls in der Tischmitte. In jedem Stapel befinden sich sowohl Fashion- als auch Guido-Karten. Die Kartenrückseiten bilden die Einkaufsmeile, in der ihr shoppen geht. Sie zeigen jeweils drei Boutiquen. Anhand der Symbole auf den Boutiquen erkennt ihr, welche Fashion-Artikel in welchem Stapel zu finden sind. Getrennt von den drei Stapeln bildet ihr im Laufe des Spiels drei Ablagestapel.



Zieht nun Karten von den Stapeln, so dass jede von euch vier Handkarten besitzt. Von welchen Stapeln ihr zieht, entscheidet jede Spielerin selbst. Unter den Karten können Fashion-Karten, aber auch Guido-Karten sein.

Auf den Guido-Karten seht ihr, was gerade farblich besonders angesagt ist und mit welchem Farbton ihr euch ins modische Aus katapultiert. Jede Guido-Karte zeigt, welche Farbe bei der Wertung was bringt:



### Die Symbole:

 **Mega-In-Farbe:** zählt die doppelte Punktzahl des auf der Fashion-Karte aufgedruckten Wertes

 **In-Farbe:** zählt die auf der Fashion-Karte aufgedruckte Punktzahl

 **Trendfarbe der letzten Saison:** bringt keine Punkte

 **Out-Farbe:** zählt die auf der Fashion-Karte aufgedruckte Punktzahl als Minuspunkte

**Hinweis:** Die weiteren Informationen auf den Guido-Karten (Ladensymbole, Geld, Motto) sind für das Grundspiel ohne Bedeutung. Ihr müsst sie nicht beachten.

## Spielverlauf

Diejenige von euch, die die meisten Teile in der aktuellen Mega-In-Farbe trägt (siehe ausliegende Guido-Karte), wird Startspielerin, nimmt sich Block und Stift und notiert nach jeder Wertung für alle die Punkte.

Dann spielt sie eine Karte aus, indem sie sie offen auslegt. Anschließend zieht sie eine Karte von einem beliebigen der drei Kartenstapel in der Tischmitte nach, so dass sie wieder vier Karten auf der Hand hat. Danach folgt die nächste Spielerin im Uhrzeigersinn, spielt eine Karte aus der Hand und zieht eine nach usw.

## Ausspielen von Karten

1. Eine **Fashion-Karte** könnt ihr entweder vor euch legen, um euer eigenes Outfit zusammenzustellen, oder auf eine Fashion-Karte gleicher Art bei einer Mitspielerin, um deren Outfit ein bisschen weniger trendy zu machen – schließlich wollt ihr ja selbst am besten mit eurem eigenen Style auf dem Laufsteg glänzen.

Ein komplettes Outfit besteht aus fünf Teilen:

- Frisur  oder Kopfbedeckung 
- Oberteil und Unterteil   oder Kleid 
- Schuhe 
- Tasche 

  Der Second-Hand-Shop und der Sportladen bieten eine Mischung unterschiedlicher Fashion-Teile an.

**a) Fashion-Karte bei sich selbst ausspielen:** Wenn ihr eine Fashion-Karte bei euch ausspielt, legt sie auf den entsprechenden Platz, so dass nach und nach ein vollständiges Outfit entsteht.

**Tipp:** Falls ihr im Besitz des großen Shopping-Queen-Spiels seid, könnt ihr auch die Anziehfiguren daraus nutzen und im Laufe des Spiels mit Fashion-Karten ausstatten.



Ihr dürft auch bereits gelegte Fashion-Karten mit anderen Fashion-Karten überdecken.



### b) Fashion-Karte bei einer Mitspielerin

**ausspielen:** Ihr könnt z.B. einen Hut auf eine Mitspielerin ausspielen, die bereits eine entsprechende Karte (Frisur oder Hut) vor sich liegen hat. Tut so, als wärt ihr die Shopping-Begleitung und preist an, warum ihr einen anderen Hut viel schicker findet (auch wenn der gerade gar nicht im Trend ist).



**Achtung:** Es dürfen nur Fashion-Karten **überdeckt**, aber keine Lücken im Outfit der Mitspielerinnen gefüllt werden.

**II.** Wenn ihr eine neue **Guido-Karte** spielt, legt ihr die (alte) ausliegende Guido-Karte auf den entsprechenden Ablagestapel (siehe Kartenrückseite). Platziert die neue Guido-Karte in der Tischmitte. Guido hat einen neuen Trend ausgerufen. Nun gelten neue Farbangaben.

**Optional:** Nach jedem Zug habt ihr die Möglichkeit, eine eurer Handkarten (Fashion- oder Guido-Karte) auf den entsprechenden Ablagestapel zu legen. Dafür dürft ihr dann von einem beliebigen Nachziehstapel eine neue Karte auf die Hand nehmen. Damit endet euer Zug und die nächste Spielerin ist an der Reihe.

### Wertung und Rundenende

Sobald eine von euch durch Ausspielen einer Karte ihr Outfit vervollständigt, geht es auf den Laufsteg. Jetzt gibt es eine Wertung, bei der alle Spielerinnen Punkte für ihr aktuelles Outfit bekommen.

 = die doppelte Punktzahl des auf der Fashion-Karte aufgedruckten Wertes

 = die auf der Fashion-Karte aufgedruckte Punktzahl

 = keine Punkte



- = die auf der Fashion-Karte aufgedruckte Punktzahl als Minuspunkte

**Pro Lücke im Outfit** = 1 Minuspunkt

### Beispiel:



Mona hat ihr Outfit komplettiert. Sie löst damit eine Wertung aus. Die Guido-Karte gibt an, dass Grün die doppelte und Pink die einfache Punktzahl bringt, Gelb bringt weder Gewinn noch Verlust, und Blau bringt den aufgedruckten Wert als Minuspunkte. D.h. Mona bekommt insgesamt 8 Punkte für ihr grünes Oberteil und die grüne Hose ( $3+1=4$ ,  $4 \times 2=8$ ), insgesamt 4 Punkte für ihre Frisur und die pinke Handtasche ( $2+2=4$ ) und keine Punkte für die gelben Schuhe. Damit hat sie in dieser Runde 12 Punkte auf dem Laufsteg erobert.

### Beispiel:



Lisa muss mit nur vier Teilen auf den Laufsteg, d.h. für das fehlende Unterteil gibt es einen Minuspunkt. Zwei weitere Minuspunkte gibt es für die Frisur. Das gelbe Oberteil bringt nichts, aber für die grüne Tasche bekommt sie 4 Punkte ( $2 \times 2=4$ ) und für die pinken Schuhe 3 Punkte. D.h. Lisa geht mit nur  $(7-3=)$  4 Punkten vom Laufsteg.

**Hinweis:** *Es kann auch passieren, dass man eine Wertung mit Minuspunkten beendet. Also, immer im Trend bleiben!*

Nachdem die Startspielerin die Punkte aller Mitspielerinnen aufgeschrieben hat, beginnt die neue Runde. Dazu verteilt ihr zunächst alle aktuell vor euch ausliegenden Fashion-Karten auf die entsprechenden drei Ablagestapel. Die aktuelle Guido-Karte bleibt liegen, bis eine von euch einen neuen Trend ausspielt. Dann beginnt diejenige von euch die neue Runde, die in der Wertung gerade die wenigsten Punkte erzielt hat.

## **Spielende**

Das Spiel endet, nachdem ihr dreimal auf dem Laufsteg wart. Zählt nun jeweils eure in den drei Wertungen gesammelten Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, ist die Shopping Queen des Tages.

**Anmerkung:** Sollte im Laufe des Spiels einer der drei Kartenstapel aufgebraucht sein, wird der entsprechende Ablagestapel gründlich gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

## **Erweiterungsmöglichkeiten für Shopaholics**

Die Varianten könnt ihr einzeln zum Grundspiel hinzunehmen oder kombinieren. Das Spiel wird weiterhin gemäß den Grundregeln gespielt – mit folgenden Ergänzungen:

### **A) Eine Frage des Preises**

In dieser Version spielen die Preise eine Rolle und können euch bei der Wertung Bonuspunkte bringen. Jede Guido-Karte zeigt an, zu welchem Preis man sich optimalerweise zum neuen Trend einkleiden sollte. Im Anschluss an die eigentliche Outfit-Wertung zählt nun jede von euch die Kosten ihres aktuellen Outfits zusammen. Wer am dichtesten am angegebenen Preis liegt, erhält 4 Punkte. Bei Gleichstand erhält jede daran beteiligte Spielerin 2 Punkte.

**Beispiel:** *Der von Guido ausgerufene Preis liegt bei 300 €. Monas Outfit hat 370 € gekostet, Lisas 290 € und Leonies 190 €. D.h. Lisa ist preislich am nächsten an den 300 € und erhält bei dieser Wertung 4 Bonuspunkte.*



der auf die entsprechenden Ablagestapel.) Bei 4 oder 5 Spielerinnen nehmt ihr je eine Karte mit dem Wert 1, 2 und 3 und verteilt sie an die Mitspielerinnen. Vergesst nicht, die Outfits entsprechend zu kommentieren.

## B) Mottowertung

Diese Version ist **erst ab 3 Spielerinnen** spielbar. Dabei dürft ihr alle am Ende der Wertung euer Outfit gemäß dem aktuellen Motto anpreisen. Zur Bewertung nimmt sich jede von euch zwei Karten von den Ablagestapeln oder ggf. von den Nachziehstapeln – eine beliebige Fashion-Karte mit dem Wert 3 und eine mit dem Wert 1. Verteilt nun die beiden Karten an die beiden Mitspielerinnen, deren Outfit euch am besten (Wert 3) und am zweitbesten (Wert 1) gefällt. Euch selbst dürft ihr natürlich nicht bewerten. Die Spielerinnen zählen die jeweiligen Punkte zu ihrem Gesamtergebnis in dieser Runde hinzu. (Die für die Wertung genutzten Karten legt ihr anschließend wie-

## C) Kaufrausch

In dieser Version ist es möglich, mehr als eine Karte pro Zug auszuspielen. Dabei haben die Ladensymbole auf der Guido-Karte Bedeutung.

**Beispiel:** Auf der Guido-Karte sind die Symbole  abgebildet. Legt ihr nun eine Karte mit einem dieser Symbole in eure **eigene Auslage**, dürft ihr eine weitere beliebige bereits vor euch ausliegende Karte **überdecken**. Nutzt ihr zum Überdecken eine Karte, die ebenfalls eines dieser drei Symbole zeigt (hier Frisur, Kleid oder Schuhe), dürft ihr noch eine weitere vor euch ausliegende Karte überdecken. Wenn ihr nicht weiter überdecken könnt oder wollt, zieht ihr wieder von beliebigen Stapeln auf 4 Handkarten nach.

## Das kann z.B. so ablaufen:



Mona spielt eine Frisur. Auf der Guido-Karte ist ein Frisur-Symbol angegeben, d.h. Mona darf eine Karte in ihrem Outfit überdecken. Sie überdeckt die Schuhe. Das Schuhsymbol ist ebenfalls auf der Guido-Karte zu sehen, d.h. Mona darf noch eine Karte überdecken. Sie überdeckt die grüne Hose. Auf der Karte ist das Hosensymbol. Da das Hosensymbol nicht auf der Guido-Karte abgebildet ist, beendet Mona ihren Zug und zieht wieder auf vier Handkarten nach.

© 2015 HUCH! & friends  
© VOX 2015, vermarktet durch  
RTL Interactive GmbH  
© Foto Kretschmer:  
Phil MEINWELT  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Illustration: Kreativbunker,  
HUCH! & friends  
Design: Kreativbunker,  
HUCH! & friends  
Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.