

Spielanleitung

Buchführungs-Champion

Vorbereitung:

- Die Spielfiguren werden auf dem Spielbrett aufgestellt.
- Die Fall- und die Buchungssatzkarten werden jeweils gut gemischt. Dabei werden die Jokerkarten unter die Buchungssatzkarten gemischt.
- Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Fallkarten, die offen in zwei Stapeln vor dem Spieler abgelegt werden.
- Die Buchungssatzkarten werden in zwei Stapeln (offen, d.h. so dass die Buchungssätze lesbar sind) neben dem Spielbrett abgelegt.

Wer beginnt?

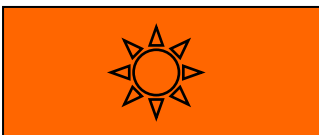
Es wird gewürfelt. Derjenige bzw. diejenige mit der größten Zahl beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird gespielt?

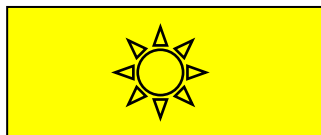
- Der Spieler, der an der Reihe ist schaut, ob einer der beiden offenen Buchungssätze zu einem seiner beiden Fallkarten passt. Wenn ja, werden beide Karten (Fall- und Buchungssatzkarte) umgedreht. Stimmen die Symbole auf der Rückseite überein, so darf der Spieler mit seiner Spielfigur ein Feld vorwärts rücken und die Karten behalten. Stimmen die Symbole nicht überein, so passt der Buchungssatz nicht zum Fall und der Spieler muss zur Strafe ein Feld rückwärts rücken. Die Karten werden auf den jeweiligen Stapel zurückgelegt (nach unten).

Beispiel 1: richtiges Kartenpaar → ein Feld vorwärts rücken

Rückseite Fallkarte



Rückseite Buchungssatzkarte

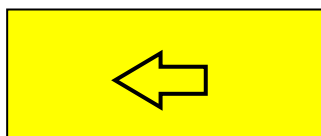


Beispiel 2: falsches Kartenpaar → ein Feld rückwärts rücken

Rückseite Fallkarte

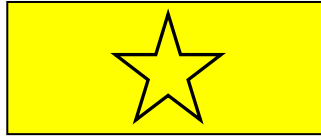


Rückseite Buchungssatzkarte



- Ein Spieler ist so lange an der Reihe, bis entweder kein Buchungssatz mehr passt oder ein falscher Buchungssatz gewählt wurde.
- Liegt auf dem Buchungssatzstapel eine Jokerkarte, so darf derjenige, bei dem diese Karte aufgedeckt wird ein Feld vorrücken.

Beispiel einer Jokerkarte:



- War jeder Spieler einmal an der Reihe und es liegt keine passende Buchungssatzkarte mehr auf den beiden Stapeln, so werden die beiden Karten gegen neue ausgetauscht.

Spielende:

Hat ein Spieler das Ziel auf dem Spielbrett erreicht oder wurden alle Karten verwendet, so endet das Spiel. Gewinner ist derjenige, der auf dem Spielbrett am weitesten vorangekommen ist.