

CENTER

WURUM GEHT'S?

Du bist Teil einer Gruppe von Geschäftsleuten, die ein Shopping-Center mit den üblichen Ladengeschäften übernehmen. Ihr startet mit gleichen Voraussetzungen und versucht, wie es Geschäftsleute so machen, Geld zu verdienen. Drehe deine Runden im Center und kaufe so viele Ladengeschäfte, wie du kannst. Je mehr Läden du besitzt, desto mehr Miete bekommst du von den Mitspielenden. Das Spiel endet, sobald eine Spielende kein Geld mehr hat, also pleite ist.

WAS BRAUCHT'S?

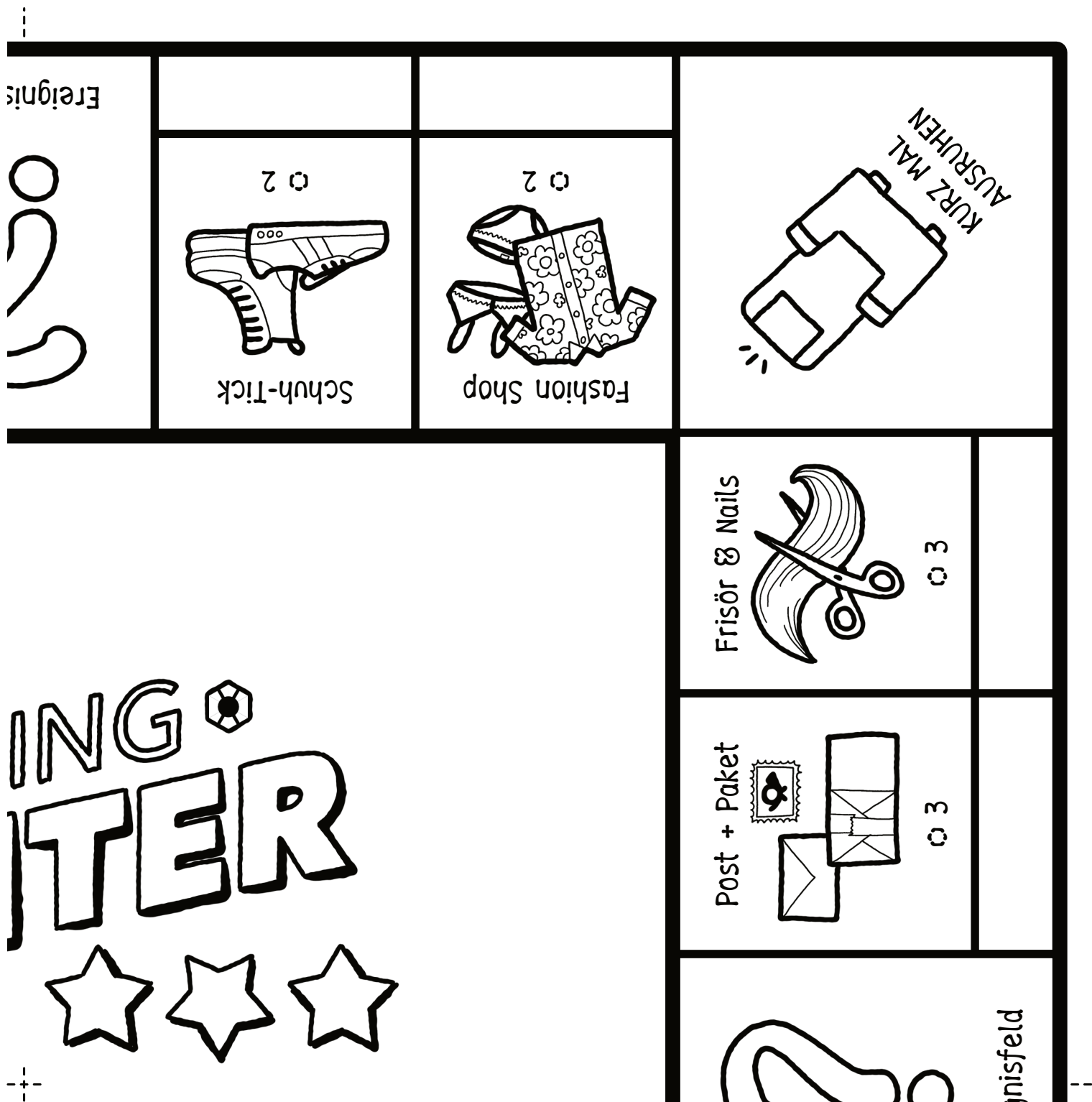
- * Spielbrett
- * Ereigniskarten
- * Spielfiguren (2–6)
- * Besitzmarker (12 pro Spielfigur)
- * Spielgeld-Scheine ⦿ 1 (ca. 70)
- * Spielgeld-Scheine ⦿ 2 (ca. 30)
- * 6er-Würfel

Spielbrett Teil 1/4 oben-links

ShoppingCenterStars

© 1fips 2025





CENTER

WIE FÄNGT'S AN?

Eine Spielende kümmert sich um die Bank und gibt das Startkapital aus.
Alle Spielenden bekommen Startkapital (bei zwei Personen jeweils 20, bei drei Personen jeweils 18, bei mehr als vier Personen jeweils 16).

Die Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel aufs Spielbrett gelegt.
Die Spielenden nehmen sich jeweils eine Spielfigur und die passenden Besitzmarken/Kassen.

Die jüngste Spielende nimmt sich den Würfel.
Auf EINGANG geht's los!

WIE WIRD'S GESPIELT?

Wenn du dran bist: Würfle und ziehe deine Figur die entsprechenden Felder im Uhrzeigersinn um das Spielbrett. Das Feld, auf dem du landest, bestimmt, wie es weitergeht.

CENTER

Ladenfeld:

Wenn du auf ein freies Ladengeschäft kommst, musst du es von der Bank kaufen (der Preis steht auf dem Feld). Markiere das Feld mit einer deiner Minikassen (Besitzmarker).

Wenn du auf einem Laden landest, der einer Mitspielenden gehört, musst du ihr den angegebenen Preis zahlen. Auf einem eigenen Feld passiert nichts.

Wenn du beide Ladengeschäfte eines Gangs (gekennzeichnet durch dieselbe Farbe) besitzt, kannst du die doppelte Miete verlangen.

Ereignisfeld:

Wenn du auf ein Ereignisfeld kommst, ziehst du die oberste Ereigniskarte vom Stapel, liest die Anweisung laut vor und führst sie aus. Lege dann die benutzte Karte zurück unter den Stapel.

EINGANG:

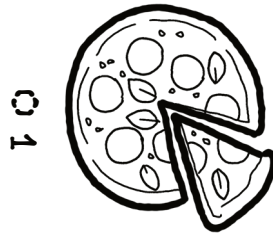
Wenn du über die Drehtür (EINGANG) gehst oder darauf landest, erhältst du 2 Taschengeld von der Bank.

Spielbrett Teil 3/4 unten-links

ShoppingCenterStars

© 1fips 2025

innsfeld



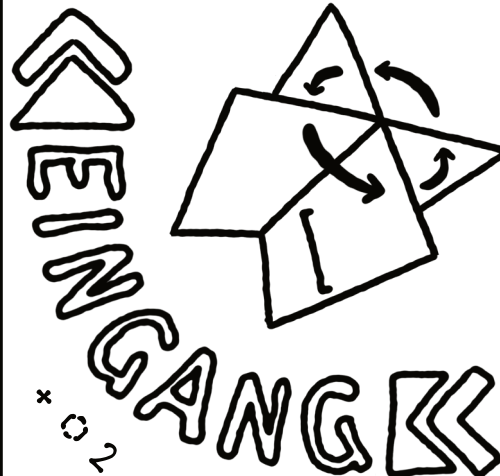
1

Pizza & Pasta



1

Döner-Grill

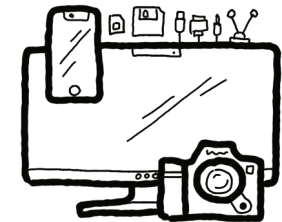


Spiel-Arkaden



5

Tech x Tronik



5



Ereignis



nisfeld

Supermarkt

4

Drogerie

4

DU MUSST AUF
DIE TOILETTE

Schmuck

3

Brillen-Boutique

3

Ereignis

CENTER

AUSRUHEN:

Atme kurz durch und zähl' mal dein Geld!

ROLLTREPPE:

Auf der Rolltreppe passiert dir nichts. Es riecht nur etwas nach Toilette.

KACKEN/TOILETTE:

Du musst direkt auf die TOILETTE, gehst dabei nicht über die Drehtür (EINGANG) und bekommst auch keine 2.

Deine Toilettenzeit ist vorbei, wenn du zu Beginn deines nächsten Zugs 1 an die Bank zahlst oder eine passende Ereigniskarte einlösen kannst. Dann würfelst du und ziehst normal weiter.

WIE ENDET'S?

Wenn du nicht mehr genügend Geld hast, um ein Grundstück zu kaufen, Miete zu zahlen, die Strafe einer Ereigniskarte zu begleichen oder dich aus der Auszeit frei zu kaufen, bist du pleite! Das Spiel ist damit beendet und die Spielende, die das meiste Geld besitzt, gewinnt!

Spielbrett Teil 4/4 unten-rechts

ShoppingCenterStars

© 1fips 2025



Ereignisfeld

GLÜCKSFALL

Rücke vor auf EINGANG!
Du erhältst ◯ 2 von der Bank.

+ ◯ 2



Ereignisfeld

GEBURTSTAG

Du bekommst ◯ 1 von jeder
Spielenden. Glückwunsch!

+ ◯ 1



Ereignisfeld

ZEITDRUCK

Rücke 3 Felder vor!

+ 3 ->



Ereignisfeld

ZEITDRUCK

Rücke 5 Felder vor und
zahle ◯ 1 an die Bank!

+ 5 -> + ◯ 1



Ereignisfeld

WARTESCHLANGE

Es hat sich eine Schlange gebildet.
Gehe 1 Feld zurück!

- 1 <-



Ereignisfeld

MENSCHENMENGE

Es hat sich eine Menge gebildet.
Gehe 3 Feld zurück!

- ◯ <-



Ereignisfeld

ENTSPANNEN

Gehe zurück auf AUSRUHEN!

- ◯ 3



Ereignisfeld

SCHWÄCHEANFALL

Gehe vor auf AUSRUHEN und
zahle ◯ 3 an die Bank!



Ereignisfeld

VERLOREN

Du hast deine Schlüssel verloren.
Zahle ◯ 2 an die Bank!

- ◯ 2



Ereignisfeld

VERLOREN

Du hast deine Geldbörse verloren.
Zahle ◯ 3 an die Bank!

- ◯ 3



Ereignisfeld

VERGESSEN

Du hast deine Geldbörse vergessen.
Gehe 2 Felder zurück!

- 2 <-



Ereignisfeld

VERGESSEN

Du hast deine Schlüssel vergessen.
Gehe 5 Felder zurück!

- 5 <-



Ereignisfeld

AHHH

Du kannst die TOILETTE verlassen.
Behalte die Karte, bis du sie
brauchst.

kostenlos!



Ereignisfeld

OH OH

Du musst mal.
Gehe direkt zur TOILETTE!



Ereignisfeld

PUHH

Beende deine Toilettenszeit!
Behalte die Karte, bis du sie
brauchst.

kostenlos!



Ereignisfeld

OH + AHHH

Du musst mal.
Gehe direkt zur TOILETTE!
Dort findest du ◯ 2.

+ ◯ 2



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zur «Drogerie»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zum «Supermarkt»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zur «Spiel-Arkade»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor auf «Tech × Tronik»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zum «Döner-Grill»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zu «Pizza & Pasta»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zur «Asia-Box»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zur «Eisdiele»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zu «Bücher»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zum «Spielzeugland»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zu «Schuh-Tick»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zum «Fashion Shop»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zu «Frisör & Nails»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zu «Post + Paket»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zur «Brillen-Boutique»!



Ereignisfeld

ABKÜRZUNG

Rücke vor zum «Schmuck»!



Ereignisfeld

Du bekommst einen freien Laden dieser Farbe!

kostenlos!



Ereignisfeld

Du bekommst einen freien Laden dieser Farbe!

kostenlos!



Ereignisfeld

Du bekommst einen freien Laden dieser Farbe!

kostenlos!



Ereignisfeld

Du bekommst einen freien Laden dieser Farbe!

kostenlos!



Ereignisfeld

Du bekommst einen freien Laden dieser Farbe!

kostenlos!



Ereignisfeld

Du bekommst einen freien Laden dieser Farbe!

kostenlos!



Ereignisfeld

Du bekommst einen freien Laden dieser Farbe!

kostenlos!



Ereignisfeld

Du bekommst einen freien Laden dieser Farbe!

kostenlos!



Ereignisfeld

Rücke vor zum nächsten freien Laden und kaufe ihn!



Ereignisfeld

Rücke vor zum nächsten Laden und kaufe ihn von der Bank oder von der aktuellen Besitzenden.



Ereignisfeld

Verkaufe einen deiner Läden an eine beliebige Mitspielende.



Ereignisfeld

Verschenke einen deiner Läden an eine beliebige Mitspielenden.

+ 🎲 2



Ereignisfeld

Steuer-Erstattung:
Du erhältst 🎲 2 von der Bank.

+ 🎲 2



Ereignisfeld

Steuer-Nachzahlung:
Du zahlst 🎲 2 an die Bank.

- 🎲 2



Ereignisfeld

Jemand hat dich bestohlen.
Du zahlst 🎲 1 an die Bank.

- 🎲 1



Ereignisfeld

Die Leute rennen dir die Bude ein.
Du erhältst 🎲 3 von der Bank.

+ 🎲 3

