

KARRIERE-

ein Familienspiel für
2 bis 6 Personen

Am Anfang steht die Entscheidung:
Was will ich erreichen? Ruhm? Vermögen?
Persönliches Glück? Oder was allein etwas?
Zum selbstgesteckten Ziel braucht
geplante Karriere durch Widerwärtigkeiten
Mühsamst Jahre Aufschwung, schwierige
Entscheidungen.
Ein heikeres Spiel um ein ernstes, übernatürliches
Unglück.

SPIELREGELN

1. SINN DES SPIELES

Der Sinn des Spieles ist vorwärtszukommen. Selbstverständlich hat jeder einzelne Spieler seine persönliche Vorstellung von dem, was Erfolg wirklich bedeutet. Er entscheidet in seiner „Erfolgsaufstellung“, die er vor Spielbeginn niederschreibt, über den Anteil von Ruhm, Glück und Vermögen an seinem persönlichen Erfolg. Der erste Spieler, der seine Erfolgsaufstellung vollkommen erfüllt und dadurch sein Ziel erreicht hat, ist der Gewinner des Spiels.

2. VORBEREITUNGEN

Das Spiel besteht aus einem Spielplan, einem Satz Gelegenheitskarten, einem Satz Erfahrungskarten, sechs Spielfiguren, einem Block Erfolgsaufstellungen, zwei Würfeln und einem Satz Spielgeld.

Mischen Sie die beiden Kartensätze getrennt und legen Sie die beiden Stapel verdeckt in die Mitte des Spielplans auf den dafür vorgesehenen Platz.

* Jeder Spieler erhält ein Erfolgsaufstellungsblatt, eine Spielfigur und DM 10.000,-. Das Anfangsgehalt von DM 10.000,- ist auf der Erfolgsaufstellung bereits abgehakt.

* Ein Spieler wird zum Bankier ernannt. Er ist für das Geld verantwortlich, zahlt alle Gehälter und das gemäß den Regeln fällige Bargeld aus und kassiert an die Bank zu leistende Zahlungen.

* Die Spielfiguren werden auf das Feld „Zahltag“ gestellt.

* Bevor das Spiel beginnt, entscheidet sich jeder, wie sein Ziel aussehen soll.

Geld, Ruhm, Glück - oder von allem etwas? Die Mischung bestimmt jeder Spieler selbst. Natürlich geheim.

Auf dem Spielplan sehen Sie acht verschiedene Karrieren, beginnend mit Ökologie, Universität, Big business usw.

Bei diesen Karrieren können Sie Geld, Ruhm oder Glück erlangen. Es hängt ganz davon ab, welche Laufbahnen Sie auswählen. Sie können beispielsweise die Theaterlaufbahn einschlagen und Glück haben, indem Sie auf die Felder kommen, auf denen kleine rote ♥ gezeichnet sind. Oder Sie können sich politisch betätigen und Ruhm erwerben, wenn Sie auf die Felder mit den grünen ★ kommen. Oder Sie können sich Geld verdienen, indem Sie die

Karrieren wählen, bei denen Sie das blaue M auf dem Spielplan sehen. Jede verdienten DM 10.000,- gelten als ein Geldpunkt.

Naturgemäß haben die einzelnen Kameran verschiedene Schwerpunkte, d.h. einen besonders hohen Anteil an Glück, Ruhm oder Geld.

3. ERFOLGSAUFSTELLUNG

Nehmen Sie Ihr Erfolgsaufstellungsblatt und füllen Sie Ihre Erfolgsaufstellung unter den drei Überschriften auf dem Kopf des Blattes aus.

Falten Sie den oberen Streifen bei der punktierten Linie so über Ihre Aufstellung, daß sie von keinem der anderen Mitspieler gesehen werden kann.

Ihre Erfolgsaufstellung muß insgesamt immer 60 Punkte ergeben, aber Sie können diese Punkte in jeder beliebigen Art unter die drei Ziele: Geld, Ruhm und Glück verteilen. Denken Sie daran, daß DM 10.000,- ein Geldpunkt sind.

Beachten Sie die folgenden Beispiele:

DM 200.000,- + 20 ★ + 20 ♥ (= 60 Punkte)

DM 600.000,- + 0 ★ + 0 ♥ (= 60 Punkte)

DM 50.000,- + 50 ★ + 5 ♣ (= 60 Punkte)

DM 0.000,- + 30 ★ + 30 ♥ (= 60 Punkte)

Jede Aufstellung hat die gleichen Gewinnchancen. Sorgen Sie dafür, daß der Inhalt Ihrer Erfolgsaufstellung geheim bleibt.

Der erste Spieler, der seine Erfolgsaufstellung erfüllt hat, ist der Gewinner des Spiels.

4. DAS ANZEICHNEN

Ruhm-Punkte werden durch grüne ★ auf dem Spielplan dargestellt. Wenn Sie auf einem Feld landen, auf dem Sie eine gewisse Anzahl ★ erhalten, dann zeichnen Sie sie in der -Spalte Ihrer Erfolgsaufstellung ein. Das beste ist, wenn man laufend die Endsumme weiß. Rechnen Sie jedes Mal, wenn Sie neue ★ bekommen, dieselben zu den bereits vorhandenen dazu, schreiben Sie die neue Endsumme hin und streichen Sie die alte aus.

Glück-Punkte werden durch rote ♥ dargestellt. Zeichnen Sie dieselben sofort, nachdem Sie sie verdient haben, in der -Spalte auf dem Erfolgsaufstellungsblatt ein und errechnen Sie laufend die Endsumme.

Mit Glück- und Ruhm-Punkten kann nicht gehandelt werden. Geldpunkte sind die Anzahl der Zehntausendmarkscheine, die Sie im Moment der Abrechnung bar auf der Hand haben. Ihre Gehaltshöhe kann nicht in Zahlung genommen werden, da Sie das Gehalt nur beim Einkassieren am Zahlag bar auf der Hand haben.

Geld-, Ruhm- und Glück-Punkte sind alle gleich: ein Glück-Punkt ist ebenso hart zu verdienen wie ein Ruhm-Punkt oder DM 10.000,- oder umgekehrt. "

*Wenn jeder Spieler **seine Erfolgsaufstellung ausgefüllt hat, kann** das Spiel beginnen.

*Würfeln Sie, um zu entscheiden, welcher Spieler beginnen soll. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, beginnt.

Spielen Sie im Uhrzeigersinn.

*Jede Umkreisung des Spielplans ist ein Jahr des Spielerlebens. Deshalb kassiert man sein Jahresgehalt, wenn man den „Zahlag“ passiert.

5. DER SPIELWEG

Sie starten beim „Zahlag“. Würfeln Sie mit beiden Würfeln und rücken Sie um diese Anzahl Felder auf den Außenfeldern des Planes im Uhrzeigersinn vor.

*Wenn Sie auf ein weißes Feld kommen, können Sie, wenn die Reihenfolge des Würfels wieder an Ihnen ist, diese Laufbahn beschreiten. Siehe Punkt 6.

*Wenn Sie auf ein Gelegenheitsfeld kommen, so ziehen Sie eine Gelegenheitskarte. Lesen Sie sofort Punkt 8 („Gelegenheit macht Karrieren“), da Sie die Karte vielleicht schon beim nächsten Würfeln verwenden wollen.

* Wenn Sie auf ein orangefarbenes oder Eckfeld kommen, richten Sie sich nach den auf dem Spielplan angegebenen Vorschriften. Zahlungen müssen so genau wie möglich, wie das Spielgeld **es** erlaubt, ausgeführt werden.

In Fällen, bei denen die Bank nicht die genaue Summe zurückgeben kann, muß die Bank die Differenz als Verlust hinnehmen.

Wenn Sie eine fällige Rechnung nicht bezahlen können, lesen Sie Punkt 12 („Bankrott“).

Wichtige Anmerkung: Wenn Sie auf ein Spielfeld kommen, auf dem bereits ein Spieler steht, so lesen Sie sofort Punkt 10 („Überholen“). Diese Regel gilt für alle Spielfelder auf dem Spielplan.

6. DAS EINSCHLAGEN EINER LAUFBAHN

* Erste Voraussetzung: Sie müssen auf ein weißes Spielfeld entweder durch Würfeln oder durch eine Gelegenheitskarte gelangen.

* Wenn Sie wieder an der Reihe sind, müssen Sie eine der Forderungen, die auf dem Spielfeld angegeben sind, erfüllen. Dann können Sie nochmals würfeln.

* Werfen Sie jetzt nur mit einem Würfel und rücken Sie so viele Felder in den weißen Engpaß der Laufbahn, wie der Würfel anzeigt.

* Die Erfahrungsbedingungen beim Beginn einer Laufbahn werden erfüllt, wenn man diese Laufbahn bereits einmal abgeschlossen hat, wie unter Punkt 7 beschrieben.

* Wenn Sie die Forderungen nicht befolgen, können Sie die Laufbahn nicht einschlagen und müssen auf den äußeren Spielfeldern weiterrücken und mit beiden Würfeln würfeln.

* Sie brauchen keine Laufbahn einzuschlagen, wenn Sie nicht durch eine Gelegenheitskarte zu deren Beginn gelangt sind.

t" Dann müssen Sie diese einschlagen.

* Beachten Sie, daß Sie, wenn Sie die Weltraumkarriere wählen, den Zahltag überspringen und Ihr Jahresgehalt dabei einbüßen. Das ist der Preis der Abenteuerlust.

Wenn Sie sich auf einer Laufbahn befinden ...

* Würfeln Sie stets nur mit einem Würfel um vorwärtszukommen.

* Zeichnen Sie alle ,♥ und Gehaltserhöhungen und -Verluste, wie sie Ihnen zufallen, an (siehe Punkt 11 „Gehälter“).

* Wenn Sie aufgrund einer Strafe einen Teil oder ihr gesamtes Vermögen verlieren, aber keines besitzen, dann ignorieren Sie diese Strafe und Sie verlieren nichts. Das gilt auch für die außenliegenden Spielfelder.

* Wenn Sie aufgrund einer Strafe Ruhm- oder Glück-Punkte streichen sollen, aber auf Ihrer Erfolgsaufstellung davon keine vorhanden sind, dann ignorieren Sie die Strafe und verlieren nichts.

* Solange Sie mit Ihrer Spielfigur noch auf einem inneren Feld einer Laufbahn stehen, würfeln Sie jedesmal nur mit einem Würfel, bis Sie wieder durch einen solchen Wurf auf eines der äußeren Spielfelder gelangen und dort die Anweisungen des Feldes befolgen. (Von da ab müssen Sie dann wieder mit beiden Würfeln werfen, bis Sie wieder eine andere Laufbahn einschlagen, wo sich dann dasselbe wiederholt.)

7. DER ABSCHLUSS EINER LAUFBAHN

Um eine Laufbahn abzuschließen, muß man sie vollkommen durchlaufen haben.

Wenn Sie eine Laufbahn abschließen, Universität ausgenommen,

*tragen Sie dies in der Spalte „Erfahrungen“ auf Ihrem Erfolgsaufstellungsblatt ein. Das erste Mal, wenn Sie eine Laufbahn abschließen, machen Sie in der Spalte 1 hinter der betreffenden Laufbahnbezeichnung ein Kreuz. Falls Sie dieselbe Laufbahn ein zweites Mal abschließen, so machen Sie ein Kreuz in Spalte 2 usw. Wenn Sie ein drittes Mal dieselbe Laufbahn abschließen, können Sie sich auf Ihren „Landsitz im Tessin“ zurückziehen. (Siehe Punkt 14.)

*Ziehen Sie eine oder mehrere rosa Erfahrungskarten, wenn Sie eine Laufbahn abgeschlossen haben. Das heißt, wenn Sie eine Laufbahn abschließen, ziehen Sie eine Karte, beim zweiten Mal zwei Karten usw.

Wenn Sie jedoch eine Laufbahn öfter als dreimal wählen, ist es nur erlaubt, jedes Mal drei Erfahrungskarten zu ziehen.

Wenn Sie die Universitätslaufbahn abschließen,

*ziehen Sie keine Erfahrungskarte; statt dessen erhöhen Sie automatisch Ihr Gehalt um DM 20.000,- und erhalten einen Dokortitel, wenn Sie die Universität verlassen.

*Wenn Sie der erste Spieler sind, der die Universitätslaufbahn abschließt, so können Sie sich unter den angebotenen Titeln einen aussuchen und ihn in der Spalte „Universitätsabschluß“ auf Ihrer Erfolgsaufstellung anzeichnen.

Jeder Titel kann nur einmal verdient werden. Der zweite Spieler, der die Universitätslaufbahn abschließt, hat die Wahl nur unter den drei restlichen Titeln.

* Wenn Sie der fünfte oder sechste Spieler sind, der die Universität verläßt, haben Sie kein Anrecht auf einen Dokortitel. Ihr Studium wird jedoch mit DM 20.000,- Gehaltserhöhung honoriert und auf Ihrer Erfolgsaufstellung notiert.

*Jede Universitätsausbildung, ob mit oder ohne Dokortitel, kann verwendet werden, um die Big business-Laufbahn einzuschlagen.

*Ein Spieler, der den medizinischen Doktorgrad erreicht, kann Zahlungen von Spielern, die im Krankenhaus liegen, entgegen-

nehmen und braucht selbst keine Krankenhausgebühr zu bezahlen. (Wenn keiner der Spieler den medizinischen Dokortitel innehat, sind die Krankenhausgebühren an die Bank zu zahlen!)

***Kein Spieler darf öfter als einmal auf die Universität gehen.**

8. GELEGENHEIT MACHT KARRIEREN

Die gelben Gelegenheitskarten werden dazu verwendet, um **auf** das Anfangsspielfeld einer bestimmten Laufbahn zu kommen. Sie erreichen diese Laufbahn, indem Sie im Uhrzeigersinn um den Spielplan direkt zu dem Feld vorzurücken.

Wenn Sie dabei am „Zahltag“ vorbeikommen, ziehen Sie Ihr Jahresgehalt ein.

Wenn Sie eine Gelegenheitskarte ziehen, können Sie folgendes tun:

* Sie können sie sofort verwenden, indem Sie zu diesem anderen Spielfeld weiterziehen, noch bevor das nächste Mal das Würfeln an Ihnen ist. Nach dem Würfeln legen Sie die Karte auf den Ablagestoß.

* Sie können diese Karte auch aufbewahren und sie jederzeit, wenn Sie an der Reihe sind, ausspielen (anstelle von Würfeln).

* Sie können diese Karte an irgendeinen Spieler zu einem beliebigen frei vereinbarten Preis verkaufen, aber nur, wenn die Reihe des Würfelns an Ihnen oder ihm ist.

* Die Gelegenheitskarten müssen mit der Vorderseite nach oben vor den Spielern aufgelegt werden. Dies vereinfacht das Spiel und beschleunigt das Handeln.

Was Sie mit den Gelegenheitskarten nicht tun dürfen:

* Sie können diese Karten nicht dazu verwenden, eines der Strafspielfelder (Krankenhaus und Arbeitsamt) zu verlassen.

* Wenn Sie mit einer Gelegenheitskarte zum Anfangsspielfeld einer Laufbahn vorrücken, dann müssen Sie diese Laufbahn auch einschlagen. Sie dürfen diese Karten also nicht dazu verwenden, um auf dem Spielplan vorwärtszukommen.

* Wenn Sie eine Laufbahn schon frühzeitig vor deren Abschluß verlassen, um mit einer Gelegenheitskarte eine andere Laufbahn einzuschlagen, dürfen Sie auf der Erfolgsaufstellung keine Erfahrung ankreuzen und keine Erfahrungskarte ziehen.

9. ERFAHRUNGSKARTEN

Die rosa Erfahrungskarten sind in erster Linie für Ihre Laufbahnerfahrung bestimmt und sie machen es Ihnen möglich, vorwärtszukommen. (Die bereits ausgenützte Karte wird abgelegt.)

- * Eine Erfahrungskarte kann jederzeit anstelle des normalen Würfels verwendet werden. Sie kann auf den inneren und **den** äußeren Spielfeldern ausgespielt werden.
- * Erfahrungskarten können jederzeit ver- und gekauft werden, **zu** jedem beliebigen, frei vereinbarten Preis, wenn der Käufer **oder** Verkäufer ans Würfeln kommt.

Was Sie mit den Erfahrungskarten nicht tun dürfen:

- * Sie dürfen nicht sofort verwendet werden, sondern erst, wenn der Spieler mit dem Würfeln wieder an der Reihe ist.
- * Sie können nicht dazu verwendet werden, um eines der **beiden** Straffelder (Arbeitsamt oder Krankenhaus) zu verlassen.
- * Sie können nur immer jeweils eine dieser Erfahrungskarten verwenden, wenn die Reihe an Ihnen ist.

10. ÜBERHOLEN

Sollten Sie auf ein Spielfeld kommen, auf dem bereits die Figur eines anderen Spielers steht, dann können Sie diesen Spieler zum Arbeitsamt schicken. Sie können mit ihm auch eine Gebühr aushandeln, um ihn auf dem Feld stehen zu lassen. Der Spieler, der überholt wird und mangels barer Geldmittel nicht in der Lage ist, zu verhandeln, muß direkt zum Arbeitsamt rücken, d.h. er darf nicht am Zahltag vorbeikommen und Gehalt kassieren.

11. GEHÄLTER

Jede Spielrunde ist ein Jahr im Leben des Spielers. Deshalb kassieren Sie jedesmal, wenn Sie am Zahltag vorbeikommen (durch Würfeln oder Karten), Ihr derzeitiges Jahresgehalt. Sie erhalten kein Gehalt, wenn Sie aufgrund einer Strafe (oder Überholtwerdens) ins Krankenhaus oder zum Arbeitsamt geschickt werden.

- * Ihr Anfangsgehalt beträgt DM 10.000,-. Dieser Betrag ist auf Ihrer Erfolgsaufstellung in der Spalte „Gehaltshöhe“ bereits angehakt.
- * Sie können Ihr Gehalt durch die Erfahrung in verschiedenen Laufbahnen erhöhen oder verringern.

*Wenn Sie die Universitätslaufbahn abschließen, erhalten Sie automatisch eine Erhöhung von DM 20.000,-, was ein Gesamtjahresgehalt von DM 30.000,- ergibt. Alle anderen Gehaltserhöhungen müssen dadurch verdient werden, daß man auf bestimmten Spielfeldern anderer Laufbahnen landet.

* Zeichnen Sie alle Gehaltserhöhungen und -Verringerungen in der Spalte „Gehaltshöhe“ an. Denken Sie daran, daß Sie diesen Betrag nur am Zahltag einziehen dürfen.

* Kosten, die im Laufe einer Spielrunde auf einem äußeren oder inneren Spielfeld zu bezahlen sind, zum Beispiel Gebühren, damit man eine Laufbahn beginnen darf, können nicht von Ihrer Gehaltshöhe abgezogen werden. Solche Ausgaben müssen immer sofort bar bezahlt werden.

*Wenn Ihr Jahresgehalt aufgrund einer Strafe nicht mit glatten DM 10.000,- endet, dann schreiben Sie die tatsächliche Zahl neben die vorgedruckte Zehntausenderzahl, die am nächsten **liegt.**

12. BANKROTT

Jeder Spieler kann jederzeit seinen Bankrott erklären, indem er seine Karten und sein gesamtes Bargeld zurückgibt und auf dem Zahltagsfeld mit einem Tausendmarkschein und einem Erfolgsaufstellungsblatt neu beginnt. Er fängt in jeder Hinsicht ganz neu an, darf jedoch seine Erfolgsaufstellung nicht ändern.

Ein Spieler muß seinen Bankrott anmelden, wenn er auf ein Spielfeld kommt und die dort von ihm geforderte Summe nicht bezahlen kann. Jedoch kann er zuerst versuchen, alle verkäuflichen Dinge, die er besitzt, in Bargeld umzusetzen oder Geld zu leihen. (Siehe nächster Punkt.)

13. VERKAUFEN UND LEIHEN

Zwei Spieler können während des Spiels jederzeit einen Vertrag miteinander abschließen. Dieser kann einschließen: Verkaufen, Leihen (mit oder ohne Zinsen), Ratenzahlungen, Beteiligungen am Unternehmen des anderen oder ähnliches.

Alle diese Verträge unterstehen selbstverständlich der Bedingung, daß kein Spieler seinen Ruhm, sein Glück oder seine Erfahrung, d.h. das, was er bereits auf seiner Aufstellung verzeichnet hat, verleiht, verkauft oder sonst irgendwie weggibt. Gelegenheits- und Erfahrungskarten sind jedoch verkäuflich.

14.RUHESTAND

Wenn Sie irgendeine Laufbahn bereits dreimal eingeschlagen haben, können Sie sich, wenn Sie wollen, auf Ihren Landsitz im Tessin zurückziehen. Sie können also von jedem Spielfeld aus auf das Eckfeld „Landsitz im Tessin“ vorrücken, ausgenommen: **vom** Krankenhaus und Arbeitsamt.

Wenn Sie im Krankenhaus und beim Arbeitsamt die verlangten Gebühren bezahlen, können Sie auch von dort aus nach dem Tessin vorrücken. Daraus ersehen Sie, daß der Ruhestand Sie nicht davor schützt, Gebühren auf Strafspielfeldern bezahlen zu müssen. Sie ziehen ebenso stets im Uhrzeigersinn vorwärts und kassieren Ihr Jahresgehalt ein, wenn Sie am Zahltag vorbeikommen.

Ersatzblocks für die Erfolgsaufstellung erhalten **Sie** in **Ihrem** Spielwarengeschäft.



Parkerspiele der Brohm Spielwaren GmbH

