



„TOP JOB“

Das große Karrierespiel

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan, 6 Spielfiguren in rot, blau, grün, gelb, weiß und orange, 40 grüne Chips, 60 Chancen-, 60 Risiko- und 60 Geldanlagekarten, 99 Positionskarten, 6 Ausbildungskarten, 1 Positionsübersicht, Spielgeld, 1 Würfel und 2 bis 6 Spieler.

Sinn des Spiels:

Jeder Spieler bemüht sich, durch eine zielstrebige Ausbildung und eine planvolle berufliche Karriere, unterstützt durch eine überlegte Geldanlage, möglichst schnell zu Wohlstand zu kommen.

Gewonnen hat derjenige, der am Ende des Spiels das meiste Vermögen besitzt. Zum Vermögen gehören Bargeld (abzüglich eventueller Schulden) und der Besitz von Anlagevermögen.

Die berufliche Karriere vollzieht sich in diesem Spiel in vier Stufen, die durch die vier Ringe des Spielplans symbolisiert sind:

der äußere Ring

— Runde 1 — Ausbildung und Arbeitslose

der zweite Ring von außen

— Runde 2 — Berufsbeginn

der dritte Ring von außen

— Runde 3—mittlere Positionen

der vierte Ring von außen

— Runde 4 — Spitzen-Positionen.

Wie im wirklichen Berufsleben kann man auf unterschiedliche Weise Karriere machen:

Man bleibt ziemlich lange in Runde 1 und absolviert zunächst eine gründliche Ausbildung. Natürlich kostet das Zeit. Man beginnt vielleicht erst später als andere, Geld zu verdienen. Oder aber man sucht sich Berufe aus, bei denen man schnell viel Geld verdienen kann, ohne daß man die notwendigen Qualifikationen nachweisen kann. Man kann dann in den Runden 2, 3 oder 4 seine Ausbildung neben der Berufstätigkeit noch vervollständigen — allerdings ist das im Gegensatz zu Runde 1 mit Kosten verbunden.

Welche Berufe im Spiel vorkommen, zeigt die Übersicht. Spielbar ist das Spiel bereits mit zwei Personen, interessanter wird es mit 3 bis 6 Spielern.

Beginn des Spiels:

Zunächst wird ein Spielführer gewählt, der die Spielkarte ausgibt, als „Bank“ das Spielgeld verwaltet, als „Arbeitsrichter“ in Streitfällen entscheidet, sowie die Einhaltung und Auslegung der Spielregeln überwacht. Bei bis zu 4 Mitspielern kann der Spielführer selbst auch mitspielen, bei größerer Spielerzahl empfiehlt sich das nicht.

Jeder Spieler erhält eine Ausbildungskarte, die er vor sich hinlegt.

Jeder Spieler stellt seine Spielfigur zunächst auf das Startfeld der Runde 1 und erhält dann von der Bank auch gleich erstmalig die Ausbildungsbeihilfe von DM 600,—.

Der Spieler, der in einer Vorab-Würfelrunde die höchste Zahl würfelt, beginnt. Es folgt derjenige, der im Uhrzeigersinn neben ihm sitzt. Jeder, der gewürfelt hat, setzt seine Spielfigur im Uhrzeigersinn um so viele Felder vor, wie er Augen gewürfelt hat.

Wer eine „Sechs“ würfelt, setzt zunächst seine Spielfigur um sechs Felder vor und darf dann noch einmal würfeln.

Verlauf des Spiels:

Jedes mit einem Symbol gekennzeichnete Feld hat eine Bedeutung:

Grüne Felder

sind Lern-Felder

Der Spieler **kann** einen Ausbildungsschritt machen. Aus der Ausbildungskarte geht hervor, welche Möglichkeiten es gibt, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, welche Gebühren ggf. an die Bank zu zahlen sind (Ausbildungsschritte in Runde 1 sind kostenlos). Entschließt sich der Spieler zu einem Ausbildungsschritt, erhält er von der Bank einen grünen Chip, den er zum Nachweis dieses Ausbildungsschrittes auf seine Ausbildungskarte (Kreis) legt.

Achtung! — Jeder Spieler kann während des Spiels höchstens sechs Ausbildungsschritte absolvieren.

Rote und orangefarbene Felder

sind Chancen- und Risiko-Felder.

Der Spieler nimmt von dem Stapel der roten bzw. orangefarbenen Karten die obersten ab, befolgt deren Anweisung und steckt die Karte, wenn nicht anders vermerkt, wieder unter den Stapel.

Gelbe Felder

sind Geldanlage-Felder.

Der Spieler **kann** von der Bank **jeweils eine** gelbe Geldanlage-Karte für DM 5.000,— kaufen, die bei der Endabrechnung mit je DM 7.500,— gezahlt wird.

Anmerkung:

Geldanlage-Karten können während des Spiels jederzeit zum Kaufpreis an die Bank oder zu einem frei vereinbarten Preis an Mitspieler verkauft werden.

Blaue Felder

sind Karriere-Felder.

Der Spieler **kann** vom Spielführer fünf blaue Positionskarten erhalten. Auf blauen Feldern **ohne** Zahl ist das kostenlos (= der Spieler wertet Stellenangebote aus der Zeitung aus). Auf blauen Feldern mit Zahl muß der Spieler den im Feld vermerkten Betrag an die Bank zahlen (= der Spieler hat in der Zeitung eine Stellengesuchanzeige veröffentlicht).

Jeder Spieler erhält nach Wunsch Karten der Runde, in der er gerade ist bzw. der nächst höheren Runde. Arbeitslose (siehe unter „Schwarze Felder“) können blaue

Rote und orangefarbene Felder

sind Chancen- und Risiko-Felder.

Der Spieler nimmt von dem Stapel der roten bzw. orangefarbenen Karten die obersten ab, befolgt deren Anweisung und steckt die Karte, wenn nicht anders vermerkt, wieder unter den Stapel.

Gelbe Felder

sind Geldanlage-felder.

Der Spieler **kann** von der Bank **jeweils eine** gelbe Geldanlage-Karte für DM 5.000,— kaufen, die bei der Endabrechnung mit je DM 7.500,— gezahlt wird.

Anmerkung:

Geldanlage-Karten können während des Spiels jederzeit zum Kaufpreis an die Bank oder zu einem frei vereinbarten Preis an Mitspieler verkauft werden.

Blaue Felder

sind Karriere-Felder.

Der Spieler **kann** vom Spielführer fünf blaue Positionskarten erhalten. Auf blauen Feldern **ohne** Zahl ist das kostenlos (= der Spieler wertet Stellenangebote aus der Zeitung aus). Auf blauen Feldern mit Zahl muß der Spieler den im Feld vermerkten Betrag an die Bank zahlen (= der Spieler hat in der Zeitung eine Stellengesuchanzeige veröffentlicht).

Jeder Spieler erhält nach Wunsch Karten der Runde, in der er gerade ist bzw. der nächst höheren Runde. Arbeitslose (siehe unter „Schwarze Felder“) können blaue

Karten der Runde 2 oder Karten einer der Runden erhalten, von denen sie noch Positionskarten haben und somit in die entsprechende Runde aufsteigen.

Beispiel:

Ein Mitspieler verliert seine Positionskarte von Runde 4, weil er die entsprechenden Qualifikationen nicht nachweisen kann und beginnt als Arbeitsloser neu auf dem Startfeld der Runde 1. In seinem Besitz befindet sich noch eine weitere Karte der Runde 4, die er behalten darf.

Kommt er nun auf ein blaues Feld, so kann er sich entweder Positionskarten der Runde 2 oder der Runde 4 geben lassen. Er wird in diesem Fall die Positionskarten der Runde 4 vorziehen, denn er kann mit einer dieser Karten einen Sprung von Runde 1 zu Runde 4 machen und dabei die Runden 2 und 3 überspringen. Denn, wenn er in der Runde 4 z. B. als 'Generaldirektor arbeitslos wurde, so wird er sich wieder nach einer entsprechenden Position umschauen und beruflich nicht wieder ganz unten anfangen.

Der Spieler **kann** sich aus den Karten eine ihm zusagende Position aussuchen.

Diese Karte behält er, die anderen vier werden wieder unter den blauen Stapel gesteckt. Sobald ein Spieler sich eine Positionskarte ausgewählt hat, bekleidet er die darauf vermerkte Position. Gegebenenfalls wechselt er dabei auf das angrenzende blaue Feld der Runde über, die seiner neuen Position entspricht.

Es ist nicht verboten, auch Positionen anzutreten, für die man (noch) keine ausreichende Qualifikation hat. Auf den nächsten Lern-Feldern kann man fehlende Qualifikationen noch nachholen. Allerdings ist das riskant (siehe „Schwarze Felder“).

Achtung! — Blaue Karten über vorherige Positionen bleiben im Besitz der Spieler.

Schwarze Felder

sind Prüf-Felder.

Jeder Spieler, der hierauf kommt, muß nachweisen, daß er für seine gegenwärtige Position **alle** auf der Positionskarte geforderten Qualifikationen erfüllt. Ähnliche Qualifikations-Nachweise müssen auch aufgrund einiger roter Karten erbracht werden. Kann ein Spieler seine Qualifikationen nicht nachweisen, verliert er seine Position, legt die betreffende Positionskarte zur Seite und beginnt als Arbeitsloser neu auf dem Startfeld der Runde 1. Die übrigen Positionskarten darf er behalten.

„Geld“-Felder

Jeder Spieler, der über ein solches Feld kommt, erhält das auf der blauen Karte der gegenwärtig von ihm bekleideten Position angegebene Gehalt. Lernende und Arbeitslose in Runde 1 erhalten einheitlich DM 600,—.

Darlehen

kann jeder Spieler zu jeder Zeit DM 10.000,—weise — höchstens jedoch DM 50.000,— von der Bank erhalten. Der Darlehensbetrag wird vom Spielführer no-

tiert. Während des Spiels können Schulden nicht getilgt werden.
Bei Spielende werden Schulden mit dem eineinhalbfachen Wert gezählt.

Spielende:

Entweder die Spieler vereinbaren von vornherein eine bestimmte Uhrzeit als Spielende. Oder aber es gilt folgendes:

Glaubt ein Spieler in Runde 4, vor seinen Mitspielern bereits einen genügend großen Vorsprung zu haben, kann er, sobald er auf ein blaues Feld kommt, den „Zeitwurf“ durchführen. Das heißt: er würfelt einmal, und die dabei gewürfelte Zahl ergibt, mit 5 multipliziert, die restliche Spieldauer in Minuten.

Gewonnen hat derjenige, der am Ende des Spiels das meiste Vermögen besitzt. Zum Vermögen gehören Bargeld und Anlagevermögen abzüglich der Darlehensschulden.



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart