

SPIEL DES LEBENS

SPIELANLEITUNG

2-6 SPIELER

INHALT

1 Spielbrett, 6 Autos, 52 rosa und blaue „Leute-Stecker“, 5 Berge, 1 Brücke, 7 Gebäude, 1 Bogen Aufkleber, 1 Drehrad in 3 Teilen, Geld in 5 Nennwerten, 14 Versicherungs-Policen, 18 Karten Bank-Anleihen, 25 Lebensstil-Karten, 9 Gehalts-Karten, 9 Karriere-Karten, 9 Aktien-Karten, 9 Hausbesitz-Karten.

ZIEL DES SPIELES

Reichtümer anhäufen durch das Sammeln von Geld und Lebensstil-Karten. Wer am Ende des Spieles am meisten Geld besitzt, hat gewonnen.

AUFBAU

1. Löse die Gebäude, die Brücke und die Berge vorsichtig aus ihrem Kunststoffrahmen. Falls nötig, sollte man eine Sicherheitsschere zu Hilfe nehmen. Der überbleibende Kunststoff wird in den Müll geworfen.
2. Die Gebäude sind auf der Unterseite numeriert. Befestige die Gebäude auf den passend numerierten Feldern (1 - 7) des Spielbretts. Die vorgestanzten Stücke müssen vorsichtig aus dem Spielbrett herausgedrückt werden, damit die Gebäude, wie in Abb. 1 gezeigt, auf ihre Plätze gesetzt werden können.
3. Die Berge und die Brücke sind ebenfalls numeriert. Nimm den Aufkleberbogen mit den Wege-Feldern 8 - 11. Löse das Wege-Feld Nr. 8 ab und befestige es vorsichtig an dem Berg mit der Nummer 8, wie in Abb. 2 gezeigt. Befestige die anderen Aufkleber auf die gleiche Weise an den anderen Bergen und der Brücke. Stelle dann Berge und die Brücke an die numerierten Felder des Spielbretts. Drücke vorsichtig die ausgestanzten Reste aus dem Spielbrett und befestige die Kunststoffteile an ihrem Platz.
4. Drücke die mehrfarbige Drehscheibe aus dem Kartonbogen und stecke sie in das Drehrad, wie in Abb. 3 gezeigt. Platziere das zusammengebaute Drehrad auf dem Stift in der Mitte der Drehrad-Basis. Drücke den Drehrad-Pfeil wie gezeigt in die Öffnung auf dem Rand des Drehrads.
5. Drücke die Reste aus den mit 12 bezifferten Löchern in der Mitte des Spielbrettes heraus. Setze das Drehrad hinein.
6. Löse alle blauen und rosanen Leute-Stecker aus ihren Halterungen.
7. Drücke alle Lebensstil-Karten aus ihren Karten-Bögen. Gib den Abfall zum Müll.

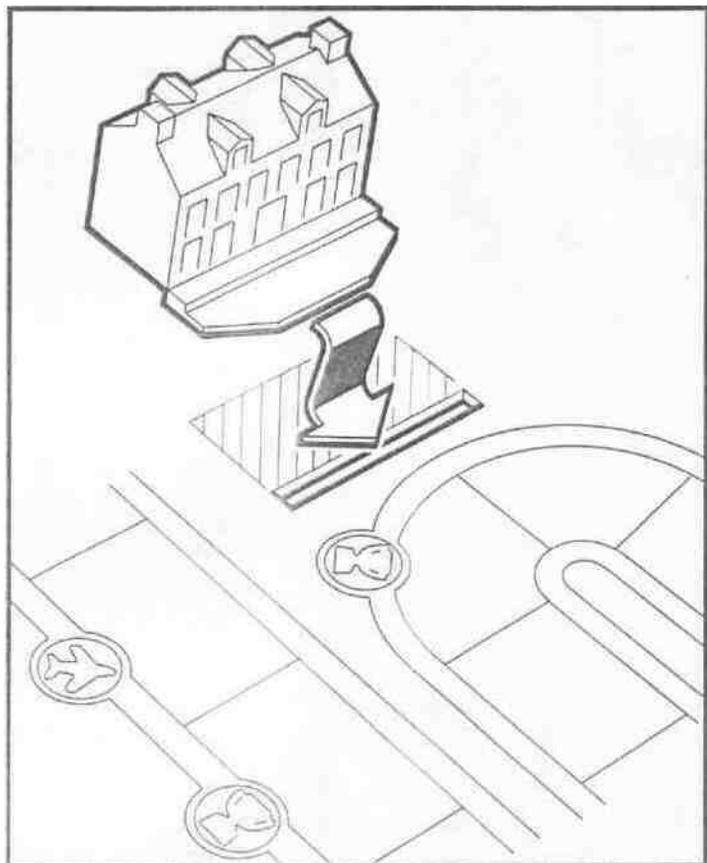


Abbildung 1

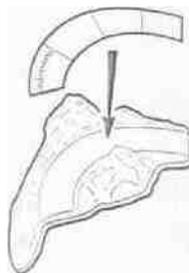


Abbildung 2

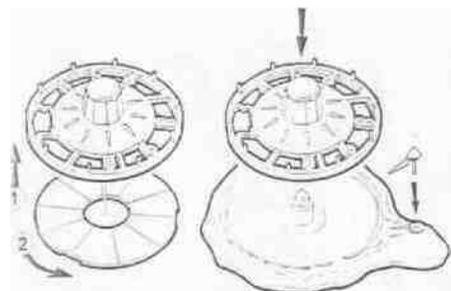


Abbildung 3

VORBEREITUNG DES SPIELS

Lebensstil-Karten

Mische alle Lebensstil-Karten und lege sie mit der Vorderseite nach unten auf einen Stapel neben dem Spielfeld. Nimm die vier obersten Karten von diesem Stapel, ohne sie anzuschauen, und lege sie mit der Vorderseite in die Nähe der MILLIONÄRS-VILLA. Die übrigbleibenden Karten bilden den Stapel, von dem man Karten nachzieht.



Karten

Trenne sie in vier Stapel: Karriere, Gehalt, Hausbesitz und Aktien. Lege jeden Stapel mit der Vorderseite nach unten neben dem Spielbrett ab.

Versicherungs-Policen & Bank-Anleihen

Nimm die Karten Auto-Versicherungen, Haus-Versicherungen und Bank-Anleihen und lege die drei Stapel offen neben das Spielbrett.

Geld

Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Dieser Spieler kümmert sich um alle einzuzahlenden und auszubehenden Gelder der Bank. Er trennt das Geld nach den Nennwerten und teilt dann an jeden Spieler 10.000 Mark aus.

Autos und Stecker

Jeder Spieler wählt ein Auto und steckt entweder einen blauen oder einen rosafarbenen Stecker auf den Fahrersitz. Alle Spieler stellen ihr Auto auf das Startfeld. Die überschüssigen Autos werden aus dem Spiel genommen.

jetzt ist es an der Zeit, daß Du etwas aus Deinem Leben machst!

DER ABLAUF DES SPIELS

Zu Beginn des Spiels drehen alle Spieler einmal am Drehrad. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der erste Zug

Entscheide Dich, ob Du direkt eine Karriere starten oder erst eine Universität besuchen willst. Ein Universitätsbesuch eröffnet mehr Karrierechancen, aber er kostet auch Zeit und Geld bis zum Abschluß.

Ziehen

Drehe das Rad. Dann ziehst Du Dein Auto um so viele Felder vorwärts, wie das Rad anzeigt. Bewege das Auto immer vorwärts, in Richtung der Pfeile. Falls Du auf einem bereits besetzten Feld landen würdest, mußt Du bis zum nächsten freien Feld vorziehen. Befolge dann die Anweisung des Feldes, auf dem Du gelandet bist.

KARRIERE-WEG

Falls Du Dich entschieden hast, eine Karriere zu beginnen, stellst Du Dein Auto auf das Feld KARRIERE-START und führst folgende Aktionen durch:

1. Ziehe eine Karriere-Karte

Ein anderer Spieler hält den verdeckten Stapel Karriere-Karten ausgefächert vor Dich hin. Ziehe eine Karte aus dem Stapel. Falls Du eine Karte ziehst, auf der "Abschluß benötigt" steht, steckst Du sie zurück und ziehst noch einmal.



2. Ziehe eine Gehalts-Karte

Ein anderer Spieler hält den verdeckten Stapel Gehalts-Karten ausgefächert vor Dich hin. Ziehe Dir eine Karte aus dem Stapel.

3. Weiter bewegen

Lege die Gehalts- und die Karriere-Karte offen vor Dich hin. Drehe nun das Rad und ziehe weiter.

UNIVERSITÄTS-LAUFBAHN

Falls Du Dich entscheidest die Universität zu besuchen, stellst Du Dein Auto auf das Feld UNIVERSITÄT-START und führst folgende Aktionen durch:

1. Geld leihen

Du leihst Dir 40.000 Mark von der Bank (siehe Bank-Anleihen) und bezahlst damit sofort Deine Studiengebühren.

2. Karriere-Wahl

Wenn Du das Feld KARRIERE-WAHL erreichst, mußt Du anhalten, auch wenn Du Schritte übrig hast. Mache dann folgendes:



Ziehe eine Karriere-Karte

Ziehe drei Karriere-Karten verdeckt aus dem Stapel. Schau sie an, wähle eine aus und stecke die anderen zurück in den Stapel. Siehe 'Karriere-Führer' unten.

Ziehe eine Gehalts-Karte

Ziehe drei Gehalts-Karten verdeckt aus dem Stapel. Schau sie an, wähle eine aus und stecke die beiden anderen zurück in den Stapel.

3. Weiter bewegen

Lege Deine Karriere- und Deine Gehalts-Karte offen vor Dich hin. Drehe am Rad und ziehe weiter.

KARRIERE-FÜHRER

Wieviel Geld Du erhältst, hängt nicht nur vom Gehalt ab, sondern auch davon, wie oft Du auf einem Karriere-Feld landest (Felder mit Symbolen, die Deinen Karriere-Karten entsprechen). Wenn Du z.B. der Buchhalter bist, müssen die anderen Spieler Dich immer dann bezahlen, wenn sie auf Karriere-Felder 'Steuerschulden' kommen. Ob jemand auf Deinem Karriere-Feld landet, ist pure Glückssache - also kannst Du jede Karriere wählen, die Du magst! Warum nicht abenteuerlustig sein und bei jedem neuen Spiel eine andere Karriere wählen!

DIE FELDER DES SPIELPLANS

Farbige Felder

Wenn Du mit Deinem Auto über den Spielplan fährst, achte auf die Farben der Felder, auf denen Du landest - sie sind wichtig! Hier sind ihre Bedeutungen:

Orange

Die meisten Felder sind orangefarben. Wann immer Du auf einem orangefarbenen Feld landest, mußt Du die Anweisungen befolgen, die auf dem Feld angegeben sind.

Blau

Wenn Du auf einem blauen Feld landest, kannst Du die Anweisungen befolgen, mußt es aber nicht.

Grün

Das sind ZAHLTAG-Felder. Wenn Du hier landest, erhältst Du Dein Gehalt von der Bank.

Rot

Es gibt drei dieser Felder: KARRIERE-WAHL, HEIRAT und KAUF EIN HAUS. Wenn Du ein solches Feld erreichst, mußt Du sofort anhalten - auch wenn Du noch Schritte übrig hast. Befolge die Anweisungen, drehe dann das Rad und ziehe weiter. Die roten Felder enthalten spezielle Anweisungen, die separat erklärt werden.

Lebensstil-Felder

Diese Felder stellen Leistungen und gute Taten dar, die Dir helfen könnten, reich zu werden.

Wann immer Du auf einem LEBENSSTIL-Feld landest, nimmst Du eine Lebensstil-Karte vom Stapel. Lies die Lebensstil-Karte jetzt nicht! Lege sie verdeckt, bis zum Ende des Spiels, vor Dich hin.

Falsch der Kartenstapel Lebensstil aufgebraucht ist, nimmst Du Dir eine Karte von einem anderen Spieler.

Karriere-Felder

Die Symbole auf diesen Feldern entsprechen denen auf den Karriere-Karten, Spieler erhalten Geld von jedem Gegner, der auf diesem Feld landet. Wenn Du auf einem Karriere-Feld landest, machst Du folgendes:

Wenn ein Gegner die passende Karriere-Karte besitzt, mußt Du ihm den angegebenen Betrag zahlen.

Wenn Du die passende Karte besitzt, zahlst Du nichts.

Wenn niemand die passende Karte besitzt, mußt Du den angegebenen Betrag an die Bank zahlen.

Z.B.: Das Feld 'Ski-Unfall' ist eine Karriere-Feld des Doktors. Wenn Du dort landest, mußt Du 5.000 Mark an den Spieler bezahlen, der die Karriere-Karte Doktor besitzt.



Das Symbol auf diesem Karriere-Feld entspricht dem Symbol auf der Karriere-Karte Doktor. Der Doktor erhält 5.000 Mark von jedem Spieler, der hier landet.

Steuerschulden-Feld

Dies sind die Karriere-Felder des Buchhalters. Wenn Du auf einem 'Steuerschulden'-Feld landest, zahlst Du dem Buchhalter die auf Deiner Gehalts-Karte angegebene Steuer. Wenn Du der Buchhalter bist, zahlst Du nichts. Wenn es keinen Buchhalter gibt, zahlst Du an die Bank.



Polizist

Es gibt nur ein Karriere-Feld für den Polizisten: Immer wenn Du zu schnell unterwegs warst, (eine 10 gedreht hast) mußt Du dem Polizisten 5.000 Mark bezahlen!

Wenn Du der Polizist bist, liegt es an Dir, auf jede gedrehte 10 zu achten. Falls Du eine 10 nicht bemerkst, mußt der Schnellfahrer nichts bezahlen. Anmerkung: Wenn es keinen Polizisten im Spiel gibt, muß man auch keine Strafe bezahlen, wenn man eine 10 dreht.

Du bist entlassen & Mid-Life Crisis

Wenn Du auf einem dieser beiden Felder landest, mußt Du die Karriere wechseln!

Lege Deine bisherigen Karriere-Karte weg und ziehe eine neue verdeckt vom Stapel. Wenn Du eine Karte ziehst, auf der 'Abschluß benötigt' steht und Du hast die Universität nicht besucht, mußt Du sie zurückstecken und eine neue ziehen.

Wiederhole dies mit der Gehalts-Karte.

Abendschule

Wenn Du auf einem dieser Felder landest, kannst Du Karriere und Gehalt wechseln, aber nur wenn Du willst!

Ziehe zwei Karriere-Karten vom Stapel. Wähle eine der Karten oder behalte Deine alte Karriere-Karte. Mache das gleiche mit Deiner Gehalts-Karte. Stecke dann die nicht gewählten Karten zurück in ihre Stapel.

Zahltag

Wenn Du auf einem ZAHLTAG-Feld landest, kassiere Dein Gehalt von der Bank, bevor Du andere Anweisungen befolgst. In manchen Runden kannst Du Dein Gehalt auch mehrmals kassieren!



Heirat

Wenn Du dieses Feld erreichst, halte an - auch wenn Du noch Schritte übrig hast. Nimm eine Lebensstil-Karte und setze Ehemann oder Ehefrau (blauer oder rosafarbener Stift) in Dein Auto. Drehe dann das Rad und bewege Dich weiter.





Babies

Wenn Du auf einem Feld 'Baby; Ein junge' oder 'Baby: Ein Mädchen' landest, setze einen blauen oder rosafarbenen Stift in Dein Auto. Und vergiß nicht, eine weitere Lebensstil-Karte aufzunehmen!

Kauf ein Haus

Wenn Du ein solches Feld erreichst, halte an - auch wenn Du noch Schritte übrig hast. Ein anderer Spieler hält den verdeckten Hausbesitz-Stapel ausgefächert vor Dich hin. Ziehe eine Hausbesitz-Karte aus dem Stapel und zahle an die Bank den Preis auf der Karte (nicht den Versicherungsbetrag). Wenn Du zu wenig Geld hast, mußt Du es Dir von Der Bank leihen (siehe 'Bankanleihen' unten). Drehe dann das Rad und bewege Dich weiter.

Falls Du das Landhaus ziehst, zahle 200.000 Mark an die Bank.



VERSICHERUNGEN, AKTIEN UND ANLEIHEN

Autoversicherung

Du kannst zu Beginn Deines Zuges jederzeit eine Autoversicherung kaufen. Zahle 10.000 Mark an die Bank und nimm eine Versicherungs-Police. Das Auto ist nun im Falle eines Unfalls, einer Beschädigung oder eines Diebstahl geschützt. Während des Spiels kannst Du auf Feldern landen, auf denen das Auto beschädigt oder gestohlen wurde. Ohne Versicherung wird eine Strafe fällig.



Hausbesitzer-Versicherung

Du kannst zu Beginn Deiner Runde, aber erst nachdem Du ein Haus gekauft hast, eine Hausversicherung kaufen. Zahle an die Bank den Versicherungsbetrag, der auf der Hausbesitz-Urkunde angegeben ist und nimm eine Versicherungs-Police. Z.B.: Falls Du das Landhaus besitzt, mußt Du 50.000 Mark bezahlen. Du bist nun gegen Überschwemmungen, Stürme und Einbrüche gesichert. Falls Du nun auf einem Feld landest, welches Dir sagt, daß Dein Haus beschädigt wurde, mußt Du nichts für die Reparaturen bezahlen!



AKTIENPAKET

Man kann nur ein Aktienpaket während des Spiels kaufen, aber Du kannst es jederzeit zu Beginn Deines Zuges kaufen. Zahle an die Bank 50.000 Mark und nimm eine Aktien-Karte Deiner Wahl aus dem Stapel.

Wenn ein Spieler (Du eingeschlossen!) die Nummer auf Deiner Aktienkarte dreht, erhältst Du 10.000 Mark von der Bank!

Wenn Du auf dem Feld 'Aktienmarkt-Boom' landest, nimm eine Aktienkarte (Du mußt dafür nicht bezahlen), auch wenn Du schon eine besitzt.

Wenn Du Deine einzige Aktienkarte beim 'Aktienmarkt-Crash' verlierst, kannst Du eine neue in den folgenden Runden kaufen.

Wenn Du das Aktienpaket Nummer 6 wählst, kassierst Du jedesmal 10.000 Mark von der Bank, wenn eine 6 gedreht wird.



BANKANLEIHEN

Du kannst Dir von der Bank in jeder Runde Geld leihen. Du nimmst Dir eine oder mehrere Bankanleihen (jede ist 20.000 Mark wert). Der Bankhalter zahlt Dir dann den entsprechenden Betrag aus.

Du zahlst alle Bankanleihen an die Bank zurück (mit jeweils 5.000 Mark Zinsen), wenn Du in den Ruhestand gehst, oder in jeder beliebigen Runde vorher.



RUHESTAND

Wenn Du das RUHESTAND-Feld erreichst, hältst Du an - auch wenn Du noch Schritte übrig hast. Erledige dann folgendes:

Zahle alle ausstehenden Anleihen an die Bank zurück.

Nimm Deine Karriere-, Gehalts-, Verskerungs- und Hausbesitz-Karten aus dem Spiel. Behalte Deine Aktienkarte - Du kannst immer noch Geld kassieren, wenn Deine Nummer gedreht wird!

Wenn Du glaubst, Du besitzt das meiste Geld, stellst Du Dein Auto auf die MILLIONÄRS-VILLA (es dürfen beliebig viele Autos auf diesem Feld stehen). Andernfalls stellst Du Dein Auto auf den Landsitz.

Wo auch immer Du in den Ruhestand gehst, warte dort, bis alle Spieler in den Ruhestand gegangen sind.

WARNUNG! Wenn Du in der MILLIONÄRS-VILLA in den Ruhestand gegangen bist, sind Deine Lebensstil-Karten nicht in Sicherheit! Wenn der Stapel leer ist, können die anderen Spieler Karten von Dir nehmen, wenn sie auf einem LEBENSSTIL-Feld landen.

Wenn Du im Landsitz in den Ruhestand gegangen bist, erhältst Du eine zusätzliche Lebensstil-Karte. Hier sind Deine Lebensstil-Karten sicher. Wenn der Stapel leer ist, können die anderen Spieler keine von Deinen Karten nehmen, wenn sie auf ein LEBENSSTIL-Feld kommen.



DASSPIEL GEWINNEN

Wenn alle Spieler im Ruhestand sind, zählen zuerst die Spieler in der MILLIONÄRS-VILLA ihr Geld. Der reichste Spieler erhält die vier Lebensstil-Karten, die neben der MILLIONÄRS-VILLA liegen. Falls zwei Spieler gleich viel Geld haben, nimmt jeder zwei Lebensstil-Karten.

Nun drehen alle Spieler ihre Lebensstil-Karten um, um zu sehen, welche Leistungen sie in ihrem Leben vollbracht haben! Jeder Spieler addiert den Betrag seiner Karten zusammen. Alle Spieler zählen ihr Geld und addieren den Kartenbetrag dazu (Wert der Lebensstil-Karten und das gesamte Geld).

Der reichste Spieler gewinnt das Spiel!

