

# SPIEL DES LEBENS

## ANLEITUNG

### 2-6 SPIELER

#### INHALT

1 Spielbrett	2 Flaggen
3 Berge	Spielgeld in 5 verschiedenen Nennwerten
1 Zoll-Brücke	30 Lebensversicherungs-zertifikate
7 Gebäude	12 Kredit-Karten
1 Glücksrad	24 Status-Symbol-Karten
1 Zahlenstreifen	1 Bogen Aufkleber
60 Karne-Karten	10 Gehalts-Karten
60 Karne-Karten	1 Geld-/Kartenständer
Rosa und blaue Stifte	1 Aufbau-Anleitungsheftchen

#### ZIEL DES SPIELS

Beim Spiel des Lebens das meiste Geld gescheffelt zu haben, wenn schließlich alle Spieler den Altersruhesitz oder die Herrschaftliche Villa erreicht haben.

#### VOR DEM SPIEL

1. Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt, er teilt jedem Mitspieler 3.000.- zu.
2. Alle Mitspieler wählen sich ein Auto und jeder steckt einen blauen oder rosa Stift (rosa für weibliche, blau für männliche Spieler) in den Fahrersitz. Alle Autos werden aufs START-Feld gestellt.
3. Karriere-Karten und Gehalts-Karten werden gut durchgemischt und verdeckt in zwei Stapeln **auf** den Tisch **gelegt**.
4. Die Status-Symbol-Karten werden ebenfalls gut durchgemischt und aufgedeckt neben das Spielbrett gelegt.
5. Alle Mitspieler drehen das Glücksrad einmal. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel, das dann im Uhrzeigersinn reihum weitergeht.

#### UND JETZT GEHT'S LOS:

##### KARRIERE ODER UNIVERSITÄT?

Während Du noch auf dem Start-Feld stehst, mußt Du entscheiden, welchen Weg Du nehmen willst: den kürzeren Karriere-Weg oder den längeren und möglicherweise besser bezahlten Weg über die Universität.  
Wenn Du Dich für den Universitäts-Weg entscheidest, mußt Du sofort 20.000.-Studiengebühren bezahlen, dafür mußt Du einen Kredit aufnehmen (s. hierzu Kredit von der Bank weiter unten). Du darfst dann bei Deinem nächsten Zug diesen Weg nehmen. Am Ende des Weges über die Uni mußt Du am Karriere-Wahl-Feld anhalten. Zieh jeweils die drei obersten Karten vom Karriere-Karten- und vom Gehalt-Karten-Stapel und wähle jeweils eine davon aus.  
Wenn Du Dich gleich für den Karriere-Weg entscheidest, mußt Du sofort eine Karriere-Karte und eine Gehalt-Karte von den Stapeln ziehen. Ziehst Du eine Karriere Karte, die ein Universitäts-Diplom erfordert, leg sie unter den Stapel zurück und zieh eine neue. Denn nur wer die Universität absolviert hat, darf diese Karten behalten. Wenn Du jeweils eine Karriere- und eine Gehalts-Karte hast, kannst Du Deine Reise durchs Leben antreten.

##### DER GRUNDZUG

Wer an der Reihe ist, dreht das Glücksrad und zieht um die gedrehte Zahl an Feldern weiter. Landet er auf einem von einem Mitspieler besetzten Feld, zieht er zum nächsten freien Feld weiter vor, es sei denn, der Mitspieler steht auf einem Stop-Feld. Stop-Felder sind die einzigen Felder, die mehrere Spieler gleichzeitig besetzen dürfen.  
Wer ein rotes Stop-Feld vor sich hat, muß dort anhalten, unabhängig davon, wieviele Felder er noch ziehen dürfte. Er folgt dann den Anweisungen auf diesem Feld. Einige rote Stop-Felder liegen an einer Weggabelung. Wer dort steht, muß vor dem nächsten Dreh des Glücksrades entscheiden, welchen Weg er nehmen will. Die kürzere Route ist riskanter mit wenigen **Chancen**, viel Geld zu verdienen, aber mit vielen Chancen, Geld zu verlieren. Die Entscheidung muß jeder selbst treffen.

##### DIE SCHRITTE DES ZUGS

*Wer an der Reihe ist, muß folgendes tun:*

1. Er zieht sein Gehalt ein.
2. Er entscheidet an einer Weggabelung vor dem Dreh des Glücksrades, welchen Weg er nehmen will.
3. Er dreht das Glücksrad.
4. Er zieht um die gedrehte Zahl an Feldern weiter und folgt den Anweisungen auf dem Feld, auf dem er landet.
- & Er kauft sich eine Lebensversicherungs-police, wenn er es will bzw. es sich leisten kann.

##### KREDIT VON DER BANK

Wer plötzlich knapp bei Kasse ist, kann bei der Bank einen Kredit in Höhe von 20.000.- aufnehmen, mit dem mögliche Schulden getilgt werden können. Er bekommt vom Bankhalter eine Kredit-Karte (sofern eine verfügbar ist) und das Geld von der Bank.

Auf geliehenes Geld werden Zinsen fällig, und für jeden Kredit über 20.000.- müssen 25.000.- zurückgezahlt werden. Die Zurückzahlung kann jederzeit erfolgen. Wer sich auf den Altersruhesitz zurückzieht und Kredite noch nicht zurückgezahlt hat, muß für jede Kredit-Karte die er noch hat, 50.000.- an die Bank zahlen. Ein Spieler darf höchstens vier Kredit-Karten zur gleichen Zeit besitzen.

## **LEBENSVERSICHERUNGS-ZERTIFIKATE**

Am Ende eines Durchgangs darf man ein Lebensversicherungs-zertifikat im Wert von 25.000- erwerben, solange diese verfügbar sind. Lebensversicherungen sind eine sehr lohnende Geldanlage, da sie im Wert auf 50.000.- gestiegen sind, wenn sich der Besitzer zur Ruhe setzt. Jederzeit kann ein Spieler bei Geldknappheit ein Zertifikat für 15.000.- an die Bank zurückverkaufen oder es zu einem frei auszuhandelnden Preis an Mitspieler verkaufen.

## **SPEZIAL-FELDER**

Auf der Reise durchs Leben kommt man auf verschiedene Spezial-Felder:

## **KARRIERE-FELDER**

Jedes dieser Felder zeigt eines von 10 Karriere-Karten-Symbolen, und wer auf einem solchen Feld landet, muß die dort angegebene Summe an den Spieler zahlen, der diese Karte besitzt. Hat keiner diese Karte, zahlt er das Geld an die Bank. Hat der Spieler diese Karte selbst, muß er nichts zahlen. Manchmal kann ein Wechsel der Karriere angezeigt sein. Wer zum Beispiel auf dem Feld "Du bist entlassen" oder dem Feld "Midllfe-crisis" landet muß seine augenblickliche Karriere-und Gehalt-Karten unter den Stapel zurücklegen und zwei ganz neue dafür ziehen. Zur Erinnerung: Wer eine Karriere- Karte zieht, die ein Universitäts-Diplom voraussetzt, die Uni aber nicht besucht hat, legt diese Karte zurück und zieht eine andere.

## **HEIRAT**

Wer am Heirats-Feld vorbeikommt, muß dort anhalten. Er steckt einen blauen oder rosa Stift in den Beifahrersitz (das ist der Ehepartner), und dreht das Glücksrad in der Hoffnung, Geschenke von den Mitspielern zu bekommen. Darüber entscheidet die gedrehte Zahl:

4.000.-zahlt jeder Mitspieler bei einer 1, 2 oder 3.

2.000.-zahlt jeder Mitspieler bei einer 4, 5 oder 6.

Nichts zahlen die Mitspieler bei einer 7, 8, 9 oder 10.

## **KINDER BEKOMMEN**

Wer auf einem Feld landet, das einem sagt, daß man einen Sohn, eine Tochter oder Zwillinge bekommt, folgt den Anweisungen auf diesem Feld. Er darf nicht vergessen, blaue oder rosa Stifte ins Auto zu stecken. Reicht die Zahl der Sitze für den Kindersegen nicht aus, müssen alle, wie im richtigen Leben, etwas zusammenrücken.

## **ZUR KASSE BITTEN**

Wer auf einem Feld landet, das einen auffordert, einen anderen Spieler zur Kasse zu bitten, wählt einen Mitspieler aus, der für die angezeigte Summe aufkommen muß. Dieser Spieler muß zahlen, selbst wenn das für ihn heißt, einen Kredit bei der Bank aufzunehmen.

## **STATUS-SYMBOLLE**

*Der Besitz von Status-Symbolen.*

Wer auf einem Status-Symbol-Feld landet, hat die Chance, eines von verschiedenen prestigeträchtigen Status-Symbolen für die auf dem Feld angegebene Summe zu erwerben. Will er kaufen, muß er die oberste Karte vom Stapel ziehen. Will er nicht kaufen, muß er die oberste Karte ebenfalls vom Stapel nehmen und unter den Stapel stecken. Damit ist sein Durchgang beendet. Alle Status-Symbole haben einen Wiederverkaufswert, der auf der Karte steht. Die Spieler können Status-Symbole während ihres Durchgangs an die Bank verkaufen. Wer sich dazu entschließt, legt die entsprechende Karte unter den Stapel zurück und bekommt das Geld vom Bankhalter. Die Spieler können auch untereinander zu frei auszuhandelnden Preisen Status-Symbole kaufen und verkaufen.

Warum Status-Symbole kaufen?

Die Bedeutung der Status-Symbole liegt für die Spieler darin, daß sie bestimmte Gebühren mit der Karte umgehen können, wenn sie auf Feldern landen, die eine Zahlung verlangen. Sie können dann, statt bar zu bezahlen, die entsprechende Status-Symbol-Karte dafür in Zahlung geben.

Man sollte im Auge behalten, daß Status-Symbole zum Erreichen der Herrschaftlichen Villa benötigt werden könnten, wenn das Bargeld nicht ausreicht.

Status-Symbol Besitzer können auch an den Mitspielern Geld verdienen: Landet ein Gegenspieler auf einem bestimmten Feld, so kann er dazu aufgefordert werden, eines der Status-Symbole des Mitspielers zu nutzen und dafür die auf der Status-Symbol-Karte angegebene Summe zu zahlen. Besitzt kein Spieler die entsprechende Karte, muß das Geld an die Bank gezahlt werden.

## **SPIELBANK**

Landet ein Spieler auf einem Spielbank-Feld, erhält er 20.000.-, die er behalten oder auf den Gewinn der auf dem Feld angezeigten Summe zum Spiel einsetzen kann. Entscheidet er sich zu spielen, muß er;

1. zwei Zahlen zwischen 1 und 10 auswählen.
2. die beiden weißen Flaggen an die ausgewählten Zahlen auf dem Zahlenstreifen am Glücksrad stecken.
3. das Glücksrad drehen.
4. Kommt eine der ausgewählten Zahlen, gewinnt er.
5. Er kassiert die Summe, die er erspielt hat, vom Bankhalter.
6. Der Original-Spieleinsatz geht immer an die Bank, gleichgültig, ob der Spieler gewinnt oder verliert.

## STEUERZAHLUNG

Wenn Du auf einem Steuerzahlungs-Feld landest, dreh das Glücksrad, um zu ermitteln, wer die Steuer bezahlt. Darüber entscheidet die Farbe des Feldes, auf dem das Glücksrad stehengeblieben ist und der farblich zu dieser Karriere-Karte paßt. Der Spieler mit dieser Karte muß die Steuer, die auf seiner Gehalt-Karte angezeigt ist, an die Bank zahlen.

## ZUR RUHE SETZEN

Wer das Altersruhesitz-Feld unmittelbar vom dem überqueren der Zoll-Brücke erreicht, muß sich mit dem Gedanken vertraut machen, sich zur Ruhe zu setzen. Er muß folgendes tun:

1. Er verkauft alle seine Lebensversicherungs-zertifikate für jeweils 50.000.- an die Bank.
2. Er kassiert pro Kind 25.000.- von der Bank.
3. Er zahlt alle Kredit-Karten an die Bank zurück (je 50.000.-).
4. Er legt seine Gehalt-Karte ab. Spieler im Ruhestand bekommen nicht mehr zu Beginn jeden Durchgangs ihr Gehalt, Sie zahlen andererseits aber auch keine Steuern mehr.

## ZOLL-BRÜCKE

Wer die Zoll-Brücke überquert, zahlt jeweils 50.000.- an den ärmsten Spieler in der Runde. Der ärmste Spieler ist immer der mit dem wenigsten Bargeld. Status-Symbole, Lebensversicherungs-zertifikate oder Verbindlichkeiten wie Kredit-Karten werden nicht berücksichtigt. Ist der Spieler auf der Zoll-Brücke der ärmste, bekommt er von der Bank 50.000.-.

## WIE MAN DIE HERRSCHAFTLICHE VILLA ERREICHT

Wer die Zoll-Brücke überquert hat, muß danach versuchen, die Herrschaftliche Villa zu erreichen. Die Felder auf dem Weg dorthin entscheiden darüber, ob ihm dieses Vorhaben gelingt oder nicht. Und genau jetzt können die Status-Symbole von unschätzbarem Wert sein. Wer auf Feldern landet, auf denen eine Zahlung oder die Abgabe einer Status-Symbol-Karte verlangt wird, kann einfach die verlangte Karte abgeben-sofern er sie besitzt-und spart eine Menge Bargeld.

## DER ALTERSRUHESTZ

Wem das Geld ausgeht, bevor er die Herrschaftliche Villa erreicht hat, geht direkt zum Altersruhesitz weiter. Bei jedem folgenden Durchgang wählt er dann zwei Zahlen aus, auf die er spielt, und dreht das Glücksrad. Gewinnt er, bekommt er 50.000.-, gewinnt er nicht, bekommt er nichts.

## DIE HERRSCHAFTLICHE VILLA

Wer als erster Spieler die Herrschaftliche Villa erreicht, was nicht mit genauer Augenzahl geschehen muß, bekommt einen Bonus von 200.000.-. Wenn man sich in der Villa aufhält, wird jede Folge-Runde ein Glücks-Spiel: Der Spieler wählt zwei Zahlen aus, auf die er spielt, und dreht das Glücksrad (Ablauf wie beim Landen auf dem Spielbank-Feld). Er muß 20.000.-, 50.000.- oder 100.000. von seinem eigenen Geld einsetzen und bekommt im Falle des Gewinns den fünffachen Einsatz zurück. Wie beim Spielbank-Feld geht der Einsatz selbst immer an die Bank.

## WER GEWINNT?

Hat der letzte Mitspieler den Altersruhesitz oder die Herrschaftliche Villa erreicht, ist das Spiel beendet. Alle Spieler zählen ihr Geld, der reichste Spieler in der Runde ist der Gewinner des Spiels!

## AUFBAUANLEITUNG

Ehe "Spiel des Lebens" gespielt werden kann, sind ein paar Handgriffe für den Aufbau des dreidimensionalen Spielbretts erforderlich. Das ist ganz einfach, und das Spielbrett muß nach dem Spiel nicht wieder abgebaut werden. Die Aufbauten sitzen fest, das Brett kann gefaltet und mit den Aufbauten in der Packung aufbewahrt werden.

## GEBÄUDE

1. Das Spielbrett wird aufgeklappt. Die 12 numerierten, vorgestanzten Formteile müssen -am besten mit 1 beginnend - aus dem Spielbrett herausgenommen werden. Eine Messerspitze könnte hilfreich sein: Sie wird unter das Formteil geschoben und diese vorsichtig herausgehoben.
2. Die Gebäude sind ebenfalls numeriert, und zwar unter der vorstehenden flachen Stellfläche. Gebäude 1 wird mit dieser Stellfläche unter das Spielfeld am Ende der herausgenommenen Form 1 geschoben (s. Abb. 1). Und zwar so weit es geht (s. Abb. 2). Das Gebäude muß sauber im dem Ausschnitt stehen. Dann wird es in die entgegengesetzte Richtung geschoben (s. Abb. 3), so daß das kleine überstehende Ende der Stellfläche ebenfalls unter das Spielfeld rutscht und festen Halt hat. (Durch Umkehren des ganzen Vorgangs können die Gebäude wieder aus dem Spielfeld entfernt werden).
3. Auf die gleiche Art werden alle anderen Gebäude (2-7) auf dem Spielbrett befestigt (Gebäude 3 und 7 sind gleich).

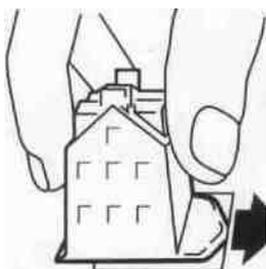


ABB.1.

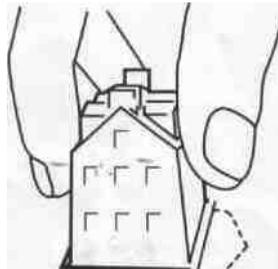


ABB. 2.



ABB. 3.

## BERGE UND BRÜCKE

Die 3 Gebirgs-Aufbauten -mit 8, 9 und 10 - und Brücke - mit 11 markiert - werden mit den 4 bedruckten Spielweg-Aufklebern vom Bogen beklebt. Die Aufkleber sind entsprechend markiert: Nr 8 zu Nr. 9 usw. (s. Abb. 4). Dann werden diese Aufbauten auf die gleiche Art wie die Gebäude auf dem Spielbrett befestigt.

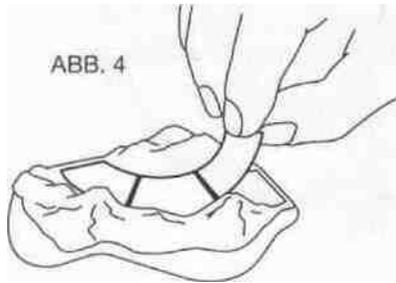


ABB. 4

## GLUCKSRAD UND DREHSCHLEIBE

Das Glücksrad paßt zu dem mit 12 markierten Ausschnitt auf dem Spielbrett. Der gesamte Ausschnitt wird aus dem Spielfeld genommen, nur das farbige Rad in der Mitte und der gebogene Glückszahlen-Streifen werden zurückgehalten (s. Abb. 5). Jetzt wird die weiße numerierte Drehscheibe aus dem Aufbau herausgenommen und verdeckt hingelegt. Das farbige Rad wird mit der bedruckten Seite nach unten auf die Drehscheibe gelegt. Die Nocken müssen in die Ausschnitte des Rades passen. Dann wird die Scheibe festgedrückt (s. Abb. 6). Jetzt wird der untere Teil des Glücksrades in Ausschnitt 12 auf dem Spielbrett befestigt und die Drehscheibe ins Rad gelegt. Dieses muß sich leicht drehen.

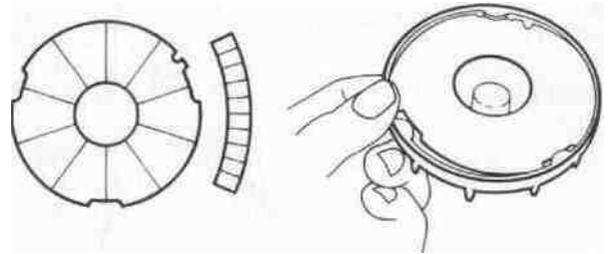


ABB. 5.

ABB. 6.

Der Zeiger wird in den Aufbau gesteckt (s. Abb. 7). Schließlich wird der Glückszahlen-Streifen mit der farbigen Seite nach oben mit den Enden in die Schlitze gedrückt (s. Abb. 8). Und zuletzt werden die beiden Flaggen in die beiden Löcher des Streifens gesteckt.

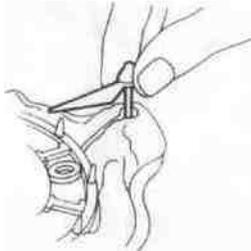


ABB. 7.

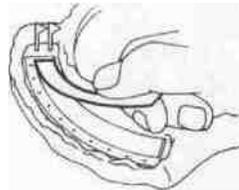


ABB. 8.

## GELD- /KARTEN/STÄNDER

Der Ständer zum Halten der Karten und Geldscheine ist ein wichtiges Spielzubehör. Er sollte nicht versehentlich mit den nicht benötigten Kunststoffresten weggeworfen werden.

In ihm werden die Karten und das Geld nach Nennwerten sortiert während des Spiels übersichtlich abgelegt. Nach dem Spiel wird er zur Aufbewahrung von Karten und Geldscheinen einfach umgedreht.

Und nun kann's losgehen:

Hinein ins

"Spiel des Lebens!"

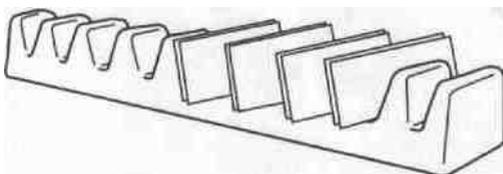


ABB. 9.