

DER WEG ZUM ERFOLG

Inhalt

Spielplan, 8 LORIOT-Spielfiguren, 24 Zufallskarten, 8 Erfolgskarten, 7 Steine, 1 Würfel und Spielanleitung.
(Es fehlen nur noch zwei bis vier Spieler.)

Der Sinn des Spieles

In „Der Weg zum Erfolg“ geht es um den Aufstieg in der Gesellschaft. Man will zwar von unten nach oben, benimmt sich aber dauernd daneben. Schließlich schafft man es doch. Oder nicht? Na, Sie werden ja sehen!

Das Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, seine beiden Figuren (einen Herrn und eine Dame) an die Spitze zu bringen. Dabei muß er auf viele Überraschungen gefaßt sein, die das Leben so mit sich bringt. Auch gilt es, Hindernisse aus dem Weg zu räumen, die man, je nach Lust und Laune, anderen vor die Nase legen kann. Sieger ist, wer als erster seine beiden Schützlinge auf das Zielfeld oben am Fuß des Erfolgsmenschen gebracht hat.

Spielvorbereitungen

Jeder der zwei bis vier Spieler erhält eine Dame und einen Herrn derselben Farbe und stellt das schöne Paar zusammen auf eines der Startfelder am unteren Rand des Spielplans. Die sieben roten Hindernissteine werden auf die Felder mit den kleinen weißen Punkten gesetzt. Die 24 Zufallskarten und die acht Erfolgskarten werden gemischt und außerhalb des Spielplans verdeckt nebeneinander gelegt. Nun würfelt jeder Spieler einmal. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel.

Spielverlauf

Es wird der Reihe nach gewürfelt und nach Belieben eine der beiden Figuren bewegt. Es darf vor- und rückwärts gezogen werden. Grundsätzlich muß gezogen werden. Es kommt allerdings vor, daß ein Spieler sich nicht bewegen kann, weil die roten Hindernissteine seinen beiden Figuren den Weg versperren. Dann muß er eben aussetzen.

Das Schlagen

Figuren, auch Ehepaare, dürfen nicht auf demselben Feld stehen. Trifft ein Spieler am Ende eines Zuges auf eine fremde Spielfigur, schlägt er sie. Geschlagene Figuren müssen zum Startfeld zurück und von dort wieder den Weg nach oben antreten.

Die Zufallskarten

Erreicht eine Figur ein Feld mit einem weißen Sternchen, dann nimmt der Spieler die oberste Zufallskarte auf, liest sie vor, befolgt die Anweisung und steckt die Karte wieder unter den Stapel. Dabei kann es vorkommen, daß man die Anweisung der Zufallskarte nicht befolgen kann, weil ein roter Hindernisstein den Weg versperrt. In diesem Fall behält man die Zufallskarte und fuhr die Anordnung sobald als möglich aus. Immer aber nur mit derselben Figur, mit der die Zufallskarte erwürfelt wurde.

Das Kränzchen

Es befindet sich auf dem Feld in der Mitte über dem Kugelbaum und darf nur auf Anweisung einer Zufallskarte besetzt werden. Wer ohne Anweisung auf das Kränzchen kommt, ist sehr unartig, muß sich bei den Mitspielern entschuldigen und drei Felder zurück.

Die roten Hindernisse

Diese Steine dürfen nicht übersprungen werden. Nur wer einen Stein genau anwürfelt, darf ihn wegräumen und auf ein beliebiges Feld legen, (zum Beispiel vor die Figur des Gegners, aus Gemeinheit!), aber nicht auf das Zielfeld oder das Feld mit dem Kränzchen. Auch die Zufallskarten helfen nicht über die Hindernisse hinweg. Übrigens: Dieses Spielelement aus dem MALEFIZ-Spiel wird im Einvernehmen mit dem Otto Maier Verlag verwendet.

Das Zielfeld

Das Zielfeld oben am Fuß des Erfolgsmenschen muß man genau anwurzeln. Auf dem Zielfeld kann man nicht mehr geschlagen werden. Wer als Erster das Zielfeld mit beiden Figuren erreicht, hat beinahe gewonnen. Da sind nämlich noch....

Die Erfolgskarten

Immer, wenn eine Figur das Zielfeld erreicht, muß eine Erfolgskarte gezogen werden. (Nach jedem Ziehen immer wieder neu mischen!) Von den 8 Karten können 7 Ihrem Erfolg nichts anhaben. Nur eine ist dabei....also wenn Sie Pech haben....aber so ist das nun mal im Leben!

Europas erfolgreichster Karikaturist

Loriot im Diogenes Verlag

Loriots Großer Ratgeber

Ein Diogenes Sonderband

Loriots Heile Welt

Ein neuer großer Sonderband

Der gute Ton

Bibliothek für Lebenskünstler

Der Weg zum Erfolg

Bibliothek für Lebenskünstler

Wahre Geschichten

Bibliothek für Lebenskünstler

Loriots Kleine Prosa

Diogenes Taschenbuch Nr. 13

Neue Lebenskunst

Bibliothek für Lebenskünstler

Auf den Hund gekommen

Bibliothek für Lebenskünstler

Nimm's leicht!

Bibliothek für Lebenskünstler

Für den Fall...

Bibliothek für Lebenskünstler

Umgang mit Tieren

Bibliothek für Lebenskünstler

Der gute Geschmack

Bibliothek für Lebenskünstler

Reinhold das Nashorn

Ein kleines Diogenes Kinderbuch

Loriots Tagebuch

23. Werk im «Klub der Bibliomanen»

Gesamtauflage seiner Bücher über 1 Million

