



Spiel des Lebens

Spielanleitung

Ein Familienspiel, zu dem man Glück und Verstand braucht - eine aufregende Reise durchs Leben.

2-6 Spieler

Inhalt des Spiels

1 Spielbrett

3 Berge, 1 Zoll-Brücke und 5 Häuser

1 "Glücksrad"

6 Autos mit rosa und blauen Stiften

1 Glückszahlen-Leiste

1 Geldständer

Spielgeld zu Einheiten von 100.000, 50.000, 10.000, 5.000 und 1.000

Versicherungspolicen, Aktien und
Schuldscheine

12 Schikane-Karten

18 "Status Symbol" Karten

Aufkleber für Berge und Zoll-Brücke

Aufbauanleitung und Spielregeln

Ziel des Spiels

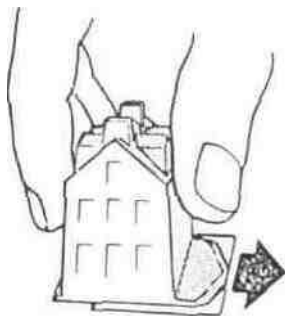
Auf der Reise durchs Leben das meiste Geld gescheffelt zu haben, nachdem alle Spieler entweder den Altersruhesitz oder die Herrschaftliche Villa erreicht haben.

Aufbauanleitung des Spiels

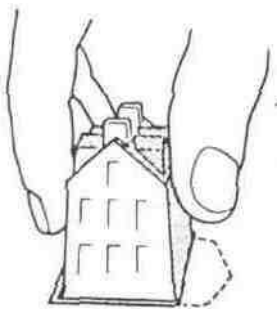
Bevor 'Spiel des Lebens' gespielt werden kann, sind ein paar einfache Handgriffe notwendig, um das dreidimensionale Spielbrett spielfertig zu machen. Das Spielbrett muß nach dem Spiel nicht wieder abgebaut werden. Die Aufbauten sitzen fest, das Brett kann gefaltet und mit Aufbauten in der Packung aufbewahrt werden. Das Aufbewahrungsfach für die Plastik-Aufbauten kann dann fortgeworfen werden. Wer es vorzieht, das Spiel jedesmal wieder abzubauen, sollte die einzelnen Teile immer ins Ablagefach zurücklegen. Der Aufbauanleitung ist sorgfältig Folge zu leisten.

Gebäude

1. Das Spielbrett wird aufgeklappt. Es gibt 12 numerierte vorgestanzte Formteile, die - mit 1 beginnend - aus dem Spielbrett herausgenommen werden müssen. Sollte das schwierig sein, wird eine Messerspitze unter das Teil geschoben und vorsichtig angehoben.
2. Ebenso sind alle Gebäude numeriert, und zwar unter der vorstehenden flachen längeren Stellfläche. Gebäude Nr. 1 wird mit dieser Stellfläche unter das Spielfeld am Ende der herausgenommenen Form 1 geschoben (Abb. 1). Und zwar soweit es geht (Abb. 2). Das Gebäude muß in den Ausschnitt passen. Dann wird es in die entgegengesetzte Richtung geschoben (Abb. 3), so daß das kleine überstehende Ende der Stellfläche ebenfalls unter das Spielfeld rutscht. Damit hat das Gebäude festen Halt.



(Abb. 1).



(Abb. 2).



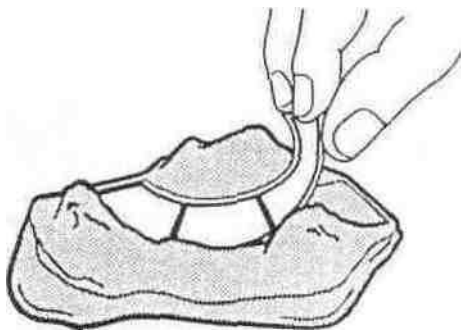
(Abb. 3).

Durch Umkehrung des ganzen Vorganges können die Gebäude vom Spielbrett wieder entfernt werden.

3. Alle Gebäude von 1-7 werden auf die gleiche Art auf dem Spielfeld befestigt (Gebäude 3 und 7 sind gleich).

Berge und Brücken

Es gibt 3 'Gebirgs'-Aufbauten - mit 8, 9 und 10 gekennzeichnet - und eine 'Brücke' - gekennzeichnet mit 11. Der Spielweg läuft über diese Aufbauten und muss darauf befestigt werden. Dazu werden die 4 bedruckten, selbstklebenden Spielweg-Sektionen - gekennzeichnet 8-11 - jeweils zu dem Aufbauten passend (also Aufbau 8 und Sektion 8) von dem Blatt gelöst und auf die flache Oberfläche der Gebirge bzw. Brücke geklebt (Abb. 4).

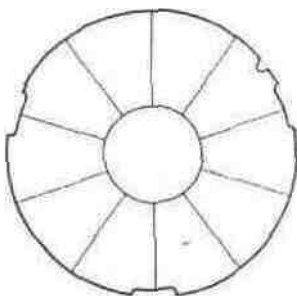


(Abb. 4).

Das geschieht für alle 4 Teile auf die gleiche Art. Dann werden die ausgestanzten Ausschnitte aus den Gebirgs- und Brücken-Sektionen auf dem Spielbrett entfernt und auch diese Aufbauten wie oben beschrieben auf dem Spielfeld befestigt."

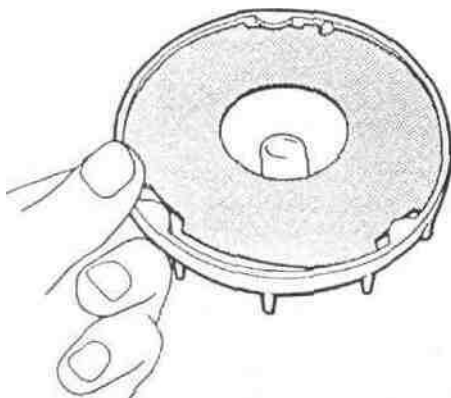
Glücksrad

Das Glücksrad paßt in den mit 12 gekennzeichneten Ausschnitt auf dem Spielbrett. Der gesamte Ausschnitt wird aus dem Spielbrett entfernt und nur das mittlere farbige Rad festgehalten (Abb. 5).



(Abb. 5).

Der weiße numierte Teil des Glücksrads wird aus dem Aufbau herausgenommen und verdeckt hingelegt. Der Karton-Kreis wird mit der bedruckten Seite nach unten auf die Scheibe gelegt. Die Nocken müssen in die Ausschnitte des Rades passen (Abb. 6).



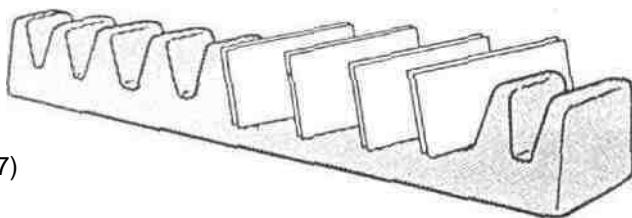
(Abb. 6).

Die Scheibe wird in den Radkranz gedrückt. Dann wird der untere Teil des Glücksrads in Ausschnitt 12 auf dem Spielbrett eingesetzt und der numerierte Teil wieder auf den Untersatz gelegt. Das Rad muß sich leicht drehen lassen.

ANMERKUNG

Karten- und Geldschein-Ständer

Die Ständer für Policen, Karten und Geldscheine dienen zur Ablage und übersichtlichen Anordnung während des Spiels (Abb. 7).



(Abb. 7)

Sie werden zur Aufbewahrung dieser Spielelemente einfach umgedreht ins Spiel zurückgelegt.

'Spiel des Lebens' ist jetzt spielbereit.

Vorbereitung des Spiels

1. Nachdem das Spielfeld aufgebaut ist, wird festgelegt, wer im Spiel Bankhalter sein soll. Wenn mehr als ein Spieler die Bank halten mochte, dreht jeder einmal das "Glücksrad". Der Spieler mit der kleinsten Zahl wird Bankhalter. Er verteilt das Geld und die Policen in die Fächer des Geldständers.
2. Die Spieler wählen sich ein Auto und einen rosa oder blauen Stift (blau für Jungen, rosa für Mädchen) und stellen es am Start auf. Jeder Spieler bekommt 3.000 Geldeinheiten und eine Autoversicherungspolice.
3. Die Schikane-Karten werden gemischt, jedem Spieler wird eine verdeckt gegeben, die restlichen Karten werden verdeckt neben das Spielbrett gelegt.
4. Die "Status Symbol" Karten werden gemischt und aufgedeckt neben Spielbrett und Glückszahlen-Leiste gelegt.
5. Jeder Spieler dreht jetzt das Glücksrad. Die höchste Zahl beginnt, und das Spiel geht in Uhrzeigerrichtung weiter.

Das Spielbrett

Die folgenden allgemeinen Hinweise zum Spielfeld und den farbigen Feldern auf dem Spielweg müssen beachtet werden:

Gelbe Felder

Wenn Du auf einem dieser Felder landest, mußt Du den Anweisungen folgen.

Orangefarbene Felder

Wenn Du auf einem dieser Felder landest, kannst Du einen beliebigen Gegenspieler über die angezeigte Summe auf "Schadenersatz" verklagen. Wenn erforderlich, muß er sich das Geld von der Bank leihen, um Dich zu bezahlen.

Weißefelder

Wenn Du auf einem weißen Feld landest oder daran vorbeikommst, mußt Du entscheiden, ob Du die dort gebotene Gelegenheit wahrnimmst oder nicht.

Rote Felder

Wenn ein Spieler auf einem dieser Felder landet oder daran vorbeikommt, muß er die Anweisungen befolgen.

Stop-Zeichen

An den Feldern "Heirat" und "Tag der Abrechnung" mußt Du anhalten. Diese Felder müssen nicht mit genauer Augenzahl

erreicht werden.

Zoll-Brücke

Der erste Spieler, der die Zoll-Brücke passiert hat, kassiert 20.000 von jedem Spieler, der die Brücke nach ihm passiert.

Spielregeln

1. Alle Spieler drehen nacheinander das "Rad des Glücks" und ziehen um die Zahl der angezeigten Felder vor. Wenn ein Spieler auf einem Feld auskommt, das bereits von einem Mitspieler besetzt ist, muß er bis zum nächsten freien Feld weiterziehen.
2. Vor dem ersten Zug muß jeder Spieler angeben, welchen Weg er einschlagen will, d.h. den kürzesten Weg ins Geschäftsleben mit einem Gehalt von 5.000 (das später im Spiel auf 12.000 ansteigt), oder ob er die Chance auf ein höheres Gehalt nutzt und den längeren Weg über die Universitätsausbildung nimmt. Wenn Du auf dem Weg über die Universität nicht auf einem "Bcrufs"-Feld landest, das Dein Einkommen festlegt, dann wird Dein Gehalt automatisch 6.000 für das Ablegen des Staatsexamens betragen. Welches Gehalt auch immer Du mich dem Studium bekommen wirst, es wird Dein Gehalt für das ganze Spiel sein.

3. Zahltag

Jedesmal, wenn Du auf einem roten Zahltag-Feld **landest oder daran vorbeikommst**, bekommst Du Gehalt. Zusätzlich zum Gehalt gibt es jedesmal, wenn Du auf einem Zahltag-Feld landest, eine "Schikane"-Karte. Aber Du darfst nie mehr als zwei davon gleichzeitig besitzen.

4. "Schikane"-Karten

Es gibt drei Arten dieser Schikane-Karten. Halte sie stets gut vor den Gegenspielern verborgen und setze sie geschickt ein:

- a. Berechtigungs-Karte - Diese Karte kann jedem Spieler präsentiert werden, der auf einem **gelben** Feld landet und mehr als 10.000 kassiert. Er muß Dir nach Übergabe der Karte die Hälfte des Betrages abtreten, den er von der Bank auf diesem Feld erhält. Du kannst diese Karte jedoch dann nicht bei einem Spieler einsetzen, wenn er auf einem "Glückstag"-Feld landet und an der Börse spekuliert.
- b. Verpflichtungs-Karte - Diese Karte kann einem beliebigen Mitspieler vorgelegt werden, wenn Du auf einem **gelben** Feld landest und mehr als 6.000 zahlen mußst. Er muß Dich

unterstützen und die Hälfte der geforderten Summe übernehmen.

- c. Befreiungs-Karte - Diese Karte kann einem Spieler überreicht werden, der Dir eine Berechtigungs- oder eine Verpflichtungs-Karte vorlegt. Diese Karte befreit Dich von der Zahlungsverpflichtung.

Einem Spieler darf pro Durchgang nur eine Karte präsentiert werden. Wenn zwei oder mehr Spieler demselben Gegenspieler eine Karte vorlegen wollen, drehen sie zuerst das Rad. Der Spieler mit der höchsten Zahl darf seine Karte einsetzen.

"Schikane"-Karten dürfen nicht eingesetzt werden, wenn ein Spieler gerade "Status Symbol" Karten kauft oder verkauft.

Nach dem Einsatz werden alle aufgedeckten Karten unter den jeweiligen Stapel zurückgelegt.

- 5. Du kannst von der Bank Geld leihen (in Einheiten von 20.000). Für jede Einheit von 20.000, die Du geliehen hast, bekommst Du von der Bank einen Schuldschein (Du stehst über diese Summe in der "Kreide"). Zum Zurückzahlen des geliehenen Geldes mußt Du für jeden Schuldschein 22.000 an die Bank geben.

Wenn Du auf Deinem Weg auf einem roten Zahltag-Feld **landest oder daran vorbeikommst**, das mit "Zahle Zinsen auf Deine Schuldscheine" Hinweis versehen ist, mußt Du für jeden zu diesem Zeitpunkt in Deiner Hand befindlichen Schuldschein 1.000 an die Bank zahlen.

6. Heirat

Du mußt am "Heirat"-Feld anhalten und

- a. bekommst einen Ehepartner in Dein Auto (blauen oder rosa Stift);
- b. erhältst von Deinen Mitspielern Geschenke. Du drehst das Glücksrad noch einmal und erhältst von den anderen Spielern:
 - 2.000, wenn Du eine 1, 2 oder 3 drehst;
 - 1.000, wenn Du eine 4, 5 oder 6 drehst;
 - nichts, wenn Du eine 7, 8, 9 oder 10 drehst;
- c. gehst in die Flitterwochen. Drehe das Rad noch einmal und ziehe um die angezeigte Zahl von Feldern weiter.

7. Kinder

Jedesmal, wenn Du auf einem "Junge" oder "Mädchen" Feld

landest, kommt ein blauer oder rosa Stift in Dein Auto dazu. Wenn Du mehr als vier Kinder hast, müssen sie wie im Leben zusammenrücken.

8. "Status Symbol" Karten

Wenn Du auf einem "Option auf den Kauf eines Status Symbols" Feld landen solltest, hast Du die Wahl, die oberste Status Symbol Karte für die in jenem Feld angegebene Summe zu kaufen. Diese Wahl sollte von folgenden Überlegungen bestimmt sein:

- a. Status Symbol Karten bringen erst dann Geld, wenn Du die "Herrschaftliche Villa" erreicht hast. Sie sind wertlos, wenn Du Dich entscheidest, auf Deinen Altersruhesitz zu gehen.
- b. Das private Einkommen, das Du aus den Status Symbol Karten beziehen wirst, wenn Du die Herrschaftliche Villa erreicht hast, wird durch eine Drehung des Glücksrades bestimmt. Das Einkommen, das auf der Karte angegeben ist, wird mit der gedrehten Zahl multipliziert. Deshalb überlege wohl, ob die Summe, die Du für den Kauf der Karte aufwendest, in einem vernünftigen Verhältnis zu der möglichen Einnahme steht. Dieses Einkommen wird es solange geben, bis der letzte Spieler entweder den Altersruhesitz oder die Herrschaftliche Villa erreicht hat.
- c. Du darfst nicht mehr als drei Status Symbol Karten gleichzeitig halten.

Wenn Du das Dir angebotene Status Symbol nicht kaufen möchtest, dann wird die Karte wieder unter den Stapel zurückgelegt, und Dein Durchgang ist beendet.

9. Glückstage

Wenn Du auf einem Glückstag-Feld landest, bekommst Du 10.000 (2 Scheine zu 5.000), die Du behalten oder mit denen Du auf der Glückszahlen-Leiste spielen darfst. Wenn Deine Zahl kommt, gewinnst Du 150.000. Wenn Du Dich zum Spielen entscheidest, lege beide 5.000er Noten auf jeweils eine Zahl Deiner Wahl und drehe das Rad. Wenn eine Deiner beiden Zahlen kommt, erhältst Du 150.000. Dein Einsatz von 10.000 geht an die Bank zurück, gleich ob Du gewinnst oder verlierst.

10. Spekulieren an der Börse

Wenn Du auf einem dieser weißen Felder **landest oder daran vorbeikomst**, dann kannst Du, sofern Du eine Aktie besitzt, an der Börse spekulieren. Denke daran, daß Du nur eine

Gelegenheit hast, eine Aktie zu kaufen.

Dazu legst Du Dein Aktienzertifikat längs auf der Glückszahlen-Leiste über die Ziffern 4, 5 und 6 und drehst das Glücksrad:

Wenn das Rad auf 1, 2 oder 3 stehenbleibt, ist gerade Baisse, und Du zahlst 25.000 an die Bank.

Wenn das Rad auf 4, 5 oder 6 stehenbleibt, ist die Börse stabil, und Du gewinnst oder verlierst nichts.

Wenn das Rad auf 7, 8, 9 oder 10 stehenbleibt, ist gerade Hausse, und Du erhältst 50.000 von der Bank.

Deine Aktie behältst Du in jedem Fall.

11. Tag der Abrechnung

Du mußt auf dem Feld "Tag der Abrechnung" anhalten und:

- a. erhältst für jedes Kind 20.000,
- b. entscheidest, ob Du
 - i. direkt auf Deinen Altersruhesitz gehst, wo Du eine Pension bekommen wirst, die Deinem Gehalt entspricht (dieser Weg ist besonders dann empfehlenswert, wenn Du keine Status Symbole besitzt) oder
 - ii. das Glücksrad noch einmal drehst mit dem Ziel, Millionär zu werden und unabhängig und von Deinen Privateinkünften zu leben, die Du aus Deinen Status Symbolen beziehst.

Zur Erinnerung: Das Spiel geht weiter, bis der letzte Spieler entweder den Altersruhesitz oder die Herrschaftliche Villa erreicht hat.

12. Altersruhesitz

In jeder der nachfolgenden Runden bekommst Du Dein Gehalt, das Du behalten kannst, oder mit dem Du auf der Glückszahlen-Leistespielendarfst, wie unter "Glückstage" beschrieben.

Teile Dein Gehalt in zwei Hälften ein, und drehe das Rad.

Solltest Du Jetzt gewinnen, bekommst Du Dein Gehalt fünffach ausgezahlt.

13. Herrschaftliche Villa

Der erste Spieler, der die Herrschaftliche Villa erreicht (das ist nicht mit genauer Augenzahl nötig), erhält einen Bonus von 100.000. In jeder der nachfolgenden Runden drehst Du das Rad und erhältst ein privates Einkommen von der Bank, das der gedrehten Zahl entspricht multipliziert mit dem Gesamtwert aller Deiner Status Symbol Karten,

Anmerkung: Du bekommst kein Gehalt mehr.

Gewinner des Spiels

Das Spiel endet, wenn der letzte Spieler entweder den Altersruhesitz oder die Herrschaftliche Villa erreicht hat. Jeder Spieler zählt sein Geld; Status Symbole, Versicherungspolice und Aktienzertifikate haben keinen Barwert. Alle Schuldscheine, die noch im Besitz eines Spielers sind, werden mit 25.000 abgezogen.

Der Spieler mit dem meisten Geld ist der Gewinner des Spiels.