



DAS  
GEHEIMNIS  
DER  
ERFOLGREICHEN



SPIELANLEITUNG



## SPIELANLEITUNG

Für 3 - 6 Spieler ab 16 Jahren

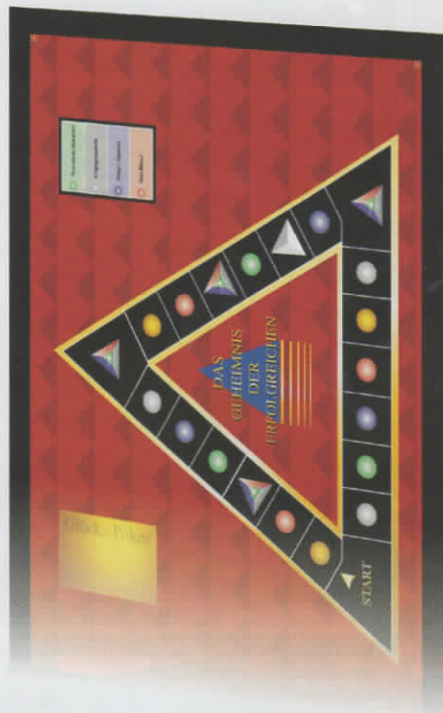
Autor: Bertram Kaes

Grafik: Thomas Breitinger

Redaktion: Petra Liebermann, Funtasy Factory

Beiträge: Wilfried Bräuer

## Inhalt



1 Spielplan



139 Aufgabekarten mit 1112 Aufgaben



1 Deckkarte



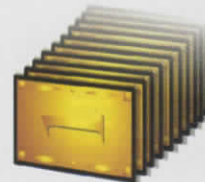
30 Erfolgsaktien  
(je 6 in 5 unterschiedlichen Farben)



6 Spielfiguren

90 Erfolgspyramiden  
(je 18 in 5 unterschiedlichen Farben)

1 Würfel



10 Glückspokerkarten

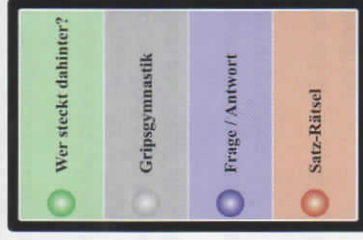


1 Spielblock Pokerblätter

“Der Erfolg hat viele Väter” lautet eine alte Weisheit. Im Spiel DAS GEHEIMNIS DER ERFOLGREICHEN erleben Sie spielerisch einige der wesentlichen Erfolgsfaktoren:

- Offenheit und soziale Kompetenz
- Logisches Denken und kreative Lösungen
- Risikobereitschaft und Leidenschaft
- Bildung, Intelligenz und lebenslanges Lernen
- Sprachgewandtheit und Kreativität
- Glück und Zufall

- in Wer steckt dahinter?
- in der Gripsgymnastik
- in Glückspoker
- in Frage und Antwort
- in Satzrätsel
- durch den Würfel



Wir wünschen viel Spielspaß, fröhliche Stunden und vor allem viel Erfolg!

## ZIEL DES SPIELS

Welchem Spieler gelingt es, sich als Erster aus den 5 Aufgabengebieten je eine Erfolgsaktie zu sichern und damit das Spiel zu gewinnen?

Für jede erfolgreich bewältigte Aufgabe gibt es zur Belohnung 1 Erfolgspyramide. 2 gesammelte, gleichfarbige Erfolgspyramiden werden in 1 entsprechend farbige Erfolgsaktie umgetauscht.



Sonderfall:

Bei nur 3 Mitspielern müssen 3 Erfolgspyramiden für 1 Erfolgsaktie gesammelt werden.

## VORBEREITUNG

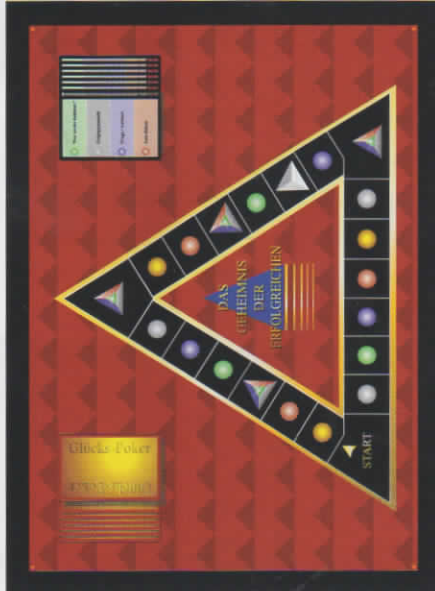
Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 1 Spielfigur, die er auf das Startfeld stellt. Im weiteren Spielverlauf gilt: Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen.

Die 139 Aufgabenkarten werden als Stapel, mit dem schwarzen Rand nach oben, auf das entsprechend angezeigte Feld auf den Spielplan gelegt. Der Kartenstapel wird mit der Deckkarte (4-farbige Seite nach oben) verdeckt. Sind alle 139 Karten abgespielt, warten 556 weitere Aufgaben auf der roten Rückseite darauf, gespielt zu werden.

Die 10 Glückspokerkarten müssen gut gemischt werden. Sie kommen, mit der Zahl nach unten, in einem Stapel auf das Glückspoker-Feld auf den Spielplan.

Die Erfolgspyramiden werden nach Farbe sortiert als Depot neben den Spielplan gelegt, ebenso die Erfolgsaktien.

Jeder Spieler erhält zum Abschluss der Vorbereitungen ein Pokerblatt und ein Schreibgerät. Jetzt heißt es:



## LOS GEHT'S!

Jeder Spieler darf sich nach eigener Wahl eine Erfolgspyramide aus dem Depot nehmen. Das ist seine Grundausrüstung, die es nun schnellstmöglich zu vermehren gilt. Der jüngste Spieler darf beginnen. Nach ihm wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er würfelt und zieht seine Spielfigur auf das entsprechende Feld voran. ACHTUNG: Ein Spieler darf seinen ersten Wurf generell ablehnen und ein zweites Mal würfeln. Diesen zweiten Wurf muss er dann akzeptieren und ausführen.

Hinter jeder Farbe eines Feldes verbirgt sich ein anderes Aufgabengebiet.

## Das grüne Aufgabengebiet: Wer steckt dahinter?



Die grüne Erfolgspyramide



Landet eine Spielfigur auf dem grünen Feld, zieht der Spieler eine Aufgabenkarte vom Stapel und liest die grüne Aufgabe laut vor. Wir nennen diesen Spieler Mc Green. Jeder Mitspieler (außer Mc Green) notiert sich danach ein Schlagwort - es dürfen auch 2 oder 3 zusammenhängende Worte sein - auf der Rückseite seines Pokerblattes.

Anschließend sammelt der links von Mc Green sitzende Mitspieler alle Blätter ein, mischt sie durch und liest alle Antworten nacheinander laut vor, ohne zu verraten, welche Antwort von welchem Mitspieler stammt.

Aufgabe von Mc Green ist es nun, jede Antwort einem Mitspieler zuzuordnen. Gelingt es ihm, mindestens 50% der Antworten richtig zuzuordnen, erhält er zur Belohnung 1 grüne Erfolgspyramide.

Damit ist der Spielzug beendet. Er ist ebenfalls zu Ende, wenn Mc Green zu wenig richtige Zuordnungen geben konnte.

## Das graue Aufgabengebiet: Gripsgymnastik



Landet eine Spielfigur auf dem grauen Feld, zieht der Spieler eine Aufgabenkarte vom Stapel und liest die graue Gripsgymnastik-Aufgabe leise für sich durch.

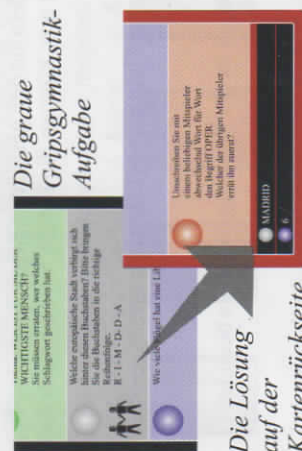
Trägt die Karte das **AA**-Zeichen, darf er (muss aber nicht!) einen Mitspieler seiner Wahl bitten, ihm bei der Lösung der Aufgabe zu helfen, die er erst danach laut vorliest.

Es bleibt genau 1 Minute Zeit vom Lesen der Aufgabe bis zur Lösung. Die Lösung steht auf der Rückseite der Karte im Lösungsfeld unten.

Kann der Spieler die richtige Lösung nennen, erhält er zur Belohnung 1 graue Erfolgspyramide. Schaffen es beide Spieler zusammen, erhält jeder 1 graue Erfolgspyramide. Damit ist der Spielzug beendet.

Sollte die Gruppe eine nicht angegebene, aber ebenfalls richtige Lösung akzeptieren, ist die Belohnung ebenfalls fällig.

Ist die Lösung falsch, ist der Spielzug ebenfalls beendet.



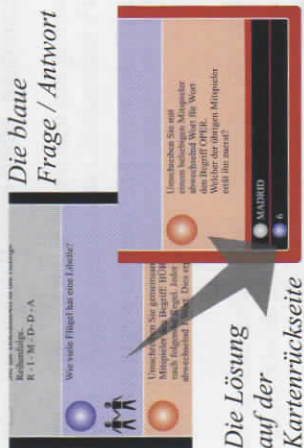
Die Lösung auf der Kartenrückseite

**Das blaue Aufgabengebiet: Frage / Antwort**

Landet eine Spielfigur auf dem blauen Feld, zieht der Spieler eine Aufgabenkarte vom Stapel und liest die blaue Frage leise für sich durch.

Trägt die Karte das **★★**-Zeichen, dann darf er (muss aber nicht!) einen Mitspieler seiner Wahl bitten, ihm bei der Beantwortung der Frage zu helfen, die er anschließend laut vorliest. Es bleiben genau **30 Sekunden Zeit** vom Lesen der Aufgabe bis zur Lösung. Die Lösung steht auf der Rückseite der Karte.

Kann der Spieler die richtige Antwort nennen, erhält er zur Belohnung 1 blaue Erfolgspyramide. Schaffen es die Spieler zu zweit, erhält jeder 1 blaue Erfolgspyramide. Damit ist der Spielzug beendet. Ist die Antwort falsch, ist der Spielzug ebenfalls beendet.



## Das rote Aufgabengebiet: Satzrätsel

Landet eine Spielfigur auf dem roten Feld, zieht der Spieler eine Aufgabenkarte vom Stapel und liest die rote Satzrätsel-Aufgabe leise für sich durch.

Anschließend muss er einen Mitspieler seiner Wahl bitten, ihm bei der Bewältigung dieser Aufgabe zu helfen.

Er zeigt ihm die Aufgabe, ohne sie laut vorzulesen. Beide haben nun 1 Minute lang Zeit, **ohne sich abzusprechen**, folgendes Spielchen zu spielen:

Sie müssen versuchen, **Wort für Wort abwechselnd**, einen gemeinsamen Satz zu bilden, mit dem sie den gesuchten Begriff umschreiben, ohne ihn oder ein Teilwort davon zu nennen. Reicht zur Erklärung des Begriffes 1 Satz nicht aus, können die beiden Spieler auch noch einen zweiten oder dritten Satz bilden.

Aufgabe der Mitspieler ist es, diesen gesuchten Begriff innerhalb 1 Minute zu erraten. Wer ihn zuerst laut nennt (keine Hemmungen bitte!), gewinnt, wie die beiden Vortragenden, 1 rote Erfolgspyramide! Damit ist der Spielzug beendet.

Kann innerhalb der Minute kein Mitspieler den gesuchten Begriff erraten, gehen alle leer aus. Damit ist der Spielzug ebenfalls beendet.



Wichtig: Die beiden Spieler dürfen ihren Zug um Zug entstehenden Erklärungs-Satz auf keinen Fall vorab laut absprechen. Die Herausforderung bei diesem Spiel besteht darin, nicht zu wissen, welchen Gedankengang der Miterklärer hat. Man muss also jederzeit seinen eigenen ausgedachten Lösungssatz an den des Miterklärers anpassen, sonst haben die Mitspieler keine Chance, den Begriff zu erraten.

Beispiel: Der gesuchte Begriff lautet "Zeitung"  
Ohne ihren Lösungssatz vorab zu besprechen, sagen die beiden "Vortrag" z.B.:

Spieler A Jeder  
Spieler B Morgen  
Spieler A am  
Spieler B Frühstückstisch  
Spieler A kann  
Spieler B ich  
Spieler A auf  
Spieler B sie  
Spieler A nicht  
Spieler B verzichten

Spätestens jetzt, aber jederzeit auch schon früher, sollte ein Mitspieler den Lösungsbegriff "ZEITUNG" rufen. Er sichert damit sich sowie den beiden Spielern A und B je eine rote Erfolgs-Pyramide.

Errater

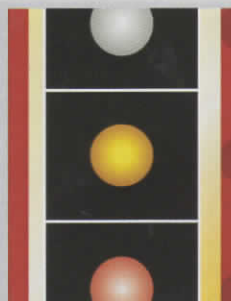
Spieler A

Spieler B



### Das goldene Aufgabengebiet: Glückspoker

Landet eine Spielfigur auf einem der 3 goldenen Glückspoker-Felder, wird's spannend. Der entsprechende Spieler nimmt die 10 Glückspokerkarten mit den Werten 0, 1, 2, 3, ..., 9 vom Plan, mischt sie einmal kräftig durch und legt sie (mit der Zahl nach unten) wieder zurück auf den Plan.



Er wird nun Zug um Zug die 5 oben liegenden Karten vom Stapel aufdecken. Aufgabe aller Spieler (auch seine eigene) ist es, unmittelbar nach dem Aufdecken einer Karte den entsprechenden Zahlenwert in eines der 5 nebeneinander liegenden Kästchen auf seinem eigenen Pokerblatt einzutragen. Erst danach wird die nächste Karte aufgedeckt.

**Ziel ist dabei, nach 5 gezogenen Glückspokerkarten eine möglichst hohe 5-stellige Zahl auf seinem Pokerblatt stehen zu haben und dafür 1 Erfolgspyramide zu kassieren.**

Da keinem Spieler bekannt ist, welche Zahlen noch aufgedeckt werden, muss jeder Spieler nach jeder aufgedeckten Pokerkarte neu entscheiden, an welche freie Stelle in seinem Pokerblatt er diese soeben gezogene Zahl einträgt. Nach 5 gezogenen Zahlen ist Schluss, dann wird abgerechnet.

Beispiel: Nacheinander wurden folgende 5 Karten gezogen:

1. Karte 2. Karte 3. Karte 4. Karte 5. Karte



Pokerblatt Spieler A  
Gut gespielt!



Pokerblatt Spieler B  
Pech gehabt!



Der oder die Spieler, die in der Runde die höchste 5-stellige Zahl unter allen Mitspielern erreicht haben, erhalten zur Belohnung je 1 goldene Erfolgspyramide. Die anderen gehen leider leer aus. Damit ist dieser Zug beendet.

### Die Sonderfelder

#### Die farbige Pyramide

Landet eine Spielfigur auf einer vierfarbigen Pyramide, darf sich der Spieler eines der 4 angebotenen Aufgabengebiete aussuchen.



#### Die weiße Pyramide

Landet eine Spielfigur auf der weißen Pyramide, darf der Spieler einem beliebigen Mitspieler eine Erfolgspyramide nach Wahl stibitzen. Erfolgsaktien müssen dabei nicht zurückgetauscht werden.



#### Das goldene Startfeld

Zieht ein Spieler mit seiner Spielfigur auf/über das Startfeld, darf er sich 1 Erfolgspyramide seiner Wahl aus dem Depot nehmen.



### Erfolgsaktien eintauschen

Bei 4, 5 und 6 Spielern gilt:

Hat ein Spieler 2 gleichfarbige Erfolgspyramiden gesammelt, gibt er diese ins Depot zurück und erhält dafür eine entsprechendfarbige Erfolgsaktie.



=

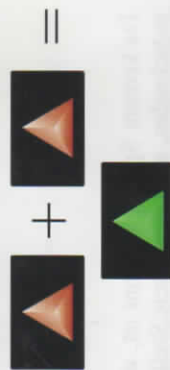
Bei 3 Spielern gilt: Ein Spieler erhält für 3 gesammelte gleichfarbige Erfolgspyramiden 1 entsprechende Erfolgsaktie.



ACHTUNG: Jeder Spieler darf nur 1 Aktie pro Farbe sammeln!

### Umtauschen

2 gleichfarbige Erfolgspyramiden können jederzeit in 1 andersfarbige Erfolgspyramide umgetauscht werden. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, auch weiterhin Erfolgspyramiden einer Farbe zu sammeln, von der bereits die Erfolgsaktie erspielt ist.



=

### ENDE DES SPIELS:

Der Spieler, der sich als Erster aus jedem der 5 Aufgabengebiete 1 Erfolgsaktie sichern konnte, ist der Primus und hat das Spiel gewonnen.  
Herzlichen Glückwunsch!

