

Das SPIEL des

LEBENS

DAS ZIEL DES SPIEL

Wähle deinen Lebensweg auf dem Spielplan, gründe eine Familie, verdiene Geld, kauf dir ein Haus und sammle aufregende Erfahrungen. Wer am Ende als Rentner das größte Vermögen angehäuft hat, hat gewonnen!

Die **Spielausstattung** siehst du auf der **Rückseite!**

VOR DEM ERSTEN SPIEL

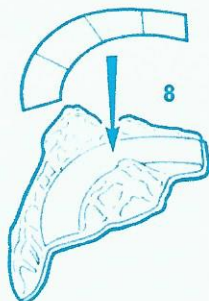
Löse die Gebäude, die Brücke, die Berge, das Drehrad und den Pfeil aus ihren Plastikrahmen. Drücke die vorgestanzten Schlitze vorsichtig aus dem Spielplan heraus.

Löse die Drehscheibe, die Lebenskärtchen, die Superdreh-Marken und die Superdreh-Leiste aus den Kartonrahmen.

Die leeren Rahmen solltest du erst dann wegwerfen, wenn das Spiel vollständig aufgebaut ist.

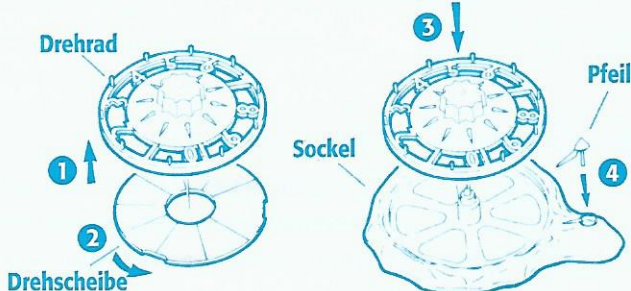
AUFKLEBER ANBRINGEN

Ziehe nacheinander die nummerierten Aufkleber (8 bis 11) vom Aufkleberblatt ab und bringe sie vorsichtig an den entsprechend nummerierten Berg- bzw. Brückenteilen an.



DREHRAD ZUSAMMENBAUEN

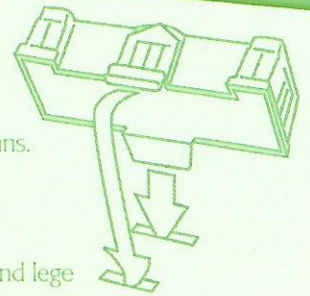
1. Lege das weiße Drehrad über die bunte Drehscheibe (1) und drehe es wie gezeigt, bis es genau über den Ausstanzungen liegt (2).
2. Danach steckst du das Rad auf den Stift in der Mitte des Drehradsockels (3) und drückst den Stopperpfeil in das Loch am Rand (4).
3. Setze das Drehrad auf Feld 12 des Spielplans.



SPIELVORBEREITUNG

AUFBAUTEN

Setze die Gebäude, die Berge und die Brücke gemäß ihren Nummern (siehe Unterseite der Aufbauten) auf ihre entsprechenden Felder des Spielplans. Stecke sie wie gezeigt fest.



DIE LEBENSKÄRTCHEN

Mische die Lebenskärtchen durch und lege den Stapel verdeckt neben das Spielbrett.

Die Lebenskärtchen haben unterschiedliche Werte und spielen am Ende des Spiels eine wichtige Rolle.

Allerdings bleiben die Werte so lange geheim, bis alle Spieler in Rente gegangen sind.



€ 10.000

Ziehe 3 Lebenskärtchen vom Stapel und lege sie – **ohne sie dir anzusehen!** – verdeckt neben die Millionärsvilla auf dem Spielplan.

Wichtig: Alle Lebenskärtchen bleiben verdeckt liegen, bis jeder Spieler in Rente gegangen ist!

SUPERDREH!

Lege die Superdreh-Leiste zusammen mit dem Stapel der Superdreh-Marken (aufgedeckt) neben den Spielplan.

DIE KARTEN

Sortiere die Karten in 6 Stapel: *Beruf*, *Akademischer Beruf*, *Trautes Heim*, *Luxusvilla*, *Kapitalanlagen* und *Teilen macht Freude*. Jeder Stapel wird verdeckt neben den Spielplan gelegt.

AUTOS UND STECKER

Jeder Spieler sucht sich ein Auto aus und steckt an die Stelle des Fahrersitzes einen rosa oder blauen Stecker. Dieser Stecker bist du! Behalte dein Auto bei dir, bis du zum ersten Mal am Zug bist. Die übrigen Stecker werden griffbereit hingelegt.

DIE BANK

Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Dieser Spieler verwaltet das Geld der Bank, vergibt Kredite und zahlt Gehaltserhöhungen aus.

Der Bankhalter sortiert das Spielgeld nach Werten und legt die Kredit- und Gehaltserhöhungsscheine in separaten Stapeln bereit.

JEDER SPIELER ERHÄLT:

- ein Auto und einen farbigen Stecker
- € 10.000 Startkapital von der Bank
- 2 *Teilen macht Freude*-Karten

Die Spieler dürfen sich ihre eigenen Karten ansehen, halten sie aber vor den anderen Spielern geheim

Jeder Spieler dreht einmal das Rad: Der Spieler mit der höchsten Zahl fängt an.

SPIELBEGINN

Nachdem ihr diese kurze Übersicht gelesen habt, könnt ihr direkt mit dem Spiel anfangen. Die Details zu den einzelnen Feldern des

Spielplans, den Karten usw. könnt ihr dann während des Spiels durchlesen.

DEIN ERSTER ZUG

Entscheide dich, ob du dir direkt einen Beruf aussuchst oder zuerst auf die Universität gehst, um nach dem Diplom einen akademischen Beruf zu ergattern (siehe **Die Startfelder**). Stelle dein Auto auf das Startfeld deiner Wahl.

IN JEDEM ZUG

1. Wenn du eine *Kapitalanlage*-Karte kaufen möchtest, dann tust du das am Anfang deines Zugs.
2. Drehe das Drehrad und rücke dein Auto um entsprechend viele Felder auf dem Spielplan weiter. Du kommst manchmal an Abzweigungen, aber du musst auf jeden Fall immer in Pfeilrichtung weitergehen.
3. Führe die Anweisungen des Feldes aus, auf dem du gelandet bist. Sieh dir dazu den Abschnitt der Spielregeln an, der die Art des Feldes erklärt (nach Felderfarbe).
4. Wenn du deinen Zug beendet hast, ist der links neben dir sitzende Spieler am Zug.

WICHTIG!

- Hol dir immer von der Bank dein Gehalt ab, wenn du über ein grünes **ZAHLTAG**-Feld gehst oder direkt darauf landest.
- Wenn du auf einem **LEBEN**-Feld landest, nimmst du dir ein Lebenskärtchen. Lass die Lebenskärtchen verdeckt vor dir liegen, bis du am Ende des Spiels in Rente gehst.
- An **STOP**-Schildern musst du anhalten und die Anweisung des orangefarbenen Feldes sofort ausführen, und zwar unabhängig davon, ob du noch weiter gehen könntest.
- Die *Teilen macht Freude*-Karten kannst du in deinem Zug oder während den Zügen der anderen Spieler ausspielen. Die Karte gibt dir an, in welchem Moment du sie ausspielen darfst.
- Wenn ein Spieler auf einem **SUPERDREH**-Feld landet, dürfen alle anderen Spieler ebenfalls ihr Glück versuchen (siehe **Die Superdreh-Felder**).

Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Jetzt kann's losgehen!

Alle Spieler lesen zuerst gemeinsam den Abschnitt **Spielbeginn** durch. Die Details werden danach in einzelnen Abschnitten jeweils separat erklärt.

BEVOR DAS SPIEL BEGINNT

DAS SPIEL GEWINNEN

1. Die Spieler führen nacheinander so lange ihre Züge durch, bis jeder das Ende des Lebenswegs erreicht und in Rente geht.
2. Entscheide dich, wo du dich zur Ruhe setzen willst und befolge die Schritte im Abschnitt **Rente** auf Seite 5. Du führst in diesem Spiel keine Züge mehr durch, aber du kannst immer noch *Teilen macht Freude*-Karten ausspielen.
3. Sobald alle Spieler in Rente gegangen sind, zählt jeder sein Bargeld und die Werte seiner Lebenskärtchen zusammen. Der reichste Spieler hat gewonnen!

IM EINZELNEN

DIE STARTFELDER

In deinem ersten Zug legst du fest, ob du direkt ins Berufsleben einsteigst oder zuerst auf die Universität gehst. Für die Universität musst du Studiengebühren bezahlen, aber mit einem Diplom in der Tasche hast du eine andere Berufsauswahl und Chancen auf ein höheres Gehalt. Je nachdem, wofür du dich entscheidest, befolgst du diese Schritte:

START: BERUF

1. Stelle dein Auto auf das Feld **START: BERUF**.
2. Bitte einen Mitspieler, die *Beruf*-Karten verdeckt auszufächern. **Ziehe eine Karte.** Die Karte zeigt deinen Job, dein Gehalt und die Einkommensteuer, die du dafür bezahlen musst.
3. Lege deine *Beruf*-Karte offen vor dir ab, drehe das Rad und ziehe um die gedrehte Zahl weiter.



START: UNIVERSITÄT

1. Stelle dein Auto auf das Feld **START: UNIVERSITÄT**.
2. Der Bankhalter gibt dir Kreditscheine über € 100.000, mit denen du deine Studiengebühren bezahlst. Du kannst die Kredite jederzeit zurückzahlen, allerdings mit Zinsen (siehe **Abschnitt Kredite**).
3. Drehe das Rad und ziehe um die gedrehte Zahl weiter.

DIE LEBENSWEG-FELDER

Je nach Farbe des Feldes, auf dem du landest, hast du unterschiedliche Aufgaben.

GELBE FELDER

Die meisten Felder sind gelb. Wenn du auf einem gelben Feld landest, führst du die Anweisungen des Feldes aus.

DU ERHÄLTST- und ZAHLE-Felder

Du erhältst Geld von der Bank oder musst der Bank Geld bezahlen. Der Betrag steht auf dem Feld.

Aktiengewinne
Du erhältst
€ 100.000

Du kaufst ein
Ferienhaus
Zahle € 120.000

Doktorarbeit!

LEBEN

LEBEN-FELDER

Jedes Mal, wenn du auf einem LEBEN-Feld landest, nimmst du dir ein Lebenskärtchen vom Stapel (verdeckt, d.h. mit LEBEN nach oben) und legst es vor dir hin.

Nachschauen gilt nicht! Die Lebenskärtchen bleiben geheim, bis alle Spieler in Rente gegangen sind.

Wenn der Stapel mit den Lebenskärtchen verbraucht ist, nimmst du einem anderen Spieler einfach eines seiner Lebenskärtchen weg.

EINKOMMENSTEUER

Buh! Zahle an die Bank den Steuerbetrag, der auf deiner *Beruf-* bzw. *Akademischer Beruf-*Karte steht.

Einkommensteuer

STEUERRÜCKZAHLUNG

Hurra! Du erhältst von der Bank den Steuerbetrag, der auf deiner *Beruf-* bzw. *Akademischer Beruf-*Karte steht.

GEFEUERT!

Gefeuert!
Nimm eine neue
Berufskarte

Du **musst** dir sofort einen neuen Beruf aussuchen.

1. Gib deine Gehaltserhöhungsscheine sofort an die Bank zurück.
2. Bitte einen Mitspieler, die *Beruf-*Karten verdeckt vor dir auszufächern (die akademischen Berufe stehen dir nicht zur Verfügung, nachdem du gefeuert wurdest).
3. Ziehe eine Karte: Dies ist dein neuer Beruf.

BABY-FELDER

Wenn du auf einem Feld landest, nach dem du einen Sohn, eine Tochter oder Zwillinge bekommst bzw. adoptierst, steckst du entsprechend viele rosa oder blaue Stecker in dein Auto. Nimm dir außerdem ein Lebenskärtchen vom Stapel. Und weil das so ein tolles Ereignis ist, schenkt dir jeder Mitspieler noch € 5.000.

Bei Zwillingen suchst du dir die Farben der Stecker selbst aus, aber du erhältst trotzdem nur **ein** Lebenskärtchen und € 5.000 von jedem Spieler.

Du adoptierst
Zwillinge
LEBEN

Ein
Sohn!
LEBEN

Eine
Tochter!
LEBEN

SUPERDREH-FELDER

Wenn jemand auf einem SUPERDREH-Feld landet, darf jeder Spieler sein Glück im Spiel versuchen.

1. Der Spieler, der auf dem Feld gelandet ist, nimmt sich zuerst eine Superdreh-Marke der Farbe seines Autos und legt sie auf eine Zahl der Superdreh-Leiste. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.
2. Wenn du eine *Superdreh-*Karte hast, durch die du mehrfach setzen darfst, kannst du sie jetzt ausspielen.
3. Gib deinen Einsatz (maximal € 50.000) dem Bankhalter.
4. Der Spieler, der am Zug ist, dreht das Rad:
 - Wenn du auf die gedrehte Zahl gesetzt hast, erhältst du den 10fachen Betrag deines Einsatzes von der Bank.
 - Wenn du nicht auf die gedrehte Zahl gesetzt hast, hast du verloren und die Bank behält deinen Einsatz.
5. Nimm alle Superdreh-Marken von der Leiste und lege sie zu den anderen zurück.

GRÜNE FELDER

ZAHLTAG

Wenn du über ein grünes ZAHLTAG-Feld gehst oder direkt darauf landest, zahlt dir der Bankhalter dein Gehalt aus. Dein Gehalt steht auf deiner *Beruf-* oder *Akademischer Beruf-*Karte. Solltest du Gehaltserhöhungsscheine haben, erhältst du diesen Betrag mit deinem Grundgehalt.

ZAHLTAG

ZAHLTAG - GEHALTSERHÖHUNG

Zeigt das ZAHLTAG-Feld den Hinweis „Gehaltserhöhung“, gibt dir der Bankhalter einen Gehaltserhöhungsschein. Du erhältst ab sofort bei jeder Gehaltszahlung zusätzliche € 10.000 Gehaltserhöhung pro Schein.

Wenn du bereits das Höchstgehalt deiner *Beruf-* oder *Akademischer Beruf-*Karte erreicht hast, erhältst du keine weiteren Gehaltserhöhungsscheine.

ZAHLTAG
€ 10.000
Gehaltserhöhung

ORANGE FELDER

Vor einem **STOP**-Schild musst du stehenbleiben, auch wenn du eigentlich noch weitergehen könntest. Befolge die Anweisungen des Feldes, auf dem du stehst, **drehe nochmal das Rad und ziehe weiter.**

AKADEMISCHEN
BERUF
WÄHLEN

Akademischen Beruf wählen

1. Bitte einen Mitspieler, die *Akademischer Beruf-*Karten verdeckt vor dir auszufächern. **Ziehe 2 Karten.** Drehe sie herum, wähle den Beruf aus, der dir gefällt, und stecke die andere Karte wieder unter den Stapel. Deine *Akademischer Beruf-*Karte zeigt deinen Beruf, dein Gehalt und die Einkommensteuer.
2. Lege die Karte offen vor dir ab.

Du heiratest!

1. Nimm dir ein Lebenskärtchen und stecke einen Ehemann (blauer Stecker) bzw. eine Ehefrau (rosa Stecker) in dein Auto.



2. Drehe noch einmal das Rad, um deine Hochzeitsgeschenke herauszufinden:

- Bei 10, 9 oder 8 schenkt dir jeder Spieler € 10.000.
- Bei 7, 6 oder 5 schenkt dir jeder Spieler € 5.000.
- Bei 4 oder niedriger gehst du leider leer aus!

HINWEIS: Wenn ein Spieler nicht genügend Bargeld für das Hochzeitsgeschenk hat, **muss** er sich das Geld von der Bank leihen.

TRAUTES HEIM KAUFEN

1. Sieh dir die verfügbaren *Trautes Heim*-Karten an.
2. Such dir eines davon aus, das du kaufen möchtest, und zahle den Betrag an die Bank. Wenn du nicht genügend Bargeld hast, **musst** du dir welches von der Bank leihen.

Noch mal studieren

STOP! Hier kannst du wählen, ob du noch mal auf die Universität gehen willst oder weiter dem Lebensweg folgst. Drehe noch einmal das Rad: Wenn du dich für das Studium entschieden hast, zahlst du € 50.000 an die Bank und ziehst in Pfeilrichtung um die gedrehte Zahl weiter (am Ende dieses Wegs kannst du einen neuen Beruf wählen – siehe unten).

Entscheidest du dich gegen das Studium, ziehst du um die gedrehte Zahl auf dem Lebensweg weiter.

Wähle einen neuen Beruf

Du kannst deinen Beruf gegen einen akademischen Beruf eintauschen oder dir eine Gehaltserhöhung von € 20.000 geben lassen.

- Wenn du dich für einen akademischen Beruf entscheidest, bittest du einen Mitspieler, die entsprechenden Karten vor dir auszufächern. **Ziehe 2 Karten.** Drehe sie herum, wähle den akademischen Beruf aus, der dir gefällt, und stecke die andere Karte wieder unter den Stapel. Du kannst auch den Beruf behalten, den du vorher hattest.
- Wenn du dich für die Gehaltserhöhung entscheidest, lässt du dir vom Bankhalter 2 Gehaltserhöhungsscheine geben.

Familienweg

Hier kannst du wählen, ob du gerne Kinder haben möchtest, oder ob du weiter dem Lebensweg folgst. Drehe das Rad und ziehe um die gedrehte Zahl auf dem Weg deiner Wahl weiter.

Luxusvilla kaufen

1. Du kannst dein trautes Heim verkaufen und stattdessen in eine Luxusvilla ziehen. Wenn du das nicht möchtest, drehst du das Rad und ziehst sofort weiter.

Du möchtest eine Luxusvilla kaufen:

2. Sieh dir die *Luxusvilla*-Karten an und suche dir eine davon aus.
3. Verkaufe dein trautes Heim an die Bank zurück, und zwar zu dem Verkaufswert, der auf der Karte steht. Danach zahlst du der Bank den Preis für die Luxusvilla.

4. Wenn du nicht genügend Bargeld hast, kannst du dir welches von der Bank leihen.

HINWEIS: Du darfst niemals gleichzeitig zwei Häuser besitzen. Wenn du ein trautes Heim besitzt, **musst** du es verkaufen, bevor du eine Luxusvilla kaufen kannst.

Riskanter Weg

Hier kannst du wählen, ob du dem riskanten Weg folgst, auf dem dich viele SUPERDREH-Felder erwarten. Oder aber du folgst dem sicheren Weg und verbringst mehr Zeit mit deiner Familie. Drehe das Rad und ziehe um die gedrehte Zahl auf dem Weg deiner Wahl weiter.

BLAUE FELDER

Klage

Wenn du auf einem blauen KLAGE-Feld landest, suchst du einen Spieler aus, den du auf € 100.000 verklagst. Der Spieler muss dir die € 100.000 zahlen, es sei denn, er kann eine *Befreit*-Karte ausspielen. Dann verlierst du den Fall und gewinnst gar nichts.

KLAGE!
Verklage einen Mitspieler auf € 100.000

KREDITE, KARTEN UND GELDSTRAFEN

Kapitalanlagen

Am Anfang deines Zugs darfst du eine *Kapitalanlage*-Karte kaufen. Zahle € 10.000 an die Bank und suche dir eine Karte aus. Jedes Mal, wenn ein Spieler (auch du selbst) die Zahl deiner *Kapitalanlage*-Karte dreht, erhältst du € 5.000 von der Bank.

Du darfst nur **eine** *Kapitalanlage*-Karte besitzen.

Teilen macht Freude-Karten

Es gibt fünf verschiedene Arten von *Teilen macht Freude*-Karten. Halte diese Karten vor deinen Mitspielern geheim.

Jede Teilen macht Freude-Karte darf nur einmal ausgespielt werden. Nach dem Ausspielen legst du sie offen auf einem Stapel neben dem Spielplan ab.

DU ERHÄLTST: Spiele diese Karte gegen einen anderen Spieler aus, wenn er auf einem gelben DU ERHÄLTST-Feld landet. Dieser Spieler muss **dir** die Hälfte des Geldes geben, das er durch das Feld erhält.



Teilen macht Freude-Karten (Fortsetzung)

ZAHLE: Spiele diese Karte gegen einen anderen Spieler aus, wenn **du** auf einem gelben ZAHLE-Feld landest. **Dieser Spieler** muss die Hälfte des Betrages an die Bank zahlen, der auf dem Feld verlangt wird. Die andere Hälfte bezahlst du.

BEFREIT: Spiele diese Karte aus, wenn ein anderer Spieler gegen dich eine *Du erhältst-* oder *Zahle-*Karte ausspielt. Zeige dem Spieler deine *Befreit-*Karte und lege sie ab.

HINWEIS: Es darf pro Zug immer nur eine Karte gegen einen Spieler ausgespielt werden. Wenn mehrere Spieler Karten gegen denselben Spieler einsetzen wollen, müssen sie das Rad drehen: Der Spieler mit der höchsten Zahl darf die Karte gegen den Spieler ausspielen.

Einige *Befreit-*Karten schützen dich auch, wenn du von einem Mitspieler verklagt wirst.

SUPERDREH:

Durch diese Karten darfst du zwei oder vier Superdreh-Marken auf die Leiste legen, wenn jemand auf einem SUPERDREH-Feld landet (siehe **Superdreh-Felder**).

Kredite

Du darfst jederzeit, wenn du am Zug bist, von der Bank Geld leihen. Der Bankhalter gibt dir die Kreditscheine über die geliehene Summe (€ 20.000 pro Schein) sowie den Betrag in bar.

HINWEIS: Eine Ausnahme hiervon sind die Kreditscheine, die du in deinem ersten Zug für die Universität erhältst. In diesem Fall gibt dir der Bankhalter nur die Kreditscheine, aber das Bargeld behält er, weil du damit deine Studiengebühren bezahlst.

Um einen Kredit aufzulösen, gibst du der Bank den Kreditschein zurück plus € 5.000 Zinsen (d.h. € 25.000 pro Schein). Du darfst deine Kredite jederzeit während des Spiels zurückzahlen oder damit warten, bis du in Rente gehst.

Strafe für zu schnelles Fahren

Jeder Spieler, der bei einer Geschwindigkeitsüberschreitung erwischt wurde (d.h. er hat eine 10 gedreht), muss der Polizistin (d.h. dem Spieler, der die *Polizistin-*Karte hat) eine Geldstrafe von € 5.000 zahlen. Die Polizistin muss selbst die Geldstrafe einfordern, wenn eine 10 gedreht wird. Sollte sie den Moment verpassen, hat sie eben Pech gehabt und kassiert gar nichts!

HINWEIS: Wenn in der Runde keine Polizistin dabei ist, gibt es auch keine Geldstrafen.



RENTE

Wenn du das Ende des Lebenswegs erreichst, hältst du an. Um in Rente zu gehen, folgst du diesen Schritten:

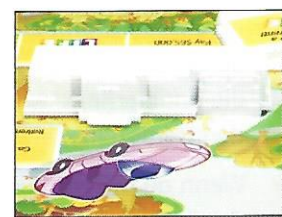
1. Die *Beruf-* und *Akademischer Beruf-*Karten sowie die Gehaltserhöhungsscheine werden aus dem Spiel gelegt. Behalte deine *Teilen macht Freude-*Karten, da du sie immer noch gegen andere Spieler ausspielen kannst.
2. Behalte auch deine *Kapitalanlage-*Karte: Wenn du am Zug bist, kannst du immer noch das Rad drehen und deine Gewinne einstreichen.
3. Bezahle deine Schulden, indem du sämtliche Kredite plus Zinsen an die Bank zurückzahlst.
4. Verkaufe dein Haus zu dem Betrag an die Bank zurück, der als Kaufpreis auf der Karte steht.
5. Die Bank zahlt dir pro Kind eine Zusatzrente von € 10.000.
6. Entscheide dich, ob du dich in der Millionärsvilla zur Ruhe setzen willst oder doch lieber im Altersheim. Dort wartest du, bis alle Spieler in Rente gegangen sind. Jeder Spieler darf frei wählen, wo er sich zur Ruhe setzt.

Der erste Spieler, der die Millionärsvilla betritt, darf sich die drei Lebenskärtchen ansehen, die dort liegen. Suche dir ein Kärtchen aus und lege die anderen beiden wieder verdeckt hin. Der zweite Spieler in der Millionärsvilla sucht sich ein Lebenskärtchen der beiden übrigen aus, und der dritte Spieler erhält schließlich das letzte.



Alle weiteren Spieler, die die Millionärsvilla wählen, gehen leer aus.

In der Millionärsvilla sind **deine Lebenskärtchen nicht sicher!** Sollte es für die anderen Spieler, die noch auf dem Lebensweg unterwegs sind, keine Lebenskärtchen mehr zum Ziehen geben, dürfen sie eines deiner Kärtchen wegnehmen!



Im Altersheim erhältst du keine zusätzlichen Lebenskärtchen, aber die Kärtchen, die du während des Spiels gesammelt hast, sind hier völlig sicher. Kein anderer Spieler darf sie dir wegnehmen, sobald du im Altersheim angekommen bist!



DAS SPIEL GEWINNEN

Sobald alle Spieler in Rente gegangen sind, rechnet jeder sein Vermögen zusammen.

1. Dein Bargeld *plus*

2. die Beträge auf deinen Lebenskärtchen.

Der Spieler mit dem größten Vermögen hat gewonnen!

SPIELAUSSTATTUNG

- 55 Karten (*Beruf, Akademischer Beruf, Kapitalanlage, Trautes Heim, Luxusvilla und Teilen macht Freude*)
- 25 Lebenskärtchen
- 24 Superdreh-Marken
- 1 Superdreh-Leiste
- 6 Autos
- 2 Sätze mit Stiften (rosa und blau)
 - 1 Spielplan
 - 3 Berge
 - 1 Brücke
- 7 Gebäude
- 1 Aufkleberblatt
- 1 Drehrad (in 4 Teilen)
- Gehaltserhöhungsscheine
- Kreditscheine
- Spielgeld



© 2008 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.

Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.



Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.de

www.spiel-des-lebens.de

