



Das SPIEL des LEBENS

GENERATION NOW

Jedes Leben ist anders!
Wie wird deins aussehen?



© 2007 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



MB SPIELE

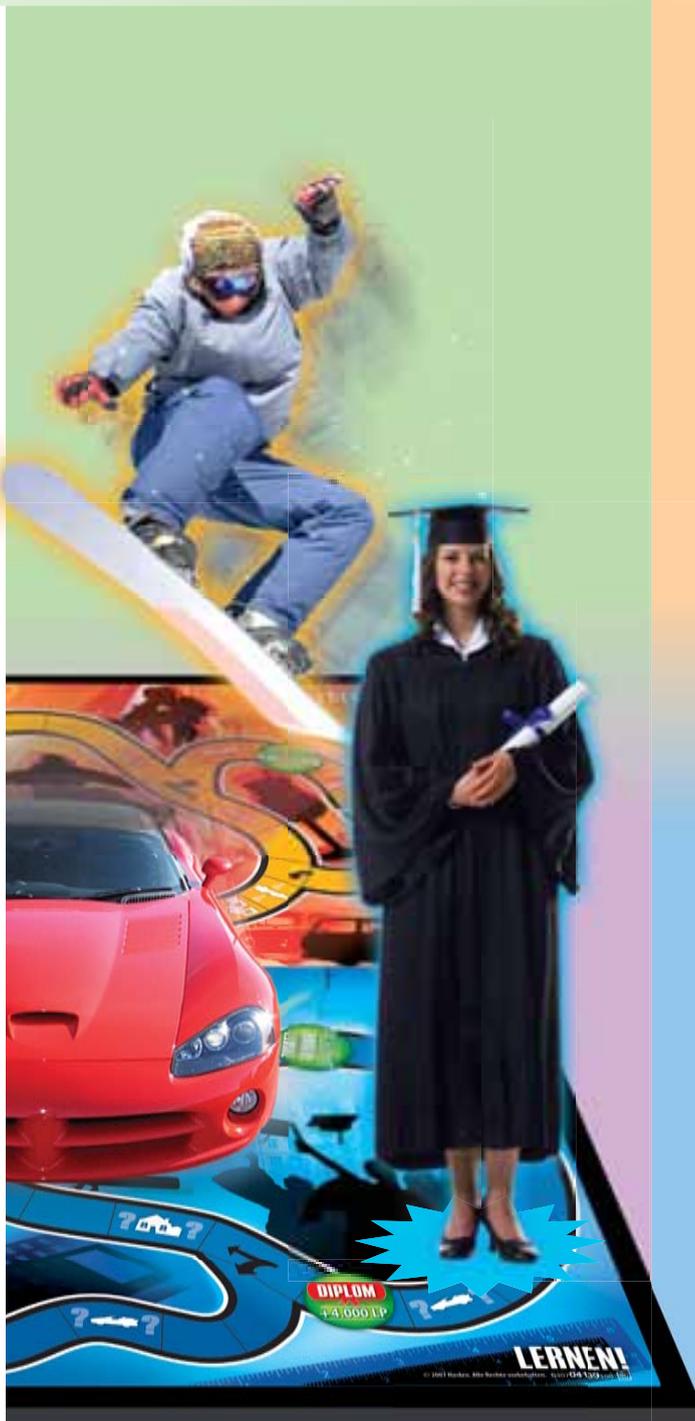
SPIELAUSSTATTUNG:

Spielplan, elektronischer Lebensplaner, 4 Kontokarten, 4 Lebenswegtafeln,
12 Spielfiguren (4 Skateboards, 4 Kleinwagen und 4 Sportwagen), 84 Ereigniskarten,
12 doppelseitige Karrierekarten, 4 Anleitungskarten und 20 Pfeil-Clips.

0407-041391-00



Vor dem Start	3
Spielvorbereitung	4-5
Der Spielablauf	6-7
Im Einzelnen	
Die Karten	8
• Ereigniskarten	8
• Karrierekarten	8
Der Spielplan	8
Die Spielplanfelder aller Bereiche	9
• Startfelder	9
• Ereignisfelder	9
• Autofelder	9
• Hausfelder	10
• Lotteriefelder	10
Lernen-Felder	11
• Diplomfelder	11
• Doktorfelder	11
• Karriere wechseln	11
Verdienen-Felder	12
• Beförderungsfelder	12
• Neue-Firma-Felder	12
Lieben-Felder	12
• Hochzeits-/Hochzeitstagsfelder	12
• Babyfelder	12
• Nachwuchsfelder	13
Leben-Felder	13
• Kasinofelder	13
Der Lebensplaner	14-15
Fehlerbehebung	16
Batteriehinweise	17
Kurzspielregeln	18-19



WENN DU DIESES SPIEL NOCH NIE GESPIELT HAST:

- 1 Lies deinen Mitspielern diese ganze Seite laut vor.
- 2 Sieh dir auf den Seiten 4 bis 5 an, wie das Spiel aufgebaut wird.

- 3 Lies deinen Mitspielern vor dem Spielbeginn den Abschnitt *Der Spielablauf* auf den Seiten 6 bis 7 vor.
- 4 Die detaillierten Spielregeln können während des Spiels nachgeschlagen werden.

HIER TOBT DAS VOLLE LEBEN!

Mit dem **Spiel des Lebens Generation Now** kannst du das Leben immer wieder neu entdecken! Plane deine Karriere jedes Mal anders und stelle fest, wie dein Lebensweg dann verläuft. Gehe Risiken ein, probiere es mit einem anderen Beruf, erkunde die verschiedenen Spielplanbereiche **Lernen!**, **Verdienen!**, **Lieben!** und **Leben!** und gestalte dein Leben so, wie du es dir immer gewünscht hast. Genauso wie in der Realität, hast du mit deinen Unternehmungen hier manchmal Glück und manchmal Pech. Finde heraus, was dir das Leben alles zu bieten hat!

DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist, mit der Spielfigur über den Spielplan zu ziehen und dabei möglichst viele Lebenspunkte zu sammeln. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Du erhältst Lebenspunkte für die vielen spannenden Erfahrungen, die du in deinem Leben machst. Gleichzeitig solltest du auch noch Geld verdienen, denn das wird am Ende in Lebenspunkte umgerechnet. Um möglichst viel aus deinem Leben zu machen, solltest du alle vier Bereiche des Spielplans besuchen.

LERNEN!

Setze deinen Verstand ein! In diesem Bereich machst du ein Diplom oder einen Dokortitel, um Lebenspunkte zu sammeln und mehr Geld verdienen zu können. Das ist die Studiengebühren, die du dafür zahlen musst, auf jeden Fall wert! In diesem Bereich kannst du viele Lebenspunkte gewinnen – oder auch verlieren ...

VERDIENEN!

Mach Karriere! In diesem Bereich kannst du befördert werden, damit du mehr Gehalt bekommst. Vielleicht gründest du ja auch eine neue Firma oder investierst in andere Geschäfte. Hier geht es hauptsächlich ums Geld!

LIEBEN!

Familie und Freunde! In diesem Bereich kannst du heiraten und Kinder bekommen. Dadurch gewinnst du viele Lebenspunkte dazu, allerdings kann dich deine Familie auch eine Menge Geld kosten.

LEBEN!

Freizeit und Vergnügen! In diesem Bereich wirst du nicht viel Geld verdienen, dafür aber eine Menge Lebenspunkte, wenn du zum Beispiel zum Bungeespringen gehst, um das Leben in vollen Zügen zu genießen.

DER ALLTAG

In allen Bereichen des Spielplans kannst du:

- in der Lotterie mitspielen, um vielleicht den Jackpot zu knacken;
- ein Haus kaufen und zusehen, wie es Jahr für Jahr an Wert gewinnt;
- ein Auto kaufen, um schneller über den Spielplan zu kommen. Allerdings wird dein Auto über die Jahre an Wert verlieren.

Durch den Lebensplaner kannst du dein Konto jederzeit überziehen, allerdings musst du dafür 10 % Zinsen bezahlen. Kannst du dir das leisten?

Am Ende des Spiels rechnet der Lebensplaner dein Geld und deine Besitztümer in Lebenspunkte um. **Der Spieler mit den meisten Lebenspunkten gewinnt das Spiel!**

PFEIL-CLIP

KARRIEREKARTE x 12

Wenn du befördert wirst, kletterst du die Karriereleiter hoch und erhältst mehr Gehalt.



LEBESWEGTAFEL x 4

ANLEITUNGSKARTEN x 4



EREIGNISKARTEN x 84



LEBENSPLANER

SIEHE SEITE 14



KONTOKARTE x 4



SKATEBOARD x 4



KLEINWAGEN x 4



SPORTWAGEN x 4

- Der Spielplan wird auf einer flachen Spielfläche ausgelegt.
- Jeder Spieler erhält eine Anleitungskarte und 5 Pfeil-Clips. Außerdem nimmt sich jeder Spieler ein Skateboard sowie die Lebenswegtafel und Kontokarte derselben Farbe.
- Mische die doppelseitigen Karrierekarten und teile an jeden Spieler 2 Karten aus. Die restlichen Karten werden als Stapel neben den Spielplan gelegt.
- Wähle eine der vier Karrieren von deinen beiden Karrierekarten aus und hänge diese Karte (mit der gewählten Karriere nach vorne) an eine Lebenswegtafel. Befestige einen Pfeil-Clip daran, und zwar so, dass er auf die Gehaltsstufe 1 deiner Karrierekarte zeigt. (Um den Pfeil auf eine höhere Stufe schieben zu können, brauchst du eine Beförderung.)
- Sobald sich jeder Spieler eine Karriere ausgesucht

hat, legt er seine unbenutzte Karrierekarte neben dem Spielplan ab.

- Mische die Ereigniskarten durch, und lege den Stapel verdeckt neben den Spielplan. Dies ist der Nachziehstapel. Sobald eine Karte ausgespielt wurde, legst du sie offen neben dem Spielplan ab. Wenn der Nachziehstapel verbraucht ist, mischst du den Ablagestapel durch und legst ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel hin.
- Schalte den Lebensplaner ein (der Schalter befindet sich an der Unterseite). Zunächst blinkt die Nummer **10** auf. Das heißt, du musst zuerst eingeben, wie viele Runden (Jahre) ihr spielen wollt.
Wenn dies dein erstes Spiel ist, solltest du mindestens 10 Runden spielen, damit du es gut kennlernst. 10 Runden dauern normalerweise ungefähr eine Stunde (bei 4 Spielern), aber beim ersten Mal kann es etwas länger dauern.

- Um 10 Runden zu spielen:
- Drücke auf **10** (JAHRE)
 - Drücke **1** und **0**
 - Drücke **EINGABE**

- Jeder Spieler sucht sich einen Bereich des Spielplans aus, den er zuerst entdecken möchte. Stelle dein Skateboard auf das Startfeld deines gewählten Bereichs (Mitte des Spielplans).

KURZ VOR DEM START!

Der jüngste Spieler fängt an. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Wenn du mit deinem Zug fertig bist, gibst du den Lebensplaner an den nächsten Spieler weiter.



Jetzt geht's los!

Wenn du zum ersten Mal spielst, liest du während deines ersten Zugs die Spielregeln laut mit, damit alle Spieler wissen, was geschieht. Nach einer Weile werden alle Spieler die Regeln gut genug kennen, und du musst sie nicht mehr mitlesen.

DU BIST AM ZUG!

1. Stecke deine Kontokarte in den Lebensplaner.
2. Drücke auf **DREHEN**. Zahltag! Der Lebensplaner bucht dein Gehalt auf deine Kontokarte, bevor er das Drehrad aktiviert.
Das Anfangsgehalt jedes Spielers beträgt € 5.000. In den späteren Zügen zahlt der Lebensplaner deine Miete und Rechnungen, er schreibt deine Lebenspunkte gut und berechnet den Wert deiner Häuser und Autos.

Hinweis: Du hast ca. 60 Sekunden lang Zeit, um auf **DREHEN** zu drücken, dann geht das Licht wieder aus.

Wichtig: Am Anfang deines Zugs musst du **immer einmal** auf **DREHEN** drücken. Wenn du das vergisst, erhältst du auch kein Gehalt!

Du musst gut aufpassen, dass die Spielreihenfolge eingehalten wird. Wenn ein Spieler aus Versehen seinen Zug zu früh macht, zählt der Lebensplaner die Jahre bzw. Runden zu schnell, so dass andere Spieler ihren Zug verpassen könnten.

3. Bei welcher Zahl ist das Licht stehengeblieben? Ziehe so viele Felder auf dem Spielplan weiter.

Gehe immer in Pfeilrichtung.

An einigen Stellen kannst du auf einen anderen Weg abbiegen.

Im weiteren Spielverlauf darfst du auf andere Startfelder springen und einen neuen Bereich betreten, anstatt die Anzahl der gedrehten Felder weiterzurücken. Denke daran, zuerst deine Karte in den Lebensplaner zu stecken und auf **DREHEN** zu drücken, da du sonst kein Gehalt erhältst.

4. Führe die Anweisungen des Feldes aus, auf dem du landest.



Halte auf den roten Feldern an, auch wenn du noch weitergehen könntest. Führe die Anweisungen des Feldes aus. Danach ist dein Zug zu Ende.



Wenn du auf einem grünen Feld landest, führst du die Anweisungen aus. Wenn du über ein grünes Feld **hinwegziehst**, musst du die Anweisungen des Feldes ausführen, bevor du deinen Zug beendest.



Wenn auf dem Feld etwas steht, führst du diese Anweisungen aus oder siehst im Kapitel **Im Einzelnen** nach, was auf dem Feld zu tun ist.



Bei einem **?** hast du die Wahl: Entweder du führst die Anweisungen des Feldes aus oder du behandelst es wie ein Ereignisfeld (siehe Punkt 5 dieser Seite).



Ereignisfeld
Wenn auf dem Feld nichts steht, zieht ein anderer Spieler eine Ereigniskarte und liest das Ereignis des Bereichs vor, in dem du gerade stehst. Die gespielten Karten werden offen auf einem Stapel abgelegt.

Im Kapitel **Im Einzelnen** von Seite 8 bis 13 erfährst du mehr über die verschiedenen Felder (siehe auch Inhaltsverzeichnis). Sobald du das Spiel besser kennst, nimmst du nur noch die Anleitungskarte für die Bedienung des Lebensplaners zu Hilfe.

5. Gib deine Gewinne (oder Verluste) in den Lebensplaner ein und sieh zu, wie sich dein Kontostand ändert. Dabei folgst du immer diesen Schritten:

GELD VERBUCHEN:

1. Drücke die **€** Taste (GELD)
2. Drücke **+** um Geld gutzuschreiben oder **-** um Geld abzubuchen
3. Gib den Betrag ein (z.B. **1.0.0.0.0**)
4. Drücke auf **EINGABE**

LEBENSUNKTE VERBUCHEN:

1. Drücke auf **LEBENS-PUNKTE**
2. Drücke **+** um Lebenspunkte gutzuschreiben oder **-** um Lebenspunkte abzuziehen
3. Gib die Menge ein (z.B. **5.0.0**)
4. Drücke auf **EINGABE**
6. Dein Zug ist danach vorbei. Nimm deine Kontokarte aus dem Lebensplaner und gib ihn an den nächsten Spieler weiter.

RUNDEN

Alle Spieler machen nacheinander ihren Zug. Sobald jeder mit einem Zug dran war, ist eine Runde vorüber und der Lebensplaner zählt ein Jahr herunter.

SPIEL VORBEI!

Es wird so lange weitergespielt, bis der Jahreszähler bei 00 ankommt. Dies geschieht dann, wenn der erste Spieler seine Kontokarte in den Lebensplaner steckt und zum letzten Mal **DREHEN** drückt. **Diese Karte bleibt zunächst im Lebensplaner stecken.**

KONTOABSCHLUSS

1. Der Lebensplaner rechnet jetzt alles, was für die Kontokarte des ersten Spielers gespeichert wurde, in Lebenspunkte um (der Umrechnungsfaktor ist

in jedem Spiel anders). Lass deine Karte so lange im Lebensplaner stecken, bis die Summe deiner Lebenspunkte im Display erscheint. Merke dir diese Summe und ziehe deine Karte aus dem Gerät.

2. Die anderen Spieler führen nacheinander ebenfalls ihren Kontoabschluss durch.
3. Die Punktsummen werden verglichen: **Der Spieler mit den meisten Lebenspunkten hat gewonnen!** Nach ca. 30 Sekunden zeigt der Lebensplaner die Spielnummer des Siegers im Display an.

Hinweis: Wenn du deine Punktsumme noch einmal sehen willst, kannst du deine Karte wieder in den Lebensplaner stecken.

Auf den folgenden Seiten findest du nähere Details zu den einzelnen Elementen des Spiels. Dem Inhaltsverzeichnis auf Seite 2 kannst du entnehmen, welches Thema auf welcher Seite erläutert wird.



EREIGNISKARTEN

Auf jeder Karte stehen vier Ereignisse, und zwar jeweils eines für jeden Bereich des Spielplans.

- Du lässt dir ein Piercing machen. Drücke auf **2**. Bei 0/1: Alle sind davon begeistert. **Du gewinnst 250 LP.** Bei 2: Das Piercing entzündet sich. **Zahle € 15.000** Arztkosten.
- Du investierst in die Website "Der perfekte Partner zum Selbermachen" deines Freundes. Die Website ist ein Hit. **Du kassierst € 100.000 Gewinn.**
- Du schneidest deiner Nichte die Haare. **A.** Du machst ihr eine coole Frisur oder **B.** du schneidest nur die Spitzen. **Antworte jetzt mit A. oder B!** [A. Du erhältst 300 LP. B. Sie ist enttäuscht und du verlierst 300 LP.]
- Du machst eine Rucksacktour durch die USA. **Du zahlst € 1.500** und **gewinnst 600 LP.**

DEINE FANTASIE IST GEFRAGT!

Einige Ereigniskarten fordern dich dazu auf, dir etwas auszudenken und deinen Mitspielern zu erzählen. Du **musst** das nicht tun, aber wenn du es machst, wirst du dabei viel Spaß haben!

AUSWAHL

Wenn dir eine Karte zwei Möglichkeiten anbietet, **musst** du eine davon auswählen, **bevor** du feststellst, was du dadurch gewinnst oder verlierst. Du musst dich also für eine Möglichkeit entscheiden – genauso wie im echten Leben! Der Spieler, der die Karte vorliest, wartet ab, bis sich der andere Spieler für eine Antwort entschieden hat. Erst danach liest er ihm die dazugehörige Konsequenz vor.

KARRIEREKARTEN

Jeder Karriereweg führt vom Anfänger zum Experten, also wird auch dein Gehalt mit jeder Stufe, die du die Karriereleiter erklimmst, weiter steigen. Jede Karriere besteht aus sieben Stufen. Du beginnst bei Stufe 1 und arbeitest dich langsam hoch.

Wenn du befördert wirst, schiebst du deinen Pfeil-Clip eine Stufe nach oben und gibst dein neues Gehalt in den Lebensplaner ein (siehe **Beförderung** auf Seite 12).

Hinweis: Natürlich können alle Berufe, die auf den Karrierekarten stehen, von Männern **und** von Frauen ausgeübt werden. Aber um das Spielzubehör übersichtlich zu halten, haben wir darauf verzichtet, jedesmal die männliche und die weibliche Form aufzuführen.

AUSBILDUNG

KARRIEREKARTEN	
PROFESSOR DOKTOR	
KARRIERE	GEHALT
7 Professor	600,000
6 Dozent	500,000
5 Schulleiter	400,000
4 Oberstudienrat	150,000
3 Lehrer	100,000
2 Referendar	30,000
1 Nachhilfelehrer	5,000

KEIN DOKTORTITEL?
Du bleibst hier stehen, bis du deinen Dokortitel gemacht hast.

KEIN DIPLOM?
Du bleibst hier stehen, bis du dein Diplom gemacht hast.

Um die oberste Stufe einiger Karriereleitern zu erreichen, musst du ein Diplom oder einen Dokortitel haben. Wenn du nicht den richtigen Abschluss hast, bleibst du auf der Stufe unter dem bzw. stehen, es sei denn, du kehrst in den Lernen-Bereich zurück, um dein Studium abzuschließen oder deine Karriere zu wechseln.

DER SPIELPLAN

Jeder Bereich des Spielplans bringt dich in einen anderen Lebensbereich, der dir unterschiedliche Möglichkeiten zum Geldverdienen oder Sammeln von Lebenspunkten anbietet. Dies sind die Bereiche: LERNEN (Ausbildung), VERDIENEN (berufliche Karriere), LIEBEN (Familie und Freunde) sowie LEBEN (Freizeit und Vergnügen). Je weiter du in einen Bereich hineingehst, desto mehr kannst du davon profitieren.

DIE SPIELPLANFELDER ALLER BEREICHE



STARTFELDER

In der Mitte des Spielplans befinden sich vier Startfelder – jeweils eines für jeden Bereich des Spielplans.

Entscheide dich für einen Bereich, den du zuerst durchleben willst, und stelle dann dein Skateboard auf das entsprechende Startfeld. Auf einem Startfeld dürfen gleichzeitig mehrere Spieler stehen.

Wenn du im späteren Spielverlauf wieder auf einem Startfeld landest oder aus einem anderen Bereich des Spielplans hierher springst, behandelst du es als normales Ereignisfeld.

EREIGNISFELDER

Wenn auf dem Feld, auf dem du landest, keine Anweisungen stehen, zieht ein anderer Spieler eine Ereigniskarte und liest dir das Ereignis des Bereichs vor, in dem du gerade stehst.



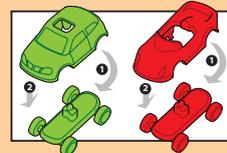
AUTOFELDER (OPTIONAL)

Wenn du auf einem Autofeld landest, kannst du nach Belieben ein Auto kaufen oder verkaufen. Das bringt dir Lebenspunkte ein, und du kommst schneller auf dem Spielplan voran (der Lebensplaner erhöht das Ergebnis deiner Drehung **automatisch** für einen Kleinwagen um +1 und für einen Sportwagen um +2). Du solltest aber bedenken, dass dein Auto in jedem Zug an Wert verliert.

Wenn du kein Auto kaufen oder verkaufen möchtest, behandelst du die Autofelder wie normale Ereignisfelder.

AUTO KAUFEN:

- Drücke auf **6** (AUTO). Im Display blinken Auto-Symbole auf.
- Mit **+** wechselst du zwischen den Autos und siehst deren Preise.
- Drücke **EINGABE** um ein Auto zu kaufen. Der Lebensplaner berechnet dir den Preis dieses Auto und zeigt das Auto im Display an.
- Nimm dir einen Kleinwagen- oder Sportwagenaufsatz deiner Farbe und drücke ihn auf dein Skateboard.



AUTO VERKAUFEN:

- Drücke auf **6** (AUTO).
- Mit **-** wechselst du zwischen den Autos und siehst deren Werte.
- Drücke **EINGABE** um ein Auto zu verkaufen. Der Lebensplaner schreibt den aktuellen Wert des Autos deinem Konto gut.
- Wenn du kein Auto mehr hast, nimmst du den Aufsatz von deinem Skateboard wieder ab.

Es gibt zwei verschiedene Autotypen:

LEBENS AUTOHÄNDLER

KLEINWAGEN

Der Wert eines Kleinwagens sinkt jedes Jahr um € 1.000. Nach 10 Jahren fährt dein Auto auf den Schrottplatz und verschwindet vom Display. Danach wird das Ergebnis deiner Drehung nicht mehr erhöht.

SPORTWAGEN

Der Wert eines Sportwagens sinkt in den ersten 8 Jahren um jeweils € 5.000. Nach 15 Jahren gilt er als Oldtimer und sein Wert steigt jedes Jahr um € 5.000.

€ 10.000
Der Lebensplaner erhöht jedes Jahr **automatisch** deine Drehung um +1 und deine Lebenspunkte um +100.

€ 50.000
Der Lebensplaner erhöht jedes Jahr **automatisch** deine Drehung um +2 und deine Lebenspunkte um +200.

Wenn du sowohl einen Kleinwagen als auch einen Sportwagen besitzt, erhöht der Lebensplaner deine Drehung **automatisch** um +2.

Um zu sehen, wie viel deine Autos und anderen Besitztümer wert sind, lässt du deine Kontokarte ca. 10 Sekunden lang im Lebensplaner stecken.



HAUSFELDER (OPTIONAL)

Auf einem Hausfeld kannst du nach Belieben Häuser kaufen oder verkaufen. Der Wert deines Hauses steigt jedes Jahr um 6 %. Um den Kaufbetrag aufzubringen, kannst du dein Konto überziehen, allerdings berechnet dir der Lebensplaner dafür 10 % Zinsen.

Wenn du kein Haus kaufen oder verkaufen möchtest, behandelst du die Hausfelder wie normale Ereignisfelder.

HAUS KAUFEN:

- 1 Drücke auf **5** (HAUS). Im Display leuchten die Haus-Symbole auf.
- 2 Drücke **+** um dir die Häuser und deren Preise anzusehen.
- 3 Drücke **EINGABE** um ein Haus zu kaufen. Der Lebensplaner berechnet dir den Preis dieses Hauses und markiert dein gekauftes Haus im Display.

HAUS VERKAUFEN:

- 1 Drücke auf **5** (HAUS).
- 2 Drücke **-** um dir deine Häuser und deren Werte anzusehen.
- 3 Drücke **EINGABE** um ein Haus zu verkaufen. Der Lebensplaner bucht den aktuellen Wert des Hauses auf dein Konto.

Du kannst mehrere Häuser gleichzeitig besitzen. Um zu sehen, was deine Häuser und andere Besitztümer wert sind, lässt du deine Kontokarte ca. 10 Sekunden lang im Lebensplaner stecken.

Es gibt drei verschiedene Haustypen:

	<p>Reihenhaus: € 200.000 Lage: erstklassiges Grundstück in der Nähe der Gaswerke. Zustand: neu renoviert; kein Parkplatz oder Garten. Gut geeignet für Singles oder junge Paare!</p>
	<p>Einfamilienhaus: € 500.000 Lage: begehrte Lage in der Nähe eines großen Parks. Zustand: großzügig und helle Bauweise; mit Garten und Garage. Perfekt geeignet für Familien mit mehreren Kindern!</p>
	<p>Villa: € 1.000.000 Lage: prominente Nachbarschaft; 1 Autostunde von der Stadt entfernt. Zustand: luxuriöses Parkgrundstück mit Swimmingpool, Wintergarten und Hochsicherheitszaun. Exklusives Grundstück für anspruchsvolle Käufer!</p>



LOTTERIEFELDER

Alle spielen!
Wer knackt den Jackpot?

- 1 Nimm deine Karte aus dem Lebensplaner.
- 2 Drücke auf **1** (LOTTERIE). Im Display erscheint der Betrag, den man gewinnen kann.
- 3 Such dir drei Glückszahlen aus (von 1 bis 10) und sage sie deinen Mitspielern.
- 4 Jeder der anderen Spieler wählt nun eine von den Zahlen, die du **nicht** genommen hast.

- 5 Drücke auf **DREHEN**. Der Spieler, dessen Zahl gedreht wird, hat den Jackpot gewonnen!
- 6 Wenn kein Spieler die gedrehte Zahl gewählt hatte, wurde der Jackpot nicht geknackt. Er bleibt stehen und wird sogar noch erhöht!
- 7 Drehe so lange weiter, bis es einen Gewinner gibt.
- 8 Der Gewinner des Jackpots steckt seine Kontokarte in den Lebensplaner, der den Betrag gutschreibt. Danach wird der Lebensplaner an den aktuellen Spieler zurückgegeben.

LEARNEN-FELDER



Durch diese Felder erhältst du eine gute Ausbildung. Investiere in deine grauen Zellen, um mehr Lebenspunkte zu gewinnen und in Zukunft Aussicht auf einen gut bezahlten Job zu haben.



DIPLOMFELDER

Mach dein Diplom und hole dir viele Lebenspunkte! Wenn du nicht die richtige Ausbildung hast, bleibst du auf der Karrierestufe **unter** oder stehen, bis du deinen Abschluss gemacht hast.



- 1 Wenn du auf diesem Feld landest oder darüber gehst, steckst du an deiner Lebenswegtafel neben einen Pfeil.
- 2 Gib die gezeigte Anzahl von Lebenspunkten in den Lebensplaner ein. Sobald du dein Diplom hast, kannst du Beförderungen annehmen, durch die du Karrierestufen zwischen und erreichst.



DOKTORFELDER

Herzlichen Glückwunsch zu deinem Dokortitel! Du wirst sofort befördert und erhältst viele Lebenspunkte!

- 1 Wenn du auf diesem Feld landest oder darüber gehst, schiebst du den Pfeil an deiner Lebenswegtafel von auf .
- 2 Gib die angezeigte Menge an Lebenspunkten in den Lebensplaner ein.
- 3 Schiebe den Pfeil um eine Karrierestufe nach oben und gib dein neues Gehalt ein. Siehe hierzu **Beförderungsfelder** auf Seite 12. Sobald du deinen Dokortitel hast, bist du für jeden Beruf qualifiziert!

Tipp: Du kannst dich im Lernen-Bereich so lange aufhalten und so viele Diplome oder Dokortitel machen wie du willst!



KARRIERE WECHSELN (OPTIONAL)

Wenn du auf diesem Feld landest oder darüber gehst, darfst du – **wenn du willst!** – deine Karriere wechseln.

Durch einen Karrierewechsel könntest du ein größeres Gehalt erhalten, aber du musst darauf achten, dass du die richtige Ausbildung hast. Wenn du keine andere Karriere machen willst, behandelst du dieses Feld wie ein normales Ereignisfeld.

KARRIERE WECHSELN:

- 1 Ein anderer Spieler mischt die Karrierekarten durch.
- 2 Ziehe nun ohne hinzusehen zwei Karrierekarten.
- 3 Suche dir von den neuen Karten eine Karriere aus (oder behalte deine alte, wenn dir die neuen nicht gefallen). Befestige die Karte mit der ausgewählten Karriere nach vorne an deiner Lebenswegtafel.

Wichtig: Achte darauf, ob du den richtige Ausbildungsgrad hast, bevor du dich für eine neue Karriere entscheidest. Wenn ein Diplom oder Dokortitel nötig ist, den du nicht hast, kannst du diese Karriere auch nicht machen – genauso wie im echten Leben! Du kannst natürlich auch jederzeit mit dem Studieren anfangen ...

- 4 Dein Pfeil-Clip bleibt auf derselben Stufe stehen wie vorher. Wenn du nach dem Wechsel ein anderes Gehalt hast, gibst du dein neues Gehalt in den Lebensplaner ein. Dieses Gehalt bekommst du zum ersten Mal bei deinem **nächsten** Zug.
- 5 Die unbenutzten Karrierekarten werden unter den Stapel gelegt.



VERDIENEN-FELDER



Auf diesen Feldern dreht sich alles ums liebe Geld! Hier wirst du befördert und kannst mehr Gehalt kassieren. Geld ist bekanntlich nicht alles, aber es ist doch nett, wenn man es hat.



BEFÖRDERUNGSFELDER

Wenn du auf einem Beförderungsfeld landest oder darüber gehst, kletterst du auf der Karriereleiter weiter hoch!

- 1 Schiebe den Pfeil deiner Karrierekarte um die gezeigte Anzahl an Stufen nach oben. Achte bitte darauf, dass du für die Beförderung den richtigen Ausbildungsgrad hast.
- 2 Drücke auf **0** (GEHALT).
- 3 Gib dein neues Gehalt ein (z.B. € 200.000).
- 4 Drücke **EINGABE**. (Drücke nicht auf **€**, wenn du Gehälter eingibst!)
- 5 Dein neues Gehalt erhältst du am Anfang deines nächsten Zugs.

Wichtig: Wenn du nicht den richtigen Ausbildungsgrad hast, bleibst du eine Stufe **unter** bzw. stehen. Siehe hierzu *Karrierekarten* auf Seite 8.



NEUE-FIRMA-FELDER

Wenn du möchtest, kannst du hier dein Geld in neue Unternehmen investieren. Dabei könntest du dein Geld verlieren, nur dein investiertes Geld behalten oder es sogar verdoppeln.

Wenn du keine neue Firma gründen möchtest, behandelst du diese Felder wie normale Ereignisfelder.

NEUE FIRMA GRÜNDEN:

- 1 Nenne deinen Mitspielern den Betrag, den du investieren möchtest (zwischen € 10.000 und € 100.000).
- 2 Drücke **2** (CHANCE).
- 3 Das Ergebnis deiner Drehung:
 - 0: Deine neue Firma ist pleite und du hast verloren! Der Betrag wird von deinem Konto abgebucht.
 - 1: Deine neue Firma hält sich gerade so über Wasser. Du gewinnst nichts dazu, behältst aber deinen Einsatz.

- 2: Deine neue Firma wirft gewaltige Gewinne ab! Dein Einsatz wird verdoppelt und der Gewinn deinem Konto gutgeschrieben.

LIEBEN-FELDER



Auf diesen Feldern dreht sich dein Leben um die Familie und um deine Freunde. Du kannst heiraten und Kinder bekommen, und natürlich bringt dir das viele Lebenspunkte ein.



HOCHZEITS-/ HOCHZEITSTAGSFELDER

Du feierst Hochzeit oder deinen Hochzeitstag. Dafür schreibt dir der Lebensplaner sofort 3.500 Lebenspunkte gut. Außerdem überreicht dir jeder Mitspieler ein Hochzeitsgeschenk von € 1.000 (der Lebensplaner verbucht diese Beträge automatisch). Sobald du verheiratet bist, erhältst du jedes Jahr 1.500 Lebenspunkte dazu.

- 1 Halte auf dem Feld an, auch wenn du noch weitergehen könntest.
- 2 Drücke auf **3** (HOCHZEIT).
- 3 Drücke **EINGABE**.

HOCHZEITSTAG

Wenn du hier landest und bereits verheiratet bist, befolgst du die Anweisungen für die Hochzeit. Alle anderen Spieler schenken dir zu diesem Anlass je € 500 (der Lebensplaner bucht die Beträge automatisch).



BABYFELDER

Herzlichen Glückwunsch! Auf diesen Feldern bekommst du eine Tochter, einen Sohn oder sogar Zwillinge. Pro Kind schreibt dir der Lebensplaner 350 Lebenspunkte gut. Danach erhältst du jedes Jahr pro Kind weitere 350 Lebenspunkte.

Allerdings kosten Kinder Geld. Du wirst jedes Jahr zwischen 10 und 40 % deines Gehalts für die Versorgung deiner Kinder ausgeben (abhängig davon, wie viele Kinder du hast). Wenn ein Kind 18 Jahre alt wird und volljährig ist, musst du für seine Versorgung nicht mehr aufkommen.

LEBEN-FELDER



Hier erlebst du richtige Abenteuer! Du fährst in Urlaub, gewinnst Lebenspunkte und Geld, und kannst im Kasino dein Glück versuchen.



KASINOFELDER

Wenn du möchtest, kannst du mit deinem Geld im Kasino zocken. Dabei könntest du Geld verlieren, mit deinem Einsatz nach Hause gehen oder sogar deinen Einsatz verdoppeln. Glaubst du, du hast heute Glück?

Wenn du nicht zocken möchtest, behandelst du diese Felder wie normale Ereignisfelder.

UM GELD SPIELEN:

- 1 Nenne deinen Mitspielern deinen Einsatz (zwischen € 10.000 und € 100.000).
- 2 Drücke auf **2** (CHANCE).
- 3 Das Ergebnis deiner Drehung:
 - 0: Du hast verloren! Der Betrag wird von deinem Konto abgebucht!
 - 1: Kein Gewinn, aber du nimmst deinen Einsatz mit nach Hause.
 - 2: Du hast gewonnen! Deinem Konto wird der doppelte Einsatz gutgeschrieben.

- 1 Drücke auf **7** (BABY).
- 2 Drücke **+**, um ein Baby einzutragen.
Hinweis: Wie viele Kinder du hast, wird im Display angezeigt.
- 3 Wenn du die gewünschte Anzahl an Babies eingetragen hast, drückst du **EINGABE**.



NACHWUCHSFELDER

Wirst du vom Storch überrascht?

- 1 Halte hier an, auch wenn du noch weitergehen könntest.
- 2 Drücke auf **2** (CHANCE).
- 3 Das Ergebnis deiner Drehung:
 - 0: Du hast diesmal kein Baby bekommen.
 - 1: Du bekommst ein Baby.
 - 2: Du bekommst Zwillinge.
- 4 Drücke auf **7** (BABY) und danach auf **+** um ein Baby einzutragen oder auf **+** **+** um zwei Babies einzutragen.
Hinweis: Wie viele Kinder du hast, wird im Display angezeigt.
- 5 Wenn du die gewünschte Anzahl an Babies eingetragen hast, drückst du **EINGABE**.

Du darfst pro Jahr höchstens 2 Babies bekommen und insgesamt 9 in deinem ganzen Leben.

Wenn du schon 9 Kinder hast, wenn du auf einem **Baby-** oder **Nachwuchsfeld** landest, ist deine Familie groß genug. Behandle das Feld wie ein normales Ereignisfeld.

Achte darauf, dass im Display die richtige **Menge** an Kindern angezeigt wird, bevor du **EINGABE** drückst. Kinder kann man aus dem Lebensplaner nämlich nicht wieder "löschen".



Der elektronische Lebensplaner übernimmt alle Buchungen deines Alltags.

Er startet die Drehscheibe, zahlt dein Gehalt aus, zieht deine Miete ab und führt über dein gesamtes Eigentum Buch. Wenn deine Kontokarte im Lebensplaner steckt, siehst du im Display, wie viel Geld und Lebenspunkte du hast, ob du verheiratet bist oder Kinder hast, und wie viele Häuser und Autos du besitzt. Wenn du Geld oder Lebenspunkte eingibst, kannst du sehen, wie sich dein Kontostand ändert. Außerdem zählt der Lebensplaner die Spielrunden mit und meldet an, wenn das Spiel vorüber ist.

Wenn der Lebensplaner dein Geld in Lebenspunkte umwandelt, verwendet er bei jedem Spiel einen anderen Umrechnungsfaktor. Ein Lebenspunkt kann zwischen € 80 und € 120 wert sein, aber das erfährst du nicht während des Spiels. Auf diese Weise verläuft jedes Spiel anders.



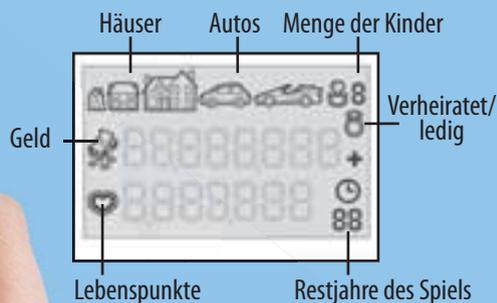
So steckst du deine Kontokarte in den Lebensplaner:

GUT ZU WISSEN!

- **BATTERIEN**
Siehe Seite 17.
- **EINSCHALTEN**
Schalte den Lebensplaner über den Schalter an seiner Unterseite an.
- **GUTE TÖNE**
Sobald du eine Taste drückst oder Geld eingibst, gibt der Lebensplaner Töne von sich. Er spielt manchmal sogar einen besonderen Ton, wenn dir etwas wirklich Gutes passiert!
- **SCHLECHTE TÖNE**
Wenn du etwas tust, das der Lebensplaner nicht versteht, hörst du einen Doppelpolton. Keine Panik! Drücke einfach auf **ZURÜCK** und probiere es nochmal. Sieh auf deiner Anleitungskarte oder in den Spielregeln nach, wie du deine Vorgänge richtig in den Lebensplaner eingibst.
- **PAUSENMODUS**
Wenn das Display dunkel wird, drückst du einfach auf **EINGABE**, um den Lebensplaner wieder zu aktivieren.

DAS DISPLAY

Alles, was in deinem Leben passiert, wird im Display gezeigt:



Gib die Beträge für Jahre, Geld oder Lebenspunkte mit Hilfe der Zahlentasten ein. Die meisten Tasten haben auch noch andere Funktionen.

TASTE	FUNKTION	SIHE SEITE
0 GEHALT	Gib nach einer Beförderung dein neues Gehalt ein und schiebe den Pfeil deiner Lebenswegtafel weiter hoch. Hinweis: Wenn du dein Gehalt eingibst, darfst du vorher nicht auf € drücken.	12
1 LOTTERIE	Spiele in der Lotterie, um den Jackpot zu knacken. Wenn du auf LOTTERIE drückst, darf keine Kontokarte im Lebensplaner stecken.	10
2 CHANCE	Versuche dein Glück! Drehe 0, 1 oder 2, um herauszufinden, wie sich dein Ereignis entwickelt.	
3 HOCHZEIT	Heirate oder feiere deinen Hochzeitstag, um Lebenspunkte zu gewinnen.	12
5 HAUS	Kaufe ein Haus und sieh zu, wie es im Wert steigt.	10
6 AUTO	Kaufe dir einen Kleinwagen oder einen Sportwagen, um schneller über den Spielplan zu fahren. Nimm dir einen Autoaufsatz und drücke ihn auf dein Skateboard.	9
7 BABY	Du bekommst ein Baby – oder vielleicht sogar Zwillinge! Kinder kosten Geld, aber du gewinnst durch sie viele Lebenspunkte.	12
8 LAUTSTÄRKE	Halte die Taste gedrückt, um durch die verschiedenen Lautstärken zu blättern.	
10 JAHRE	Gib die Anzahl an Jahren (Runden) ein, die du spielen möchtest (höchstens 99). Hinweis: Mit der Taste 10 kannst du keine Zahlen eingeben. Gib Beträge wie 10, 100, 1000 etc. mit den Tasten 1 und 0 ein.	4
EINGABE	Mit dieser Taste speicherst du deine Buchungen im Lebensplaner.	
DREHEN	Drücke diese Taste am Anfang jedes Zugs, um dein Gehalt zu bekommen, Rechnungen zu zahlen und die Drehscheibe zu starten. Die gedrehte Zahl bleibt ca. 60 Sekunden lang erleuchtet.	6
ZURÜCK	Mit dieser Taste machst du deine letzte Eingabe in den Lebensplaner wieder rückgängig.	14
LEBENS-PUNKTE	Drücke diese Taste, um Lebenspunkte einzugeben.	7
€	Drücke diese Taste, um Geld einzugeben.	6
+ / -	Mit diesen Tasten kannst du Geld bzw. Lebenspunkte hinzufügen oder abziehen.	6

WAS IST MIT MEINEM GELD PASSIERT?

Genauso wie im echten Leben, sieht es auch hier auf deinem Konto manchmal nicht so rosig aus. Denke daran, dass du Miete, Rechnungen und Ausgaben für deine Kinder bezahlen musst. Wenn ein anderer Spieler heiratet, machst du ihm auch noch ein Hochzeitsgeschenk.

WOHER WEISS ICH, DASS DER LEBENSPLANER MEIN GELD ODER MEINE LEBENSPUNKTE VERBUCHT HAT?

Der Lebensplaner piept und dein Kontostand geht rauf oder runter, wenn du Geld bzw. Lebenspunkte eingibst. Wenn das nicht passiert, hörst du einen Doppelton und dein Kontostand ändert sich nicht. Drücke auf **ZURÜCK** und probiere es nochmal. Sieh auf der Anleitungskarte oder in den Spielregeln nach, welche Tasten du für welchen Vorgang drücken musst.

SPIELDAUER ÄNDERN

Wenn du das Spiel schneller beenden oder um einige Runden verlängern willst, kannst du die Jahres- bzw. Rundenanzahl ganz einfach verändern.

DAS SPIEL VERKÜRZEN

- 1 Achte darauf, dass jeder Spieler seinen Zug für diese Runde gemacht hat.
- 2 Drücke auf **10** (JAHRE) und gib als Jahresanzahl 01 ein.
- 3 Drücke **INGABE**.
- 4 Der erste Spieler steckt seine Kontokarte in den Lebensplaner und drückt auf **DREHEN**.
- 5 Folge den Schritten für den **Kontoabschluss** auf Seite 7.

DAS SPIEL VERLÄNGERN

Um mehr Runden zu spielen, befolgst du die zuvor beschriebenen Schritte 1 bis 3, aber anstelle der 01 gibst du die Anzahl an Runden ein, die du spielen möchtest.

Beispiel: Alle Spieler haben ihren letzten Zug gemacht. Die restliche Spieldauer beträgt 01 Jahre, und du möchtest gerne noch 5 Runden weiterspielen. Ziehe die Kontokarte aus dem Lebensplaner und gib 06 Jahre in den Lebensplaner ein.

SPIELDAUER

Die folgenden geschätzten Spieldauern gelten für ein Spiel mit 4 Spielern. Bei weniger Spielern ist das Spiel entsprechend kürzer.

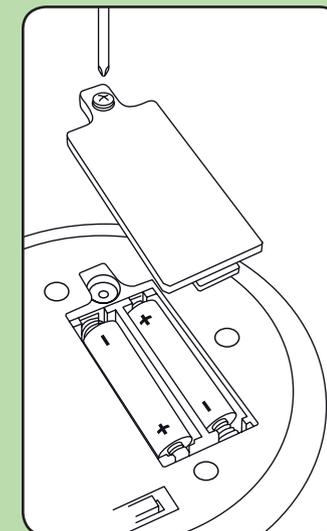
JAHRE	DAUER
5	35 Minuten
10	1 Stunde
15	1 Stunde 20 Minuten

WICHTIG: BATTERIEHINWEISE

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEISE:

1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und – Polungszeichen korrekt ein.
2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schalten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein.
7. AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHT VERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.



IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles consignées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et –.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

IMPORTANTE: USO DELLE PILE

Conservate queste informazioni per ogni riferimento futuro. Vi raccomandiamo di far installare le pile sempre da un adulto.

ATTENZIONE:

1. Seguire sempre attentamente le istruzioni per l'installazione delle pile. Usate esclusivamente le pile del tipo specificato sulla confezione o nelle istruzioni, ed al momento dell'inserimento assicuratevi di far corrispondere i segni + e – del vano pile a quelli indicati sulle pile stesse.
2. Non usate mai insieme pile nuove e vecchie, né pile standard (zinco-carbone) insieme a pile alcaline.
3. Non lasciate pile scariche nell'apparecchio.
4. Ricordatevi di togliere le pile se il prodotto non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.
5. Non collegare fra loro le estremità metalliche che stanno a contatto con i poli delle pile, per evitare di provocare un corto circuito.
6. Qualora il prodotto provocasse delle interferenze nel funzionamento di altre apparecchiature elettriche, o altre apparecchiature interferissero nel funzionamento del prodotto, allontanatelo immediatamente dalle stesse. Se necessario, per resettare, spegnere e riaccendere il prodotto oppure togliere e rimettere le pile.
7. NON UTILIZZATE BATTERIE RICARICABILI. NON CERCATE DI RICARICARE BATTERIE DI ALTRI TIPI.



Bitte führen Sie dieses Produkt und die darin enthaltenen Batterien separat Ihrer örtlichen Entsorgungsstelle zu. Bitte nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgen. Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets. Questo prodotto e le sue batterie deve essere smaltito separatamente negli appositi contenitori per la raccolta differenziata. Non buttare nel cestino dei rifiuti casalinghi.

Wenn du noch niemals das **Spiel des Lebens** gespielt hast, liest du zunächst auf den Seiten 6 bis 7 den **Spielablauf**.

DU BIST AM ZUG!

- 1 Stecke deine Kontokarte in den Lebensplaner.
- 2 Drücke auf **DREHEN**. Der Lebensplaner schreibt dir dein Gehalt gut, bevor er das Drehrad startet.
- 3 Bei welcher Zahl ist das Drehrad stehen geblieben? Gehe so viele Felder auf dem Spielplan weiter. **Gehe immer in Pfeilrichtung.**
Du darfst jederzeit auf ein anderes Startfeld springen und einen neuen Weg beginnen, anstatt um die gedrehte Anzahl an Feldern weiterzugehen. Das Startfeld, auf das du gesprungen bist, behandelst du dann wie ein normales Ereignisfeld.
- 4 Führe die Anweisungen des Feldes aus, auf dem du gelandet bist. Wenn keine Anweisungen auf dem Feld stehen, zieht ein anderer Spieler eine Ereigniskarte und liest dir das Ereignis des Spielplanbereichs vor, in dem du gerade stehst.



STOPP! Auf roten Feldern musst du anhalten, auch wenn du noch weitergehen könntest. Führe die Anweisungen aus. Danach ist dein Zug zu Ende.



Wenn du auf einem grünen Feld landest, führst du seine Anweisungen aus. Solltest du **über** ein grünes Feld gehen, führst du die Anweisungen des Feldes aus, bevor du deinen Zug beendest.



Wenn auf dem Feld ein Text steht, führst du die Anweisungen aus oder siehst im Kapitel **Im Einzelnen** nach, was du auf dem Feld zu tun hast.



Bei einem **?** kannst du entweder die Anweisungen dieses Feldes ausführen oder es wie ein normales Ereignisfeld behandeln.



Ereignisfeld

Wenn auf dem Feld nichts steht, zieht ein anderer Spieler eine Ereigniskarte und liest das Ereignis des Bereichs vor, in dem du gerade stehst.

- 5 Gib deine Gewinne (oder Verluste) in den Lebensplaner ein und sieh zu, wie sich im Display dein Kontostand ändert.
- 6 Dein Zug ist vorbei. Nimm deine Kontokarte aus dem Lebensplaner und gib ihn an den nächsten Spieler weiter. Alle Spieler machen nacheinander ihren Zug (im Uhrzeigersinn). Nach dem Zug des letzten Spielers ist eine Runde vorbei und der Lebensplaner zählt ein Jahr herunter.

WER GEWINNT?

Es wird so lange gespielt, bis der Lebensplaner alle Jahre heruntergezählt hat.

- 1 Der Lebensplaner rechnet den gesamten Besitz des ersten Spielers auf dessen Kontokarte in Lebenspunkte um. **Dieser Spieler muss sich seine Punktsomme merken!**
- 2 Danach steckt jeder andere Spieler seine Kontokarte in den Lebensplaner und macht seinen Kontoabschluss.
- 3 Die Spieler vergleichen ihre Punktsomme. **Der Spieler mit den meisten Lebenspunkten hat gewonnen!** Der Lebensplaner zeigt die Nummer des Siegers im Display an.

