

# SPIELANLEITUNG

## DIE SIMPSONS™



## DIE GEHEIMNISSE DES LEBENS

Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren.



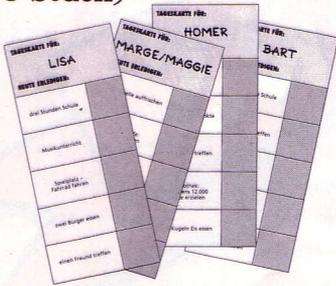
# Spielmaterial

2 Würfel

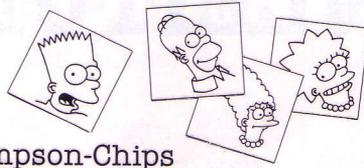
12 Tageskarten

(pro Familienmitglied

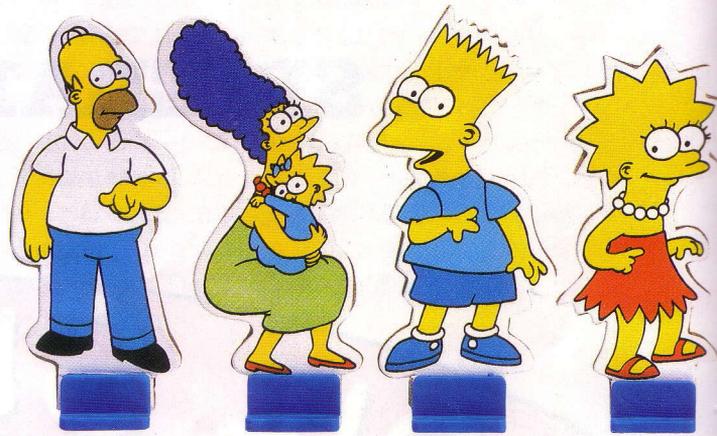
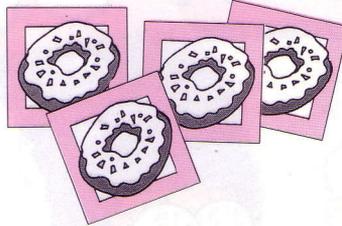
3 Stück)



40 Simpson-Chips



12 Donutkarten

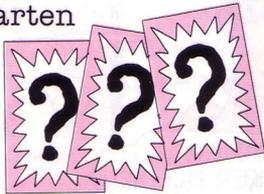


Homer, Marge + Maggie, Bart, Lisa als Spielfiguren

Simpson-Bucks



50 Geheimniskarten



28 Feldkarten



## Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn werden die Geheimniskarten in die Mitte des Spielplans gelegt. Die Donut- und Feldkarten werden für jeden gut sichtbar neben den Spielplan gelegt. Die Simpson-Chips werden ebenfalls ausgebreitet, allerdings mit der Rückseite nach oben, damit die Abbildungen nicht zu erkennen sind.

Ein Spieler verwaltet die Bank. Er hütet die Simpson-Bucks und gibt vor Spielbeginn 5 Bucks an jeden Mitspieler aus.

Jeder Mitspieler sucht sich seine Lieblingsfigur aus, steckt sie auf einen der Kunststoff-Ständer und plaziert sie auf dem Feld „trautes Heim“. Dann zieht jeder Spieler eine der drei zu seiner Figur passenden Tageskarten. Die Aufgaben sind verteilt – los geht die verrückte Reise in das Familienleben der Simpsons.

## Das Ziel

Der Spieler, der es als erster schafft, sämtliche Punkte auf seiner Tageskarte zu erledigen und wieder auf dem „Heim“-Feld ankommt, hat gewonnen. Gleichfalls gewinnen kann ein Spieler, wenn er es schafft, mit 12 gekauften Donuts heil zurück ins „traute Heim“ zu kommen. Aber das ist nicht so einfach, wie es klingt, denn bei dieser Familie ist nichts vorhersehbar...



# Der Spielverlauf

Der jüngste Spieler fängt an. Der Spielverlauf erfolgt im Uhrzeigersinn. Die Spieler können frei entscheiden, ob und wann sie auf die inneren Felder des Spielplans einbiegen möchten. Die Spieler bewegen sich auf dem Spielplan um so viele Felder weiter, wie die Würfelaugen anzeigen. Würfelt man einen Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln), darf man noch mal würfeln. Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem schon ein anderer steht, rückt er aufs nächste Feld vor.

Es gibt dabei verschiedene Arten von Feldern, auf denen man landen kann: Geheimnisfelder, Aufgabenfelder und Kartenfelder. Auf den Kartenfeldern bekommt der Spieler einfach die dazugehörige Feldkarte (z. B. Schulkonzert/Spielplatz), auf den anderen Feldern hingegen kommt man nicht so leicht davon.

Erreicht ein Spieler ein Aufgabenfeld, muß er die darauf stehenden Anweisungen befolgen. So kann er beispielsweise auf einigen dieser Felder Feldkarten zum angegebenen Preis kaufen (z. B. Eissalon, Donutshop). Oder der Spieler kommt auf ein Aufgabenfeld, wo das Würfelglück entscheidet, wieviel er für die Feldkarte zahlen muß (z. B. Lebensmittelshop). Auf diesem Feld hat er keine Wahl – er muß würfeln und bezahlen. Wenn er nicht genug Geld dafür hat, kann er Feldkarten oder Chips aus seinem Besitz zu je einem Buck an die Bank verkaufen.

Er kann aber auch mit einem Mitspieler einen Preis für den Verkauf dieser Karten aushandeln.

Die restlichen Aufgabenfelder können sowohl bedeuten, daß der Spieler auf ein anderes Feld geschickt wird oder daß er an einem Würfelspiel oder Wettbewerb teilnehmen muß. Und das ist manchmal nicht so einfach – wie im richtigen Leben.

Landet der Spieler auf einem Geheimnisfeld, zieht er jeweils die oberste der Geheimniskarten und folgt deren Anweisung. Einige der Geheimniskarten geben dem Spieler Gelegenheit, sich als Quizmaster zu betätigen: Er liest die darauf stehenden Fragen seinen Mitspielern vor. Wer als erster die richtige Antwort weiß, bekommt von der Bank einen Buck. Steht auf der Geheimniskarte nichts, ist Köpfchen gefordert: Der Spieler muß sich selbst eine Quizfrage ausdenken.

Ein Spieler hat einen Punkt auf seiner Tageskarte erledigt, wenn er die dazugehörige Punktezahl erreicht hat, oder die entsprechenden



Feldkarten im Besitz hat. Dieser Punkt kann abgehakt werden, indem er einen Simpson-Chip zieht. Hat er einen Chip mit dem Gesicht seiner eigenen Spielfigur erwischt, hat der Spieler Glück gehabt: In diesem Fall gibt's von der Bank noch einen Buck dazu.

Unabhängig von der abgebildeten Figur kann jetzt der Chip auf der Tageskarte abgelegt werden. So kann jeder sehen, daß dieser Punkt erledigt ist. Die gesammelten Feldkarten werden

nun wieder ins Spiel gebracht und sind somit auch wieder für die anderen Spieler zugänglich. Kommt ein Spieler im Verlauf des Spieles wieder auf das Feld „trautes Heim“, erhält er dort jedesmal 5 Bucks von der Bank – um zu Geld zu kommen, sozusagen als Taschengeld. Ist ein Spieler trotzdem irgendwann zahlungsunfähig und kann auch nichts mehr verkaufen, muß er ausscheiden. Denn ohne Geld läuft auch bei den Simpsons nichts.

## Die Strategie

Da die Anzahl der Feldkarten beschränkt ist, muß ein Spieler manchmal etwas Geduld beweisen, bis eine von ihm benötigte Karte „frei“ ist. Am besten erledigt er erst so viele andere Tageskartenpunkte wie möglich. Ein Spieler erhält im Laufe des Spiels oft Feldkarten, die er selbst nicht nutzen kann. Hier kann er nun taktieren: Geht ihm das Geld aus, sollte er versuchen, diese Feldkarten meistbietend an seine Mitspieler zu versteigern. Er ist durch das Behalten der Feldkarten aber auch in der Lage, die anderen Spieler vom Gewinnen abzuhalten. Aber Vor-

sicht: Man weiß nie, ob der nächste Spieler nicht eine Geheimniskarte zieht, die ihm gestattet, jemand anderem eine Feldkarte wegzunehmen. Hat ein Spieler Glück und Geld genug, um alle 12 Donut-Karten zu ergattern, so kann er auch dadurch gewinnen. Kommt er mit allen 12 Donuts auf das Feld „trautes Heim“, braucht er die Punkte auf der Tageskarte nicht zu erledigen. Denn Donuts haben für die Simpsons höchste Priorität. Aber unterwegs kann einem viel passieren ....

also immer locker bleiben!

