

KURZÜBERSICHT



PUNKT(e)

gibt es, wenn der Spieler darauf landet. Im Idealfall können pro „Doppelwurf“ Punkte auf zwei Feldern gesammelt werden.



ABSCHLUSS

Hier muß man anhalten. Die restliche, gewürfelte Augenzahl entfällt.



DISKO

Hier kann man anhalten. Z.B. ein Spieler steht 2 Felder vor einem Diskofeld. Er würfelt eine 1 (mit weißem Würfel) und 4 (mit schwarzem Würfel). Er kann anhalten, dann entfällt die restliche Augenzahl (3) oder er geht darüber hinweg.



KONSUM

Verfahrensweise wie bei DISKO !



KINDERWAGEN

Verfahrensweise wie bei PUNKT(e). Man erhält gelb 2, wenn man bereits einen Lebenspartner hat.



KARRIERESTUFE

Verfahrensweise wie bei DISKO !



TOT BEI ...

Nur wenn man darauf landet. Das Spiel ist für den Spieler beendet. Gewertet wird die bis dahin erreichte Gesamtanzahl an umgesetzten Punkten.



FRAGE-KARTE

Hier landet der Spieler. Der Restwurf - kann nur der mit dem schwarzen Würfel sein- entfällt.



SCHWARZE PFEILE

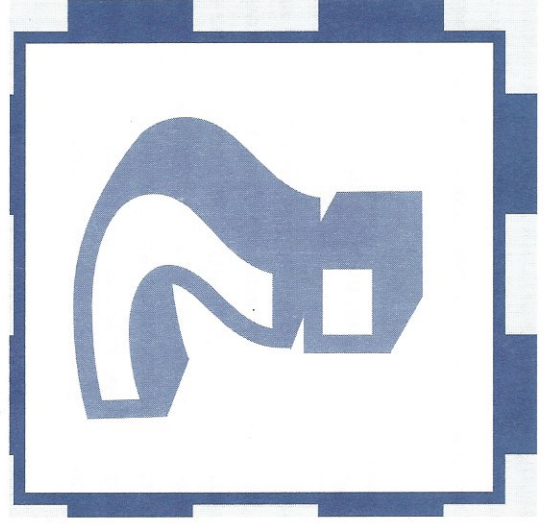
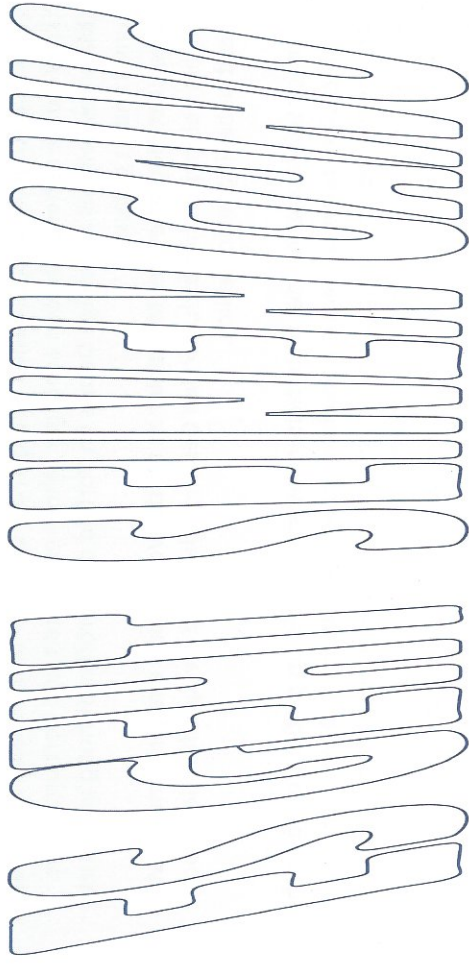
weitere Weg kann selbst gewählt werden.



ROTE PFEILE

Wenn man darauf landet, muß man die vorgeschriebene Richtung einschlagen.

BEDIENUNGSANLEITUNG



VORBEMERKUNG

Soeben haben Sie unser neues Gesellschaftsspiel geöffnet und vor Ihnen liegt ein kurvenreiches Spielfeld. Doch keine Scheu: unser Spiel ist wie das Leben, manchmal (scheinbar) kompliziert und manchmal ganz einfach. In der Bedienungsanleitung erklären wir, wie alles *seinen Gang* geht.

Unser Würfelspiel ist ein Lebensspiel. Es ist eingebettet und beeinflusst von dem nun schon fast vergessenen Alltag in der DDR. Für den privaten Freundeskreis wurde es bereits in den achtziger Jahren entwickelt und dort unzählige Male gespielt. Bis auf einige Details im Vorfeld der Veröffentlichung wurde es unverändert gelassen.

Eine „Ost-Biografie“ der Mitspieler ist für das Verständnis einiger ironisch-satirischer Feinheiten hilfreich, für den Gesamtverlauf und die Spielfreude jedoch nicht unbedingt erforderlich.

Je nach Spieleranzahl - der Unterhaltungswert kann sich in großer Runde noch beträchtlich steigern - liegt die Spieldauer zwischen 60 und 100 Minuten.

Bevor das Leben so richtig „losgeht“, empfehlen wir eine gemeinsame, kurze Besichtigung des labyrinthischen Spielbretts. Dadurch verschaffen wir uns vorab einen kleinen Einblick in die geraden als auch kurvenreichen Wege. So stürzen wir nicht ganz kopflos und naiv in die eigene Lebensgeschichte hinein.

Alle starten in der Geburtsklinik. Dann folgen die verschiedenen Schulabschlüsse, Berufsausbildung, Abitur oder gar Studium. Punkte und Erfahrungen sammeln können wir z. B. als Jungpionier, bei Altstoffaktionen oder beim Besuch der Oma.

Schließlich treffen sich alle wieder vor einem großen Einschnitt ins Leben: dem Zugriff des Militärwesens. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten sich zu entscheiden, bevor man zu einer der sechs Berufslaufbahnen gelangt.

Zur Auswahl stehen die Sportlerlaufbahn bis hin zum Olympiasieg, der Weg als Wissenschaftler bis zum Professor, die Partei- und Offizierskarrieren, die Schiefe Bahn oder der mühevollste Weg durch die Instanzen eines Betriebes bis zum Direktor. Lediglich der letzte Weg enthält die Möglichkeit eines Laufbahnwechsels (zur Parteikarriere).

Dazwischen kann man den Konsum  und die Diskothek  besuchen oder sich Kinderwünsche  erfüllen.

Nach dem Berufsleben liegt auf jedem Weg auch die Gefahr des unerwarteten Todes , bevor man im Seniorenheim ein ruhiges Plätzchen oder beim Rentnerball noch einen neuen Lebenspartner finden kann.

Dort finden sich nach und nach alle Spieler ein. Derjenige Spieler, welcher sich noch als letzter auf seinem Lebenslauf befindet, muß dann zur Spielverkürzung sofort und automatisch auf das Spielfeld vor der letzten Disko. Hier darf er nochmals sein Glück versuchen (und macht dann das Licht aus).

NUN WIRD AUSGEWERTET !

Jeder Spieler ERZÄHLT anhand seiner Spielkarten möglichst phantasievoll seinen Lebenslauf („8. Klasse und 10. Klasse gerade so /Abitur grandios geschafft, Trabi von Papi, Moni in der Disko verwöhnen gelernt und sie dann in die Schrankwand gesteckt, weil Tanja so eROTisch war, nach unbedachter politischer Äußerung auf Schiefe Bahn gekommen und mühelos bis zum Gangsterboss aufgestiegen, Bankraub jedoch nicht überlebt,...“)

Und nennt die Gesamtzahl seiner UMGESETZTEN PUNKTE.

Der Spielwert pro Karte ist jeweils unten deutlich vermerkt!
Nochmals: die verbliebenen Plastechips zählen dabei nicht mit !!

SIEGER ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl !!!!
Er kommt auf die höchstgelegene Wolke...

Viel Spaß beim Spiel ! Sie werden sehen - es geht *seinen Gang*.

Wie uns aus gut informierten Kreisen der Zulieferindustrie soeben berichtet wird, besteht bei schwarzen Würfeln derzeit ein Versorgungsgengpaß.
Mensch ärger Dich nicht ... und improvisiere!

Alle am Ende des Lebensweges stehen, darüber entscheidet
Kartenzahl.

UND WIR !

Jeder eine der farbigen Holzfiguren.

Der noch eine zusätzliche Person - wird zum „Leiter der
Kasse“ ernannt.

Auf nennen wir diese Funktion kurz „Kasse“. Diese Person
steuert den farbigen Spielchips, die Konsumgüter (Autos, Häuser,
Karten, die männlichen wie weiblichen Lebenspartner und die
Fragekarten. Die Fragekarten werden auf dem entspre-
chenden Spielfeld gestapelt hingelegt.

Das ZIEL DES SPIELES

Während im Laufe eines Spiel-Lebens nach dem Zufallsprinzip
jeden Lebensweg diverse farbige Punkte, die Ausdruck
von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Werten sind:

Intelligenz/Schönheit /Gesundheit

Wissen/Bildung

Geld/Werte

soziale Beziehungen/Engagement

Die Chips - können auf den „gepunkteten“ Feldern erworben
werden. Ein gelber Punkt erhält man von der Kasse einen ge-
wählten Spielfeldern kann man diese wiederum in ent-
sprechende Spielwerte umsetzen. Und zwar:

1. man im Konsum

2. trifft man in der Disko

3. geht man auf den Feldern mit der Karriereleiter,

4. Vertragsabschlüsse schafft man auf den A-Feldern

In der LEGENDE sind die jeweils erforderlichen Punkte angegeben. Gegen entsprechende Chips erhält man die jeweils gewünschten Karten. Um den Spielfluß und die Übersichtbarkeit zu erhöhen, erhält jeder Mitspieler vor dem Spiel eine Legende.

Der Spielwert auf den Karten ist gleich den umgesetzten Punkten.

GEWONNEN HAT DER MITSPIELER, WELCHER AM ENDE DES LEBENS DIE MEISTEN PUNKTE UMGESETZT HAT !!

Es gilt also, wie im richtigen Leben, nicht nur Fähigkeiten zu besitzen oder zu sammeln, sondern diese auch klug anzuwenden, also UMZUSETZEN !!!.

START UND SPIELVERLAUF

Start ist in der Geburtsklinik. Gewürfelt wird mit zwei - einem weißen und einem schwarzen - Würfel. Gewertet wird der „Doppelwurf“ wie zwei einzelne Würfel.

Dabei setzt jeder Mitspieler zuerst die Zahl des weißen Würfels und landet gegebenenfalls auf einen Punktfeld. Danach setzt er die Zahl des schwarzen Würfels und landet gegebenenfalls wieder auf einem Punktfeld. Bei einer 6 kann nicht nochmals gewürfelt werden!

Lediglich im Bereich des Gefängnisse wird mit nur einem Würfel gespielt.

Zunächst wird darum gewürfelt, wer als erster ins Leben startet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl beginnt; entsprechend dann die anderen. Wer beim Startwurf eine sechs (mit dem weißen Würfel !) erreicht, muß das Startfeld über den kurzen Weg - die Frühgeburt - verlassen. Alle anderen Mitspieler haben auf dem anderen, längeren Weg die Chance auf erste Schönheitspunkte.

Die schwarzen Pfeile auf den Feldern geben jeweils Wahlmöglichkeiten an, die roten Pfeile sind Richtungspfeile, wer darauf landet muß den vorgeschriebenen Weg gehen.

Es folgt die Kinder-, Schul- und Ausbildungszeit. Jeder Mitspieler muß an den „A-“Feldern  anhalten und die Prüfung machen. Der Restwurf entfällt !

Für die Abschlüsse 8. Klasse, 10. Klasse, 12. Klasse (Abitur) und Facharbeiter wird je ein blauer Punkt benötigt.

Hat man diesen blauen Punkt nicht zur Verfügung, um ihn gegen das entsprechende Zeugnis UMZUSETZEN (einzutauschen), muß der Mitspieler auf den Weg der Berufsausbildung, um dort „wenigstens“ seine Facharbeiterprüfung zu machen. Natürlich kann man auch nach bestandener Prüfung gleich in die Berufsausbildung gehen.

Lediglich bei mißglückter ABITUR-Prüfung hat man noch die Chance, zum Diplom (blau 3 , rot 1 Punkt notwendig) zu gelangen. Dafür gibt es den Weg „Betriebspraktikum“, also über eine Bewährung in der Produktion.


ENDET/landet ein Wurf auf dem Fragefeld , so zieht man eine solche Karte. Jähe Wendungen, Schicksalsschläge und ungeahnte Chancen sind darauf vermerkt.


Kann eine bestimmte Punktforderung nicht sofort beglichen werden, so bleibt die Fragekarte bis zur Zahlungsmöglichkeit beim Spieler bzw. wird zum Spielende von der Gesamtpunktzahl abgezogen.



KINDERWAGEN! - ENDET ein Wurf auf diesem Feld, stellt sich dann Nachwuchs ein, wenn der Spieler bereits einen Lebenspartner in der Disko kennengelernt hat.

Er erhält staatliches Kindergeld (gelb 2)

DISKO!  Jeder Spieler KANN hier anhalten und je nach eigenen (Punkte-) Qualitäten pro Diskobesuch einen, jeweils andersgeschlechtlichen Partner „kennenernen“. Die Ansprüche der Damen und Herren - siehe Legende - sind sehr unterschiedlich. Achtung! Jeder Lebenspartner ist selbstverständlich einmalig und deshalb nur einmal in der Disko „zu haben“. Der Restwurf entfällt.

KONSUM!  Auch hier KANN jeder Spieler anhalten und je nach Geldbeutel und Angebot beliebig viel einkaufen. Man tauscht also entsprechende Plastechips gegen Warenkarten bei der Kasse ein. Da Mangelwirtschaft herrscht, ist jeder Konsumartikel nur einmal vorhanden. Der Restwurf verfällt wieder!

LEGENDE

Die Angebote

Kategorie	Item	Color Code	
Karriere	Brigadier	●●●●●●●●	
	Parteisekretär	●●●●●●●●	
	Doktor	●●●●●●●●	
	Europameister	●●●●●●●●	
	Gangsterbob	●●●●●●●●	
	Hauptmann	●●●●●●●●	
	Abt. Leiter	●●●●●●●●	
	Bezirksparteisekretär	●●●●●●●●	
	Dr.sc./Dozent	●●●●●●●●	
	Weltmeister	●●●●●●●●	
Abschluss	Abschluß 8.Kl.	●●●●●●●●	
	Abschluß 10.Kl.	●●●●●●●●	
	Abitur	●●●●●●●●	
	Beruf	●●●●●●●●	
	Diplom	●●●●●●●●	
	Disco	Hilde	●●●●●●●●
		Monika	●●●●●●●●
		Sylvia	●●●●●●●●
		Nicole	●●●●●●●●
		Constanze	●●●●●●●●
Aphrodite		●●●●●●●●	
Tanja		●●●●●●●●	
Boris		●●●●●●●●	
Konsum		Waschmaschine	●●●●●●●●
		Kühlschrank	●●●●●●●●
	Radio	●●●●●●●●	
	Kühltruhe	●●●●●●●●	
	Farbfernseher	●●●●●●●●	
	Schrankwand	●●●●●●●●	
	HIFI-Anlage	●●●●●●●●	
	F 8	●●●●●●●●	
	P 70	●●●●●●●●	
	Trabant	●●●●●●●●	
Die Angebote	Laube	●●●●●●●●	
	KWV-Wohnung	●●●●●●●●	
	Datsche	●●●●●●●●	
	AWG-Wohnung	●●●●●●●●	
	Wartburg	●●●●●●●●	
	Skoda	●●●●●●●●	
	Wochenendhaus	●●●●●●●●	
	Einfamilienhaus	●●●●●●●●	
	Lada 1600	●●●●●●●●	
	Volvo	●●●●●●●●	
Villa	●●●●●●●●		

„ÜBERHOLEN OHNE EINZUHOLEN“

Das „Ost-Monopoly“
für die ganze Familie.



**Das 1. Original
BuschFunk-Spiel in
6 Auflagen bei
150.000 Exemplaren
angelangt!**

Bestell-Nr. 09268

BuschFunk Vertriebs GmbH - Rodenbergsstraße 8 - 10439 Berlin Tel. 030/445 93 80, 44 65 11 00 Fax 444 72 89

Alle Produkte sind auch über den BuschFunk-Direktversand erhältlich. Kostenlosen Katalog anfordern!

Neuheiten aus dem Eulenspiegelverlag exklusiv bei **BuschFunk**

Der Schein fürs Sein

Zum Jahresende 1995 verloren die alten DDR-Personalausweise ihre Gültigkeit. Die sogenannten „Identitätspapiere“, in denen man nachlesen konnte, wer und was man ist, sehen überall gleich aus: ein Stück beschriebenes Plastik. Im Eulenspiegelverlag ist ein Stück putziges Parodierserchen auf das realsozialistische Amtspapier erschienen - der Personalausweis für Bürger der „Deutschen Demollierten Republik“. Bestell-Nr. 09367



Kost the Ost

Wir legen ein Quartettspiel mit dem weltweit höchsten Geschmacksaufkommen vor! 46 Spielkarten dokumentieren jenes Stück Gaumen-geschichte, das die Ost-deutschen ins Gesamtdeutschland einbringen. Wo Ostern draußteht ist auch Ostern drin. Das Quartettspiel zu den Produktgruppen: Marmelade, Fleischwaren, Kompott, Käse, Gemüße, Bier, Brause, Obstsaft, Sirup und Spirituosen ist eine neuerliche Herausforderung. Bestell-Nr. 02506



Skat mit

Heinz Jankowsky

Das Skatspiel ist in der Skatstadt Altenburg entstanden und hat sich aus älteren Kartenspielen seit fast zwei Jahrhunderten in seiner heutigen Gestalt mit Moritten von Heinz Jankowsky zum verbreitetsten Kartenspiel der Deutschen entwickelt. Auch bei diesem Eulenspiegel-Blatt sind 2 753 294 408 504 640 verschiedene Spiele möglich. Auf jeden Fall haben Sie immer das beste Blatt. Bestell-Nr. 02526

