

GAME of the YEAR

*Erleben Sie das ereignisreichste und
späsigste Jahr in Ihrem Leben -
auf dem Spielbrett!*

Spielregeln
&
Chronik der Ereignisse

3426



Under license from Seven Towns Ltd
© 1994 Jumbo International, registered in Amsterdam NL,
no. 4934.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb
ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.



1 e druk

3426

DEZEMBER

- 2** Gillette beantragt das erste Patent für einen Rasierapparat mit auswechselbaren Klingen (1901). Für Leute ohne Bart eine glatte CHANCE.
- 3** Erste Herzverpflanzung durch Professor Christiaan Barnard (1967). Nimm 1. Dein Herz in die Hand und 2. eine herzerfrischende CHANCE.
- 6** Nikolaus! Da gibt es Geschenke: Jeder Spieler schenkt Dir 100 Mark. Wenn Du jünger als 14 bist, sogar 200 Mark.
- 10** Zum ersten Mal wird der Nobel-Preis verliehen (1901). Welch ein nobles SCHICKSAL für den, der ihn noch nicht erhalten hat.
- 13** In der Zeitschrift "The New York World" erscheint 1913 das erste Kreuzwörterbuch. Oft sind diese Rätsel schwierige Herausforderungen. Drum soll man Leuten dabei helfen und sie nicht ihrem rätselhaften SCHICKSAL überlassen.
- 17** In Bonn wird 1770 Ludwig von Beethoven geboren. Er war ein großer Klavirtuose und ein gefeierter Komponist. Unter anderem komponierte er die SCHICKSALssymphonie.
- 23** In München wird der Spielfilm "Sissi" mit Romy Schneider und Karlheinz Böhm in den Hauptrollen uraufgeführt (1955). Eine herzige CHANCE für den, der ihn ein Mal gesehen hat, ein elisabethanisches SCHICKSAL für den, der ihn mehrmals gesehen hat.
- 24** Heiligabend! Ausruhen, Tannenbaum anschauen und einmal aussetzen. Schenke einem Spieler Deiner Wahl eine glückliche CHANCE.
- 28** Gustave Eiffel, der Erbauer des Eiffelturms, stirbt 91-jährig in Paris (1923). - Eine steile CHANCE für den, der noch nicht oben war.
- 31** Sylvester! Glückwunsch! Du hast Dein Schicksal in die Hand genommen und Deine Chancen genützt. Du bist Erster.

NOVEMBER

4 Erster Autofreier Sonntag in Deutschland (1973). Für Autofahrer, die damals schon führen, ein ödes SCHICKSAL, für Nicht-Autofahrer eine stress- und straßenfreie CHANCE.

9 Erste deutsche Rundfunknachrichten (1923). Sie beinhalten auch Meldungen über das verbreitete SCHICKSAL vieler Leute.

13 Kaiser Wilhelm II. legt den Grundstein zum Bau des Deutschen Museums in München (1906). Eine umfangreiche CHANCE für den, der es kennt, ein enormes SCHICKSAL für den, der noch nicht drin war.

15 Nach 198 Jahren besucht mit Johannes Paul II. wieder ein Papst Deutschland (1980). Eine göttliche CHANCE für Katholiken, ein göttliches SCHICKSAL für Nicht-Katholiken.

16 Charlie Chaplins erster abendfüllender Film "The Kid" läuft in Berlin an (1923). Eine chaplineske CHANCE, nicht nur für Charlie.

18 Erstes Auftreten von Micky Maus (1928). Ächz, stöhn! Für Comic-Fans eine Jubel-Jubel-CHANCE.

21 Johannes Bückler, genannt "Schinderhannes", wird hingerichtet (1803). Er war in der Bevölkerung so populär, weil er immer bei den Reichen stahl. Wohl, weil es bei den Armen nichts zu holen gab. Aber er entkam seinem räuberischen SCHICKSAL nicht.

26 Das Grab Tutanchamuns wird von Howard Carter 1922 entdeckt. Denkt an den Fluch: Totengräber, Archäologen und Leute, die nicht an den Fluch glauben, erkennen ihr pyramidales SCHICKSAL.

GAME OF THE YEAR von Tom Kremer
für 2-5 Spieler ab 12 Jahren

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett * 1 Drehkalender * 5 Spielfiguren * 28 Chance-Karten
28 Schicksal-Karten * 10 Ferien-Karten * 30 Glückszahl-Kärtchen
1 Chronik der Ereignisse * Spielgeld * Spielregel

VORBEMERKUNGEN

1. Mit "Game of the Year" haben Sie ein ungewöhnliches Spiel erworben. Sie werden bald merken, daß alle Mitspieler ungleich behandelt werden.

Je nach Spielsituation werden Männer oder Frauen, Alte oder Junge, Reiche oder Arme bevorzugt oder benachteiligt. Das regt natürlich zu Diskussionen an und genau das ist auch gewollt.

Aber schnell finden die Spieler zum eigentlichen Spiel zurück und dann kann es wieder günstig sein, schon einmal das Münchener Oktoberfest besucht zu haben, an einer Hamburger Hafenrundfahrt teilgenommen zu haben, ...

2. Da keiner gerne Spielregeln liest und es am besten ist, während des Spiels einige Regelungen zu erfahren, ist die Spielregel in zwei Teile gegliedert.

Sie brauchen vor dem Spielen lediglich die Grundregeln durchzulesen. Dann kann's sogleich losgehen! Wenn während des Spiels Regelfragen aufkommen, schlagen Sie in den Ergänzungsregeln das entsprechende Stichwort nach und lesen es laut vor!

GRUNDREGELN

SPIELZIEL

Sie sollen ein abwechslungsreiches Jahr erleben und schließlich der reichste Spieler sein. Geld gibt es zu Spielbeginn, jeweils am Quartalsende und bei vielen Ereignissen, die zumeist durch die illustrierten Felder auf dem Spielplan eingeleitet werden. Aber Vorsicht, Geldverlust ist ebenfalls möglich!

SPIELVORBEREITUNGEN

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Der Stapel mit den Chance- und der mit den Schicksal-Karten wird jeweils gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Felder auf den Plan gelegt.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld "1. Januar".

Die Kärtchen mit den Glückszahlen werden gemischt. Jeder zieht seine Glückszahl, die er sich anschaut, aber gegenüber den anderen zunächst noch geheimhält.

OKTOBER

Darüber hinaus bekommt jeder zwei Ferien-Karten und als Startkapital 1000 Mark.
Der älteste Spieler verwaltet das restliche Geld als Bank.
Er darf auch mit dem Spiel beginnen. Danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPIELVERLAUF

Der Spieler am Zug dreht zunächst den Kalender und setzt danach seine Figur.

* Sind auf den Kalenderblättern zwei Zahlen angegeben, wählt der Spieler eine und zieht die exakte Anzahl an Feldern vorwärts.

* Sind auf den Kalenderblättern zwei rote oder blaue Markierungen angegeben, zieht er bis zum nächsten Feld mit einem roten oder blauen Rahmen.

Nachdem die Figur vorbewegt wurde, muß der Zug noch nicht beendet sein:

* Ist der Spieler auf einem Feld mit farbigem Rahmen (rot, lila, blau oder blau-weiß) gelandet, muß unter dem entsprechenden Datum in der Chronik der Ereignisse nachgeschlagen werden, was passiert. Häufig muß eine Karte gezogen werden.

Die Anweisungen der Chronik und der Karten müssen sofort ausgeführt werden. Danach endet der Zug.

Es sei denn, man wird erneut auf ein weiteres illustriertes Feld geschickt. Die dort gültigen Anweisungen müssen ebenfalls befolgt werden, usw.

* Ist der Spieler nicht auf einem Feld mit farbigem Rahmen gelandet, hat er die Möglichkeit, Extraschritte zu kaufen.
Jedes Feld zusätzlich kostet 100 Mark. Landet der Spieler dabei auf einem illustrierten Feld mit farbigem Rahmen, verfährt man wie oben beschrieben.

Ist der Spieler nicht auf einem Feld mit farbigem Rahmen gelandet und hat er auch keine Extraschritte hinzugekauft, dürfen die anderen Spieler für ihn Extraschritte kaufen.

Jedes Feld kostet 100 Mark.

Ziel dabei ist es natürlich, dem Spieler am Zug Ärger zuzufügen.

ILLUSTRIERTE FELDER MIT FARBIGEM RAHMEN

In der Chronik der Ereignisse steht zu jedem illustrierten Feld eine historische Information und eine Anweisung, die befolgt werden muß. Man muß also in der Chronik nachlesen, was geschieht:

1 Rot, Gelb, Grün schalten die Ampeln in Berlin. 1926 werden dort erstmals Verkehrsampeln in Betrieb genommen.
Sie bringen eine neue, bunte CHANCE für Fußgänger, für Autofahrer sind sie ein warnendes SCHICKSAL.

4 Start des ersten künstlichen Erdsatelliten Sputnik (1957). Eine zündende CHANCE für Russen und für die, die russische Verwandte haben.

11 In Flensburg wird die zentrale Kartei zur Erfassung von "Verkehrssündern" eingerichtet (1956). Für den, der schon drinsteht (oder drinstand), absolut ein sündiges SCHICKSAL. Wer die Kartei nur vom Hörensagen kennt, erhält noch eine beruhigende CHANCE.

14 Zum ersten Mal wird 1947 die Schallmauer durchbrochen. Pilot des Düsenjägers ist Charles Yeager. Für Leute, die dieses Jahr geflogen sind, bedeutet das eine knallige CHANCE schneller anzukommen. Aber für die anderen, die den Knall hören, ist es ein lautes SCHICKSAL.

15 Nach 632 Jahren Bauzeit wird der Kölner Dom 1880 vollendet.
Da die Errichtung so lange gedauert hat, einmal aussetzen und den Dom betrachten.

16 Der Schuster Wilhelm Voigt besetzt als Hauptmann von Köpenick 1906 das dortige Rathaus. Sein Schicksal wird Deine Haupt-CHANCE.

22 Der Start der TV-Serie "Schwarzwaldklinik" 1985 ist ein bitteres SCHICKSAL für Ärzte, Pfleger und Krankenschwestern.

28 "Miss Liberty", die amerikanische Freiheitsstatue, wird aufgestellt (1886).
Eine freie CHANCE für Leute, die sie schon im Original gesehen haben.

29 Der "Schwarze Freitag" an der New Yorker Börse markiert 1928 den Beginn der Weltwirtschaftskrise. Wer mehr als 3.000 Mark besitzt, gilt für alle Spieler, verliert die Hälfte!

SEPTEMBER

1 Im bayerischen Erbendorf beginnen Bohrungsarbeiten für das tiefste Loch der Welt: 14.000 Meter (1987).
Ob man darin sein löchriges SCHICKSAL erkennt?

10 Die Schnurbartverfugung, wonach Postbeamte in Preußen keinen Schnurbart tragen dürfen, wird 1848 aufgehoben. Eine haarscharfe CHANCE für Barträger.

14 Jean-Francois Champollion entziffert die Hieroglyphen (1822). Neue alte Welten öffnen sich. Das ist eine vielversprechende CHANCE.

18 Inflation auf dem Höhepunkt! Ein normales Telefongespräch kostet 1923 in Deutschland 500.000 Mark. Für jede 500 Mark verlierst du 100 Mark!

21 Das deutsche Segelschulschiff PAMIR sinkt auf der Fahrt von Hamburg nach Buenos Aires (1957). Nur sechs Matrosen überleben.
Sich den Elementen auszuliefern, bedeutete schon immer, das elementare SCHICKSAL herauszufordern.

28 84 Minuten dauert der Beifall des Publikums für Luciano Pavarotti an der Deutschen Oper in Berlin, wo er den Rodolfo in "La Bohème" gesungen hatte (1986). Eine donnernde CHANCE für den, der dabei war.
Welche Macht des SCHICKSALS, das nicht miterlebt zu haben.

29 Albert Einstein fällt durch die Prüfung für die Technische Hochschule (1895).
Für ihn ein steinigtes Schicksal, für Schüler eine relative CHANCE.

* Die illustrierten Felder mit rotem Rahmen sind meistens vorteilhaft.

* Die illustrierten Felder mit einem lila Rahmen bedeuten Vor- oder Nachteil. Die Chronik verrät, was passiert.

* Die illustrierten Felder mit blauem Rahmen sind in den meisten Fällen nachteilig.

* Die illustrierten Felder mit einem blau-weißen Rahmen sind absolut schlecht.

Zunächst muß man 100 Mark an die Bank bezahlen. Dann liest man in der Chronik nach. Es ist gewiß, daß man noch eine Schicksal-Karte ziehen muß.

KARTEN

Mußte ein Spieler eine Chance- oder Schicksal-Karte ziehen, wird sie nach Gebrauch offen unter den entsprechenden Stapel geschoben. Sind alle Karten eines Stapels verbraucht, werden sie erneut gemischt und verdeckt ausgelegt.

GELD

Neben dem Anfangskapital bekommt jeder am Quartalsende erneut Geld aus der Bank. Ein kleiner Geldsack auf dem Plan markiert das jeweilige Quartalsende.

* Der Spieler, der zuerst den 31. März, 30. Juni oder 30. September überschreitet, erhält 500 Mark aus der Bank.

* Alle anderen erhalten beim Überschreiten des Quartalsendes nur noch 300 Mark.

* Der Spieler, der zuerst den 31. Dezember erreicht oder überschreitet, erhält ebenfalls 500 Mark aus der Bank.
Da jetzt das Spiel beendet ist, bekommt lediglich der Spieler an zweiter Position noch 300 Mark.

Die Glückszahl, der eigene Geburtstag sowie die Chance-Karten können ebenfalls zusätzliche Geldeinkünfte erbringen.
Andererseits kann man auch Geld durch Glückszahlen und Geburtstage der anderen Spieler sowie durch Schicksal-Karten verlieren.

Wenn ein Spieler einer Zahlungsverpflichtung nicht vollständig nachkommen kann, ist er bankrott. Er bezahlt das restliche Geld, das er noch besitzt, an seinen Gläubiger und muß mit seiner Figur auf das letzte Feld des Vormonats zurück. Als minimale Starthilfe erhält er vor seinem nächsten Zug 200 Mark aus der Bank.

AUGUST

GLÜCKSAHLEN

Jeder Spieler besitzt ein Kärtchen mit seiner persönlichen Glückszahl. Jedesmal, wenn ein Spieler auf einem Feld mit seiner Glückszahl landet, erhält er 200 Mark aus der Bank. Landet ein anderer Spieler auf der Glückszahl eines Mitspielers, muß der Spieler 200 Mark an den Besitzer der Glückszahl bezahlen, wenn dieser daran denkt. Das Kärtchen mit der Glückszahl muß gezeigt, darf dann aber wieder verdeckt abgelegt werden.

geburtstag

Der Spieler, der auf seinem eigenen Geburtstag landet, erhält als Geschenk 200 Mark von jedem Mitspieler. Aber wer auf ein Feld mit dem Geburtstag eines Mitspielers zieht, muß an diesen 200 Mark abgeben.

sternzeichen

Spieler, die sich im Bereich des eigenen Sternzeichens (z.B. vom 23.9. bis 23.10. für Waage) befinden, sind vor sämtlichen Strafzahlungen oder negativen Ereignissen geschützt. Dabei ist es egal, wer sie verlangt oder wodurch sie bedingt sind.

ferien

Jeder Spieler kann zweimal während des Spiels 14 Tage Ferien machen. Dazu gibt er am Ende seines Zuges eine Ferien-Karte ab und zieht 14 Felder vorwärts. Nach dem 15. November dürfen keine Ferien mehr genommen werden.

dezember

Im Dezember gibt es zwei Sonderregeln:

* Die niedrigere Zahl auf dem Drehkalender bestimmt die Zugweite des Spielers.

* Der Spieler am Zug darf für sich selber keine Extraschritte mehr kaufen, andere Spieler dürfen das für ihn allerdings durchaus noch.

spielende

Sobald der erste Spieler den 31. Dezember erreicht oder übersritten hat, werden die letzten Gelder (500 Mark für den ersten, 300 Mark für den zweiten) ausbezahlt. Wer dann das meiste Geld besitzt, hat das Spiel gewonnen.

ergänzungregeln

ende eines zuges

Der Zug eines Spielers endet immer dann, wenn er den Drehkalender an den nächsten weiterreicht.

2 Zum ersten Mal wird in einer Schrift "Bier" erwähnt (1248). Kein besserer Tag als dieser, um ein Bier und eine saftige CHANCE zu ergreifen.

3 Kolumbus verläßt den Hafen von Cadix, um einen Seeweg nach Amerika zu finden (1492). Für Spanier oder für Leute, die Verwandte in Spanien haben, ist das eine grande CHANCE.

6 Houdini, der ungekrönte Kaiser der Entfesselungskünster, führt 1926 einen seiner unglaublichesten Tricks vor: 91 Minuten bleibt er unter Wasser, eingeschlossen in einem luftdichten Kasten, in dem nur Luft für sechs Minuten vorhanden war.

Unversehrt steigt Houdini nach 91 Minuten heraus. Alles ist möglich, man muß nur die einen in Atem haltende CHANCE nützen.

12 Wilhelm Steinitz, erster offizieller Schachweltmeister, stirbt 1900 in New York. Schon mal im Schach verloren? Dann kennst Du dieses matte SCHICKSAL.

21 Die "Mona Lisa" wird aus dem Louvre gestohlen (1911). Insgesamt zwar ein lächelndes SCHICKSAL, für Kunstsammler aber deren zwei.

24 79 n. Chr. bricht der Vesuv aus und zerstört Pompeji. Vulkane stellen immer schon ein katastrophales SCHICKSAL dar.

27 Die Bohrung für die erste Ölquelle der Welt wird 1859 in Pennsylvania gestartet. Besonders ergiebig war die Quelle nicht, aber auch beim Bohren nach Öl muß man seine unergründliche CHANCE wahren.

29 Patenterteilung für ein "Fahrzeug mit Gas- bzw. Petroleum-Kraftmaschine" (1885). Das erste Motorrad der Welt hatte 0,5 P5 und wurde von Wilhelm Maybach gefahren. Für Motorradfahrer eine CH-CH-CHANCE, für die anderen ein SCH-SCH-SCHICKSAL.

JULI

1 Start der 1. Tour de France in der Nähe von Paris (1903). Für Leute, die an der "Tour der Leiden" nicht interessiert sind und auch kein Fahrrad besitzen, ein leidiges SCHICKSAL.

4 13 amerikanische Staaten erklären ihre Unabhängigkeit von Großbritannien (1776). Es gibt kaum einen besseren Tag, um eine ganz unabhängige CHANCE zu nutzen.

5 In Paris stellt der Modeschöpfer M. Louis Reard den Bikini vor (1946). Das ganze SCHICKSAL der Einteiler ist - zunächst - bestiegelt.

7 Boris Becker erringt 1985 als 17-jähriger seinen ersten Wimbledon-Sieg. Tennis wird "in". Für Leute, die auch Becker heißen, eine reichhaltige CHANCE.

12 Der Panama-Kanal wird eröffnet (1920). Durch die bessere Verbindung rutscht man vor zum 31. Juli.

14 Der Sturm auf die Bastille (1789). Liberté, Egalité, Fraternité werden zur bome CHANCE: Franzosen und Spieler, die französische Verwandte haben, nehmen gleich zwei davon.

16 199.854 (zahlende) Zuschauer sehen das Weltmeisterschafts-Fußballspiel Brasilien : Uruguay im Maracana - Stadion in Rio de Janeiro. Ein drängendes SCHICKSAL für alle, die nicht dabei waren.

19 Die deutsche Kunsthandwerkerin Käthe Kruse stirbt 85-jährig in Murnau/Bayern (1968). Wer noch eine Käthe-Kruse-Puppe besitzt, freut sich über eine hübsche CHANCE. Es ist wirklich ein häßliches SCHICKSAL, keine solche zu besitzen.

21 Neil Armstrong betritt als erster Mensch den Mond (1969). Ein kleiner Schritt für einen Menschen, aber eine große CHANCE für Dich und die Menschheit.

28 Eröffnung der Olympischen Spiele in Amsterdam, an denen zum ersten Mal Frauen teilnehmen dürfen (1928). Als Frau nimmt frau eine weibliche CHANCE, als Mann nimmt man ein sächliches SCHICKSAL in Kauf.

30 Und es war doch ein Tor! Oder nicht? Endspiel Fußball Weltmeisterschaft 1966 in London. England gegen Deutschland (Endstand 4:2). Wer glaubt (wie der damalige Bundespräsident Lübke), daß es ein Tor war, bei dem schlägt das torkelnde SCHICKSAL zu.

Wenn ein Spieler aber auf einem illustrierten Feld landet, muß er den Anweisungen der Chronik und eventuell auch noch Aufforderungen von Chance- oder Schicksal-Karten folgen. Dadurch kann er erneut auf einem illustrierten Feld landen.

Auch den dort geforderten Anweisungen muß er Folge leisten. So kann es zu Kettenzügen kommen, die durchaus gewollt sind.

KAUFEN VON EXTRASCHRITTEN

Wenn ein Spieler auf einem illustrierten Feld landet, dürfen weder er noch Mitspieler Extraschritte kaufen.

Das ist nur erlaubt, wenn ein Spieler auf ein Feld ohne Illustration gezogen ist. Dann hat der Spieler am Zug zuerst das Recht, Extraschritte zu kaufen.

Es gibt verschiedene Überlegungen, dieses zu tun: Entweder um ein illustriertes Feld mit rotem Rahmen oder vielleicht auch mit lila Rahmen zu erreichen.

Oder um ein Feld mit blauem Rahmen zu überspringen.

Oder vielleicht auch nur, um weiter nach vorn zu gelangen, usw.

Wenn ein Spieler nach dem Kauf von Extraschritten auf einem illustrierten Feld landet, sind natürlich sämtliche Anweisungen wie oben beschrieben zu befolgen.

Wenn ein Spieler am Zug nicht von seinem Recht Gebrauch macht, Extraschritte zu kaufen, dürfen die anderen Spieler für ihn Extraschritte kaufen. Das kann ein einzelner Spieler oder aber auch mehrere gemeinsam tun, indem sie die entsprechende Geldsumme nach Absprache gemeinsam bezahlen.

Das geschieht natürlich mit dem Ziel, den Spieler am Zug eine Schicksal-Karte ziehen oder die Auswirkungen von Geburtstagen oder Glückszahlen spüren zu lassen.

Es ist auch erlaubt, daß zunächst der Spieler am Zug selber Extraschritte kauft, dabei nicht auf einem illustrierten Feld landet (sondern z.B. auf dem Feld mit eigenem Geburtstag, um Prämien zu kassieren), danach dann die Mitspieler weitere Extraschritte kaufen, um den Spieler z.B. auf ein Feld mit blau-weißem Rahmen zu schicken.

Jeder Kauf von Extraschritten schickt den Spieler immer vorwärts, niemals zurück.

Die zu zahlende Geldsumme kommt immer in die Bank.

1. APRIL

Wenn ein Spieler auf dem 1. April landet, hat er die Chance, Unsinn zu verbreiten. Er darf die Figuren sämtlicher Spieler auf dem Brett vertauschen. Er kann, wenn er will, auch nur einige Figuren tauschen oder aber auch alle Figuren da belassen, wo sie stehen.

JUNI

Wenn bei einer dieser Tauschaktionen Figuren auf illustrierte Felder gesetzt werden, haben sie in diesem Ausnahmefall keine Bedeutung.

WANN HABEN ILLUSTRIERTE FELDER GÜLTIGKEIT?

Ein Spieler muß den Anweisungen eines illustrierten Feldes folgen, wenn er während seines Zuges auf einem dieser Felder landet:

- * Nach dem Drehen des Kalenders.
- * Nach dem Ausspielen einer Ferien-Karte.
- * Nach dem Kauf von Extraschritten, egal wer sie bezahlt hat.
- * Nach einer Kettenreaktion.

Ein Spieler folgt nicht den Anweisungen eines illustrierten Feldes, wenn er während des Zuges eines anderen Spielers auf ein solches Feld geschickt wird oder wenn er bankrott gegangen ist und auf ein illustriertes Feld zurück mußte oder nach einer Tauschaktion bedingt durch das Feld "1. April".

QUARTALSENDE

Ein Spieler, der den 31. März, 30. Juni oder 30. September als erster überschreitet, erhält dafür von der Bank 500 Mark.

Alle anderen erhalten beim Überqueren des Quartalsendes noch 300 Mark. Sollte ein Spieler durch Anweisungen zurückgeschickt worden sein, darf er die Prämie, die beim Überschreiten des Quartalsendes ausbezahlt wird, wiederholt kassieren.

BANKROTT

Ein Spieler, der riskant oder unglücklich spielt, kann zahlungsunfähig werden.

Das ist immer dann der Fall, wenn die volle Summe einer Zahlungsforderung, egal ob an einen Mitspieler oder die Bank bezahlt werden muß, nicht mehr entrichtet werden kann. In einer solchen Situation muß der Spieler das Geld, das er besitzt, bezahlen und auf das letzte Feld des Vormonats zurück.

Wer z.B. im März bankrott geht, muß zum 29. Februar zurück. Dort erhält er vor seinem nächsten Zug eine Minimalstarthilfe von 200 Mark aus der Bank.

Es ist jetzt natürlich erneut möglich, daß dieser Spieler bankrott geht. Dann muß er wieder alle Konsequenzen tragen.

Ein Spieler kann in den Bankrott gestürzt werden, obwohl er nicht am Zug ist. Das kann z.B. passieren, wenn man jemandem eine Prämie gemäß der Forderungen von Glückszahlen oder Geburtstagen bezahlen muß.

4 Der Lebensmittelgroßhändler B. Müller eröffnet 1949 in Augsburg nach amerikanischem Vorbild den ersten deutschen Selbstbedienungsladen. Die Waren werden von den Kunden noch in Holzkisten gesammelt. Ein unverdientes SCHICKSAL nicht nur für viele Tante-Emma-Läden, sondern auch für Dich.

5 Josef Neckermann, deutscher Unternehmer und Dressurreiter, wird in 1912 geboren. Er macht's möglich, daß Du eine preiswerte CHANCE erhältst.

10 Zum ersten Mal wird SOS gemorst (1909), als die SLAVONIA Schiffbruch erleidet. Das erinnert uns an die Gefahr und daran, daß wir gelegentlich das morsche SCHICKSAL herausfordern.

12 Mit Max Schmeling wird 1930 erstmals ein europäischer Boxer Weltmeister im Schwergewicht. - Für viele ist Boxen eine Chance, wobei sie ihr gewichtiges SCHICKSAL buchstäblich in die Hand nehmen.

13 Der 41-jährige König Ludwig II von Bayern ertrinkt auf mysteriöse Weise im Starnberger See (1886). Für Anhänger der Monarchie ein königliches SCHICKSAL, für Nicht-Monarchisten eine demokratische CHANCE.

16 1890 wird in Ulverston/Lancashire Arthur Stanley Jefferson geboren. Bekannt wird er unter dem Namen Stan Laurel. Er wurde die eine Hälfte des Komikereaares Laurel und Hardy (Dick und Doof). Seine Geburt war die Chance für eines der komischsten Paare der Filmgeschichte. Eine Chance für Laurel, eine Chance für Hardy, eine dicke CHANCE für Dich.

26 US-Präsident John F. Kennedy sagt in Berlin: "Ich bin ein Berliner!" (1963). Wer auch einer ist, erhält eine kleine CHANCE. Een wahret SCHICKSAL ist es in dem Fall, kein Berliner zu sein.

30 Die erste Folge der "Dallas"-Serie wird ausgestrahlt (1980). Wirklich ein unendliches SCHICKSAL.

MAI

1 Tag der Arbeit! Ein gepflegtes SCHICKSAL für Arbeitgeber bzw. für Selbständige. Für Angestellte und Schüler eine lohnende CHANCE.

3 Die weiße Gans "Speckle" legt in Goshen/Ohio ein Ei das 680(!) Gramm wiegt (1977). Eine einzige CHANCE für den, der ein "Ei" in seinem Namen hat, sonst ein eisiges SCHICKSAL.

8 1978 besteigen Reinhold Messner und Peter Habeler den Mount Everest ohne Sauerstoffgeräte. Eine steile CHANCE für alle Bergsteiger!

12 Ernö Rubik präsentiert seinen Rubiks Cube (1980). Mehr als 150 Millionen Stück werden weltweit verkauft. Solche Herausforderungen sind immer ein vielseitiges SCHICKSAL.

15 Der 20.000.000. VW-Käfer läuft 1981 in Mexiko vom Band. Bei wem er immer noch läuft und läuft und läuft, der erhält eine VW- (Voraussichtlich Wertvolle) -CHANCE. Ansonsten ist es ein WV- (Weitgehend Verhängnisvolles) -SCHICKSAL, ihn nicht zu fahren.

23 Wim Wenders Film "Paris, Texas" erhält 1984 in Cannes die "Goldene Palme". Eine wunderbare CHANCE für alle, die den Film gesehen haben.

25 Ein Stuntman klettert 1981 an der 110 Stockwerke hohen Fassade des Sears-Gebäudes in Chicago auf's Dach. Für Freunde von King Kong eine schwindelerregende CHANCE.

28 Endstation für den Original Orient-Express (1961). Ein trauriger Tag für Eisenbahnfreunde und für alle, die diesen legendären Zug schätzen gelernt haben. Was bleibt, ist die Erinnerung an ihn und sein zugkräftiges SCHICKSAL.

29 Edmund Hillary und Sherpa Tensing stehen als erste Menschen auf dem Gipfel des Mount Everest (1953). So hoch wie der Berg, so hoch ist die Spitzen-CHANCE für Dich.

30 Johanna von Orléans wird auf dem Scheiterhaufen verbrannt (1431). Was für eine starke Frau! Was für ein kämpferisches SCHICKSAL!

31 Albrecht Ludwig Berblinger, der "Schneider von Ulm", springt mit einem selbstgebastelten Flügelpaar von einem Holzgerüst, um die Donau zu überfliegen (1811). Nach wenigen Flugmetern klappen die Flügel zusammen und er stürzt in die Donau. Trotzdem: Für die, die seine Idee weiterentwickelten und für Dich eine beflügelnde CHANCE.

GEBURTSTAGE UND GLÜCKSAHLEN

Ein Spieler darf immer dann Gebühren für seinen Geburtstag oder seine Glückszahl beanspruchen, sobald ein anderer auf einem entsprechenden Feld landet. Das gilt auch, wenn der Zug noch nicht beendet ist, weil z.B. noch Extraschritte gekauft werden.

Wenn Geburtstag oder Glückszahl mit einem illustrierten Feld zusammenfallen, dann muß zuerst die Prämie für Geburtstag bzw. Glückszahl bezahlt werden und danach die Anweisung für das illustrierte Feld befolgt werden.

Sollte ein Spieler einmal vergessen, für seinen Geburtstag oder seine Glückszahl Prämien zu kassieren, darf er das solange nachholen, wie die Figur auf dem entsprechenden Feld steht. Es ist dabei gleichgültig, wer dann gerade am Zug ist.

Die Spieler sind gut beraten, ihre Glückszahl verdeckt zu halten und nur offen zu zeigen, wenn sie dafür Prämien kassieren können.

STERNZEICHEN

So lange ein Spieler sich im eigenen Sternzeichen befindet, genießt er Schutz vor sämtlichen negativen Auswirkungen.

Er braucht kein Geld an die Bank oder einen anderen Spieler zahlen.

Er wird nicht auf dem Spielplan zurückgesetzt.

Er darf auch nicht seinen Platz aufgrund der Auswirkungen vom

1. April mit einem zurückliegenden Spieler tauschen.

Allerdings gelangt der Spieler weiterhin in den Genuß von positiven Auswirkungen wie Geldeinkünften oder zusätzlichem Vorwärtsziehen.

FERIEN

Ein Spieler kann ganz am Ende seines Zuges 14 Tage Ferien anschließen. Dazu gibt er eine seiner beiden Ferien-Karten ab. Sie wird in die Schachtel zurückgelegt.

Es ist durchaus erlaubt, Ferien von einem illustrierten Feld aus zu nehmen.

Wenn das Feld, auf dem der Spieler am Ende der Ferien landet, ein illustriertes Feld ist, müssen die Anweisungen befolgt werden.

Es ist nicht erlaubt, während eines Zuges zwei Ferien-Karten zu spielen.

Es ist ebenfalls nicht erlaubt, Ferien nach dem 15. November zu nehmen.

RANGFOLGE VON VERPFLICHTUNGEN

Es kann sich ereignen, daß auf manchen Feldern mehrere Forderungen zu befolgen sind. Für den Fall, daß ein Spieler bankrott geht, ist es wichtig, in welcher Reihenfolge Zahlungen zu tätigen sind:

- * Zunächst werden Geldzahlungen an andere Spieler abgehandelt.
- * Dann werden Geburtstagsgebühren bezahlt.
- * Danach müssen Prämien für Glückszahlen entrichtet werden.
- * Schließlich wird in der Chronik nachgesehen, was sich ereignet.

Wenn ein Spieler Bankrott meldet, braucht er nachfolgenden Verpflichtungen nicht mehr nachkommen.

BEWEGUNGSZÜGE IM DEZEMBER

Die Regel, daß man im Dezember nur die niedrigere Zahl des Drehkalenders verwenden darf, hat erst dann Gültigkeit, wenn ein Spieler im Dezember seinen Zug beginnt.

Es ist durchaus erlaubt, vom Ende des November mit einer hohen Bewegungszahl weit in den Dezember hinauszugelangen.

Sobald ein Spieler sich dann im Dezember befindet, darf er für sich keine Extraschritte mehr kaufen.

Nachdem ein Spieler das letzte Feld mit rotem Rahmen erreicht oder überschritten hat und auf dem Drehkalender erscheinen die roten Markierungen, muß der Spieler einmal aussetzen. Die gleiche Regel gilt für die Felder mit blauem Rahmen.

UNENTSCHIEDEN

Wenn bei Spielende mehrere Spieler die höchste Geldsumme gewonnen haben, gewinnt derjenige, dessen Figur am weitesten vorne steht.

APRIL

- 1 April, April! - Schicke Deine Mitspieler in den April, indem Du die Positionen ihrer Spielfiguren beliebig austauscht!
- 2 Hans Christian Andersen wird 1805 im dänischen Odense geboren. Alle Dänen oder die, die wenigstens dänische Freunde haben, erhalten eine märchenhafte CHANCE.
- 6 Die Sommerzeit wird 1980 in der Bundesrepublik eingeführt. Für Besitzer einer Digitaluhr ein sommerliches SCHICKSAL, sonst eine zeitgemäße CHANCE.
- 13 Die Beatles treten 1962 zum ersten Mal im Hamburger Star-Club auf. Für sie und für Dich eine kometenhafte CHANCE, für absolute Klassikfans ein moderates SCHICKSAL.
- 15 Die TITANIC geht unter (1912). Was für ein tiefes SCHICKSAL! Für Bootsbesitzer gleich deren zwei!!
- 16 Die Amerikanerin Geraldine Mock fliegt 1964 als erste Frau um die Erde. Eine ungeheure CHANCE für alle Frauen.
- 18 Fürst Rainier von Monaco heiratet Grace Kelly (1956). Alle, die soviel Geld haben wie der Fürst, mindestens aber 1.500 Mark, sehen nun ihrem kostbaren SCHICKSAL entgegen.
- 24 Die 16 jährige bayerische Prinzessin Elisabeth, genannt "Sissi", heiratet in Wien Kaiser Franz Joseph I. von Österreich (1854). Für Romy Schneider-Fans eine romantische CHANCE.
- 25 J.D. Watson und H.C. Crick präsentieren 1953 in Cambridge ihr Raummodell der DNS (Desoxyribonukleinsäure), den Träger der genetischen Informationen. Drum Nimm Sofort eine CHANCE.
- 28 Im Alter von 80 Jahren stirbt in Mannheim der frühere Fußball-Nationaltrainer Sepp Herberger (1977). Eine seiner Erkenntnisse war: Der Ball ist rund. Drum geht's jetzt rund! Drehe den Kalender: Erscheint eine Zahl kleiner als 6, mußst Du jedem Mitspieler 100 Mark bezahlen.
- 30 Die Fehmarnbrücke wird 1963 dem Verkehr übergeben. Das ist eine gewaltige CHANCE für alle, die in Fehmarn leben.

MÄRZ

- 1** Helgoland gehört wieder zu Deutschland (1952). Hat man dort Verwandte, gibt's eine zu verwendende CHANCE.
- 5** Alexander Volta erfindet 1817 die Batterie. Eine dauerhafte CHANCE für den, der ein batterie-betriebenes Spiel besitzt.
- 6** 1987 findet die Uraufführung des Musicals "Andi" in Hamburg statt. Ein schweres SCHICKSAL für alle, die nicht dabei waren.
- 10** Erstes technisch ausgereiftes Telefongespräch (1876). Spieler, deren Telefon-Nummer mit einer Zahl von 1-5 beginnt, zahlen 200 Mark. Wer zwei (oder mehr) gleiche Zahlen hintereinander hat, zahlt 400 Mark.
- 15** Auguste Winkler stirbt 48-jährig in Grattersdorf/Regen (1871). Sie hatte 1847 den Pichelsteiner Eintopf kreiert. Eine herzliche CHANCE für Freunde des Eintopfs; ein Durch-und-Durch-SCHICKSAL für Steak-Fans.
- 22** Zum ersten Mal wird in Paris in einem Kino ein Film vorgeführt (1895). Diese Uraufführung bringt vielen - auch Dir - eine augenfällige CHANCE.
- 24** Elvis Presley wird 1958 zur Armee eingezogen. Der Besitzer von mindestens einer Elvis-Platte erhält eine platte CHANCE.
- 26** Raymond Chandler, der amerikanische Kriminalschriftsteller (der "Vater" von Philip Marlowe), stirbt 1959 in La Jolla/Kalifornien. Ein dramatisches SCHICKSAL für alle Krimifans, eine spannende CHANCE für die, die noch nichts von ihm gelesen haben.

GAME of the YEAR

Chronik der Ereignisse



JANUAR

- 1** Wirklich der beste Tag, um mit dem Spiel zu beginnen! Also: die Figur auf den 1.1., den Zeiger gedreht und auf geht's!
- 6** Dreikönigsfest: Die Heiligen Drei Könige folgen dem Stern und bieten eine himmlische CHANCE.
- 9** Marco Polo stirbt 1324 in seiner Geburtsstadt Venedig. Ein weitgereister Mann, der zwar nicht die Hemden, aber immerhin die Spaghetti nach Italien brachte. Wegen seiner Reisen hatte er oft viele Schulden. Wie Du jetzt auch: Zahle 400 Mark.
- 14** Erster Deutschlandaufenthalt von Josephine Baker (1926). Ihr Tanz im Schurz aus Bananenblättern, den sie im NelsonTheater am Kurfürstendamm in Berlin vorführte, war eine Sensation! Ein bitteres SCHICKSAL für die, die keine Bananen mögen.
- 19** 21 Jahre nach Erscheinen des "Faust" von Johann Wolfgang von Goethe findet 1829 in Braunschweig die Uraufführung statt. Goethe selbst bleibt der Aufführung fern. Obwohl doch Erstaufführungen eine klassische CHANCE sein können!
- 24** In Kalifornien wird 1848 Gold gefunden! Das sind einträgliche Aussichten. Du hast eine glänzende CHANCE! Nutze sie!
- 25** Die 1. Olympischen Winterspiele werden 1924 in Frankreich eröffnet. Für Skifahrer eine eiskalte CHANCE, für Nicht - Skifahrer ein frostiges SCHICKSAL.
- 29** 1886 erhält Karl Benz das Patent erteilt für den "Patent-Motorwagen". Mercedes-Fahrer erblicken darin natürlich eine oberklassige CHANCE. Sonst sieht man dem SCHICKSALS-Stern gelassen entgegen.
- 30** Ermordung von Mahatma Gandhi (1948). Ein grausames Schicksal für diesen friedvollen Menschen. Ein indisches SCHICKSAL, das auch Dich betrifft.

FEBRUAR

- 3** Die "Deutsche Luft-Hansa" eröffnet 1934 einen regelmäßigen Postflugverkehr nach Südamerika. Eine verbindliche CHANCE, nicht nur für die Briefe dorthin!
- 4** John Logie Baird führt 1938 im Londoner Dominion-Theater seine Erfindung der hoch aufgelösten Fernseh-Bilder vor. Das war der Anfang einer technischen Entwicklung und das Ende vieler Gespräche, deren familiäres SCHICKSAL damit bestiegelt war.
- 8** In München findet 1955 die Uraufführung des dramatischen Heimatfilmes "Der Förster vom Silberwald" statt. Schauspieler, Kinogänger, Story - welch ein cineastisches SCHICKSAL!
- 9** Dwight F. Davis stiftet 1900 einen Wandpokal für Tennismeisterschaften. Für Tennisfreunde eine runde CHANCE, ein Umschalt-SCHICKSAL für Nicht-Interessierte.
- 12** Abraham Lincoln wird 1809 in Kentucky/USA geboren. Er wird zur nationalen Symbolfigur des amerikanischen Volkes. Er hat seine Chance genutzt. Nutze jetzt Du Deine nützliche CHANCE!
- 22** Der Münchner Metzgermeister Sepp Moser erfindet 1857 durch Zufall die Weißwurst. Eine schmackhafte CHANCE für alle, die sie mögen; ein wurstiges SCHICKSAL für die, die noch keine probiert haben.
- 24** Papst Gregor XIII. führt 1582 den Gregorianischen Kalender ein, ohne noch an dieses Spiel gedacht zu haben. Ein neuer Kalender, eine neue CHANCE.
- 28** Der letzte Tag des kürzesten Monats eines normalen Jahres. Ein herbes SCHICKSAL für alle, die in einem Schaltjahr am 29. Februar Geburtstag haben.