

braucht für diese Strecke beim zweiten Mal nicht mehr gezahlt zu werden! Nach dem zweiten Zurücklegen einer Strecke dürfen zwei Erfahrungskarten genommen werden. Nach dem dritten Mal sogar drei! Es ist deshalb wichtig zu notieren, wie oft der Spieler über eine bestimmte Strecke gezogen ist. Kein Spieler kann mehr als drei Erfahrungskarten für eine bestimmte Strecke bekommen, aber jeder darf so oft er will auf eine Strecke ziehen. Ausgenommen ist die Laufbahn der *Universität*, sie darf nur einmal besucht werden. Auf der Strecke *Expedition zum Mars* ist der Spieler über das Feld *Zahitag* gezogen, er bekommt also kein Jahresgehalt.

Erfahrungskarten

Erfahrungskarten gibt es nach der Erledigung von Aufgaben, oder wenn der Spieler auf ein bestimmtes Feld kommt. Statt mit einem oder mit zwei Würfeln zu würfeln, darf der Spieler, ganz gleich, wo er steht, eine Erfahrungskarte ausspielen. Pro Runde darf ein Spieler nur eine Erfahrungskarte spielen und auch nicht die Karte, die er gerade bekommen hat. Erfahrungskarten dürfen gesammelt werden, und so lange wie der Spieler sie nicht ausspielt, braucht er den Mitspielern nicht zu zeigen, welche er hat.

Karrieresprung-Karten

Karrieresprung-Karten werden aufgehoben und statt mit einem oder mit zwei Würfeln zu würfeln in einer späteren Runde eingesetzt. Es spielt dabei keine Rolle, wo die Spielfigur steht. Die erhaltenen Karrieresprung-Karten werden mit der Textseite nach unten hingelegt. Die Mitspieler dürfen nicht sehen, welche Karten die anderen haben. Durch Ausspielen einer Karrieresprung-Karte geht man direkt auf das Zugangsfeld einer Nebenstrecke. Die Figur wird im Uhrzeigersinn versetzt. Wer beim Spielen der Karrieresprung-Karte am *Zahitag* vorbeizieht, kassiert sein Jahresgehalt. Auf diese Weise kann der Spieler auch vorzeitig eine Nebenstrecke verlassen. In diesem Fall bekommt er aber keine Erfahrungskarte.

Arbeitsamt

Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem schon die Figur eines Mitspielers steht, wird dieser Mitspieler arbeitslos. Seine Figur geht direkt zum Feld *Arbeitsamt*. Er zieht nicht am *Zahitag* vorbei und kassiert kein Jahresgehalt.

Auch wenn ein Spieler im richtigen Augenblick eine Karrieresprung- oder Erfahrungskarte ausspielt, kann er erreichen, dass ein Mitspieler arbeitslos wird.

Keine Schulden & Abrundung

Hat der Spieler nicht genug Geld, wenn er etwas bezahlen muss, zahlt er nur die Summe, die er besitzt. Wenn abgerundet werden muss, geschieht dies immer zum Vorteil des betreffenden Spielers.

Wer gewinnt?

Gewinner ist, wer als Erster jeden Bestandteil seiner Erfolgsformel verwirklicht hat. Er braucht nicht genau auf die ausgefüllten Zahlen zu kommen. Es muss nur jede Formelzahl minimal erreicht sein. Ausschlaggebend für die Umsetzung der Erfolgsformel ist nicht die Höhe des Jahresgehalts: Es geht um den Bargeldbetrag, den die Spieler besitzen.

© 1998 Jumbo International, Amsterdam.

<http://www.jumbo-spiele.de>

1e druck



3550



Spielregeln

3550

KARRIERE

Ein Spiel um Vermögen, Ruhm und Glück.

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer: ca. 45 Minuten

Spielinhalt

1 Spielbrett, 2 Würfel, 6 Spielfiguren, 28 Karriereerprobung-Karten, 26 Erfahrungskarten
Spielgeld, 1 Notizzettel

Spielziel

Das Ziel ist, als Erster die eigene Erfolgsformel zu verwirklichen. Diese Formel besteht aus einem selbst bestimmten Verhältnis zwischen Vermögen €, Ruhm ★ und Glück ♡.

Das Spielbrett hat eine Hauptstrecke – die großen Felder an den äußeren Rändern – und acht Umleitungen mit kleineren Feldern. Auf solch einer Nebenstrecke gibt es bestimmte Vorfälle, die Vermögen €, Ruhm ★ oder Glück ♡ bringen können. Bei dem einen Ereignis ist relativ viel Geld zu verdienen, ein anderes bringt beispielsweise mehr Ruhm. Es empfiehlt sich, bevor man sich für eine Nebenstrecke entscheidet, zunächst die verschiedenen Strecken mit den kleineren Feldern anzusehen.

Vorbereitung

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld.
- Die Karriereerprobung - und Erfahrungskarten kommen nach dem Mischen als zwei getrennte Stapel mit der Textseite nach unten auf das Mittelfeld.
- Jeder Spieler nimmt sich ein Blatt des Notizzettels.
- Jeder Spieler erhält ein Startgeld von zehntausend Euro (€10.000). Das restliche Geld wird nach Werten sortiert und als Bank neben den Plan gelegt.

Die Erfolgsformel

Vor dem Start füllt jeder Mitspieler oben auf dem Notizzettel seine Erfolgsformel aus. Bei jedem der drei Bestandteile (Vermögen, Ruhm, Glück) wird hierzu eine Anzahl Punkte eingesetzt. € 10.000 sind jeweils ein Punkt. Die Summe der drei Zahlen muss sechzig ergeben. Beispiel:

$$€ 200.000 + 20 ★ + 20 ♡ = 60 \text{ Punkte}$$

$$€ 600.000 + 0 ★ + 0 ♡ = 60 \text{ Punkte}$$

$$€ 50.000 + 50 ★ + 5 ♡ = 60 \text{ Punkte}$$

$$€ 110.000 + 31 ★ + 18 ♡ = 60 \text{ Punkte}$$

Die Spieler falten den oberen Teil ihres Notizzettels nach vorne, damit die anderen nicht sehen, was sie ausgefüllt haben. Dauert den Spielern das Spiel zu kurz, dann verabreden sie, dass das nächste Mal mehr als 60 Punkte erzielt werden müssen.

In den beiden Spalten ganz rechts auf dem Notizzettel wird während des Spiels aufgeschrieben, wieviel ★ und ♡ man jeweils hat. In der mittleren Spalte wird nach jeder Runde das erhaltene Jahresgehalt notiert. Zum Spielanfang beträgt dies € 10.000. Auf manchen Planfeldern steht, dass sich das Gehalt erhöht. Ändert sich im Laufe des Spiels das Gehalt, wird es hier auf dem Notizzettel notiert. Hier wird nicht aufgeschrieben, wieviel Bargeld ein Spieler besitzt. Wer beispielsweise irgendwann € 30.000 kassiert, entnimmt das Geld der Bank und füllt hier nichts aus.

Die Hauptstrecke

Wer die höchste Augenzahl würfelt, fängt an. Er würfelt mit beiden Würfeln und rückt um die zusammengezahlte Augenzahl auf der Hauptstrecke (das sind die großen Felder am äußeren Rand) vor. Der Text auf diesem Feld gibt an, was passiert.

Wer auf einem Feld mit der Aufschrift 'Karrieresprung' landet, nimmt sich eine Karriereerprobung-Karte. Wer auf ein Feld mit dem Eingang zu einer Nebenstrecke ankommt (am Pfeil erkennbar), darf nach dem nächsten Wurf auf diese Strecke.

Nur wer mit Hilfe einer Karriereerprobung-Karte auf solch ein Feld gekommen ist, muss beim nächsten Mal diese Nebenstrecke entlangziehen. Beim Spielen der Karriereerprobung-Karte muss man sich also erst überlegen, ob man den Anforderungen gerecht wird. In allen anderen Fällen gibt es keine Pflicht, in die Nebenstrecke einzubiegen.

Ist ein Eintrittsgeld zu zahlen, so ist dies erst nach dem nächsten Wurf fällig, wenn die Spielfigur tatsächlich auf die Nebenstrecke gesetzt werden soll. Mit der richtigen Ausbildung oder Erfahrung braucht nichts gezahlt zu werden. Wer ins *Krankenhaus* oder zum *Arbeitsamt* geschickt wird, muss sofort dorthin. Im Vorbeiziehen am *Zahltag* kassiert er kein Jahresgehalt. Wer auf dem Feld *Zahltag* landet, bekommt sein Jahresgehalt doppelt ausgezahlt. Dies ist ein einmaliger Bonus. Das Jahresgehalt verdoppelt sich also nicht!

Die Nebenstrecken

Auf eine Nebenstrecke darf sich nur begeben, wer mit seinem Wurf genau auf dem Zugangsfeld landet, entweder mit oder ohne eine Erfahrung- oder Karriereerprobung-Karte (siehe unten). Für die Nebenstrecke gilt: es wird nur mit einem Würfel gewürfelt. Erst beim Weiterziehen auf der Hauptstrecke werden wieder beide Würfeln benutzt.

Da auf jeder Nebenstrecke die Vorfälle andersartig sind, fallen auch die zu verdienen- den Belohnungen unterschiedlich aus. Der Spieler sollte dies daher berücksichtigen, wenn er seine Erfolgsformel aufstellt und wenn er sich entscheidet, ob er über eine Nebenstrecke ziehen will! Die Strecke **Universität** ist ein besonderer Weg. Während eines Spiels darf jeder Spieler nur einmal auf die Universität. Nach Beendigung dieser Strecke erhöht sich das Jahresgehalt automatisch um € 20.000. Außerdem darf der erste Spieler, der diese Strecke zurückgelegt hat, sich aussuchen, welchen Dokortitel er erworben hat. Die Promotion wird auf dem Notizzettel angekreuzt. Jeder Dokortitel darf nur einmal gewählt werden, also kann ein weiterer Spieler nicht mehr den Dokortitel wählen, der bereits vergeben ist. Diese Beschränkung gilt nicht für einen allgemeinen Bildungsabschluss ohne Doktor-Abschluss. Der darf von allen gewählt werden, auch wenn ein anderer schon diese Strecke entlanggezogen ist.

Jeder muss sich gut überlegen, welches Studium er macht, denn eine Spezialausbildung kann gratis Zugang zu einer Strecke ermöglichen. Nach einem Medizinstudium wird man der Dr. med. im Spiel. Spieler, die im Krankenhaus landen, müssen an ihn zahlen.

Das Verlassen einer Nebenstrecke

Jedesmal nach dem Verlassen einer Nebenstrecke darf sich der Spieler eine Erfahrungskarte nehmen. Dies gilt nicht, wenn er von der *Universität* kommt oder eine Strecke vorzeitig verlässt, indem er eine Karriereerprobung-Karte (**s. Karriereerprobung-Karten** unten) nutzt, oder weil er arbeitslos wird. Wer eine Nebenstrecke verlässt, hat Erfahrungen in einem bestimmten Bereich gesammelt. Das wird auf dem Notizzettel links notiert. Nicht vergessen, denn mit Erfahrung