

liches. Alle diese Verträge unterstehen selbstverständlich der Bedingung, daß kein Spieler seinen Ruhm, sein Glück oder seine Erfahrung verleiht, verkauft oder sonst irgendwie weggibt (von dem, was er bereits auf seiner Erfolgsaufstellung verzeichnet hat). „Günstige-Gelegenheit“- und „Erfahrungs“-Karten sind jedoch verkäuflich.

#### 14. Ruhestand

Wenn Sie irgendeine Laufbahn bereits dreimal eingeschlagen haben, können Sie sich, wenn Sie wollen, zurückziehen. Das bedeutet, daß Sie Urlaub auf der Insel Mallorca machen können. Sie können also von jedem Spielfeld aus auf das Eckfeld „Urlaub auf Mallorca“ vorrücken, ausgenommen: Krankenhaus, Bank im Park und wenn man bereits auf „Mallorca“ steht. Wenn Sie im Krankenhaus und auf der Bank im Park die verlangten Gebühren bezahlen, können Sie auch von dort aus nach „Mallorca“ vorrücken. Daraus ersehen Sie, daß der Ruhestand Sie nicht davor schützt, Gebühren auf Strafspielfeldern bezahlen zu müssen. Sie ziehen stets im Uhrzeigersinn vorwärts und kassieren Ihr Jahresgehalt ein, wenn Sie am Zahltag vorbeikommen.

**Anmerkung:** Wenn Sie auch im Ruhestand auf die Insel Mallorca kommen, so müssen Sie doch die vorgeschriebenen Bedingungen, die auf dem Spielplan stehen, erfüllen.

# Spielregel für Karriere

## Gesellschaftsspiel für 2 bis 6 Personen

Herausgegeben von der Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, München  
mit Genehmigung der Fa. Parker Bros. Inc. U.S.A.

Alle Rechte vorbehalten.

Ges. gesch.

Die Spielregel eines jeden spannenden und interessanten Spieles muß unzweifelhaft etwas Konzentration verlangen und „Karriere“ ist keine Ausnahme. Der einfachste Weg, dieses Spiel zu erlernen, ist, vor allem die Spielregel durchzulesen! Versuchen Sie nicht, sich an alle Punkte zu erinnern, aber studieren Sie den Spielplan sorgfältig, während Sie lesen, dann beginnen Sie zu spielen, indem Sie Punkt für Punkt die Spielregel befolgen und genau in der beschriebenen Art und Weise ausführen.

### 1. Sinn des Spieles

Der Sinn des Spieles „Karriere“ ist vorwärtszukommen, aber wie im wirklichen Leben hat jeder einzelne Spieler seine eigene Vorstellung von dem, was Erfolg wirklich bedeutet. In dem Spiel „Karriere“ entscheidet jeder Spieler über seine eigene Erfolgsaufstellung und schreibt sie geheim nieder, bevor das Spiel beginnt. Der erste Spieler, der seine eigene Erfolgsaufstellung vollkommen erfüllt und dadurch sein Ziel erreicht hat, ist der Gewinner dieses Spieles.

### 2. Vorbereitungen

Das Spiel „Karriere“ besteht aus folgendem: 1 Spielplan, 1 Satz „Günstige-Gelegenheits“-Karten, 1 Satz „Erfahrungs“-Karten, 6 Spielkegel, 1 Block Erfolgsaufstellungen, 2 Würfel und 1 Satz Spielgeld. Mischen Sie jeden der 2 Kartensätze durcheinander (die gelben „Günstige-Gelegenheits“-Karten und die rosa „Erfahrungs“-Karten) und legen Sie sie dann mit der Vorderseite nach unten in die Mitte des Spielplans auf den dafür vorgesehenen Platz. Teilen Sie das Spielgeld nach der Aufstellung aus.

- Geben Sie jedem Spieler ein Erfolgsaufstellungsblatt, einen Spielkegel und eine M 1.000,- Note. Sie werden bemerken, daß das Anfangsgehalt von M 1.000,- auf dem Erfolgsaufstellungsblatt bereits angehaakt ist.
- Ernennen Sie einen Spieler zum Bankier. Er ist für das Geld verantwortlich und wird Ihnen alle Gehälter und Bargeld auszahlen und Zahlungen an die Bank einkassieren.
- Stellen Sie alle Spielkegel auf das Zahltagsfeld.
- Bevor das Spiel beginnt, muß sich jeder entscheiden, was sein Ziel sein wird. Soll es Geld, Ruhm oder Glück sein? – oder eine Zusammenstellung aus diesen dreien?



Auf dem Spielplan sehen Sie acht verschiedene Karrieren, beginnend mit Landwirtschaft, Universität, Große Geschäfte usw. Bei diesen Karrieren können Sie Geld, Ruhm oder Glück erlangen, es hängt ganz davon ab, welche Laufbahn Sie auswählen. Z.B. können Sie zur See gehen und Glück haben, indem Sie auf die Felder kommen, auf denen kleine rote ♥ gezeichnet sind. Oder Sie können sich politisch betätigen und dadurch Ruhm erwerben, wenn Sie auf die Felder mit den grünen ★ kommen. Oder Sie können sich Geld verdienen, indem Sie die Karrieren wählen, bei denen Sie das blaue M-Zeichen auf dem Spielplan sehen. Jede verdienten M 1.000,- gelten als ein Geldpunkt.

Die Zeichen am Kopf des Erfolgsaufstellungsblattes stellen die Zielsumme der Geld-, Ruhm- und Glück-Punkte dar, die Sie sich eingetragen haben, um das Spiel zu gewinnen.

### 3. Erfolgsaufstellung

Nehmen Sie Ihr Erfolgsaufstellungsblatt und füllen Sie Ihre Erfolgsaufstellung unter den drei Überschriften auf dem Kopf des Blattes aus. Falten Sie das obere Stück bei der punktierten Linie so über die Erfolgsaufstellung, daß Sie von keinem der anderen Mitspieler gesehen werden kann. Der Rest ist nur zum Anzeichnen bestimmt.

Ihre Erfolgsaufstellung muß insgesamt immer 60 Punkte ergeben, aber Sie können diese Punkte in jeder beliebigen Art unter die drei Ziele: Geld, Ruhm und Glück verteilen. Denken Sie daran, daß M 1.000,- ein Geldpunkt sind. Beachten Sie bitte die folgenden Beispiele:

M 20.000,-	+ 20 ★	+ 20 ♥	( = 60 Punkte)
M 60.000,-	+ 0 ★	+ 0 ♥	( = 60 Punkte)
M 5.000,-	+ 50 ★	+ 5 ♥	( = 60 Punkte)
M 0.000,-	+ 30 ★	+ 30 ♥	( = 60 Punkte)

Jede Aufstellung ist so gut wie die andere, soweit es die Gewinnchancen betrifft. Sorgen Sie dafür, daß der Inhalt Ihrer Erfolgsaufstellung geheim bleibt.

**Der erste Spieler, der seine Erfolgsaufstellung erfüllt hat und dadurch ins Ziel gelangt, ist der Gewinner des Spieles!**

### 4. Das Anzeichnen

Ruhm-Punkte werden durch grüne ★ auf dem Spielplan dargestellt. Wenn Sie auf einem Spielfeld landen, auf dem Sie eine gewisse Anzahl ★ erhalten, dann zeichnen Sie sie in der ★ Spalte Ihrer Erfolgsaufstellung ein. Das beste ist, wenn man laufend die Endsumme weiß. Rechnen Sie jedesmal, wenn Sie neue ★ bekommen, dieselben zu den bereits vorhandenen dazu, schreiben Sie die neue Endsumme hin und streichen Sie die alte aus.

Glück-Punkte werden durch rote ♥ dargestellt. Zeichnen Sie dieselben sofort, nachdem Sie sie verdient haben, in der ♥ Spalte auf dem Erfolgsaufstellungsblatt ein und errechnen Sie laufend die Endsumme. Mit Glück- und Ruhmpunkten kann nicht gehandelt werden.

können mit ihm auch eine Gebühr aushandeln, um ihn dort stehenzulassen. Der Spieler, der überholt wird und nicht in der Lage ist, zu verhandeln, muß direkt zur Bank im Park rücken, d.h. er darf nicht am Zahntag vorbeikommen und kein Gehalt einkassieren.

### 11. Gehälter

Jede Spielrunde ist ein Jahr im Leben des Spielers. Deshalb kassieren Sie jedesmal, wenn Sie am Zahntag vorbeikommen (durch Würfeln oder Karten), Ihr derzeitiges Jahresgehalt. Sie erhalten kein Gehalt, wenn Sie auf Grund einer Strafe (oder Überholtwerdens) ins Krankenhaus oder zur Bank im Park geschickt werden.

- Ihr Anfangsgehalt beträgt M 1.000,- (dieser Betrag ist auf Ihrer Erfolgsaufstellung in der Spalte „Gehaltshöhe“ bereits angehakt).
- Sie können Ihr Gehalt durch die Erfahrung mit verschiedenen Laufbahnen erhöhen oder verringern.  
Wenn Sie die Universitätslaufbahn abschließen, erhalten Sie automatisch eine Erhöhung von M 2.000,-, was ein Gesamtjahresgehalt von M 3.000,- ergibt. Alle anderen Gehaltserhöhungen müssen dadurch verdient werden, daß man auf bestimmten Spielfeldern anderer Laufbahnen landet.
- Zeichnen Sie alle Gehaltserhöhungen und -verringerungen in der „Gehaltshöhe“-Spalte an. Denken Sie daran, daß Sie diesen Betrag nur am Zahntag einziehen dürfen.
- Kosten, die im Laufe einer Spielrunde auf einem äußeren oder inneren Spielfeld zu bezahlen sind, z.B. Gebühren, damit man eine Laufbahn beginnen darf, können nicht von Ihrer Gehaltshöhe abgezogen werden. Solche Ausgaben müssen immer sofort bar bezahlt werden.
- Wenn auf Grund einer Strafe Ihr Gehalt nicht mit glatten M 1.000,- endet, dann schreiben Sie die wirkliche Zahl neben die 1.000-Zahl, die am nächsten liegt.

### 12. Bankrott

Jeder Spieler kann jederzeit seinen Bankrott erklären, indem er seine Karten und sein gesamtes Bargeld zurückgibt und auf dem Zahntagfeld mit einer M 1.000,- Note und einem Erfolgsaufstellungsblatt neu beginnt. Er darf seine Erfolgsaufstellung nicht ändern, aber in jeder Hinsicht fängt er ganz neu an.

Ein Spieler muß sich bankrott erklären, wenn er auf ein Spielfeld kommt und die dort von ihm verlangte Summe nicht bezahlen kann. Jedoch kann er zuerst versuchen, alle verkäuflichen Dinge, die er besitzt, in Bargeld umzusetzen oder Geld zu leihen. (Siehe nächster Punkt.)

### 13. Verkaufen und Leihen

Irgendwelche 2 Spieler können während des Spiels jederzeit einen Vertrag miteinander abschließen. Dieser kann einschließen: Verkaufen, Leihen (mit oder ohne Zinsen), Ratenzahlungen, Beteiligungen am Unternehmen des anderen oder ähn-



- Sie können diese Karte an irgendeinen Spieler zu einem beliebigen Preis verkaufen, den Sie mit ihm vereinbaren, aber nur, wenn die Reihe des Würfels an Ihnen oder ihm ist.
- Die „Günstige-Gelegenheit“-Karten müssen mit der Vorderseite nach oben vor den Spielern aufgelegt werden. Dies vereinfacht das Spiel und beschleunigt das Handeln.

Nachfolgend geben wir Ihnen einige Beispiele, was Sie mit den „Günstige-Gelegenheit“-Karten **nicht** tun können:

- Sie können diese Karten nicht dazu verwenden, eines der Strafspielfelder zu verlassen (Krankenhaus und Bank im Park).
- Wenn Sie mit einer „Günstige-Gelegenheit“-Karte zum Anfangsspielfeld einer Laufbahn vorrücken, dann müssen Sie diese Laufbahn auch einschlagen. Sie dürfen also diese Karten nicht dazu verwenden, um auf dem Spielplan vorwärtszukommen.
- Wenn Sie eine Laufbahn schon frühzeitig vor deren Abschluß verlassen, um mit einer „Günstige-Gelegenheit“-Karte eine andere Laufbahn einzuschlagen, dürfen Sie auf der Erfolgsaufstellung keine Erfahrung ankreuzen und keine Erfahrungskarte ziehen. Vergessen Sie nicht, Ihr Gehalt einzukassieren, wenn Sie am Zahltag vorbeikommen.

## 9. Erfahrungskarten

Die rosa Erfahrungskarten sind in erster Linie für Ihre Laubahnerfahrung bestimmt und sie machen es Ihnen möglich, vorwärtszukommen. (Die bereits ausgenützte Karte wird abgelegt.)

- Eine Erfahrungskarte kann jederzeit an Stelle des normalen Würfels verwendet werden. Sie kann auf den inneren und den äußeren Spielfeldern ausgespielt werden.
- Erfahrungskarten können jederzeit ver- und gekauft werden, zu jedem beliebigen hoch vereinbarten Preis, wenn der Käufer oder der Verkäufer ans Würfeln kommt.

Nachfolgend einige Beispiele, was man mit den Erfahrungskarten **nicht** machen kann:

- Sie dürfen nicht sofort verwendet werden, sondern erst, wenn der Spieler mit dem Würfeln wieder an der Reihe ist.
- Sie können nicht dazu verwendet werden, um eines der beiden Straffelder zu verlassen (Bank im Park und Krankenhaus).
- Sie können nur immer **eine** dieser Erfahrungskarten verwenden, wenn die Reihe des Spieles an Ihnen ist.

## 10. Überholen

Sollten Sie auf ein Spielfeld kommen, auf dem bereits der Kegel eines anderen Spielers steht, dann können Sie diesen Spieler zur Bank im Park schicken. Sie

Geldpunkte sind die Anzahl der M 1.000,– Noten, die Sie im Moment der Abrechnung bar auf der Hand haben. Ihre Gehaltshöhe kann nicht in Zahlung genommen werden, da Sie das Gehalt nur beim Einkassieren am Zahltag bar auf der Hand haben und dann bald wieder etwas davon ausgeben müssen.

Geld-, Ruhm- und Glückpunkte sind alle gleich: ein Glückpunkt ist ebenso hart zu verdienen wie ein Ruhmpunkt oder M 1.000,– in Geld, oder umgekehrt.

- Wenn Sie sich davon überzeugt haben, daß jeder Spieler seine Erfolgsaufstellung ausgefüllt hat, sind Sie bereit, das Spiel zu beginnen.
- Würfeln Sie, um zu entscheiden, welcher Spieler beginnen soll. Spielen Sie im Uhrzeigersinn. Derjenige Spieler beginnt, der die höchste Zahl gewürfelt hat.
- Jede Umkreisung des Spielplans ist 1 Jahr des Spielerlebens. Deshalb klassiert man sein Jahresgehalt, wenn man am Zahltag vorbeikommt.

## 5. Der Spielweg auf dem Spielplan:

Sie starten beim Zahltag. **Würfeln Sie mit beiden Würfeln und rücken Sie diese Anzahl Felder im Uhrzeigersinn den Außenfeldern des Planes entlang nach vorne.**

- Wenn Sie auf ein weißes Feld kommen können Sie, wenn die Reihenfolge des Würfels wieder an Ihnen ist, diese Laufbahn beschreiten. Siehe Punkt 6.
- Wenn Sie auf ein „Günstige-Gelegenheit“-Feld kommen so ziehen Sie eine „Günstige-Gelegenheits“-Karte. Lesen Sie sofort Punkt 8 „Günstige Gelegenheiten“, da Sie die Karte vielleicht schon beim nächsten Würfeln verwenden wollen.
- Wenn Sie auf ein rosa oder ein Eckfeld kommen richten Sie sich nach den auf dem Spielplan angegebenen Vorschriften. Zahlungen müssen so genau wie möglich, wie das Spielgeld es erlaubt, ausgeführt werden. In Fällen, bei denen die Bank nicht die genaue Summe zurückgeben kann, muß die Bank den kleineren Verlust tragen.

Wenn Sie eine Rechnung bezahlen sollen und nicht in der Lage sind, dies zu tun, lesen Sie bitte Punkt 12 „Bankrott“

**Wichtige Anmerkung:** Wenn Sie auf ein Spielfeld kommen, auf dem bereits ein Spieler steht, so lesen bitte sofort Punkt 10 „Überholen“ Diese Regel gilt für alle Spielfelder auf dem Spielplan.

## 6. Das Einschlagen einer Laufbahn

- Zu allererst müssen Sie auf ein weißes Spielfeld entweder durch Würfeln oder durch eine „Günstige-Gelegenheits“-Karte gelangen. Wenn Sie wieder an der Reihe sind
- müssen Sie eine der Forderungen, die auf dem Spielfeld angegeben sind, erfüllen. Dann können Sie nochmals würfeln.



Werfen Sie **nur mit einem Würfel** und rücken Sie so viele Felder in den weißen Engpaß der Laufbahn, wie der Würfel anzeigt. Wenn Sie die Forderungen nicht befolgen, können Sie die Laufbahn nicht einschlagen und müssen auf den äußeren Spielfeldern weiterrücken und mit beiden Würfeln würfeln. Die Erfahrungsbedingungen beim Beginn einer Laufbahn werden erfüllt, wenn man diese geforderte Laufbahn bereits einmal abgeschlossen hat, wie unter Punkt 7 beschrieben.

- Sie brauchen keine Laufbahn einzuschlagen, wenn Sie nicht durch eine „Günstige-Gelegenheits“-Karte zu deren Beginn gelangt sind. Dann **müssen** Sie diese einschlagen.
- Beachten Sie, daß Sie, wenn Sie die Expedition zum Mond wählen, den Zahltag überspringen und Ihr Jahresgehalt dabei einbüßen. Das ist der Preis der Abenteuerlust.

Wenn Sie sich auf einer Laufbahn befinden

- Würfeln Sie stets nur mit 1 Würfel, um vorwärtszukommen.
- Zeichnen Sie alle ★,♥ und Gehaltserhöhungen und -verluste, wie sie Ihnen zufallen, an (siehe Punkt 11 Gehälter).
- Wenn Sie auf ein Feld kommen, auf dem folgendes steht: „.....mal die gewürfelte Zahl“, dann erfordert dies ein nochmaliges Würfeln, um die Größe des Gewinnes festzustellen.
- Wenn Sie auf Grund einer Strafe einen Teil oder Ihr gesamtes Vermögen verlieren, aber keines besitzen, dann ignorieren Sie diese Strafe und Sie verlieren nichts. Das gilt auch für die außenliegenden Spielfelder.
- Wenn Sie auf Grund einer Strafe Ruhm- oder Glück-Punkte streichen sollen, aber auf Ihrer Erfolgsaufzeichnung davon keine vorhanden sind, dann ignorieren Sie die Strafe und verlieren nichts.
- Solange Sie mit Ihrem Spielkegel noch auf einem inneren Feld einer Laufbahn stehen, würfeln Sie jedesmal nur mit einem Würfel, bis Sie wieder durch einen solchen Wurf auf eines der äußeren Spielfelder gelangen und dort die Anweisungen auf dem Feld befolgen. (Von da ab müssen Sie dann wieder mit beiden Würfeln werfen, bis Sie wieder eine andere Laufbahn einschlagen, wo sich dann dasselbe wiederholt.)

Der Ausgang einer Laufbahn ist durch einen Pfeil gekennzeichnet, der Ihnen das erste äußere Spielfeld zeigt, auf das Sie weiterzurücken müssen. Der Pfeil trägt auch eine Inschrift, die man befolgen sollte, wie unter Punkt 7 erklärt.

#### 7. Der Abschluß einer Laufbahn

Um eine Laufbahn abzuschließen, muß man sie vollkommen durchlaufen haben. Wenn Sie eine Laufbahn abschließen, Universität ausgenommen

- zeichnen Sie Ihre Erfahrung in der Erfahrungsaufstellungs-Spalte auf Ihre Erfolgsaufstellung für diese Laufbahn an.

Das erste Mal, wenn Sie eine Laufbahn abschließen, schreiben Sie sie in der Spalte „1“ ein, sollten Sie dieselbe Laufbahn ein zweites Mal erwählen, so schreiben Sie das Ergebnis in Spalte „2“, usw. Wenn Sie ein drittes Mal dieselbe Laufbahn abschließen, können Sie sich auf die Insel Mallorca zurückziehen. (Siehe Punkt 14.)

- Ziehen Sie eine oder mehrere rosa Erfahrungskarten, wenn Sie eine Laufbahn abgeschlossen haben. D.h, wenn Sie eine Laufbahn abschließen, ziehen Sie eine Karte, beim zweiten Mal 2 Karten usw. Wenn Sie jedoch eine Laufbahn öfter als dreimal wählen, ist es nur erlaubt, jedesmal 3 Erfahrungskarten zu ziehen.

Wenn Sie die Universitätslaufbahn abschließen

- ziehen Sie keine Erfahrungskarte; statt dessen erhöhen Sie automatisch Ihr Gehalt um M 2.000.— und erhalten einen Titel, wenn Sie die Universität verlassen.
- Wenn Sie der erste Spieler sind, der die Universitätslaufbahn abschließt, so können Sie sich unter den angebotenen einen Titel aussuchen und ihn in der „Universitätsausbildung“-Spalte auf Ihrer Erfolgsaufstellung anzeichnen. Jedoch kann jeder Titel nur einmal verdient werden.

Das sieht folgendermaßen aus: Der zweite Spieler, der die Universitätslaufbahn abschließt, hat die Wahl nur unter den drei restlichen Titeln.

- Wenn Sie der 5. oder 6. Spieler sind, der die Universität verläßt, haben Sie kein Anrecht auf einen ausgesuchten Titel. Aber sie können den gewöhnlichen akademischen Titel erhalten und M 2.000.— Gehaltserhöhung.

Jeder Titel, ob ausgesucht oder der gewöhnliche, kann verwendet werden, um einem größeren Geschäft beizutreten. Ein Spieler, der einen Titel in Medizin erreicht, wird Doktor. Er kann Zahlungen von Spielern, die im Krankenhaus liegen, entgegennehmen und braucht selbst keine Krankenhausgebühr bezahlen.

- Kein Spieler darf öfter als einmal auf die Universität gehen.

#### 8. Günstige Gelegenheiten

Die gelben „Günstige-Gelegenheit“-Karten werden dazu verwendet, um auf das Anfangsspielfeld einer bestimmten Laufbahn zu kommen. Sie erreichen diese Laufbahn, indem Sie im Uhrzeigersinn um den Spielplan direkt zu dem Feld vorwärtszurücken. Wenn Sie dabei am Zahltag vorbeikommen, ziehen Sie Ihr Jahresgehalt ein.

Wenn Sie eine „Günstige-Gelegenheit“-Karte ziehen, können Sie folgendes tun:

- Sie können sie sofort verwenden, indem Sie zu diesem anderen Spielfeld weiterrücken, noch bevor das nächste Mal das Würfel an Ihnen ist. (Legen Sie die Karte auf den Ablagestoß.)
- Sie können diese Karte auch aufbewahren und sie jederzeit, wenn Sie an der Reihe sind, ausspielen (an Stelle von Würfeln).