



SPIELANLEITUNG

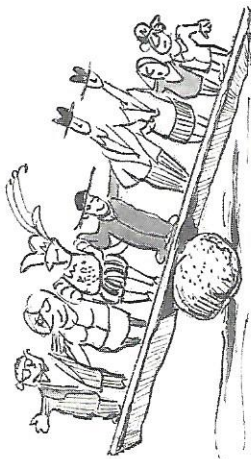
# Klüngel & Millionen

Ein Gesellschaftsspiel für 3-7 Erwachsene  
Spieldauer ca. 1½ Stunden

von Erika Herrenbrück

Illustrationen

von Gerda Laufenberg



**WIENAND.**





## ZIEL

Sie müssen

- **1 roten Mitgliedsausweis** erwerben,
- um dann **Klängel-Vorsitze** (bunte Bildkarten) mit den **Mios** zu holen.
- Mit **Ansehen** (schwarz-weiße Bildkarten) können Sie zusätzliche Punkte machen.
- Klängeln** können Sie, indem Sie mit ihrem Spielmaterial
- anderen **helfen**
- mit ihnen **handeln**
- Spielmaterial **tauschen**
- um den Preis **schachern**
- oder auch etwas **verschenken**.

## ABLAUF

Am besten fangen Sie mit der Einstiegrunde klein an, um danach in einer zweiten, raffinierteren Spielrunde groß rauszukommen:  
In der **Kleinen Klängelrunde** spielen Sie zunächst mit den

- roten Bildkarten der **Vereine** und **Parteien**,
- bunten Bildkarten der **Klängel-Vorsitze**,
- schwarz-weißen Bildkarten für persönliches **Ansehen** und mit den Ereignissen der Klängelkarten.

In der **Großen Klängelrunde** kommen zusätzlich ins Spiel:

- die **Startkarten**
- der Einsatz von Spielmaterial als **Hindernisse**
- die **Klängel-Leistungen** (d. h. die Texte auf dem Spielbrett neben den hellgrauen Bildfeldern)

## Hinweis

Das **Stichwortregister** am Ende zeigt Ihnen, wo Sie was schnell finden.

## KLEINE KLÄNGELRUNDE

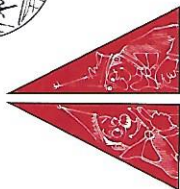
Legen Sie die **Startkarten** beiseite, und sortieren Sie aus den **Klängelkarten** die mit \* gekennzeichneten heraus. Beide werden erst in der Großen Klängelrunde gebraucht.

Setzen Sie Ihre **Spielfigur** auf einen beliebigen Punkt des inneren Wegekreises in **Startposition** und würfeln.

Wer die höchste Punktzahl hat, beginnt mit Würfeln und Setzen und kümmert sich im Spielverlauf um die Kasse.

## Gehen

Die **Würfelpunkte** gelten für Wege-Punkte, K-Punkte und Bildfelder. Um auf **Bildfelder** oder **K-Punkte** zu kommen, brauchen Sie immer die **pas-senden Würfelpunkte**.



Gehen ist nur auf Wege-Punkten, nicht über Bildfelder hinweg erlaubt. Alle **Würfelpunkte** müssen in **einer Richtung** gegangen werden. Mit jedem neuen Wurf darf aber die Richtung geändert werden.

- **Ausnahme:** Die Richtung ändern innerhalb eines Wurfes dürfen Sie am Ende der Sackgasse beim »Ehren-Gedöns«.

**Stehenbleiben** oder **Aussetzen** ist nur auf einem eigenen Bildfeld gestattet. **Überholen** einer anderen Figur oder Stehenbleiben auf demselben Wege-Punkt oder Bildfeld ist erlaubt. Sie **dürfen** die andere Figur aber auch **rausschmeißen** und sie damit ins »Ehren-Gedöns« versetzen. Von dort geht sie wieder ins Spiel und kann dabei, sofern noch vorhanden, eine der roten Bildkarten mitnehmen. **Würfelpunkte** sind immer zum **Verklängeln** gut, dann können Sie z. B. jemandem an Ihrer Stelle erlauben, außer der Reihe zu setzen.

Jetzt gehen Sie der Punktzahl entsprechend los. Aber denken Sie daran: Als erstes müssen Sie einen **roten Mitgliedsausweis** erwerben.

**Rote Bildkarten** – **Mitgliedsausweise** von Vereinen und Parteien

Die **roten Bildfelder** stehen für Vereine usw. Es gibt sie immer zweifach: bei den **Parteien, Privat e. V., beim Kameval, Sportclub** und beim **Ehren-Gedöns**.

Die **rote Bildkarte** ist der **Mitgliedsausweis**.

Nur damit ist der Erwerb des **ersten** persönlichen Klängel-Vorsizes (bunte Bildkarte) erlaubt. Sollte Ihnen im weiteren Spielverlauf der rote Mitgliedsausweis abhanden kommen, können Sie jedoch die Jagd nach den Klängel-Vorsitzen ungehindert fortsetzen.

**Zwei** Mitspielende mit den **gleichen Mitgliedsausweisen** bilden eine **Seilschaft**, deren Mitglieder einander

- helfen

- höchstens Freundschaftspreise abverlangen und

- am Schluß den Klängel-Wert erhöhen (siehe Schlußauswertung).

Natürlich können **Mitgliedsausweise** jederzeit **verklängelt** werden. Besonders am Anfang lohnt es sich, statt mit Würfeln und Setzen durch Klängeln an den unerlässlichen Mitgliedsausweis zu kommen.

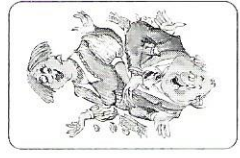
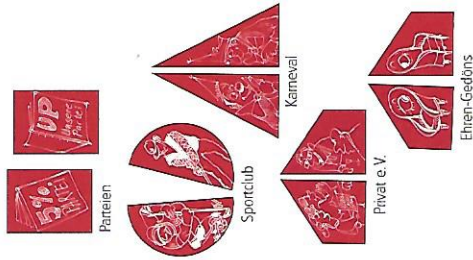
**K-Punkt** (K wie Klängelkarte)

Wenn Sie auf einen K-Punkt kommen, müssen Sie **1 Klängelkarte** ziehen. Sie kann Ihr Spielschicksal im Handumdrehen verändern.

**Klängelkarten**

liegen verdeckt auf dem markierten Feld am Rand des Spielbretts, werden bei Bedarf gezogen und vorgelesen. Die **Ereignisse** der Klängelkarten können Ihnen Vorteile, aber auch Nachteile beschieren.

Sie müssen **sofort** den Vorgaben entsprechend handeln. Nur Karten mit dem **Vermerk** »eventuell später einsetzen« dürfen Sie für eine günstigere Gelegenheit aufheben. Ausspielen können Sie die Karte später allerdings nur, wenn Sie an der Reihe sind. Das muß aber **vor Spielschluß** geschehen, da sonst die Karte verfällt. Sollte die Karte Ihnen einen Nachteil bringen, können Sie versu-





chen, sie zu verklüngeln. Denn für andere könnte Sie ja von Vorteil sein... Auf jeden Fall ist die Vorgabe auf der Karte verbindlich, wer auch immer ihr leizlich Folge leistet. Werden dabei Zahlungen oder Geschenke fällig, sollte **mindestens 1 Mio** fließen.

Haben Sie bereits einen roten Mitgliedsausweis erworben oder erklüngelt? Dann ist der Weg jetzt frei zu den 11 Klüngel-Vorsitzen (bunte Bildkarten).

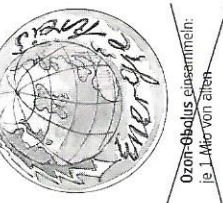
### Bunte Bildkarten – Klüngel-Vorsitze

Das **hellgraue Bildfeld** auf dem Spielbrett steht für den **Klüngel**, die **bunte Bildkarte** für den **Vorsitz**. Den übernehmen Sie, wenn Ihre Spielfigur **punktgenau** das Bildfeld erreicht. Mit dem Vorsitz kassieren Sie auch die **zugehörigen Mios**, die auf dem Miofeld bereitliegen.

Wann immer Sie erneut auf Ihr eigenes Klüngelfeld kommen, erhalten Sie als **Finanzspritze** die entsprechende Anzahl der Mios aus der Kasse.

Mit den **Vorsitzen** und Ihren **Mios** können Sie fleißig **klüngeln**. Doch bedenken Sie – die Klüngelpunkte der **Vorsitze** und die **Mios** sind Ihr **Kapital für die Schlußauswertung**.

Selten kann es vorkommen, daß die Ereignisse der Klüngelkarten von Ihnen verlangen, einen **Vorsitz** abzutreten. Wenn Sie es, trotz meisterhaften Klüngelns, nicht vermeiden können, müssen Sie aber lediglich die **Bildkarte** herausrücken und können Ihre **Mios** behalten.



Die Vielfalt der 11 Klüngel erschließt sich am besten, wenn ihre **Vorsitze** erworben werden und ins Spiel kommen.

Für den Spielverlauf ist es aber nicht erforderlich, daß die Mitspielenden von Anfang an alle Klüngel und ihre Möglichkeiten kennen.

Eine Liste der 11 Klüngel finden Sie auf den Seiten 10/11. Die **Klüngel-Leistungen** (Texte auf dem Spielbrett und auf der Rückseite der bunten Bildkarten) lassen Sie in dieser Kleinen Klüngelrunde noch unbeachtet.

### Ansehen

Spätestens jetzt, nachdem Sie einen Klüngel-Vorsitz innehaben, sollten Sie etwas für Ihr **Ansehen** tun und eine **schwarz-weiße Bildkarte** erwerben oder erklüngeln. (Falls Sie sich schon vorher, im Vorbeigehen, eine besorgt haben, zählt es sich nun für Sie aus.)



### Schwarz-weiße Bildkarten – Ansehen

Bildfeld und Bildkarte stehen für persönliches **Ansehen**. Sie heißen **Weisse Weste, Heiliger Schein, Gute Presse** und **Kulturförderung**. Für die Bildkarte sind beim Erwerb **3 Mios** in die Kasse zu zahlen.

Eine der 4 Ansehenkarten genügt, damit Sie in der **Schlußauswertung die Klüngelpunkte Ihrer Vorsitze doppelt** zählen können. Es lohnt sich allerdings, mehrere Ansehenkarten vorrätig zu haben, denn sie sind wertvolles Klüngelmaterial.



Nun haben Sie alle Spielelemente der Kleinen Klüngelrunde kennengelernt. Immer wenn Sie **an der Reihe** sind, dürfen Sie jetzt

- würfeln und setzen
  - Bildkarten abräumen
  - Klüngelkarten ziehen und einsetzen
  - Klüngelangebote machen oder entgegennehmen
- Außer der Reihe** ist dies nur erlaubt, wenn es die Klüngelkarten ausdrücklich verlangen oder andere es Ihnen in einer Klüngerlei zugestehen.

## SPIELSCHLUSS KLEINE KLÜNGELRUNDE

Das Spiel endet, wenn alle 11 Klüngel-Vorsitze vergeben sind. Eventuell **aufbewahrte Klüngelkarten** sind dann verfallen.

Jetzt folgt die **Schlußauswertung**, bei der es um Ihren persönlichen Klüngelwert geht. Wer die meisten Klüngelpunkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

### Für Ihren Klüngel-Wert

- addieren Sie die Klüngelpunkte Ihrer **Vorsitze**.
- Wenn Sie **Ansehen** besitzen, verdoppeln Sie diese Punktzahl.
- Ihre **Mios** zählen Sie mit je 1 Punkt hinzu.

Daraus ergibt sich Ihr **Basis-Wert**.

Wenn Sie zu einer **Seilschaft** gehören, rechnen Sie den halben Basis-Wert der anderen Person (halbe Punkte aufunden) zu Ihrem eigenen Basis-Wert.

Wer **mehreren Seilschaften** angehört, wählt eine davon aus und addiert **1 x** den halben Basis-Wert der anderen Person dem eigenen hinzu.

Wenn die beiden Mitglieder einer Seilschaft mehrere gleiche Mitgliedsausweise besitzen, ändert sich dadurch nichts.

### So berechnen Sie Ihren Klüngel-Wert

- **Beispiel:** A und B sind eine Seilschaft.

A hat 2 Vorsitze	B hat 3 Vorsitze
mit insgesamt 11 Punkten.	mit insgesamt 15 Punkten.
Mit Ansehen 22 Punkte,	Kein Ansehen,
dazu 7 Mios.	dazu 5 Mios.
Das ergibt den Basis-Wert: 29 Punkte	Das ergibt den Basis-Wert: 20 Punkte,
davon 1/2 ist 15 (aufgerundet).	davon 1/2 ist 10.

A hat Basis-Wert plus 1/2 Basis-Wert von B: 29 Punkte + 10 Punkte = 39.

B hat Basis-Wert plus 1/2 Basis-Wert von A: 20 Punkte + 15 Punkte = 35.

In diesem Fall hat **A** gewonnen.

## GROSSE KLÜNGELRUNDE

In der Großen Klüngelrunde kommen zusätzlich ins Spiel

- die **Starkarten**, die den Mitspielenden unterschiedliche Vorteile verschaffen,
- die Möglichkeit, anderen **Hindernisse** in den Weg zu legen,
- die **Leistungen**, welche die einzelnen Klüngel zu bieten haben.

Aufbau wie auf Seite 3 beschrieben.

Mischen Sie die **ausgesonderten Klüngelkarten** mit dem \* unter den Stapel. Nehmen Sie die **Starkarten** zur Hand.

### Starkarten

spielen Schicksal. Sie können entweder **persönliche Eigenschaften** verleihen, die während des Spiels beibehalten werden, oder sie **verhelfen kostenlos zu Bildkarten**. Zusätzlich bestimmen sie die **Startposition** der jeweiligen Spielfigur. Wenn Sie sich durch Ihre Starkart(en) benachteiligt fühlen, so ist dies durchaus klüngelgerecht. Sie können etwas dagegen tun, indem Sie sie gleich wieder verklüngeln!



Wenn nur **3 – 4 Personen** mitspielen, kommen die beiden Starkarten »Veternwirtschaft« nicht ins Spiel.

Wer sich bereit erklärt, die Kasse zu bedienen, darf die **erste Starkarte** ziehen. Ziehen Sie reihum **je 1 Starkarte**, bis alle verteilt sind. Dabei erhalten manche 1 und manche 2 Starkarten. Lesen Sie die Texte reihum laut vor, und tun Sie, was die Karte vorschreibt.

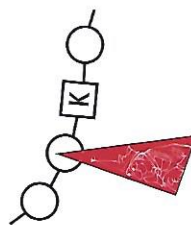
– Wer **2 Starkarten** erhält, nutzt von beiden die Vorteile, entscheidet sich aber für eine der angegebenen Startpositionen.  
Jede Spielfigur steht auf ihrer Startposition.

Mit **Würfeln und Gehen** beginnt, wer die letzte Starkarte erhielt.

### Hindernisse

Das Spiel mit Hindernissen empfiehlt sich, wenn jemand nach Ihrem Empfinden viel zu gut vorankommt und Sie dem einen Riegel vorschieben möchten. Als Hindernisse sind erlaubt

- die **roten Mitgliedsausweise** oder
  - ein **Stapel von mindestens 3 Mios**.
- Hindernisse können Sie (im Fall der Mitgliedsausweise mit der Spitze) auf einen beliebigen Wege-Punkt legen. Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie das von Ihnen errichtete Hindernis wieder aufheben oder anderswo platzieren. Die anderen müssen vor diesem Hindernis wieder aufheben, können es aber aufheben und an sich nehmen, wenn sie den blockierten Wege-Punkt mit der passenden Würfelzahl erreichen.



### Klüngel-Leistungen

Die Klüngel-Leistungen sind auf dem **Spielbrett** neben den hellgrauen Bildfeldern und auf der **Rückseite der bunten Bildkarten** genannt. Jeder Klüngel

bietet eine eigene **Leistung** an. Die Vielfalt der Klüngel-Leistungen erschließt sich am besten, wenn die Vorsitze und damit die Leistungen ins Spiel kommen. Das ist immer dann der Fall, wenn eine Spielfigur auf dem Bildfeld steht. Dies ist erstmals beim Erwerb möglich: Sie nehmen die Bildkarte, die Mios und nutzen 1 x die Leistung, z. B. im Falle der **Bank AG**: Sie nehmen den Vorsitz, 7 Mios, und Sie betätigen den Notendrucker, der Ihnen noch dazu 4 Mios aus der Kasse verschafft.

Wann immer Sie anschließend auf Ihr eigenes Bildfeld kommen, können Sie **entweder die Leistung Ihres Klüngels erneut nutzen** oder sich die zugehörigen **Mios erneut** (von der Kasse) ausbezahlen lassen.

**Andere Spielfiguren** können das Klüngelfeld besuchen und die **Leistung nutzen**, vorausgesetzt Sie erlauben es und verlangen eventuell einen Gegenwert.

Die Klüngel-Ehre verbietet es, mit Leistungen Vorsitzende zu schädigen, die gerade die Nutzung ihrer eigenen Leistung gestattet haben.

– **Ausnahme**: Bei der **Haus- & Grund-Vereinigung** besteht die Leistung ausgerechnet darin, daß der Vorsitz durch »Vernunftfreiheit« immer an die Person übergeht, deren Figur auf das Feld kommt.

Wenn Sie **Klüngel-Vorsitze** und eine **der 4 Ansehenskarten** besitzen, ist Ihnen das bei den Ereignissen der Klüngelkarten von Nutzen. Sollten Sie dabei Mios an die Mitspielenden zahlen müssen, können Sie Ihr Geld behalten und statt dessen **eine Leistung Ihres Klüngels 1 x zur Nutzung anbieten**, d.h., wenn Sie z. B. den Vorsitz der **Bank AG** haben, können Sie, statt mit eigenen Mios zu bezahlen, den Notendrucker betätigen lassen und 4 Mios aus der Kasse anbieten.

In diesem Fall kommt die Leistung ins Spiel, auch wenn sich keine Spielfigur auf dem Bildfeld des entsprechenden Klüngels befindet.



**Haus- & Grund-Vereinigung**  
Mios: Klüngelpunkte: 5  
Leistung: Durch eine **Vernunftfreiheit** diesen Vorsitz abnehmen



## DIE 11 KLÜNGEL

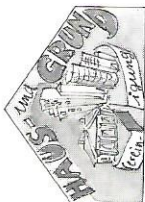
Ihre Bilder, ihre Mios/Klüngelpunkte, ihre Leistungen



### Bank AG

Mios/Klüngelpunkte: 7

Leistung: Den **Noten-Drucker** betätigen und 4 Mios aus der Kasse nehmen.



### Haus- & Grund-Vereinigung

Mios/Klüngelpunkte: 5

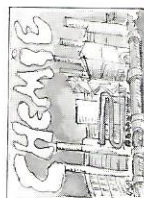
Leistung: Durch eine **Vernunfttheirat** diesen **Vorsitz** übernehmen.



### Energiekreis

Mios/Klüngelpunkte: 6

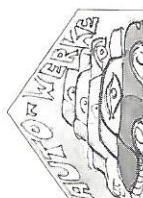
Leistung: Je 1 Mio **Ozon-Obolus** von allen einsammeln.



### Chemie Gruppe

Mios/Klüngelpunkte: 4

Leistung: Mit der **Power-Pille** die Konkurrenz wegbefördern – von jemandem einen **Vorsitz** übernehmen und die Figur ins Ehren-Gedöns versetzen.



### Auto-Werke

Mios/Klüngelpunkte: 4

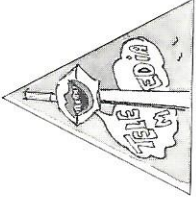
Leistung: **Mobil sein** und die eigene Figur auf einen beliebigen **Wege-Punkt** versetzen.



### Intermüll

Mios/Klüngelpunkte: 3

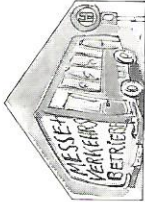
Leistung: Einer anderen Figur eine **Abfuhr** erteilen und sie versetzen.



### TeleMedia

Mios/Klüngelpunkte: 3

Leistung: Neues **Image-Design** für die Konkurrenz – Ansehen schädigen und jemandem eine schwarz-weiße Bildkarte wegnehmen.



### Messe- & Verkehrsbetriebe

Mios/Klüngelpunkte: 2

Leistung: Mit der **Personen-Beförderung** die eigene Figur auf einen beliebigen **Wege-Punkt** versetzen.



### Ministerium

Mios/Klüngelpunkte: 2

Leistung: Mit der **Ausnahmegenehmigung** für sich selbst die Regeln außer Kraft setzen – 1 x ist alles erlaubt (klauen aus der Kasse und vom Besitz der anderen ausgenommen).



### Behörde

Mios/Klüngelpunkte: 1

Leistung: **Versorgungsanspruch** durch die Behörde – 2 Mios aus der Kasse.



### Netz für Frauen, Alte, Kinder & Soziale

Mios/Klüngelpunkte: 1

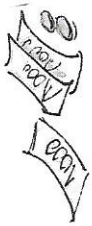
Leistung: **Sich vernetzen** – von jemandem 1 Mitgliedsausweis übernehmen und gegebenenfalls in eine Seilschaft einsteigen.



## WAS TUN, WENN

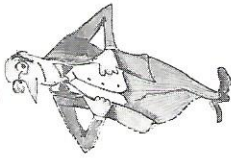
### Was tun, wenn die Kasse leer ist?

Wenn alle 88 Mios im Spiel sind und weiteres Geld aus der Kasse gebraucht wird, tritt der »Kapital-Sozialismus« ein, damit das Klüngeln für alle weitergeht: Wer mehr als 11 Mios hat, muß alle weiteren Mios an die Kasse zurückgeben.



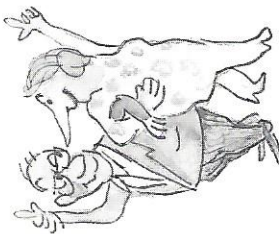
### Was tun, wenn

sich die Spielenden, z.B. anlässlich der Karten-Ereignisse, beim Klüngeln nicht einig werden können? Hier entscheidet die Person mit der **Weissen Weste**. Ist diese wiederum strittig, gibt den Ausschlag, wer das Parteibuch der **5% Partei** hat.



### Was tun, wenn jemand

- keine Mios mehr hat und zahlen muß? Klüngeln!
- gegen die Regeln verstößt und mindestens zwei haben's bemerkt? Den entstandenen Schaden regulieren oder klüngeln!
- sehr großes Pech hat und auf keinen grünen Zweig kommt? Großzügig helfen und aufs schlechte Gewissen setzen!
- Sie ärgert? Klüngeln!
- Ihren Weg mit Hindernissen zuflastert? Klüngeln!
- besonders fies klüngelt? Sich beim nächstenmal daran erinnern!
- besonders fein klüngelt? Sich beim nächstenmal daran erinnern!



## SPIELSCHLUSS GROSSE KLÜNGELRUNDE

Zum Spielschluß geht es noch einmal ums Ganze, auch wenn alle Klüngel-Vorsitze vergeben sind.

In der anschließenden **Ausnahmerunde** versuchen Sie, mit Glück und taktischem Geschick zu holen, was zu holen ist, um Ihren Klüngel-Wert für die Schlußabrechnung noch zu erhöhen.

Die **Ausnahmerunde** beginnt, wenn der letzte Klüngel-Vorsitz erworben ist: - Alle wählen reihum 1 x eine Ausnahme-Aktion.

- Beispielsweise können Sie Ihre Spielfigur auf einen K-Punkt setzen und 1 Klüngelkarte ziehen oder auf ein eigenes Klüngelfeld springen, um ein letztesmal die Leistung zu nutzen oder die Mios zu kassieren, oder, oder, oder...
- finden Sie heraus, welche gewinnbringenden Möglichkeiten es noch gibt!

### Schlußauswertung

Siehe Seite 7.

## SIEGEREHRUNG – ODER MIT WEM SIE ES ZU TUN HABEN

Sie haben gewonnen und dabei die meisten Klüngel-Punkte erzielt durch

- Ihre Vorsitz-Punkte.
- Dann haben Sie den Vorsitz im gesamten Klüngel: Sie **sind** der Klüngel!
- Ihre Mios.
- Sie können sich zurücklehnen und das Geld für sich arbeiten lassen!
- Ihre Seilschaften.
- Sie wissen, daß Ihre Mitmenschen Ihr bestes Kapital sind!

Wenn Sie diesmal noch nicht gewonnen haben, ein paar Tipps:

Wenn Sie

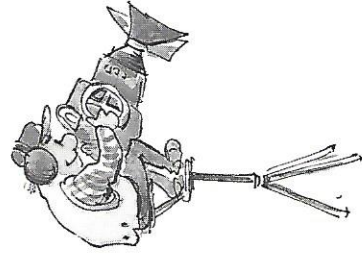
- beinahe gewonnen hätten.
- Sie klüngeln wohl noch etwas zu fein: mehr Mut zum Fieseln!
- einen Platz im Mittelfeld haben.
- Das ist in Ordnung.
- nur einen Vorsitz und kaum Mios haben.
- Versuchen Sie es mit einem ehrlichen Beruf!
- von allen am wenigsten haben.
- Leute wie Sie sind der Humus, auf dem die großen Klüngeltalente gedeihen!
- Gehen Sie in eine Selbsthilfegruppe für Klüngelgeschädigte oder spielen Sie einfach weiter »Klüngel & Millionen«.





## WO IST WAS ERKLÄRT?

Seite	Stichwort	
10	Abfuhr	5
4	Ablauf	6
6	Ansehen	11
3	Aufbau	11
11	Ausnahmegenehmigung	5
12	Ausnahmerunde	10
5	Aussetzen	10
10	Auto-Werke	10
10	Bank AG	5
11	Behörde	11
6	Bildkarten, bunte	10
5	Bildkarten, rote	5
6	Bildkarten,	5
	schwarz-weiße	7
10	Chemie Gruppe	5
5	Ehren-Gedöns	11
10	Energiekreis	13
4	Gehen	3
2	Gewonnen	3
8	Große Klüngelrunde	12
6	Gute Presse	7
9, 10	Haus- & Grund- Vereinigung	5
6	Heiliger Schein	3
8	Hindernisse	8
11	Image-Design	4, 8
10	Intermüll	11
12	Kapital-Sozialismus	5
5	Karneval	10
3	Kasse	11
12	Kasse leer	3
4	Kleine Klüngelrunde	3
10	Klüngel	6
9	Klüngel-Ehre	4
5	Klüngelkarten	7
7	Klüngelkarten, aufbewahrt	8
8	Klüngel-Leistungen	4
4	Klüngeln	7, 10, 11
7, 10, 11	Klüngelpunkte	6
6	Klüngel-Vorsitz	7
7	Klüngel-Wert	
	K-Punkt	
	Kulturförderung	
	Messe- & Verkehrs- betriebe	
	Ministerium	
	Mitgliedsausweis	
	Mobil sein	
	Netz für Frauen, Alte, Kinder und Soziale	
	Noten-Drucker	
	Ozon-Obolus	
	Parteien	
	Personen-Beförderung	
	Power-Pille	
	Privat e. V.	
	Rausschmeißen	
	Schlußauswertung	
	Seilschaft	
	Sich vernetzen	
	Siegerehrung	
	Spielmaterial	
	Spielbrett	
	Spielschluß	
	Große Klüngelrunde	
	Spielschluß	
	Kleine Klüngelrunde	
	Sportclub	
	Startgeld	
	Startkarten	
	Startposition	
	TeleMedia	
	Überholen	
	Vernunftheirat	
	Versorgungsanspruch	
	Wege	
	Wege-Punkte	
	Weiß Weste	
	Würfelpunkte	



© 1997 Wienand Verlag Köln

Lektorat  
Kirsten Diederichs

Gestaltung  
Martina Zelle

ISBN 3-87909-537-X