

MB
SPIELE

Spiel des Lebens

Ein Familienspiel, zu dem man Glück und Verstand braucht –
eine aufregende Reise durchs Leben



Spielanleitung

Ein Familienspiel, zu dem man Glück und Verstand braucht—eine aufregende Reise durchs Leben und ein großer Spielspaß dazu.

Inhalt des Spiels

1 Spielbrett
3 Berge, 1 Zollbrücke und 7 Gebäude
1 'Glücksrad' mit Glückszahlen-Streifen und Zeiger
6 Autos mit rosa und blauen Stiften
1 Geldständer
Spielgeld in Einheiten von 100.000, 50.000, 10.000, 5.000 und 1.000
Versicherungspolicen, Aktien und Schuldscheine
12 Schikane-Karten
18 'Status Symbol'-Karten
1 Bogen mit Aufklebern
Spielanleitung

Ziel des Spiels

Auf der Reise durchs Leben das meiste Geld gescheffelt zu haben, wenn alle Mitspieler den Altersruhesitz oder die Herrschaftliche Villa erreicht haben, auf dem Weg dorthin viel erlebt und viel Spaß dabei gehabt zu haben.

Vorbereitung des Spiels

Bevor 'Spiel des Lebens' gespielt werden kann, sind ein paar einfache Handgriffe erforderlich, mit denen die dreidimensionalen Aufbauten in ihre Positionen auf dem Spielbrett gebracht werden. Das Spielbrett muß nach dem Spiel nicht wieder abgebaut werden. Die Aufbauten sitzen fest, das Brett kann gefaltet und mit den Aufbauten in der Packung aufbewahrt werden.

- i. direkt auf Deinen Altersruhesitz gehst, wo Du Deine Pension bekommen wirst, die Deinem Gehalt entspricht (das ist besonders dann zu empfehlen, wenn Du keine Status Symbole besitzt), oder
- ii. das Glücksrad noch einmal drehst, mit dem Ziel Millionär zu werden und unabhängig von den Privateinkünften aus den Status Symbolen zu leben.

Das Spiel geht so lange weiter, bis der letzte Spieler entweder den Altersruhesitz oder die Herrschaftliche Villa erreicht hat.

14. Altersruhesitz

In jeder der nachfolgenden Runden bekommst Du Dein Gehalt, das Du behalten oder mit dem Du auf dem Glückszahlen-Streifen spielen kannst, wie unter 'Glückstage' beschrieben.

Wieder werden die beiden Flaggen neben die beiden gewählten Zahlen gesteckt und das Rad gedreht. Gewinnst Du dieses Mal, bekommst Du das Fünffache Deines Gehaltes von der Bank, gewinnst Du nicht, verlierst Du Dein Gehalt.

15. Herrschaftliche Villa

Der erste Spieler, der die Herrschaftliche Villa erreicht (das muß nicht mit genauer Augenzahl sein), erhält einen Bonus von 100.000. In jedem der nachfolgenden Durchgänge dreht er das Glücksrad und erhält ein Privateinkommen von der Bank, das der gedrehten Zahl multipliziert mit dem Wert aller seiner Status Symbol-Karten entspricht.

Ein Gehalt bekommt der Spieler nicht mehr.

Gewinner des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte Mitspieler entweder den Altersruhesitz oder die Herrschaftliche Villa erreicht hat. Dann zählen alle Spieler ihr Geld. Status Symbole, Versicherungspolicen und Aktienzertifikate haben keinen Barwert. Für jeden Schuldschein, der sich noch im Besitz eines Spielers befindet, bekommt dieser 25.000 abgezogen.

Gewonnen haben alle Mitspieler: Entspannung und hoffentlich viel Spaß am Spiel. Sieger wird der mit dem meisten Geld.

© 1984 Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention. **4560-XD 10 84**

entweder den Altersruhesitz oder die Herrschaftliche Villa erreicht hat.

- c. Ein Spieler darf **höchstens** drei Status Symbol-Karten im Spiel halten.

Wenn Du das Dir angebotene Status Symbol nicht kaufen möchtest, dann wird die Karte wieder unter den Stapel zurückgelegt, und Dein Durchgang ist beendet.

10. Glückstage

Wenn Du auf einem Glückstag-Feld landest, bekommst Du 10.000 von der Bank, die Du behalten oder mit denen Du auf dem Glückszahlen-Streifen spielen kannst.

Wenn Du Dich zum Spielen entscheidest, steckst Du die beiden Flaggen neben die beiden von Dir gewählten Zahlen und drehst das Glücksrad. Drehst Du eine Deiner beiden Zahlen, erhältst Du von der Bank 150.000. Dein Einsatz von 10.000 geht an die Bank zurück, egal ob Du gewinnst oder verlierst.

11. Kauf von Aktien

Auf dem Weg durchs Leben gibt es **nur ein Feld**, das Dir die Möglichkeit zum Kauf einer Aktie bietet. Wenn Du also auf diesem Feld landest oder daran vorbeikommst, überlege Dir das Angebot gut.

12. Spekulieren an der Börse

Wenn Du auf einem dieser weißen Felder **landest oder daran vorbeikommst**, dann kannst Du, wenn Du eine Aktie besitzt, an der Börse spekulieren. Denke daran, daß Du nur eine Gelegenheit hast, eine Aktie zu kaufen (Punkt 11).

Zum Spekulieren drehst Du das Glücksrad:

- Bleibt das Rad bei 1, 2 oder 3 stehen, dann ist eine Baisse, und Du zahlst 25.000 an die Bank.
- Bleibt das Rad bei 4, 5 oder 6 stehen, dann ist die Börse stabil, und Du gewinnst nichts und verlierst nichts.
- Bleibt das Rad bei 7, 8, 9 oder 10 stehen, dann ist eine Hausse, und Du bekommst 50.000 von der Bank.

Deine Aktie behältst Du in jedem Fall.

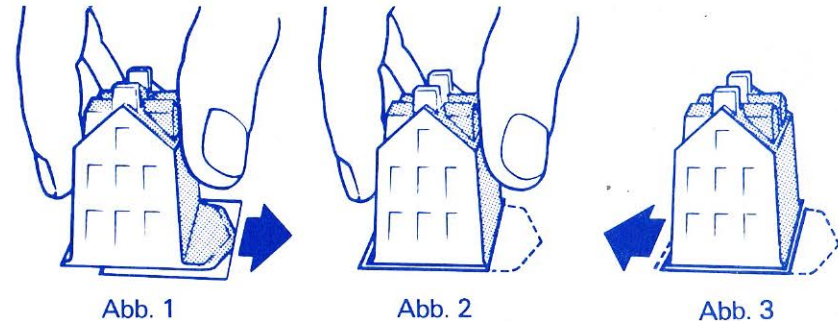
13. Tag der Abrechnung

Auf dem Feld "Tag der Abrechnung" mußt Du anhalten und

- a. erhältst für jedes Kind 20.000 und
b. entscheidest, ob Du

Gebäude

1. Das Spielbrett wird aufgeklappt. Die 12 nummerierten vorgestanzten Formteile müssen—am besten mit 1 beginnend—aus dem Spielbrett herausgenommen werden. Eine Messerspitze könnte hilfreich sein: sie wird unter das Formteil geschoben und dieses vorsichtig herausgehoben.
2. Die Gebäude sind ebenfalls nummeriert, und zwar unter der vorstehenden flachen Stellfläche. Gebäude 1 wird mit dieser Stellfläche unter das Spielfeld am Ende der herausgenommenen Form 1 geschoben (Abb. 1). Und zwar soweit es geht (Abb. 2). Das Gebäude muß sauber in dem Ausschnitt stehen. Dann wird es in die entgegengesetzte Richtung geschoben (Abb. 3), so daß das kleine überstehende Ende der Stellfläche ebenfalls unter das Spielfeld rutscht. Damit hat das Gebäude festen Halt (durch Umkehrung des ganzen Vorgangs können die Gebäude wieder vom Spielbrett entfernt werden).



3. Alle Gebäude (1-7) werden auf die gleiche Art auf dem Spielbrett befestigt (Gebäude 3+7 sind gleich).

Berge und Brücke

Die drei 'Gebirgs'-Aufbauten—mit 8, 9, 10 gekennzeichnet—und die Brücke (11) werden mit den vier bedruckten Aufklebern, die zum Spielweg gehören, versehen. Die Aufkleber sind entsprechend nummeriert (Nummer 8 zu Nummer 8) (Abb. 4).

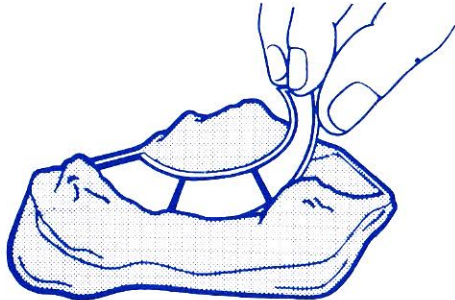


Abb. 4

Dann werden diese Aufbauten auf die gleiche Art wie die Gebäude auf dem Spielbrett befestigt.

Glücksrad

Das Glücksrad paßt zu dem mit 12 nummerierten Ausschnitt auf dem Spielbrett. Der gesamte Ausschnitt wird aus dem Spielfeld genommen, nur das farbige Rad in der Mitte und der gebogene Glückszahlen-Streifen werden zurückgehalten (Abb. 5).

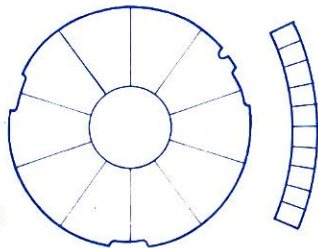


Abb. 5

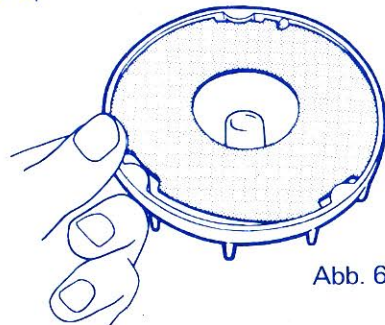


Abb. 6

Die weiße nummerierte Drehscheibe des Glücksrads wird jetzt aus dem Aufbau herausgenommen und verdeckt hingelegt. Das farbige Rad wird mit der bedruckten Seite nach unten auf die Drehscheibe gelegt. Die Nocken müssen in die Ausschnitte des Rades passen. Die Scheibe wird festgedrückt (Abb. 6).

Wenn erforderlich, muß sich der verklagte Mitspieler das Geld von der Bank leihen.

8. Leihen von der Bank

Du kannst von der Bank Geld in Einheiten von 20.000 leihen. Für jede Einheit über 20.000 bekommst Du von der Bank einen Schuldschein (über diese Summe stehst Du bei der Bank in der "Kreide").

Wenn Du auf Deinem Weg durchs Leben auf einem roten Zahntag Feld mit Hinweis 'Zahle Zinsen auf Deine Schuldscheine' **landest oder daran vorbeikommst**, mußt Du für jeden in Deinem Besitz befindlichen Schuldschein 1.000 an die Bank zahlen.

Willst Du die Schuldscheine bei der Bank wieder einlösen, mußt Du für jeden 22.000 zusammen mit den Scheinen an die Bank zurückgeben. Das Geld kann jederzeit im Spiel an die Bank zurückgezahlt werden, selbst wenn der Spieler nicht am Zug ist.

9. Status Symbol-Karten



Wenn Du auf einem Feld "Option auf den Kauf eines Status Symbols" landen solltest, kannst Du die oberste Karte vom Stapel für die auf jenem Feld angegebene Summe kaufen. Die Entscheidung über den Kauf sollte von folgenden Überlegungen bestimmt sein:

- Status Symbol-Karten bringen erst dann Geld, wenn Du die "Herrschaftliche Villa" erreicht hast. Sie sind wertlos und bringen nichts, wenn Du Dich entscheidest, auf den Altersruhesitz zu gehen.
- Das Privateinkommen, das Du aus den Status Symbol-Karten beziehen wirst, wenn Du die Herrschaftliche Villa erreicht hast, wird durch eine Drehung des Glücksrades bestimmt. Das Einkommen, das auf der Karte angegeben ist, wird mit der gedrehten Zahl multipliziert. Deshalb sollte wohl überlegt sein, ob die Summe für den Kauf des Status Symbols in einem vernünftigen Verhältnis zu der möglichen Einnahme steht. Dieses Privateinkommen gibt es so lange, bis der letzte Spieler

5. Kinder

Jedesmal, wenn Du auf einem "Junge" oder "Mädchen"-Feld landest, kommt ein blauer oder rosa Stift in Dein Auto dazu. Wenn Du mehr als 4 Kinder hast, müssen sie wie im Leben zusammenrücken.

6. Schikane-Karten

Schikane-Karten bekommt ein Spieler dann, wenn er auf einem Zahltag-Feld **landet**. Es gibt drei verschiedene Typen dieser Karten. Sie sollten stets vor den Gegenspielern verborgen gehalten und geschickt eingesetzt werden.

- **Berechtigungs-Karte.** Diese Karte kann jedem Spieler von seinen Mitspielern präsentiert werden, wenn er auf einem **gelben** Feld landet und mehr als 10.000 kassiert. Er muß dann die Hälfte der Summe an den die Karte präsentierenden Mitspieler abtreten. Diese Karte kann nicht eingesetzt werden, wenn ein Mitspieler auf einem 'Glückstag'-Feld landet, oder wenn er an der Börse spekuliert.
- **Verpflichtungs-Karte.** Diese Karte kann einem beliebigen Mitspieler vorgelegt werden, wenn der Spieler auf einem **gelben** Feld landet und mehr als 6.000 zahlen muß. Der Mitspieler muß den Spieler unterstützen und die Hälfte der geforderten Summe an die Bank übernehmen.
- **Befreiungs-Karte.** Diese Karte kann einem Mitspieler vorgelegt werden, der selbst eine Berechtigungs- oder Verpflichtungs-Karte präsentiert. Diese Karte befreit von der Zahlungsverpflichtung an den Spieler.

Pro Durchgang darf einem Spieler nur eine Karte vorgelegt werden. Wenn zwei oder mehr Spieler demselben Mitspieler eine Karte präsentieren wollen, müssen sie jeder das Rad des Glücks drehen. Der Spieler mit der höchsten gedrehten Zahl darf dem Mitspieler seine Karte vorlegen.

Schikane-Karten dürfen nicht eingesetzt werden, wenn ein Spieler gerade Statussymbol-Karten kauft oder verkauft.

Nach dem Einsatz werden **alle** aufgedeckten Karten wieder unter den Stapel gelegt.

7. Klage auf Schadenersatz

Wenn ein Spieler auf einem dieser **orangefarbenen** Felder landet, kann er einen beliebigen Mitspieler auf "Schadenersatz" verklagen.

Dann wird der untere Teil des Glücksrades in Ausschnitt 12 auf dem Spielbrett befestigt und die Drehscheibe in das Rad gelegt. Dieses muß sich leicht drehen lassen.

Der Zeiger wird, wie Abb. 7 zeigt, in den Aufbau gedrückt.

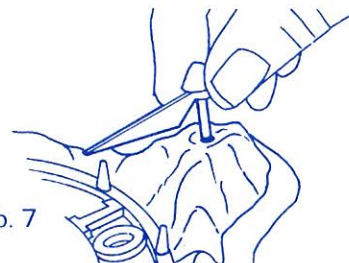


Abb. 7

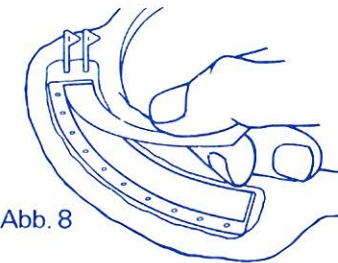


Abb. 8

Der Glückszahlen-Streifen wird mit der farbigen Seite nach oben mit den Enden in die Schlitze gedrückt (Abb. 8). Die beiden Flaggen kommen in die Löcher am Ende des Streifens.

Karten und Geldschein-Ständer

Der Ständer für Karten und Geldscheine ist ein wichtiges Spielelement: während des Spiels dient er zur Ablage und übersichtlichen Anordnung der Policen, Scheine und Karten (Abb.9), nach dem Spiel wird er einfach umgedreht zur Aufbewahrung dieses Spielzubehörs.

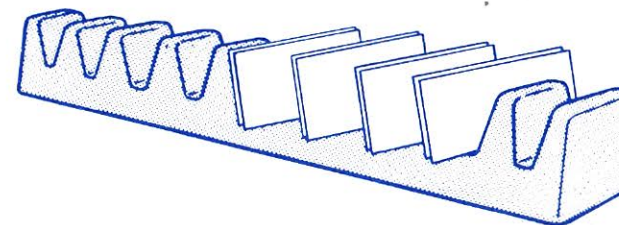


Abb. 9

Das Spielbrett ist jetzt komplettiert, und das 'Spiel des Lebens' kann beginnen.

Vorbereitungen für das Spiel

1. Der Bankhalter für das Spiel wird bestimmt.
2. Alle Mitspieler wählen sich ein Auto und einen rosa oder blauen Stift (rosa für Mädchen, blau für Jungen), der in das Auto gesteckt

- wird, und stellen es am Start auf. Jeder Spieler bekommt 3.000 Geldeinheiten und eine Autoversicherungs-Police.
- Die Schikane-Karten werden gemischt, jedem Spieler wird eine verdeckt zugeteilt, die restlichen Karten werden verdeckt neben dem Spielbrett abgelegt.
 - Die Status Symbol-Karten werden ebenfalls gemischt und aufgedeckt neben das Spielbrett gelegt.
 - Jeder Spieler dreht jetzt das Glücksrad. Die höchste Zahl beginnt, das Spiel geht dann in Uhrzeigerichtung weiter.

Das Spielbrett

Wer auf gelben oder orangefarbenen Feldern landet, hat den Anweisungen zu folgen. Folgende Besonderheiten müssen aber bei diesen Feldern beachtet werden:

● Weiße Felder

Wer auf einem weißen Feld **landet oder daran vorbeikommt**, muß entscheiden, ob er die dort gebotene Gelegenheit wahrnimmt oder nicht.

● Rote Felder

Wenn ein Spieler auf einem dieser Felder landet oder daran vorbeikommt, muß er die Anweisungen befolgen.

● Stop-Zeichen

Auf den Feldern "Heirat" und "Tag der Abrechnung" müssen alle Spieler anhalten. Diese beiden Felder müssen nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden.

● Zollbrücke

Der erste Spieler, der die Zollbrücke passiert hat, kassiert 20.000 Geldeinheiten von jedem Mitspieler, der sie nach ihm passiert.

● Felder mit Sternchen ★

Wer auf einem mit Sternchen (★) markierten Feld landet, kann die ausführlichen Erklärungen in der Spielanleitung zum besseren Verständnis heranziehen.

Die Anweisungen müssen immer in der Reihenfolge befolgt werden, wie die entsprechenden Felder passiert werden.

Spielregeln

1. Der Start ins Spiel und die Entscheidung über das Gehalt

Wer an der Reihe ist, dreht das "Glücksrad" und zieht um die angezeigte Zahl von Feldern vor. Ist das Feld bereits von einem Mitspieler besetzt, zieht der Spieler bis zum nächsten freien Feld weiter.

Wenn der Spielweg eine Abzweigung macht, entscheidet der Spieler nach dem Drehen des Glücksrades, welchen Weg er gehen will.

2. Vor dem ersten Zug muß jeder Mitspieler erklären, welchen Weg er nehmen will, d.h.

- den kürzeren Weg ins **Geschäftsleben** mit einem Gehalt von 5.000 (das später im Spiel auf 12.000 angehoben wird), oder
- den längeren Weg über eine **Universitätsausbildung** mit der Chance auf ein höheres Gehalt. Wer auf dem Weg über die Uni nicht auf einem "Berufs-Feld" landet, das das Einkommen festlegt, bekommt automatisch ein Gehalt von 6.000 für das Ablegen des Staatsexamens. Das über den Universitätsweg erreichte Gehalt ändert sich im Spiel nicht mehr.

3. Zahltag

Jedesmal, wenn ein Spieler auf dem Zahltag-Feld **landet oder daran vorbeikommt**, bekommt er sein Gehalt. Zusätzlich zum Gehalt gibt es **bei genauer Landung** auf einem Zahltag-Feld eine Schikane-Karte. Aber niemals darf ein Spieler mehr als zwei davon besitzen.

4. Heirat

Am "Heirat"-Feld mußst Du anhalten und

- bekommst Deinen Ehepartner (blauen oder rosa Stift), der neben Dir im Auto Platz nimmt;
- erhältst von Deinen Mitspielern Geschenke zur Hochzeit. Du drehst dazu das Rad noch einmal und bekommst von jedem Mitspieler
2.000, wenn Du 1, 2 oder 3 drehst;
1.000, wenn Du 4, 5 oder 6 drehst;
nichts, wenn Du 7, 8, 9 oder 10 drehst.