



# Das SPIEL des LEBENS



**SHADY SHOALS ALTERSHEIM**  
 Das Shady Shoals Altersheim ist die letzte Station auf deiner Reise durch Bikini Bottom. Gönne dir ein paar Krabbenburger und genieße deinen Ruhestand. Sobald du auf diesem Feld landest, hältst du sofort an (der Rest deiner gedrehten Zahl verfällt). Drehe das Rad: Bei einer 10 gewinnst du eine VERLOSUNG-Karte. Drehe das Rad noch einmal, um festzustellen, ob du gewonnen hast. Wenn du keine 10 drehst, ist dein Zug beendet.

## WER GEWINNT?

Nachdem alle Spieler im Shady Shoals Altersheim angekommen sind, rechnet jeder Spieler sein Vermögen zusammen:

- Alle BERUF- und HAUSTIER-Karten werden aus dem Spiel gelegt;
- Die VERLOSUNG-Karten werden bei der Bank gegen den aufgedruckten Gewinnbetrag eingetauscht;
- Die ZUHAUSE-Karten werden bei der Bank gegen den aufgedruckten Geldbetrag eingetauscht;
- Für jeden LEBENS-Chip erhält ein Spieler \$ 100 von der Bank.

Der Spieler mit dem größten Vermögen hat gewonnen!



## DAS ZIEL DES SPIELS

Schlüpf in die Rolle eines Bewohners von Bikini Bottom und erlebe ihren verrückten Alltag. Du suchst dir einen Job, du sammelst Lebens-Chips und nimmst an Verlosungen teil, bei denen es merkwürdige Dinge zu gewinnen gibt. Ziehe in eines der abenteuerlichen Meeresbehausungen ein, und vielleicht adoptierst du ja sogar ein Haustier. Wenn alle Spieler im Altersheim angekommen sind, folgt der große Kassensturz: Wer in seinem LEBEN das größte Vermögen gesammelt hat, hat gewonnen!

## SPIELAUSSTATTUNG

- Spielplan • 4 SpongeBob-Spielfiguren aus Kunststoff (SpongeBob Schwammkopf, Patrick, Thaddäus und Mr. Krabs)
- 3 Berge • 1 Brücke • 6 Gebäude • Drehrad in 4 Teilen (Sockel, Drehscheibe, Zeiger und Ring) • 1 Satz Spielgeld • 50 Lebens-Chips
- 78 Karten • Sortiereinsatz • Aufkleberblatt

110742454100

**MB**  
SPIELE



© 2007 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
 Nickelodeon, SpongeBob Schwammkopf und alle damit zusammenhängenden Titel, Logos und Charaktere sind eingetragene Warenzeichen der Viacom International Inc. Erfinden von Stephen Hillenburg.  
 © 2007 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

Kundenservice Österreich: Autohofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 87997-780.

Vertrieb in der Schweiz durch Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

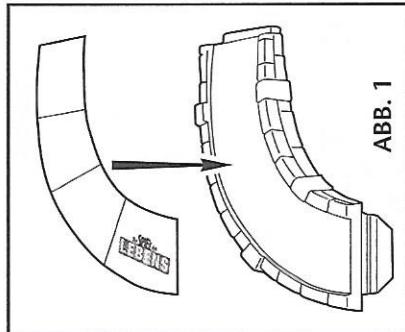
[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)  
[www.spiel-des-lebens.de](http://www.spiel-des-lebens.de)

# ZUSAMMENBAU

- Drehe die einzelnen Kunststoffteile vorsichtig aus ihren Rahmen.
- Nimm das Zubehör aus den Plastikbeuteln.
- Drücke die Lebens-Chips und den Drehdring vorsichtig aus den Kartonblättern. Die leeren Rahmen und Beutel können danach entsorgt werden.

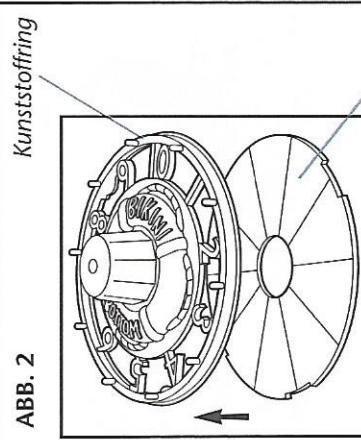
## AUFKLEBER AN DEN BERGEN UND DER BRÜCKE ANBRINGEN

Ziehe nacheinander die vier Aufkleber vom Aufkleberblatt ab und bringe sie vorsichtig an den Berg- und Brückenteilen mit den entsprechenden Buchstaben an (siehe Abbildung 1).



## DREHRAD ZUSAMMENBAUEN UND ANBRINGEN

Richte die doppelt eingekerbte Stelle des Kunststoffrings an der doppelt eingekerbten Stelle der Drehscheiben-Unterseite aus (unter der Nummer 8). Drücke den Ring auf der Drehscheibe fest, indem du den Ring unter die Kunststoffhalter schiebst. Danach setzt du die Drehscheibe auf den Stift in der Mitte des Sockels. Drücke den Zeiger so in die Kante des Drehrads, dass er in die Mitte des Drehrads zeigt (siehe Abbildung 2).



## AUFBAUEN AUF DEM SPIELPLAN ANBRINGEN

Öffne die kleinen Schlitzte im Spielplan, indem du deren ausgestanzte Kartonteilchen herausdrückst. Setze die Gebäude, die Berge, die Brücke und das Drehrad gemäß ihren Nummern auf den Spielplan (siehe Abbildung 3).

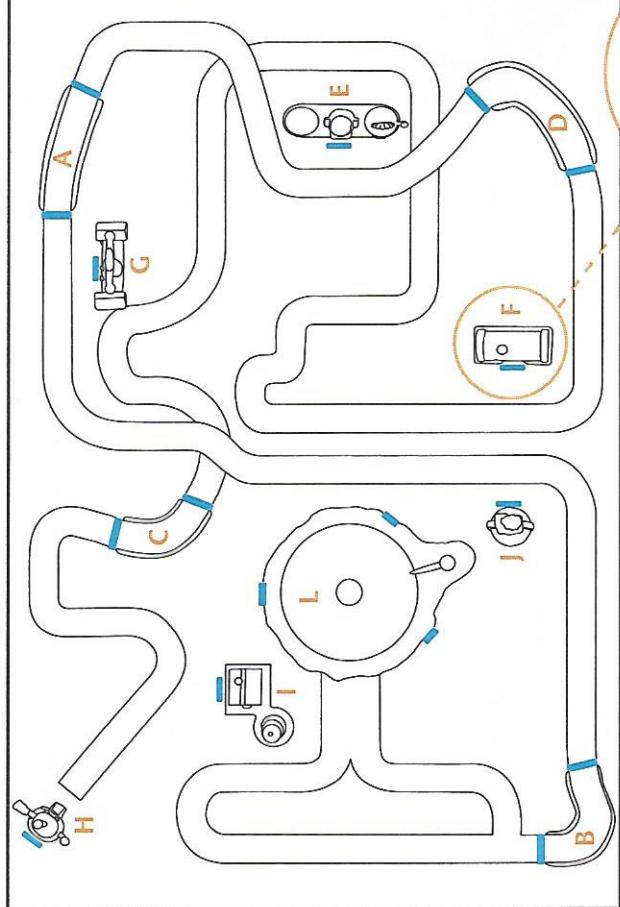


ABB. 3

**Hinweis:** Wenn du das Spiel später wieder in die Schachtel räumst, musst du vorher die Aufbauten abnehmen.

## LEBENS-CHIPS

Die Lebens-Chips werden als Stapel neben den Sortiereinsatz für das Spielgeld gelegt.

**HINWEIS:** Die Lebens-Chips werden am Ende des Spiels zu deinem Vermögen dazugerechnet.

## SPIELVORBEREITUNG

### KARTEN

Die Karten werden in 6 Stapel sortiert: Beruf, Haustier, Zuhause, Leben, Ausgaben und Verlosung. Die Stapel werden verdeckt neben den Spielplan in Reichweite aller Spieler gelegt.

### SPIEGELD

Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Der Bankhalter verwaltet das Geld, das die Bikini Bottom Bank einnimmt oder auszahlt. Der Bankhalter sortiert die Geldscheine nach ihren Beträgen und legt die Stapel in die Sortierfächer. Als Startkapital erhält jeder Spieler  $5 \times \$100$ .

**HINWEIS:** Der Bankhalter muss sein eigenes Geld vom Geld der Bank immer getrennt halten.





