

# WMM 976

Gesellschaftsspiel für Spitzenverkäufer  
Party Game for Top Sales People  
Jeu de société pour vendeurs de pointe  
Gioco di società per Venditori di classe  
ベストセラー用団体競技

Spielregeln  
Rules of the Game  
Fiche d'instructions  
Regole di giuoco  
競技案内

## Inhalt

1 Spielplan, 10 Spielfiguren, 12 Risiko-Karten, 12 Vorteilkarten, 2 Würfel, 1 Spielanleitung.

### Der Zweck dieses Spieles

„WM 76“ möchte, daß Sie Ihre Konkurrenten spielend kennenlernen. In „WM 76“ geht es um den Mut zum Risiko, um Ausdauer und den Willen zum Sieg. Ein Spiel, bei dem der gewinnt, der sich in der Konkurrenz durchsetzen kann.

Es nehmen teil für:

- Pieroth Deutschland
  - Niederthaler Hof
  - St. Ferdinand
  - Pieroth International
  - Steyert
  - Reichsgraf von Ingelheim
  - BSK
  - Pieroth-USA
  - Soltererhof
  - Pierre Laforest
- Der Umsatzsprinter „Rudi Adler“  
Der Erfolgstreter „Leo“  
Der Geherweltmeister der Schutzheiligen  
„St. Ferdinand“ persönlich  
Der balancierende Weltmarktjongleur  
„Addi Kolumbus“  
Der reinrassige Weinschnüffler  
„Oberrotweiler“  
Seine Hoheit der „Reichsgraf“  
Der rollende Konkurrenzschreck  
„Burgkauz“  
Der Staatenroberer „Mannix“  
Der Verkauf-Gipfelstürmer  
„Solterer-Hans“  
Der französische Verkaufskünstler  
„Pierre“

### WM-Vorbereitungen

Mitspielen können 2 10 Personen. Unter ihnen werden die Spielfiguren aufgeteilt. Bei 10 Teilnehmern 1 Figur pro Person, bei 5 Teilnehmern 2 Figuren pro Person usw. Alle Figuren werden auf die Startpositionen am unteren Spielfeldrand gesetzt. Die 12 Vorteilkarten und 12 Risikokarten werden vermischt und jeweils gestapelt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

### Vom Start bis ins Ziel

Das Spiel beginnt! Jeder Mitspieler würfelt nun einmal. Der Mitspieler mit der höchsten Zahl eröffnet das Spiel mit dem ersten zählenden

Wurf. Der Mitspieler setzt seinen Umsatzkämpfer um soviel Felder vor, wie er Augen gewürfelt hat.

### Das Feld ist besetzt

Trifft ein Umsatz-Kämpfer auf einen Konkurrenten, so muß dieser das Feld verlassen und von vorn beginnen.

### Vorteil-Karten (grün)

Erreicht ein Umsatz-Kämpfer ein grünes Feld, dann darf eine Vorteilkarte aufgenommen werden. Bitte laut vorlesen und die Anweisung befolgen. Glück gehabt? Anschließend wird die Karte wieder unter den Stapel gesteckt.

### Risiko-Karten (rot)

Wird ein rotes Feld erreicht, so ist eine Risikokarte zu ziehen und die Anweisung ebenso zu befolgen. Nicht vergessen, Karte zurück unter den Stapel schieben.

### Welcher Weg?

Über welchen Parcours wollen Sie Ihren Umsatz-Kämpfer schicken? Sie haben die lange „Vorteil-Strecke“ und die kurze „Risiko-Strecke“ zur Auswahl. Entscheiden Sie richtig — es gilt Weltmeister zu werden.

### Im Ziel

Wer als erster das Ziel erreicht ist Sieger der WM 76. Das Zielfeld muß jedoch genau angewürfelt werden, darüber hinaus gilt nicht. Erst wenn ein Umsatz-Kämpfer genau auf dem Zielfeld steht hat er gewonnen.

### Sieg und Platz

Dem Sieger gebührt die Ehre, der Lorbeerkranz und die Anerkennung seiner Konkurrenten. Aber nicht nur der 1. Preis ist erstrebenswert, sondern auch die Plätze hinter dem Sieger zahlen sich aus — Einsatz lohnt immer.

Und hat es gar nicht geklappt, dann erinnern Sie sich daran, daß dies ja nur ein Spiel war und alle Chancen für die echte „WM 76“ völlig offen sind. Dieses kleine Trainings-Spiel sollte Sie ermuntern, im Wettbewerb um Punkte und Gewinne kräftig zuzupacken, denn dann zahlt sich Ihr Engagement in echter klingender Münze aus.

PS: Das schaffen Sie doch spielend!