

Allgemeine Spielanleitung

Der Spielablauf gestaltet sich durch **Würfeln, Spielanweisungen auf dem Spielfeld, Spielanweisungen auf den sieben Tageskarten und Spielanweisungen auf den 24 Ereigniskarten.**

Das Spielfeld gliedert sich in **sieben** Tage, beginnend mit dem **Freitag**. Jeder Tag wiederum ist in **sechs** Abschnitte unterteilt. Auf den **weißen** Abschnitten ereignet sich **nichts**, die **farbigen** Abschnitte bezeichnen ein bestimmtes **Ereignis**. Die Erklärungen hierzu finden Sie auf dieser Spielanleitung, auf den entsprechenden Tageskarten und auf den jeweiligen Ereigniskarten.

SPIELAUFGSTELLUNG

Gespielt wird auf **vier** Spielzügen: **Jungeselle** (blauer Punkt) wird mit **einer** Spielfigur besetzt. **Normalfamilie** (gelbe Punkte) wird mit **einer bis zwei** Spielfiguren besetzt. **Partnerschaft** (grüne Punkte) wird mit **einer bis zwei** Spielfiguren besetzt.

Wohngemeinschaft (rote Punkte) wird mit **einer bis drei** Spielfiguren besetzt. **N, P** und **W** können aber auch jeweils von einer Person allein gespielt werden.

J fängt an. Begonnen wird sofort. Bei einer gewürfelten 6 darf grundsätzlich kein zweites Mal gewürfelt werden.

Jeder Spieler hat nur eine eigene Spielfigur und würfelt selbständig, auch wenn er im Fall von **N, P** oder **W** Mitglied eines Teams ist. Bei allen Entscheidungen müssen sich die Spieler eines Teams miteinander beraten und zu einem Entschluß kommen. Wenn die Meinungen innerhalb eines Teams nicht übereinstimmen, entscheidet die Mehrheit. Kommt es zu keiner Mehrheit, muß das Team **GE 100** an das Depot zahlen.

Gespielt wird mit **GE** (Geldeinheiten) im Nennwert von **10, 20, 50** und **100**. Einnahmen und Ausgaben, die den oder die Spieler eines Teams betreffen, werden über die gemeinsam geführte Team-Kasse abgewickelt. Der Junggeselle verwaltet seine Kasse alleine.

START-GELD

Bei Spielbeginn werden an **J 150, an N und P je 250, an W 350 GE** ausgegeben. **Spielen N, P oder W alleine, erhalten sie nur je GE 150.**

Die nicht ausgegebenen GE-Scheine kommen ins **Depot**.

RUNDEN-PRÄMIE

Überschreitet ein Einzelspieler nach einer gespielten Runde »Start und Ziel«, so bezieht er vom Depot GE 150. Spielen auf einem Spielzug (z. B. N, P, W) mehrere Mitspieler, so erhält der erste »Passierende« aus dieser Gruppe GE 150, die folgenden Spieler erhalten nichts. Der Start + Ziel-Bereich wird beim Überspringen **nicht** mitgezählt.

FINANZIERUNG

Geld kann von Mitspielern oder vom Depot geliehen werden. Für je angefangene GE 100 wird ein Zins von GE 10 erhoben. Die Leihsumme kann während des Spiels oder am Ende verrechnet werden.

DEPOT

Aus ihm werden die Start- und Passiergelder ausbezahlt, laut Spielanweisung Beträge ausgegeben und eingenommen. Das Depot kann von einem Mitspieler gehalten werden (Vergütung GE 50) oder wird von allen gemeinsam kontrolliert.

CHANCENFELD

Auf dieses Feld erfolgen während des Spiels Einzahlungen. Wird es durch Spielanweisung oder Würfeln betreten, so kassiert der betretende Spieler je nach Fall die ausgewiesene Summe oder den Gesamtbetrag. Verfügt das Chancenfeld noch über keinen Betrag und liegt keine anders lautende Anweisung vor, geht der Spieler leer aus.

EREIGNISFELD (Abkürzung = E).

Wird dieses Feld betreten, so nimmt der Spieler eine **EREIGNISKARTE** auf und handelt **sofort** nach deren Anweisung. Bei Spielanfang werden die Ereigniskarten gemischt und der Kartenstoß mit dem Text nach unten auf das dafür vorgesehene Feld gelegt. Jeweils die oberste Karte wird gezogen und nach Gebrauch wieder unter den Stoß gelegt.

SEKTOR

Auf dem Spielfeld finden Sie orangefarbene Flächen, die jeweils über alle vier Spielzüge reichen. Auf diesen **Sektoren** werden also alle Spieler von den gleichen Ereignissen betroffen. Die Erklärungen zu den Sektoren finden Sie auf den Tageskarten.

POOL (Abkürzung = P).

Auf dem Spielfeld sehen Sie Felder, auf denen **POOL** oder **P** steht. Zwei oder mehrere dieser POOL-Felder sind untereinander mit einer **hellgelben Linie** verbunden.

Kommt ein Spieler durch Würfeln oder Spielanweisung auf ein Feld, auf dem **POOL** oder **P** steht, hat er die Möglichkeit, mit einem oder mehreren Spielern, deren POOL-Felder mit dem eigenen POOL-Feld durch eine gelbe Linie verbunden sind, **zusammenzuarbeiten**. Will der zur Zusammenarbeit aufgeforderte Spieler (**Kooperant**) der Aufforderung des **Kooperators** nachkommen, muß er **hinter** dessen POOL-Feld stehen – allerdings noch **vor** dem **zurückliegenden Start + Ziel-Bereich**.

Der auf ein POOL-Feld gelangte Spieler (**Kooperator**) **kann** eine Kooperation anbieten. **Er muß sie nicht anbieten**. Der aufgeforderte Spieler **kann** (wenn er die oben beschriebene Regel erfüllt) das Angebot annehmen. **Er muß es nicht annehmen**.

Kooperationsvereinbarungen sind grundsätzlich freiwillig. Davon abweichende Bestimmungen müssen in den Tageskarten beschrieben sein.

Kommt keine Kooperation zustande, wird – wenn in den Tageskarten nicht anders beschrieben – normal weitergewürfelt.

Betrifft ein Kooperationsangebot einen Spieler aus einem Team, müssen die Mitspieler des Teams sich mehrheitlich für oder gegen die Kooperation entscheiden. Kooperieren kann aber immer nur **ein Spieler eines Teams**, und zwar der, der entsprechend der POOL-Regel auf das Kooperationsangebot eingehen kann. Können mehrere Spieler auf **ein** Kooperationsangebot eingehen, muß das Team entscheiden, welcher Spieler das sein soll.

Verschiedene Spieler eines Teams können gleichzeitig auf verschiedene Kooperationsangebote eingehen bzw. diese ablehnen.

Sinn der Kooperation ist es, sich, entsprechend der Anweisungen auf den Tageskarten, Spielvorteile zu verschaffen. Oft ist damit allerdings ein Risiko verbunden. Es ist also notwendig, **vor einem Angebot** zur Zusammenarbeit und **vor der Annahme** dieses Angebotes die jeweiligen Möglichkeiten zu prüfen, die sich durch die Zusammenarbeit ergeben können.

Eine eingegangene Kooperation ist dann beendet, wenn die betroffenen Spieler die POOL-Anweisungen ausgeführt haben, wie sie auf der jeweiligen Tageskarte beschrieben sind.

SPIELDAUER SPIEL-ENDE

Gespielt wird über so viele Runden, wie Spieler beteiligt sind. Es sollten aber **wenigstens fünf** Runden gespielt werden.

Es kann aber auch eine bestimmte Spieldauer nach der Uhr festgelegt werden.

Wird nach Runden gespielt, so ist das Spiel beendet, sobald **ein** Spieler nach der letzten Runde »Start und Ziel« erreicht. Er kassiert dann kein Rundengeld mehr.

Wird nach **Zeit** gespielt, ist das Spiel beendet, wenn die vereinbarte Zeit abgelaufen ist. Alle Spieler stellen ihren Kassenbestand fest. Aus dem Vergleich ergibt sich dann der Gewinner bzw. der Rang der anderen Spieler oder Teams.