

# BEDIENUNGSANLEITUNG

ES GEHT SEINER GART



## VORBEMERKUNG

Soeben haben Sie unser neues Gesellschaftsspiel geöffnet und vor Ihnen liegt ein kurvenreiches Spielfeld. Doch keine Scheu: unser Spiel ist wie das Leben, manchmal (scheinbar) kompliziert und manchmal ganz einfach. In der Bedienungsanleitung erklären wir, wie alles seinen Gang geht.

Unser Würfelspiel ist ein Lebensspiel. Es ist eingebettet und beeinflußt von dem nun schon fast vergessenen Alltag in der DDR. Für den privaten Freundeskreis wurde es bereits in den achtziger Jahren entwickelt und dort unzählige Male gespielt. Bis auf einige Details im Vorfeld der Veröffentlichung wurde es unverändert gelassen.

Eine „Ost-Biografie“ der Mitspieler ist für das Verständnis einiger ironisch-satirischer Feinheiten hilfreich, für den Gesamtverlauf und die Spielfreude jedoch nicht unbedingt erforderlich.

Je nach Spieleranzahl - der Unterhaltungswert kann sich in großer Runde noch beträchtlich steigern - liegt die Spieldauer zwischen 60 und 100 Minuten. Bevor das Leben so richtig „losgreift“, empfehlen wir eine gemeinsame, kurze Besichtigung des labyrinthischen Spielbretts. Dadurch verschaffen wir uns vorab einen kleinen Einblick in die geraden als auch kurvenreichen Wege. So stürzen wir nicht ganz kopflos und naiv in die eigene Lebensgeschichte hinein.

Alle starten in der Geburtsklinik. Dann folgen die verschiedenen Schulabschlüsse, Berufsausbildung, Abitur oder gar Studium. Punkte und Erfahrungen sammeln können wir z. B. als Jungpionier, bei Altsstoffaktionen oder beim Besuch der Oma.

Schließlich treffen sich alle wieder vor einem großen Einschnitt ins Leben: dem Zugriff des Militärwesens. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten sich zu entscheiden, bevor man zu einer der sechs Berufslaufbahnen gelangt.

Zur Auswahl stehen die Sportlerlaufbahn bis hin zum Olympiasieg, der Weg als Wissenschaftler bis zum Professor, die Partei- und Offizierskarrieren, die Schiefe Bahn oder der mühevolle Weg durch die Instanzen eines Betriebes bis zum Direktor. Lediglich der letzte Weg enthält die Möglichkeit eines Laufbahnwechsels (zur Parteikarriere).

Dazwischen kann man den Konsum  und die Diskothek  besuchen oder sich Kinderwünsche  erfüllen.

Nach dem Berufsleben liegt auf jedem Weg auch die Gefahr des unerwarteten Todes , bevor man im Seniorenheim ein ruhiges Plätzchen oder beim Rentnerball noch einen neuen Lebenspartner finden kann.

Ob Himmel oder Hölle am Ende des Lebensweges stehen, darüber entscheidet die umgesetzte Punktzahl.

## UND NUN BEGINNEN WIR !

Vor dem Spiel wählt jeder eine der farbigen Holzfiguren.

Ein Mitspieler - besser noch eine zusätzliche Person - wird zum „Leiter der Komplexannahmestelle“ ernannt.

Im weiteren Spielverlauf nennen wir diese Funktion kurz „Kasse“. Diese Person verwaltet die verschiedenfarbigen Spielchips, die Konsumgüter (Autos, Häuser, Haushaltsgeräte usw), die männlichen wie weiblichen Lebenspartner und die verschiedenen Karrierekarten. Die Fragekarten  werden auf dem entsprechenden Platz auf dem Spielfeld gestapelt hingelegt.

## GRUNDGEDANKE UND ZIEL DES SPIELES

Jeder Mitspieler sammelt im Laufe eines Spiel-Lebens nach dem Zufallsprinzip und je nach eingeschlagenem Lebensweg diverse farbige Punkte, die Ausdruck für bestimmte Eigenschaften, Fähigkeiten und Werte sind:

**GRÜN** für Sportlichkeit/Schönheit /Gesundheit

**BLAU** für Intelligenz/Bildung/Wissen

**GELB** für Materielle Werte/Geld

**ROT** für Gesellschaftliches Engagement/Beziehungen

Diese Punkte - Plastechips - können auf den „gepunkteten“ Feldern erworben werden: z.B. Feld mit einem gelben Punkt erhält man von der Kasse einen gelben Plastechip. Auf bestimmten Spielfeldern kann man diese wiederum in entsprechende Karten mit Spielwerten umsetzen. Und zwar:

- Konsumartikel erhält man im Konsum 
- einen Lebenspartner trifft man in der Disko 
- Karrieresprünge macht man auf den Feldern mit der Karriereleiter, 
- Schul- und Ausbildungsabschlüsse schafft man auf den A-Feldern 

In der LEGENDE sind die jeweils erforderlichen Punkte angegeben. Gegen entsprechende Chips erhält man die jeweils gewünschten Karten.  
Um den Spielfluß und die Überschaubarkeit zu erhöhen, erhält jeder Mitspieler vor dem Spiel eine Legende.

Der Spielwert auf den Karten ist gleich den umgesetzten Punkten.

---

GEWONNEN HAT DER MITSPIELER, WELCHER AM ENDE DES LEBENS DIE MEISTEN PUNKTE UMGESetzt HAT !!

---

Es gilt also, wie im richtigen Leben, nicht nur Fähigkeiten zu besitzen oder zu sammeln, sondern diese auch klug anzuwenden, also UMZUSETZEN !!!.

## START UND SPIELVERLAUF

Start ist in der Geburtsklinik. Gewürfelt wird mit zwei - einem weißen und einem schwarzen - Würfel. Gewertet wird der „Doppelwurf“ wie zwei einzelne Würfe.

Dabei setzt jeder Mitspieler zuerst die Zahl des weißen Würfels und landet gegebenenfalls auf einem Punktfeld. Danach setzt er die Zahl des schwarzen Würfels und landet gegebenenfalls wieder auf einem Punktfeld.

Bei einer 6 kann nicht nochmals gewürfelt werden!

Lediglich im Bereich des Gefängnisse wird mit nur einem Würfel gespielt.

Zunächst wird darum gewürfelt, wer als erster ins Leben startet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl beginnt; entsprechend dann die anderen. Wer beim Startwurf eine sechs (mit dem weißen Würfel !) erreicht, muß das Startfeld über den kurzen Weg - die Frühgeburt - verlassen. Alle anderen Mitspieler haben auf dem anderen, längeren Weg die Chance auf erste Schönheitspunkte.

Die schwarzen Pfeile auf den Feldern geben jeweils Wahlmöglichkeiten an, die roten Pfeile sind Richtungspfeile, wer darauf landet muß den vorgeschriebenen Weg gehen.

Es folgt die Kinder-, Schul- und Ausbildungszeit.

Jeder Mitspieler muß an den „A-Feldern“  anhalten und die Prüfung machen. Der Restwurf entfällt!

Für die Abschlüsse 8. Klasse, 10. Klasse, 12. Klasse (Abitur) und Facharbeiter wird je ein blauer Punkt benötigt.

Hat man diesen blauen Punkt nicht zur Verfügung, um ihn gegen das entsprechende Zeugnis UMZUSETZEN (einzutauschen), muß der Mitspieler auf den Weg der Berufsausbildung, um dort „wenigstens“ seine Facharbeiterprüfung zu machen. Natürlich kann man auch nach bestandener Prüfung gleich in die Berufsausbildung gehen.

Lediglich bei mißglückter ABITUR-Prüfung hat man noch die Chance, zum Diplom ( blau 3 , rot 1 Punkt notwendig ) zu gelangen. Dafür gibt es den Weg „Betriebspraktikum“, also über eine Bewährung in der Produktion.

ENDET/landet ein Wurf auf dem Fragefeld , so zieht man eine solche Karte. Jähe Wendungen, Schicksalsschläge und ungeahnte Chancen sind darauf vermerkt.

Kann eine bestimmte Punktforderung nicht sofort beglichen werden, so bleibt die Fragekarte bis zur Zahlungsmöglichkeit beim Spieler bzw. wird zum Spielende von der Gesamtpunktzahl abgezogen.



KINDERWAGEN! - ENDET ein Wurf auf diesem Feld, stellt sich dann Nachwuchs ein, wenn der Spieler bereits einen Lebenspartner in der Disko kennengelernt hat.

Er erhält staatliches Kindergeld ( gelb 2 )

DISKO!  Jeder Spieler KANN hier anhalten und je nach eigenen (Punkte-) Qualitäten pro Diskobesuch einen, jeweils andersgeschlechtlichen Partner „kennenlernen“. Die Ansprüche der Damen und Herren - siehe Legende - sind sehr unterschiedlich. Achtung! Jeder Lebenspartner ist selbstverständlich einmalig und deshalb nur einmal in der Disko „zu haben“. Der Restwurf entfällt.

KONSUM!  Auch hier KANN jeder Spieler anhalten und je nach Geldbeutel und Angebot beliebig viel einkaufen. Man tauscht also entsprechende Plastechips gegen Warenkarten bei der Kasse ein. Da Mangelwirtschaft herrscht, ist jeder Konsumartikel nur einmal vorhanden. Der Restwurf verfällt wieder!

Wer nicht die militärische Laufbahn einschlagen will, hat nun verschiedene Möglichkeiten:

- Alle Männer leisten Ihren Grundwehrdienst (1 1/2 Jahre) oder gehen 3 Jahre zur Armee.
- Alle weiblichen Mitspieler haben die Wahl zwischen Zivildienst und 3 Jahren militärischer Dienste.

(Bei der Entscheidung für drei Jahre bedeuten die -2, -3, -4 usw. jeweils 2, 3, 4 usw. Felder zurück. Gleiches gilt auch in der Militärlaufbahn.)

Es folgt die persönliche Entscheidung für eine zivile Laufbahn. Wenn man die Schiefe Bahn großzügig dazu rechnet, sind dies die Wissenschaftler-, die Sportler-, die Betriebs- und die Parteilaufbahn. Je nach angesammeltem Punktekonto, Intuition und allgemeinem Spielstand wird eine Berufswahl getroffen.

Jeder Lebensweg bietet den gleichen Chancenreichtum - auch die Schiefe Bahn - und kann je nach Geschick und Glück zum Gewinn des Spieles führen.

**KARRIERSTUFEN**  Jeder Spieler KANN hier anhalten und die nächstmögliche, vorhandene Stufe seiner Laufbahn meistern. Voraussetzung ist, daß die Stufe - z.B. Europameister, Doktor - noch vorhanden ist und er die in der Legende festgelegte erforderliche Punktezusammensetzung an die Kasse geben kann. Da alle Karrierestufen nur einmal vorhanden sind, ist eine Laufbahn für zwei Spieler sicherlich nicht die leichteste Lebensübung.

Wer die Schiefe Bahn wählt, hat einige Besonderheiten zu beachten und natürlich höhere Risiken wie U-Haft und Gefängnis zu tragen.

Andererseits hat er neben dem „großen Coup“  mit gelb 10 / auch noch die Chance „Gangsterboss“, sprich Chef einer kriminellen Vereinigung, zu werden.

In dem dunkel schraffierten Bereich darf er nur mit EINEM Würfel spielen. Landet er auf einen roten Pfeil kommt er immer automatisch ins Gefängnis. Hier muß er anhalten und würfeln. Die im Gefängnis gewürfelte Zahl entspricht dann der Anzahl von Runden, die ausgesetzt werden muß. Lediglich bei einer 6 wird er per Amnestie sofort entlassen und muß sich nur noch über die Minus-Gelb- Felder möglichst erfolgreich würfeln.

Auf jeder Bahn gibt es einen plötzlichen Tod, ENDET der Wurf hier, geht der Spieler sofort zwischen Himmel und Hölle.

Dort finden sich nach und nach alle Spieler ein. Derjenige Spieler, welcher sich noch als letzter auf seinem Lebenslauf befindet, muß dann zur Spielverkürzung sofort und automatisch auf das Spielfeld vor der letzten Disko. Hier darf er nochmals sein Glück versuchen (und macht dann das Licht aus).

#### NUN WIRD AUSGEWERTET !

Jeder Spieler ERZÄHLT anhand seiner Spielkarten möglichst phantasievoll seinen Lebenslauf („8. Klasse und 10. Klasse gerade so /Abitur grandios geschafft, Trabbi von Papi, Moni in der Disko verwöhnen gelernt und sie dann in die Schrankwand gesteckt, weil Tanja so eROTisch war, nach unbedachter politischer Äußerung auf Schiefe Bahn gekommen und mühelos bis zum Gangsterboss aufgestiegen, Bankraub jedoch nicht überlebt,...“)

Und nennt die Gesamtzahl seiner UMGESETZTEN PUNKTE.

Der Spielwert pro Karte ist jeweils unten deutlich vermerkt!

Nochmals: die verbliebenen Plastechips zählen dabei nicht mit !!

SIEGER ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl !!!!

Er kommt auf die höchstgelegene Wolke...

Viel Spaß beim Spiel ! Sie werden sehen - es geht seinen Gang.

Wie uns aus gut informierten Kreisen der Zulieferindustrie soeben berichtet wird, besteht bei schwarzen Würfeln derzeit ein Versorgungsengpaß.  
Mensch ärger Dich nicht ... und improvisiere!

## KURZÜBERSICHT



**PUNKT(e)** gibt es, wenn der Spieler darauf landet. Im Idealfall können pro „Doppelwurf“ Punkte auf zwei Feldern gesammelt werden.



**ABSCHLUSS** Hier muß man anhalten. Die restliche, gewürfelte Augenzahl entfällt.



**DISKO** Hier kann man anhalten. Z.B. ein Spieler steht 2 Felder vor einem Diskofeld. Er würfelt eine 1 (mit weißem Würfel) und 4 (mit schwarzem Würfel). Er kann anhalten, dann entfällt die restliche Augenzahl (3) oder er geht darüber hinweg.



**KONSUM** Verfahrensweise wie bei Disko !



**KINDERWAGEN** Verfahrensweise wie bei PUNKT(e). Man erhält gelb 2, wenn man bereits einen Lebenspartner hat.



**KARRIERESTUFE** Verfahrensweise wie bei DISKO !



**TOT BEI ...** Nur wenn man darauf landet. Das Spiel ist für den Spieler beendet. Gewertet wird die bis dahin erreichte Gesamtanzahl an umgesetzten Punkten.



**FRAGE-KARTE** Hier landet der Spieler. Der Restwurf - kann nur der mit dem schwarzen Würfel sein - entfällt.



**SCHWARZE PFEILE** weitere Weg kann selbst gewählt werden.



**ROTE PFEILE** Wenn man darauf landet, muß man die vorgeschriebene Richtung einschlagen.