

ZIEL DES SPIELS

Ziehe dein Auto vom Start bis zum Ruhestand und erlebe dabei viele unerwartete Abenteuer. Wer am Ende des Spiels das größte Vermögen angehäuft hat, gewinnt!

VORBEREITUNG

- 1** Schiebt die Drehscheibe in die Ecke des Spielplans, sodass sie sicher befestigt ist.
- 2** Sortiert die Aktions-, Berufs- und Hauskarten in drei Stapel, mischt sie und legt sie verdeckt neben den Spielplan.



- 3** Bestimmt einen Bankhalter.
Der Bankhalter kümmert sich um das Geld der Bank. Er kann dir auch einen Kredit gewähren, wenn du kein Geld mehr hast.

- 4** Jeder Spieler erhält:
1 Auto und die dazu passende Geldanlagekarte
1 Stift (irgendeine Farbe)
1x 100.000
2x 50.000
5x 10.000

Stecke deinen Stift in dein Auto!

- 5** Jeder Spieler wählt seinen Weg:

Hochschulberufsweg

Vermutlich bekommst du einen besser bezahlten Job. Zahle sofort 100.000 Studiengebühr an die Bank.

Berufsweg

Du bekommst dein Geld früher. Nimm die beiden oberen Berufskarten vom Stapel, entscheide dich für eine und lege sie aufgedeckt vor dich. Jetzt hast du einen Beruf! Lege die andere Karte unter den Stapel zurück.

Berufskarten mit einem Diplom sind für Hochschulabsolventen reserviert!

Falls du eine solche Karte ziehst, darfst du nur die andere Karte ohne Diplom nehmen. Falls beide gezogenen Karten Diplome aufweisen, so ziehst du so lange eine weitere Karte, bis du einen Beruf gezogen hast, für den kein Diplom erforderlich ist.

Stelle dein Auto auf das Startfeld des Weges, für den du dich entschieden hast.

LOS GEHT'S

Der jüngste Spieler beginnt, danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist

- 1** Drehe die Scheibe und ziehe dein Auto entsprechend viele Felder weit über deinen Weg.

STOPP EXAMENS-PRÜFUNG
Landest du auf einem STOPPFELD, endet hier dein Zug sofort, auch, wenn du noch Schritte übrig hast.

- 2** Auf welchem Feld bist du gelandet? Sieh dir den Abschnitt „SPIELPLANFELDER“ an, um herauszufinden, was auf einem bestimmten Feld zu tun ist.



Verpasse keinen Zahltag!
Hol dir immer dann dein Gehalt, wenn du über ein Zahltagfeld hinwegziehst.

- 3** Dein Zug ist beendet und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

STOPPFELDER

Landest du auf einem Stoppfeld, endet hier dein Zug sofort. Jedes Stoppfeld hält ein anderes Lebensereignis für dich parat.

Drehe, um das Examen zu machen!

1 – 2: Du bist bei der Examensprüfung durchgefallen! Hiermit endet dein Zug. Drehe bei deinem nächsten Zug noch einmal, um herauszufinden, ob du dieses Mal bestanden hast!

Mehr als 3: Du hast bestanden! Ziehe vier Berufskarten und wähle aus, welche du behalten willst. Lege die anderen drei Karten unter den Stapel zurück. Hiermit endet dein Zug.

Willst du heiraten?

Ja: Zahle 50.000 Hochzeitsausgaben an die Bank und stecke einen Stift in dein Auto. Drehe noch einmal und führe deinen Weg fort.

Nein: Drehe erneut und führe deinen Weg fort, ohne einen Stift in dein Auto zu stecken.



Möchtest du Familienzuwachs?

Ja: Stecke einen Stift in dein Auto und zahle 50.000 an die Bank – eine Familie ist teuer. Drehe noch einmal und führe deinen Weg fort.

Nein: Drehe erneut und führe deinen Weg fort, ohne einen Stift in dein Auto zu stecken.

Midlife-Crisis

Mal sehen, wie du mit dem Älterwerden klarkommst. Drehe die Scheibe und schau in der Mitte nach, ob du Rot oder Schwarz gedreht hast. **Rot:** Du steuerst geradewegs auf eine Krise zu!

Schwarz: Das Leben ist schön! Du bist auf der Überholspur! Ziehe die gedrehte Felderanzahl auf deinem Weg weiter.

Willst du in den Vorruhestand?

Ja: Drehe erneut und mach dich auf den Weg in den Vorruhestand!

Nein: Noch keine Lust, aufzuhören? Drehe noch einmal und führe deinen Weg fort.

SPIELPLANFELDER



Zahltagfelder

Ziehst du **über** ein Zahltagfeld hinweg, erhältst du das auf deiner Berufskarte gezeigte Gehalt von der Bank. Landest du **direkt auf** einem Zahltagfeld, kassierst du stattdessen das **BONUSGEHALT!**



Aktionsfelder

Landest du auf einem Aktionsfeld, nimmst du die obere Aktionskarte vom Stapel, liest sie laut vor und führst die Aktion aus. Wenn es zwei Möglichkeiten gibt, wählst du eine davon aus. Danach legst du die Karte unter den Stapel zurück.



Stiftfelder

Wer wird dich auf deinem Lebensweg begleiten?

Jedes Mal, wenn du auf einem Freund-, Haustier- oder Babyfeld landest, fügst du deinem Auto einen Stift hinzu – oder sogar zwei, wenn es Zwillinge sind!



Hausfelder

Landest du auf einem Hausfeld, kannst du ein Haus kaufen, verkaufen oder aber auch nichts machen.

Wenn du ein Haus kaufen möchtest:

Nimm die beiden oberen Hauskarten vom Stapel, entscheide dich für eine und bezahle den Kaufpreis an die Bank. Lege die andere Karte unter den Stapel zurück. Du darfst auch mehrere Häuser besitzen.

Wenn du ein Haus verkaufen möchtest:

Drehe die Scheibe und schau in der Mitte nach, ob du Rot oder Schwarz gedreht hast. Du erhältst den Verkaufspreis für diese Farbe (siehe Hauskarte) von der Bank. Lege die Karte unter den Stapel zurück.



Berufsfelder

Wenn du auf einem solchen Feld landest, ziehe die obere

Berufskarte vom Stapel und entscheide, ob du deine derzeitige Berufskarte behalten oder gegen diese neue eintauschen möchtest.

Denk dran: Berufskarten mit einem Diplom sind für Hochschulabsolventen reserviert! Falls du eine solche Karte ziehst, aber nicht die Hochschule besucht hast, musst du deine derzeitige Berufskarte behalten.



Geldanlagefelder

Wenn du auf einem solchen Feld landest, darfst du Geld

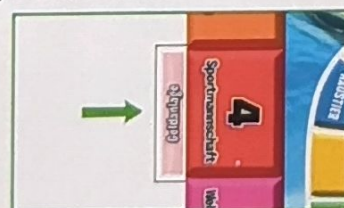
anlegen. Du könntest in diesem Fall immer dann Geld verdienen, wenn ein Spieler die Zahl deiner Geldanlage dreht. Doch hierfür musst du Vorauszahlungen leisten. Wird sich deine Geldanlage auszahlen?

Möchtest du das Risiko nicht eingehen?

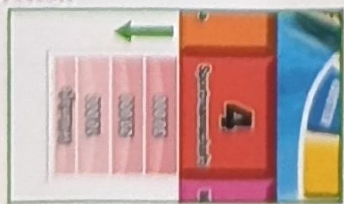
Behalte dein Geld und bleibe bis zur nächsten Runde, wo du bist.

Möchtest du Geld anlegen? Zahle

50.000 an die Bank. Suche dir eine Geldanlagezahl aus und lege deine Geldanlagekarte unter diese Zahl auf dem Spielplan. Die Beträge müssen verdeckt sein. Deine Investition gilt bis zum Ende des Spiels. Je früher in deinem Leben du Geld anlegst, desto besser!



Jedes Mal, wenn ein Spieler (einschließlich du selbst) die Zahl deiner Geldanlage dreht, schiebst du deine Geldanlagekarte bis zur nächsten Auszahlungsstufe weiter. Den entsprechenden Betrag erhältst du von der Bank. Wenn deine Zahl zum ersten Mal gedreht wird, erhältst du 10.000. Das zweite Mal erhältst du 20.000 usw. Sobald du 50.000 erreicht hast, machst du mit diesem Betrag weiter.



Bist du noch einmal auf einem solchen Feld gelandet? Falls du bereits Geld angelegt hast, kannst du entweder: deine Geldanlagekarte bis zur nächsten Auszahlungsstufe schieben und sofort diesen Betrag einziehen
ODER

die Gelegenheit nutzen und deine Karte kostenlos unter eine andere Geldanlagezahl stecken. In diesem Fall startest du wieder bei der ersten Auszahlungsstufe von 10.000.
HINWEIS: Du darfst immer nur in eine einzige Zahl investieren. Mehrere Spieler können nicht in dieselbe Zahl investieren.

Bankkredite

Hol dir einen Kredit, wenn du kein Geld mehr hast, um deine Schulden zu begleichen oder etwas zu kaufen. Der Bankhalter gibt dir das Geld sowie je einen Schuldschein pro 50.000, die du dir leihst.

Du kannst den Kredit jederzeit zurückzahlen, indem du einen Schuldschein plus 60.000 in bar an die Bank gibst. Schuldscheine, die du am Ende des Spiels noch besitzt, werden von deinem Bargeld abgezogen.

GEWINNEN

Ruhestand

Wenn du das Feld „Ruhestand“ erreichst, kannst du dein Auto abstellen, dich ausruhen und ganz entspannt darauf warten, dass deine Mitspieler ebenfalls in den Ruhestand gehen. Deinen Rentenbonus erhältst du von der Bank.

Der **erste** Spieler im Ruhestand erhält 200.000

Der **zweite** Spieler im Ruhestand erhält 100.000

Der **dritte** Spieler im Ruhestand erhält 50.000

Der **vierte** Spieler im Ruhestand erhält 10.000

Du musst auch weiterhin an den Aktionskarten der anderen Spieler teilnehmen und darfst Auszahlungen kassieren, wenn deine Geldanlagezahl gedreht wird!

Spielende

Sobald alle Spieler im Ruhestand sind, bezahlen alle ihre Schulden und addieren wie folgt ihr Vermögen:

1. Häuserverkauf

Drehe die Scheibe, um herauszufinden, wie viel jedes Haus wert ist. Das Geld erhältst du von der Bank.

2. Für jeden Stift in deinem Auto (einschließlich deines eigenen Fahrerstifts) erhältst du 50.000.

3. Für jeden Schuldschein bezahlst du 60.000 an die Bank.

4. Zähle dein Bargeld.

Wer das meiste Geld angehäuft hat, gewinnt! Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der zuerst in den Ruhestand ging.

SPIN TO WIN is a trademark of The Trustee of the Reuben B. Kramel L.T. THE GAME OF LIFE und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de



ELTERN:

HASBROGAMING.COM

0620F0800100

