

# DAS LEBENSSPIEL



# DAS LEBENSSPIEL - SPIELANLEITUNG

## SPIELER:<sup>1</sup>

3-6

## AUSRÜSTUNG:

1 Würfel, Bleistift, Radiergummi, Spielfiguren

## VORBEREITUNG:

Bevor es richtig losgeht, müssen die Spielutensilien ausgeschnitten werden. Dazu gehören die Ereigniskarten (28x), die Karrierekarten (4x) und die Lebenskarten (je Spieler eine).

## ZIEL:

Ziel des Spiels ist es, das Leben mit Hilfe des Würfels zu meistern – angefangen bei Schule, Ausbildung und Karriereplanung bis hin zum Rentenalter. Dabei erlebt jeder Spieler sowohl schöne als auch weniger schöne Dinge, welche sich auf seinen Glückszustand, seine Lebenserfahrung und seine finanzielle Lage auswirken. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende seines Lebens die meisten „Lebenspunkte“ gesammelt hat.

## ABLAUF:

Alle Spieler starten mit ihren Spielfiguren auf dem Feld „Start“. Jeder Mitspieler erhält seine persönliche Lebenskarte. Diese wird während des Spiels mit Bleistift und Radiergummi bearbeitet. Zu Beginn des Spiels verfügt jeder Spieler über 2.000 **Geldeinheiten** und drei **Glückseinheiten**. Die Glückseinheiten symbolisieren das Wohlbefinden und die Zufriedenheit mit dem eigenen Leben. Die höchste Zufriedenheitsstufe ist mit zehn Glückseinheiten erreicht. Die Eigenschaften **Beruf** und **Gehalt** werden innerhalb der ersten sieben Felder festgelegt. Dazu muss der Spieler durch Würfeln auf eines der Karrierefelder gelangen. Er muss dann eine der vier Karrierekarten ziehen und den Anweisungen auf der Karte folgen. Anschließend wird die Karrierekarte wieder zurück auf den Stapel gelegt. Das Gehalt kann sich im Laufe des Spiels ändern. Der Spieler notiert bei jeder Änderung sein aktuelles Gehalt auf seiner Lebenskarte.

Jedes mal, wenn ein Spieler auf ein **Zahntagfeld** kommt, erhalten alle Spieler ihr Gehalt. Dieses wird den Geldeinheiten auf der Lebenskarte hinzugefügt.

Kommt ein Spieler auf ein **Ereignisfeld**, zieht er eine Karte vom Ereigniskarten-Stapel und liest diese laut vor. Er befolgt die Anweisungen auf der Ereigniskarte und legt diese anschließend wieder unter den Stapel. Jeder Spieler, der auf ein Ereignisfeld kommt, fügt seiner Lebenskarte eine **Lebenserfahrungseinheit** hinzu.

Der Jüngste beginnt. Sobald die ersten drei Spieler im Ziel angekommen sind, ist das Spiel beendet.

Die **Lebenspunkte** bestimmen welcher Spieler gewinnt. Sie werden folgendermaßen berechnet: Der Spieler, der am meisten Geld besitzt, erhält sechs Punkte, der Spieler, der am zweitmeisten besitzt, fünf Punkte, der nächste Spieler vier Punkte usw. Ebenso verfährt ihr für Glück und Lebenserfahrung. Anschließend werden die Punkte für Glück, Lebenserfahrung und Geld summiert. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

---

<sup>1</sup> Um den Lesefluss zu vereinfachen, wird im Folgenden das generische Maskulinum verwendet.

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Für deinen Beruf musst du umziehen, es gibt aber mehr Geld.

Gehalt: +500 Glück: -1 Geld: -1.000

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Dein Bruder hat einen einmaligen Job für dich.

Gehalt: ±500 Glück: ±0 Geld: ±0

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Auf der Straße findest du einen Geldschein.

Gehalt: ±0 Glück: ±0 Geld: +200

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du bekommst ein Kind und entscheidest dich weniger zu arbeiten.

Gehalt: -500 Glück: +4 Geld: ±0

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Dein Partner verlässt dich.

Gehalt: ±0 Glück: -3 Geld: ±0

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du hast einen Autounfall.

Gehalt: ±0 Glück: -1 Geld: -5.000

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du entscheidest dich dafür, mehr Zeit mit deinen Hobbies zu verbringen.

Gehalt: ±0 Glück: +1 Geld: -2000

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Dein Kind möchte mehr Taschengeld.

Gehalt: ±0 Glück: ±0 Geld: - 500

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du gewinnst im Lotto.

Gehalt: ±0 Glück: +2 Geld: +100.000

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du machst einen Yoga-Kurs.

Gehalt: ±0 Glück: +1 Geld: ±50

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Deine Lieblingsmannschaft gewinnt den nationalen Pokal.

Gehalt: ±0 Glück: +1 Geld: ±0

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Ein naher Verwandter stirbt.

Gehalt: ±0 Glück: -4 Geld: ±0

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Beim Streichen fällst du von der Leiter. (2x beim Gehalt aussetzen)

Gehalt: ±0 Glück: -1 Geld: ±0

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Hochwasser in deiner Stadt. Es fallen Reparaturkosten für dein Haus an.

Gehalt: ±0 Glück: -1 Geld: -10.000

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du wirst gemobbt.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -2 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Dein Partner erkrankt an einer schweren Krankheit. Du musst ihn Zuhause pflegen und kannst nur noch Teilzeit arbeiten.

Gehalt: -50% Glück: -2 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du hast die Möglichkeit, in ein Start-Up zu investieren. Du kannst den Betrag frei wählen. Bitte einmal Würfeln.

1-2: Einsatz verlieren; 3-4: Einsatz behalten; 5-6: Einsatz verdoppeln

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du kaufst dir ein neues Auto.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: +1 Geld: -30.000

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Ein naher Verwandter erkrankt schwer.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -1 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Gratulation. Du wirst befördert.

Gehalt: +1.000 Glück: +1 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du bist glücklich und zufrieden mit deinem Job.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: +1 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du hast einen Autounfall. Die Reparatur ist teuer.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -1 Geld: -5000

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du musst derzeit so viel arbeiten, dass du keine Zeit mehr für deine Freunde hast.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -1 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Dein Haus brennt ab und du warst nicht versichert. Der Schaden ist nicht nur materiell, sondern auch ideell (Erinnerungsstücke, Fotos, etc. sind weg)

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -2 Geld: -100.000

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Dein Kind kommt in eine bockige Phase. Ihr habt fast nur noch Streit.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -1 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du besuchst eine Fortbildung und verbesserst deine Fähigkeiten. Dafür bekommst du mehr Gehalt.

Gehalt: +500 Glück:  $\pm 0$  Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du hast gute Freunde, mit denen du über alles reden kannst.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: +2 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Dein Hund beißt einen Jogger. Du musst Schmerzensgeld zahlen.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -1 Geld: -3.000

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Dein Smartphone wird geklaut.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -1 Geld: -500

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du bekommst ein Kind und entscheidest dich weniger zu arbeiten.

Gehalt: -500 Glück: +4 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du bekommst ein Kind und entscheidest dich weniger zu arbeiten.

Gehalt: -500 Glück: +4 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

In deinem Land bricht ein Krieg aus. Du bleibst dort und lebst in Angst.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -3 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

In deinem Land bricht ein Krieg aus. Du musst fliehen und dein Zuhause verlassen.

Gehalt: -100% Glück: -4 Geld: -5000

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du hast Streit mit Freunden.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -1 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du hast Streit mit deiner Familie.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -1 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du hast gute Freunde, mit denen du über alles reden kannst.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: +2 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du hast ein gutes Verhältnis zu deinen Eltern und kannst dich immer auf sie verlassen.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: +2 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Du wirst in der Schule gemobbt.

Gehalt:  $\pm 0$  Glück: -2 Geld:  $\pm 0$

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Ereignis: \_\_\_\_\_

Gehalt:  $\pm$ \_\_ Glück:  $\pm$ \_\_ Geld:  $\pm$ \_\_

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Ereignis: \_\_\_\_\_

Gehalt:  $\pm$ \_\_ Glück:  $\pm$ \_\_ Geld:  $\pm$ \_\_

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Ereignis: \_\_\_\_\_

Gehalt:  $\pm$ \_\_ Glück:  $\pm$ \_\_ Geld:  $\pm$ \_\_

**!?! Ereigniskarte ?!?**

Ereignis: \_\_\_\_\_

Gehalt:  $\pm$ \_\_ Glück:  $\pm$ \_\_ Geld:  $\pm$ \_\_

## Karrierkarte

Du startest deine Karriere. Würfel dazu mit dem Würfel.

Je nach Augenzahl steht dein Beruf fest.

- 1: Maler/in  
Gehalt: 1.500
- 3: Einzelhandelskauffrau/mann  
Gehalt: 2.000
- 2: Verwaltungsangestellte/r  
Gehalt: 2.500
- 4: Bankkauffrau/mann  
Gehalt: 4.000
- 5: Architekt/in  
Gehalt: 6.500
- 6: Ärztin/Arzt  
Gehalt: 10.000

## Karrierkarte

Du startest deine Karriere. Würfel dazu mit dem Würfel.

Je nach Augenzahl steht dein Beruf fest.

- 1: Tischler/in  
Gehalt: 1.500
- 2: Altenpfleger/in  
Gehalt: 2.000
- 3: Dolmetscher/in  
Gehalt: 4.000
- 4: Lehrer/in  
Gehalt: 5.000
- 5: Psychologin/Psychologe  
Gehalt: 7.500
- 6: Anwältin/Anwalt  
Gehalt: 8.500

## Karrierkarte

Du startest deine Karriere. Würfel dazu mit dem Würfel.

Je nach Augenzahl steht dein Beruf fest.

- 1: Kameraassistent/in  
Gehalt: 1.500
- 2: Notarfachangestellte/r  
Gehalt: 2.000
- 3: Versicherungskauffrau/mann  
Gehalt: 3.500
- 4: Mediendesigner/in  
Gehalt: 4.500
- 5: Physiker/in  
Gehalt: 6.000
- 6: Event-Manager/in  
Gehalt: 8.000

## Karrierkarte

Du startest deine Karriere. Würfel dazu mit dem Würfel.

Je nach Augenzahl steht dein Beruf fest.

- 1: Bäcker/in  
Gehalt: 1.500
- 2: Erzieher/in  
Gehalt: 2.000
- 3: Bauzeichner/in  
Gehalt: 2.500
- 4: Soziologin/Soziologe  
Gehalt: 4.000
- 5: Apotheker/in  
Gehalt: 5.500
- 6: Pilot/in  
Gehalt: 9.000

# Lebenskarte

Name:

Beruf:

Gehalt:

Kinder:

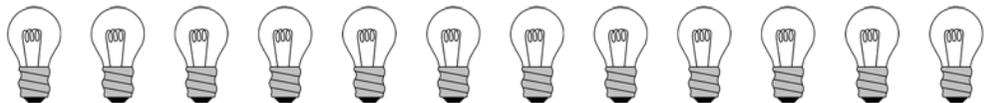


Wohlbefinden / Glück:



Geld:

Lebenserfahrung:



Lebenspunkte:

# Lebenskarte

Name:

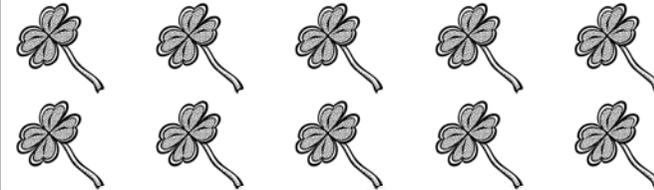
Beruf:

Gehalt:

Kinder:

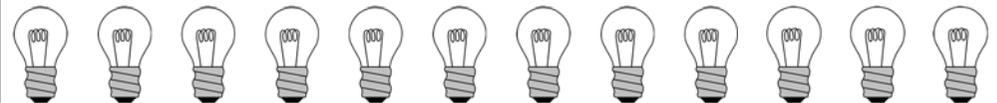


Wohlbefinden / Glück:



Geld:

Lebenserfahrung:



Lebenspunkte:

# Lebenskarte

Name:

Beruf:

Gehalt:

Kinder:

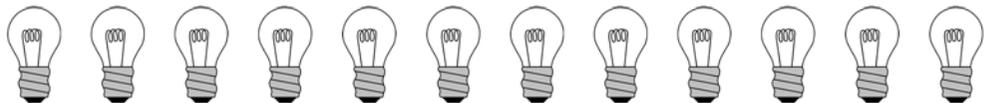


Wohlbefinden / Glück:



Geld:

Lebenserfahrung:



Lebenspunkte:

# Lebenskarte

Name:

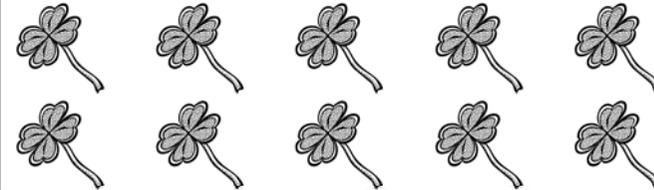
Beruf:

Gehalt:

Kinder:



Wohlbefinden / Glück:



Geld:

Lebenserfahrung:



Lebenspunkte:

# Lebenskarte

Name:

Beruf:

Gehalt:

Kinder:

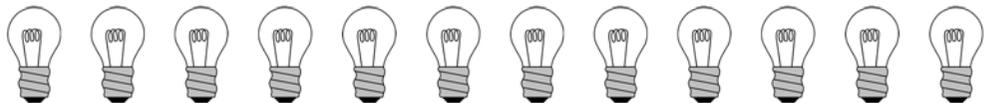


Wohlbefinden / Glück:



Geld:

Lebenserfahrung:



Lebenspunkte:

# Lebenskarte

Name:

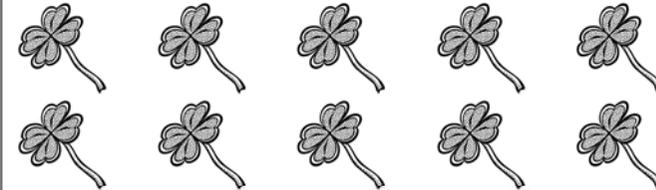
Beruf:

Gehalt:

Kinder:

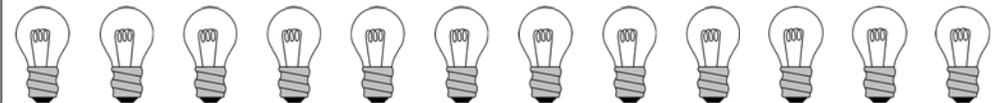


Wohlbefinden / Glück:



Geld:

Lebenserfahrung:



Lebenspunkte: