

IDEE & UMSETZUNG: ALEXANDER FLORIN

ILLUSTRATIONEN: NOTIETZBLOCK



KARRIERE LEITER

DAS KARTENSPIEL, MIT DEM DU ZUM CHEF WIRST

2-6 SPIELER / 60 MINUTEN / AB 12 JAHRE



Wonderland SPIELE

Mach aus Karriereträumen eine Traumkarriere

Du beginnst zunächst ganz unten als Praktikant oder Hilfsarbeiter. Aber schnell erklimmst du die Stufen deiner Karriereleiter und wirst Minister, Chef oder CEO. Auf dem Weg nach oben begleiten dich Personen und Institutionen. Mit der richtigen Mischung aus Geschick und Glück bekommst du die nötige Unterstützung für einen Karrieresprung zusammen.

Spiele deine eigene Karriere nach und finde heraus, was dir noch widerfahren wird. Oder probiere aus, wie dein Leben auf einem anderen Karrierpfad verlaufen wäre.

SÄMTLICHE ÜBEREINSTIMMUNGEN MIT REALEN ODER FIKTIVEN PERSONEN
ODER EREIGNISSEN SIND BEABSICHTIGT UND NICHT REIN ZUFÄLLIG.
WER SICH ERKENNT, DARF SICH GETROFFEN FÜHLEN.

- 2 bis 6 Spieler, ab 12 Jahren
- etwa 60 Minuten
- 198 Spielkarten: 98 farbige, 82 türkise, 18 graue
- 36 Stufenkarten + 6 Mentoren-Karten

Spielprinzip

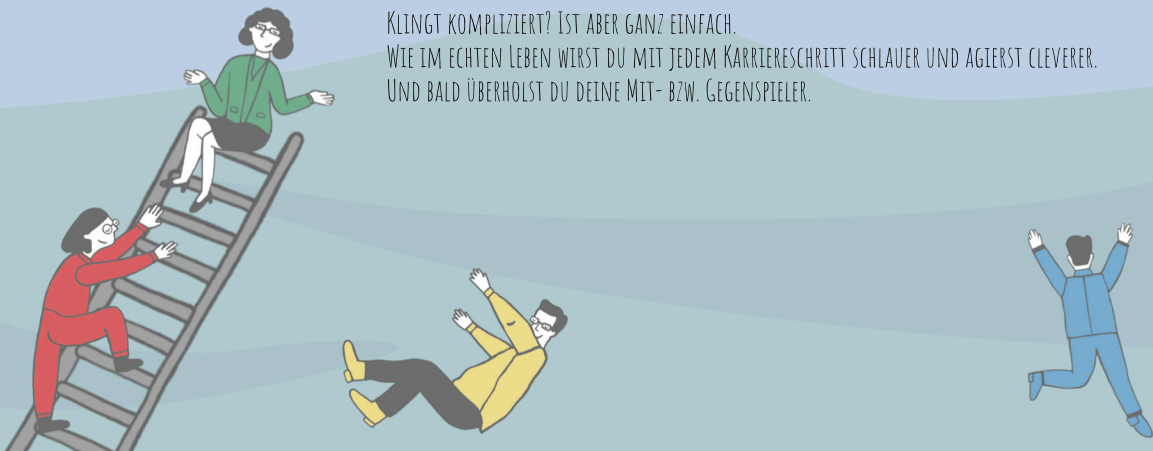
Für jede Karrierestufe benötigst du Karrierepunkte in Form von farbigen Unterstützer-Karten. Diese erhältst du durch Tauschen und Anwerben. Jeder Unterstützer hat seinen Preis – du gibst also Karten ab, um die entsprechende Karte zu erhalten. Jeder Unterstützer, den du bereits hast, zieht aber auch weitere Unterstützer an – du suchst dir die passende/n Karte/n und vergrößerst so deinen Bestand.

Die verfügbare Menge an Unterstützern ist begrenzt. Durch das Tauschen und Anwerben entstehen bald Lücken, die ihr durch Nachziehen wieder auffüllt.

Unterstützer wirken sich auf die Vorgänge in deinem beruflichen Alltag aus. Diese stellst du in Form von türkisen Vorgangskarten bereit. Aber aufgepasst: Einige türkise Karten („Ereignisse“) behindern deinen Karriereweg. Damit diese eintreten, muss sie allerdings jemand mit einer grauen Karte einfordern.

KLINGT KOMPLIZIERT? IST ABER GANZ EINFACH.

WIE IM ECHTEN LEBEN WIRST DU MIT JEDEM KARRIERESCHRITT SCHLAUER UND AGIERST CLEVERER.
UND BALD ÜBERHOLST DU DEINE MIT- BZW. GEGENSPIELER.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt seinen Karrierepfad und erhält die entsprechenden Stufenkarten: **Handwerk, Konzern** oder **öffentlicher Dienst**.

Seine Karrierekarten stapelt jeder vor sich auf: Stufe 1 oben, Stufe 6 unten.

Jeder Spieler erhält außerdem eine Mentorkarte sowie je eine türkise Vorgangskarte von jeder Art: Prozess, Marketing, Auftrag und Verwaltung.

Von den Farbkartenarten (mit Karrierepunkten) legt ihr je zwei als offenen Stapel aus (bei fünf oder sechs Spielern je drei). Das ergibt 12 Stapel (drei Karrierepunktstufen in vier Farben). Die übrigen Farbkarten mischt ihr mit den grauen Ausspielkarten; diese bilden den verdeckten Nachziehstapel.

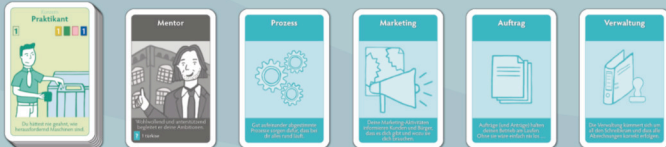
Die übrigen türkisen Karten mischt ihr mit den Ereigniskarten; diese bilden den verdeckten türkisen Vorgangskartenstapel.

Spielziel/Spielende

Natürlich möchte jeder möglichst schnell Karriere machen – du musst dich aber durch alle deine Karrierestufen arbeiten. Wer als erstes seine höchste Karrierekarte einlöst, gewinnt.

Startkarten für jeden Spieler

Karrierestapel | Mentor-Karte | ————— 4 Vorgangskarten —————



Kartenauslage zu Spielstart



SPIELT AUF EINEM GROßEN TISCH – JEDER SPIELER BENÖTIGT GENÜGEND PLATZ FÜR SEINE KARTEN.

Rundenablauf

Der jüngste Spieler beginnt (oder der im Job frustrierteste oder der für eine Beförderung fälligste oder der mit den größten Karriereambitionen).

- 1 Karten nachziehen:** So viele Karten nachziehen, wie es Lücken bei den Farbstapeln gibt – aber maximal so viele, wie deine aktuelle Karrierestufe ist. Je nachdem, welche Karten du ziehst, kommen diese woanders hin:
 - gelb, grün, rot, blau: ausliegende Stapel auffüllen oder fehlende ergänzen
 - grau: offen auf separaten Stapel (nur die oberste ist verfügbar)
 - türkis: verdeckt auf türkisen Ziehstapel
- 2 Karrierestufe** (optional; ggf. sind zwei Einträge gültig)
 - Du hast die **niedrigste Karrierestufe**: Du erhältst gleich einen Zusatzzug, kannst nach Schritt 3 also einmalig vor Schritt 4 die Schritte 1, 2 und 3 erneut durchführen.
 - Eine **Stufe höher** klettern: Du gibst benötigte Karten mit Karrierepunkten ab (auf Ablagestapel) und deckst in deinem Karrierestapel die nächste Stufenkarte auf.
 - Du hast die **höchste Karrierestufe**: In Schritt 3 führst du drei Aktionen aus: zweimal tauschen & einmal anwerben oder einmal tauschen & zweimal anwerben.
- 3 Zwei verschiedene Aktionen** ausführen, um aufgedeckte Karten zu erhalten (sofern möglich; du führst erst eine aus, dann eine andere – die Reihenfolge entscheidest du):
 - Eine Karte durch **Tauschen** erhalten, indem du eigene (türkise und/oder farbige) abgibst. Der Preis steht auf der gewünschten Karte unter dem Titel.
 - Einmal neue **Karten anwerben**, indem du eine eigene Karte vorzeigst. Der untere Kartenrand zeigt, was du erhältst. Die vorgezeigte Karte behältst du natürlich.
 - Alternativ (statt vorzeigen/anwerben): eine Ereigniskarte bei einem Mitspieler via Ausspielkarte einfordern.
- 4 Nächster Spieler** im Uhrzeigersinn

GANZ EINFACH: ZIEHEN – STUFE – TAUSCHEN + ANWERBEN – NÄCHSTER

Farbige Figurenkarten

gelbe, grüne, rote und blaue (mit je 1, 2 oder 3 Karrierepunkten)

Diese Personen und Institutionen unterstützen deine Karriere, indem sie dir Karrierepunkte bringen. Du kannst sie gegen andere Karten tauschen oder mit ihnen Karten anwerben.

Von jeder Figurenkarte darfst du **maximal zwei** besitzen.

Jede Karte enthält drei wichtige Informationen:

- wie viele **Karrierepunkte** sie wert ist: Zahl oben links im Kreis
- den **Tauschpreis** (welche Karten bzw. wie viele Karrierepunkte du abgibst, um sie zu erhalten): unter dem Titel.
- welche Karten du beim **Anwerben** (einfordern) erhältst: am unteren Kartenrand. Dabei behältst du die Karte natürlich und erhältst die andere/n dazu.

Die Karten sind symbolisch angegeben, ein „?“ bedeutet, dass du die Karte in der angegebenen Farbe selbst wählst. Bei der Angabe von „KP“ (Karrierepunkten) entscheidest du, ob du eine einzelne Karte oder mehrere wählst.

Türkise Vorgangskarten

je 16: Auftrag, Prozess, Marketing und Verwaltung

Diese Karten symbolisieren wichtige Aspekte deiner Karrierearbeit. Du benötigst sie, um Figurenkarten zu erhalten.

Türkise Karten erhältst du beim Vorzeigen bestimmter Karten (z.B. Mentoren-Karte) oder beim „Überzahlen“ einer Karrierestufe. Du ziehst sie vom verdeckten Vorgangskartenstapel, weißt also vorher nicht, welche Karte du bekommst.



MIT DIESEN BEIDEN
KARTENARTEN HABT
IHR AM MEISTEN
ZU TUN.



Finanzamt
Du musst ausstehende Steuern nachzahlen.

- A Gib ein Viertel deiner Karrierepunkte ab.
- B Gib ein Drittel deiner Karrierepunkte ab.
- C Gib die Hälfte deiner Karrierepunkte ab.

Du zählst die Karrierepunkte deiner Karten zusammen und gibst einen Teil davon an den Abgabenstapel (ggf. abrunden).

Türkise Ereigniskarten

neun verschiedene Ereignisse (je zweimal), in je drei Schweregraden
Diese Ereignisse behindern potenziell deine Karriere. Beim Ausspielen einer grauen Karte (s.u.) entscheidet sich, welcher Schweregrad (A, B oder C) eintritt.

Du erhältst sie beim Ziehen vom türkisen Stapel. Ereigniskarten bewahrst du verdeckt auf, sodass niemand sie einsehen kann.
Alle Ereignisse sind für den Betroffenen unerfreulich; jedoch wirken einige mitunter weniger schlimm als andere.

Graue Ausspielkarten

je sechs pro Stufe: A, B, C
Diese erwirbst du, um ein Ereignis bei einem anderen Spieler auszulösen. Der Buchstabe oben links gibt den Schweregrad an: A, B oder C. Du erhältst sie nur vom grauen Stapel, und immer nur die gerade oberste. Der Tauschpreis ist jeweils unter dem Titel angegeben.

Ziehst du eine graue Karte vom Farbkartenstapel, kommt diese aufgedeckt auf den Stapel mit grauen Karten.

Spielst du eine Ausspielkarte, wählst du, welchen Spieler es erwischt. Dieser zeigt zwei seiner Ereigniskarten, und du suchst eine aus. Das Ereignis tritt dann in dem Schweregrad ein, den deine Ausspielkarte zeigt (A, B oder C).

Du kannst mit einer grauen Karte auch Ausspielkarten abwehren: So hilft gegen eine B-Karte eine eigene B-Karte – beide kommen auf den Ablagestapel.

Graue Mentorenkarte

Der Mentor begleitet dich als moralische und tatkräftige Unterstützung bis zum Ende.
Mit ihm kannst du immer eine türkise Karte einfordern. Das nützt dir vor allem, wenn du sonst keine Möglichkeiten mehr hast.
Auf der Rückseite findest du übrigens eine Kurzanleitung, falls du schnell nachschlagen willst.

Karrierekarten

zweimal drei Karrierepfade à sechs Stufen
Es gibt drei Karrierepfade: Konzern, Öffentlicher Dienst und Handwerk. Jede Karriereleiter besteht aus sechs Stufen: 1 bis 6 – von Grünschnabel bis Big Boss.

Um eine Stufe aufzusteigen, gibst du Karrierepunkte ab – und zwar eine bestimmte Menge je Farbe: Unter dem Titel rechts ist für jede Farbkartenart (gelb, grün, rot und blau) die nötige Anzahl an Karrierepunkten ausgewiesen. Zahlst du mehr als nötig, ziehst du pro „überzahltem“ Karrierepunkt eine Karte vom türkisen Stapel.

Die Zahl links unter dem Titel gibt die Karrierestufe an und wie viele Karten du am Anfang eines Zugs maximal nachziehst.

Die oberste Karrierestufe auf deinem Stapel ist die aktuelle, und du erfüllst sie, indem du die benötigten Karrierepunkte sammelst, abgibst und damit aufsteigst.

Mentor

Wohlfühler und unterstützend begleitet er deine Ambitionen.

1 Türkise

– Ereignis einfordern: Ausspielkarte vorlegen
– nächster Spieler

Karten wie er maximal an
n + näch-
stei Züge
Aktionen
lösen –
erhalten
+ erhalten
– Ereignis einfordern: Ausspielkarte vorlegen
– nächster Spieler

IMMER HÖHER
AUF DER
KARRIERELEITER:
CEO, CHEFIN
ODER MINISTER?

Manager

Abgekürzt und motivationstark bewältigt du den Alltag.

3 **1** **1** **2**

ECHT JETZT?
EREIGNISSE?
WIE GEMEIN!

Ereignis ausspielen
2 Karrierepunkte

Willst du mich ärgern?
Ein Mitspieler erfüllt Option B seiner Ereigniskarte.

Ergänzende Regeln

Alle Spieler legen ihre Karten stets offen vor sich aus (nur die Ereigniskarten bewahrt jeder verdeckt auf) – euer Tisch sollte also nicht zu klein sein.

Du kannst nur Figurenkarten durch Tauschen erhalten oder anwerben, die offen ausliegen. Zahlst du beim Tauschen zu viele Karrierepunkte, gibt es keinen Ausgleich. Liegen nicht genügend Karten aus, verfallen deine Ansprüche beim Anwerben.

Türkise Karten ziehst du stets vom verdeckten Vorgangsstapel. Ist der türkise Stapel leer, verfallen Ansprüche auf türkise Karten.

Du wählst immer selbst, welche Karten du abgibst (sofern nichts anderes explizit gefordert ist).

Abzugebende Karten kommen auf den Ablagestapel. Bei Ereignissen ist jeweils festgelegt, wohin die Karten abgegeben werden. Steigst du eine Karrierestufe auf, legst du die vorige Stufenkarte unter deinen Karrierestapel.

Ist der Farbkartenstapel leer, wird der Ablagestapel durchgemischt und als neuer Farbkartenstapel verwendet. Dabei enthält er auch türkise Karten. Werden diese beim Nachziehen gezogen, kommen sie verdeckt auf den türkisen Stapel. Dafür dürfen keine weiteren Karten gezogen werden.

„Niedrigste“ und „höchste“ Karrierestufe (Schritt 2) bedeutet, dass du allein die niedrigste bzw. höchste Stufe hast (niemand anderes ist auf dieser Stufe). Hast du die niedrigste Stufe, gilt beim Zusatzzug die Regel für die niedrigste Stufe nicht (du erhältst also nicht mehrere Zusatzzüge hintereinander).

Stellst du oder ein Mitspieler fest, dass du regelwidrig mehr als zwei Farbkarten von einer Art besitzt, werden überzählige sofort auf den Ablagestapel abgegeben.

Es ist gestattet, dass Spieler sich gegenseitig beraten, Allianzen bilden und auch mal gemeinsam agieren – nehmt dabei aber Rücksicht auf die Spielatmosphäre! Schließlich wollt ihr auch außerhalb eurer Karriereambitionen miteinander auskommen.

Alternative Spielvariante (v.a. für wenige Spieler)

Statt eigener Karrierestapel bildet ihr einen gemeinsamen großen Stapel aus zwei oder drei Karrierepfaden. Ihr sortiert die Stufen aufsteigend: obenauf Stufe 1, danach Stufe 2 ... die unterste Karte ist eine Stufe-6-Karte. Ihr spielt nun alle um die jeweils oberste Karte – wer sie erwerben kann, erhält sie und diese bildet für ihn die aktuelle Karrierestufe.

Am Ende zählt jeder seine Karrierekarten zusammen – wer die meisten hat, gewinnt (bei Gleichstand gewinnt wer die meisten Karrierepunkte hat: zusammengezählt auf den erworbenen Karrierekarten plus eigene Farbkarten).



DOCH NICHT ERSTER GEWORDEN? DANN PROBIERE
NÄCHSTES MAL DOCH 'NEIN ANDEREN KARRIEREPFAD.

INHALT: 240 KARTEN + SPIELANLEITUNG | FÜR 2-6 SPIELER | AB 12 JAHRE | SPIELDAUER: 60 MINUTEN

DAS KARTENSPIEL, MIT DEM DU ZUM CHEF WIRST

KARRIERE LEITER

The title 'KARRIERE LEITER' is written in a large, white, outlined font. The letter 'A' in 'KARRIERE' and the letter 'E' at the end of 'KARRIERE' are replaced by a white ladder graphic, with the rungs of the ladder forming the vertical strokes of the letters. The word 'LEITER' is positioned directly below 'KARRIERE'.

Wonderland SPIELE

WONDERLAND SPIELE GMBH

KIEFHOLZSTRASSE 403C • 12435 BERLIN

WWW.WONDERLAND-SPIELE.DE