



Und so geht's:

Zuerst werden die weißen Spielfiguren (Kollegen) in ihre Büros (die fünf äußeren Felder) gesetzt. Dann würfeln beide Spieler um ihre Stellung im Unternehmen. Die höhere Zahl spielt die weißen Kollegen und erhält den Würfel. Der schwarze Spieler beginnt.

Der schwarze Vorgesetzte entscheidet sich, auf welchem Flurfeld (die fünf inneren Kreise) er startet und setzt die Figur dort ab.

Anschließend würfelt der weiße Spieler. Der weiße Kollege, der im Büro mit der entsprechenden Nummer sitzt, geht nun in den Flur. Trifft er dort auf den Chef, so kündigt er diesem fristlos. Die Runde ist vorbei. Ist sein Flurfeld frei, dann bleibt er dort einfach stehen.

Nun ist der schwarze Spieler wieder am Zug. Er würfelt nicht, sondern zieht seine Figur auf der

Suche nach den weißen Kollegen um ein Feld im Uhrzeigersinn den Flur entlang. Trifft er dort auf einen seiner Mitarbeiter, so wird diesem fristlos gekündigt. Der betreffende Kollege wird aus dem Unternehmen entfernt.

Nun sind der weiße und der schwarze Spieler im Wechsel am Zug. Würfelt der weiße Spieler eine Sechs, so darf er noch einmal würfeln. Würfelt er die Zahl eines weißen Kollegen, der im Flur steht, so geht dieser wieder zurück in sein Büro. Ist dem Kollegen mit der entsprechenden Zahl bereits gekündigt worden, so setzt er aus. Der schwarze Spieler ist wieder am Zug.

Die Runde ist beendet, wenn entweder dem Chef eine Kündigung ausgesprochen wurde oder wenn alle weißen Kollegen ihren Platz im Unternehmen räumen mussten.