

Das TASCHENGELD SPIEL

4 Sparschweinchen

Euro-Münzen

(je 10 x 2 €, 1 €, 50, 20, 10, 5, 2 und 1 Cent)



1 Spielplan



1 Würfel



9 Rundenkarten

Euro-Scheine

(6x 50 €, 17x 20 €, 17x 10 €, 40x 5 €)

10 Kaufkarten

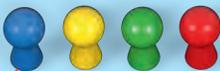


18 Aktionskarten

(je 3x Sparen oder Kaufen, Glückwunsch, Einnahme (Einsteiger), Einnahme (Profis), Ausgabe (Einsteiger), Ausgabe (Profis))

4 Spielfiguren

in 4 verschiedenen Farben



Spielidee

Der spielerische Umgang mit dem ersten eigenen Geld steht bei diesem abwechslungsreichen Spiel im Vordergrund. Taschengeld-Neulinge lernen etwas über den Wert der Dinge, die sie gerne mögen, und können im Spielverlauf selbst entscheiden, ob sie ihr Geld lieber ausgeben oder sparen möchten. Je nach Glück und Geschick kommt so schnell ein kleines Vermögen zusammen. Und auch Taschengeld-Profis kommen durch schwierigere Aktionskarten auf ihre Kosten!

Spielvorbereitung

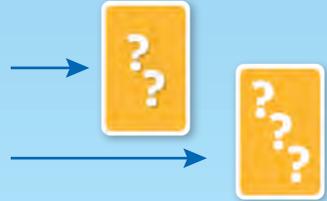
Löst vor dem ersten Spiel die Münzen und Teile für eure Sparschweine vorsichtig aus den Stanztafeln. Legt die Münzen und Geldscheine in die kleine Vertiefung des Schachtelbodens. Steckt dann die vier Schweinchen zusammen. Vor Beginn des Spiels legt ihr den Spielplan in eure Mitte. Jeder von euch sucht sich ein farbiges Sparschwein und die dazu passende Spielfigur aus. Stellt das Sparschwein vor euch auf den Tisch und die Startfigur auf das Startfeld. Legt nun die Karten auf den Spielplan:

Die türkisfarbenen Rundenkarten und die pinkfarbenen Kaufkarten (mit 5 € und 10 € Kaufwert) legt ihr verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans.

Entscheidet euch dann für eine der folgenden Spielvarianten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad:

Spielvariante ①: Taschengeld-Einsteiger

Nehmt von den Aktionskarten mit gelber Rückseite alle **6 Karten mit 2 Fragezeichen** auf der Rückseite. Die Karten mit 3 Fragezeichen legt ihr zur Seite.



Spielvariante ②: Taschengeld-Profis

Nehmt von den Aktionskarten mit gelber Rückseite alle **6 Karten mit 3 Fragezeichen** auf der Rückseite. Die Karten mit 2 Fragezeichen legt ihr zur Seite.

Hinweis: Die Geldbeträge auf den Karten mit 2 Fragezeichen auf der Rückseite sind auch für Rechenanfänger geeignet. Für die Karten mit 3 Fragezeichen braucht ihr schon etwas mehr Übung im Rechnen.

Nehmt dann noch die 6 verbleibenden Aktionskarten mit einem Fragezeichen auf der Rückseite dazu und mischt sie zusammen mit den ausgewählten Aktionskarten gut durch. Legt den Stapel verdeckt auf das gelbe Spielplanfeld mit dem Fragezeichen.

Wählt dann noch einen Spieler, der während des gesamten Spiels nicht nur sein eigenes Geld, sondern auch das Geld der Bank verwaltet. Zu Beginn des Spiels zahlt er aus der Bank den Startbetrag (Taschengeld) von 5 € an jeden Spieler aus.

Spielverlauf

Der Spieler, der die Bank verwaltet, fängt an, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst mit deiner Spielfigur so viele Felder vorwärts, wie der Würfel Punkte zeigt. Ist das Feld, auf dem du landest, schon besetzt, stellst du dich einfach dazu.

Lies immer laut vor, was auf den Feldern steht, auf denen du landest, und führe die Aktion anschließend gleich aus. Ist dein Zug beendet, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Einnahme-Felder



Du könntest dir etwas Taschengeld dazu verdienen. Du erhältst das entsprechende Geld von der Bank und legst es vor dir ab.

Ausnahme:

Erreichst du das Flohmarkt-Feld, kauft dir jeder Spieler etwas für 1 € an deinem Flohmarkt-Stand ab.



Du bekommst Geld geschenkt oder hast welches gefunden. Du legst es direkt in dein Sparschwein.



Ausgabe-Feld



Du kaufst dir etwas von deinem Taschengeld und musst die entsprechende Summe an die Bank zahlen. Besitzt du nicht mehr genug Geld, musst du Geld aus deinem Sparschwein verwenden, um damit die Ausgabe zu bezahlen. Hast du weder Geld noch Erspartes, dann drücken alle ein Auge zu und du musst nur so viel bezahlen, wie du hast.

Fragezeichen-Feld



Du nimmst dir die oberste Fragezeichen-Karte vom Stapel in der Spielplanmitte. Lies sie laut vor und erfülle, was auf der Karte steht. Anschließend wird die Karte offen neben den Spielplan abgelegt. Dieser Stapel wird neu gemischt, sobald der erste Stapel verbraucht ist.

Hinweis: Für die Aktionskarten „Einnahme“, „Ausgabe“ und „Sparen oder Kaufen“ gelten dieselben Regeln wie für die jeweiligen Spielplanfelder.

Sparen oder Kaufen-Feld



Erreichst du eines dieser Felder, kannst du dein Geld entweder sparen oder dir etwas dafür kaufen. Zum Sparen nimmst du so viel von deinem Geld, wie du sparen möchtest, und legst es in dein Sparschwein.

Möchtest du mit deinem Geld etwas kaufen, kannst du dir einen Wunsch für 5 € oder 10 € erfüllen. Zahle hierzu den entsprechenden Betrag an die Bank und nimm dir die oberste Karte vom jeweiligen Stapel auf dem Spielplan. Lege die Karte vor dir ab.

Hinweis: Das Geld in deinem Sparschwein vermehrt sich von selbst, da du am Ende jeder Runde eine Belohnung für gutes Sparen bekommst. Aber Achtung: Hast du während des Spiels kein Geld mehr zum Bezahlen, musst du an dein Erspartes, d.h. du musst das Geld aus deinem Sparschwein verwenden.

Gekaufte Dinge sind im weiteren Spielverlauf sicher, d.h. du darfst sie behalten, auch wenn du während des Spiels kein Geld mehr zum Bezahlen hast.

Startfeld

START

Jedes Mal, wenn du auf oder über dieses Feld ziehst, bekommst du:

- 5 € von der Bank
- eine Belohnung für dein Erspartes



Und vergiss nicht, dir eine Rundenkarte zu nehmen.

Immer wenn du über das Startfeld ziehst oder darauf landest, bekommst du:

- 5 € Taschengeld von der Bank für die nächste Runde und
- eine Belohnung für gutes Sparen, je nachdem wie viel Taschengeld du sparen konntest (siehe Tabelle unten).

Erspartes	Belohnung
0,00 bis 5,00 €	50 Cent
5,01 bis 10,00 €	1 €
10,01 bis 15,00 €	1,50 €
15,01 bis 20,00 €	2,00 €
usw. in 5 €-Schritten	usw. in 50 Cent-Schritten



Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, nimmst du dir noch eine Rundenkarte und führst die Aktion des Zielfelds aus, falls du über das Startfeld gezogen bist.

Hinweis: Mithilfe der Rundenzähler-Karte wisst ihr immer, wie viele Runden ihr schon mit eurer Spielfigur gelaufen seid.



Spielende

Das Spiel endet dann, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Wenn ein Spieler als Erster zum dritten Mal über das Startfeld zieht. Dieser Spieler erhält noch einmal 5 € Taschengeld. Ist er nicht direkt auf das Startfeld gezogen, wird die Aktion seines Zielfelds nicht mehr ausgeführt.
ODER
- Alle Kaufkarten sind aufgebraucht. Das Spiel endet sofort.

Und dann wird auch schon abgerechnet.

Zunächst erhalten alle Spieler, die Geld in ihrem Sparschwein haben, eine Belohnung für ihr Ersparnis (s. Tabelle auf Seite 3). Dann zählt jeder Spieler sein Bargeld, sein Ersparnis und den Wert seiner gekauften Dinge zusammen. Gewonnen hat der Spieler mit dem größten Vermögen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Hinweis: Probiert doch mal, euer Kleingeld vor dem Zusammenzählen in größere Münzen und Scheine zu wechseln. Das erleichtert das Rechnen und hilft euch dabei, die Münzen und Scheine besser kennen zu lernen. So seid ihr gleich bestens für den nächsten Einkauf im echten Leben gewappnet!

Wechseltabelle

 5 Cent-Münze	   2 x 2 Cent + 1 Cent
 10 Cent-Münze	  2 x 5 Cent
 20 Cent-Münze	  2 x 10 Cent
 50 Cent-Münze	   2 x 20 Cent + 1 x 10 Cent
 1 €-Münze	  2 x 50 Cent
 2 €-Münze	  2 x 1 €
 5 €-Schein	   2 x 2 € + 1 x 1 €
 10 €-Schein	  2 x 5 €-Schein
 20 €-Schein	  2 x 10 €-Schein
 50 €-Schein	   2 x 20 €-Schein + 1 x 10 €-Schein

Illustration: Peter Braun
 Grafik Design & 3D: designstudio1.de
 Redaktion: Julia Häusler-Kun
 Made in Germany
 Änderungen vorbehalten

Art.-Nr. 40536

Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstr. 21
 D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

