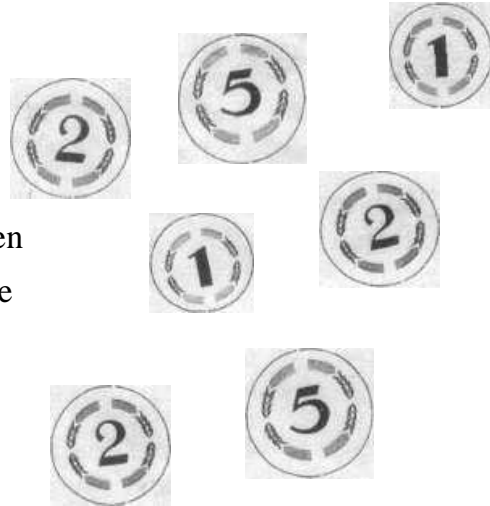


# Taschengeld-Spiel

für 2 — 6 Spieler

ab 6 Jahren

- Spielinhalt:**
- 1 Spielplan
  - 6 Spielfiguren
  - 1 Würfel
  - 25 Überraschungskarten
  - 8 Sparbuchgutscheine
  - 1 Tafel Spielgeld
  - 1 Spielanleitung



## Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird aufgeklappt und auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Feld „START“.

Der Kartenstapel enthält 25 Überraschungskarten und 8 Sparbuchgutscheine. Die Überraschungskarten werden gut gemischt und als Stapel mit den roten Rückseiten nach oben, in die Mitte des Spielplanes gelegt.

Ein Spieler übernimmt die Kasse (Kassenwart). Dazu benötigt er den Deckel der Spieleverpackung, in diesen drückt er die Tafel mit Spielgeld aus. Die 8 Sparbuchgutscheine legt er ebenfalls in die Kasse. Ansonsten nimmt der Kassenwart, wie jeder andere Spieler am Spiel teil.

Vor dem ersten Würfeln erhält jeder Spieler 2,00 als Taschengeld.

## Würfeln und Ziehen:

Gewürfelt und gezogen wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Würfelt man eine 6, darf nochmals gewürfelt und gezogen werden.

## Spielfelder:

Auf einem Feld dürfen beliebig viele Spielsteine stehen.

**Startfeld.** Erreichst Du dieses Feld oder ziehst darüber hinweg, so erhältst Du 2,00 Taschengeld.

**1. Eckfeld „Sparbuch“.** Kommst Du auf dieses Feld, so kannst Du 2,00 in die Kasse einzahlen. Du erhältst dafür vom Kassenswart einen Sparbuchgutschein, den Du jederzeit wieder einlösen kannst.

Hast Du einen Gutschein erworben und kommst nochmals auf dieses Feld, so erhältst Du jedesmal 0,50 Zinsen von der Bank.

Jeder Spieler kann nur einen Sparbuchgutschein erwerben.

**2. Eckfeld.** Kommst Du auf dieses Feld, so mußt Du nochmals würfeln, ohne jedoch mit Deiner Spielfigur zu ziehen.

Wir nennen diesen Wurf „Glückswurf“, denn er entscheidet über eine Einnahme (Wurf: 4, 5, 6) oder eine Ausgabe (Wurf: 1, 2, 3).

**3. Eckfeld.** Wenn Du auf dieses Feld kommst, mußt Du in der Schule nachsitzen. Du mußt 2 Runden mit dem Würfeln aussetzen.

**Gelbe Felder** sind Einnahme-Felder. Kommst Du auf eines dieser Felder, erhältst Du vom Kassenswart den angegebenen Betrag aus der Kasse.

**Blaue Felder** sind Ausgabe-Felder. Kommst Du auf eines dieser Felder, mußt Du den angegebenen Betrag in die Kasse einzahlen.

Auf allen **orangenen Feldern** mußt Du einmal mit dem Würfeln und Ziehen aussetzen.

Kommst Du auf ein **rotes Feld** mußt Du eine Überraschungskarte ziehen, den Text laut vorlesen und die Anweisung sofort ausführen.

## Spielziel:

Hat ein Spieler 10,00 Taschengeld gespart und erreicht das Feld „START“, so ist das Spiel beendet. Dieser Spieler erhält keine 2,00 mehr.

Gewonnen hat der Spieler, der das größte „Taschengeld-Vermögen“ angesammelt hat.

Nun wünschen wir Euch viel Spaß beim „Geldverdienen“.



Eure

**Altenburg-Stralsunder AG**

