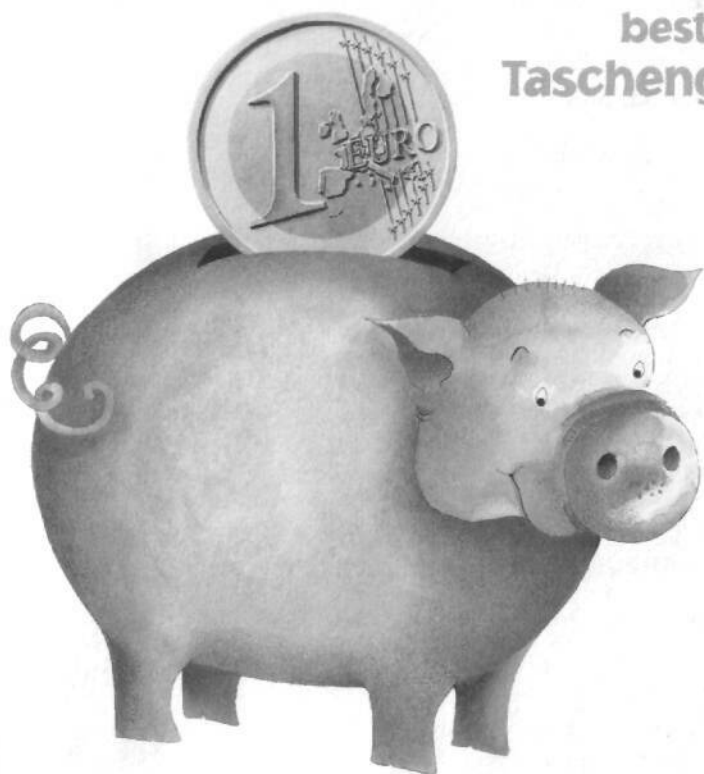


Das
Taschengeld
Spiel

Wer
wird der
beste
Taschengeld-
Manager



Spielanleitung



Viel wert

Mit dieser Spielanleitung erfahrt ihr, wie zwei bis sechs Spieler ab sechs Jahren mit dem "Taschengeld-Spiel" zu Taschengeld-Managern werden.

Hier wird an nichts gespart. Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren in 6 verschiedenen Farben
- 1 Würfel
- 27 Überraschungskarten
- 6 "Sparschweine" (das sind die Karten mit dem Schwein drauf)
- viele EURO-Scheine
- viele EURO-Münzen
- diese Spielanleitung



Ja, ja, das liebe Geld. Spielidee und Spielziel

"Das Geld liegt auf der Straße", heißt es. Von wegen. Meistens ist das nämlich ein ganz schön teures Pflaster. Egal, ob es ein Eis ist oder ein Schwimmbadbesuch - immer geht's dem Taschengeld an den Kragen. Aber hält man die Augen offen, gibt's auch eine Menge günstiger Gelegenheiten, mit denen man mehr aus seinem Taschengeld machen kann. Wie in diesem Spiel.



Hier geht's darum, aus 15 Euro Taschengeld 30 Euro zu machen. Man muss also sein Geld clever einteilen, versuchen, nebenher noch was dazu zu verdienen und sich gut überlegen, wem man mal geldmäßig ("monetär" sagt der Fachmann) unter die Arme greift und wen man lieber zahlen lässt. Wer das am besten kann und so als Erster die 30 Euro zusammen hat, ist der beste Taschengeld-Manager.

Vom Taschengeld-Manager zum Bankdirektor? Spielvorbereitung

- Ihr breitet den Spielplan aus und legt ihn in die Mitte.
- Jeder sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das START-Feld.
- Die Überraschungskarten mischen und verdeckt auf eins der beiden Felder in der Spielplanmitte legen.
- Jeder Spieler bekommt eine Sparschwein-Karte und legt sie vor sich.
- Einer wird zum Bankdirektor ernannt. Er verwaltet während des ganzen Spiels nicht nur sein eigenes Geld, sondern auch die Bank. Aus dieser zahlt er zu Beginn den Startbetrag an alle. Und zwar 15 Euro Taschengeld, die jeder vor sich legt, und 1,50 Euro, die unter die jeweiligen Sparschwein-Karten kommen.
- Dann fängt der Bankdirektor an, anschließend geht's im Uhrzeigersinn weiter.



So wird das Sparschwein fett. Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seiner Spielfigur so viele Felder in Pfeilrichtung vor, wie der Würfel Punkte zeigt. Ist das Feld schon besetzt, stellt man sich einfach dazu. Nach einer "6" darf man nicht noch einmal würfeln.

Manche Felder, auf denen ihr landet, können euch teuer zu stehen kommen, andere wiederum machen euch reicher. Wie auch immer, man muss laut vorlesen, was auf den Feldern steht und es anschließend gleich ausführen.

- Steht da z.B. "Einnahme", heißt das immer, dass man das entsprechende Geld von der Bank erhält. Und ist von "Ausgabe" die Rede, muss man die Summe an die Bank zahlen.
- Die Felder mit einem Fragezeichen sind die Überraschungsfelder. Erreicht man eines dieser Felder, zieht man die oberste Überraschungskarte, liest sie laut vor und erfüllt, was auf der Karte steht. MUSS man dabei über START ziehen, bekommt man keine 5 Euro, sondern nur den Betrag, der auf der Karte steht. Die Aufgabe auf dem Feld, auf das man nun gezogen ist, wird nicht mehr ausgeführt.

Anschließend wird die Karte offen auf dem zweiten Feld in der Spielplanmitte abgelegt. Dieser Stapel wird neu gemischt, sobald der erste verbraucht ist.

- Auf manchen Karten und Feldern ("Du und ?") muss man sich entscheiden, welchen Mitspieler man auswählt, um eine bestimmte Aktion durchzuführen. Da heißt es gut aufpassen, wem man was zugute kommen lässt (meistens dem, der am wenigsten hat) oder wem man schaden kann (meistens dem, der am meisten hat).

Geld, das man einnimmt, kommt zu dem Geld, das offen vor einem liegt. Wenn es gespart werden soll, wird darauf ausdrücklich hingewiesen. Es ist immer gut, den Überraschungseffekt auf seiner Seite zu haben, und so sollte man darauf achten, dass niemand weiß, wieviel man schon angespart hat. Man sollte allerdings wissen, wie viel Geld im eigenen Sparschwein ist, denn das wird während des Spiels belohnt. Geheim unter die eigene Sparschwein-Karte zu gucken, ist also nicht erlaubt.

Geld, das man ausgibt, nimmt man immer zuerst von seinem offen liegenden Taschengeld. Ist das nicht genug, geht's ans Sparschwein. Ist das noch zu wenig, drücken alle ein Auge zu, und man braucht den Rest nicht zu bezahlen.

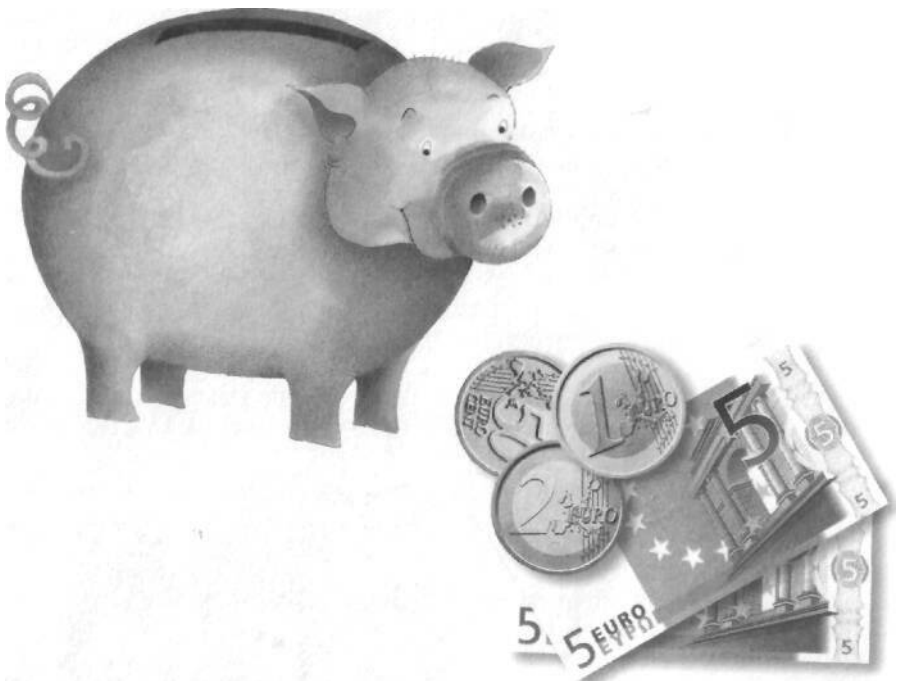


Stimmt die Kasse? Spiel-Ende

Das Spiel ist aus, sobald ein Spieler insgesamt 30 Euro erspielt hat -Taschen- und Spargeld zusammengerechnet. Wie "im echten Leben" auch, muss man also immer einen Überblick über sein Geld haben. Wer das Geld hat, meldet sich gleich, zählt es den anderen vor und ist der beste Taschengeld-Manager, Hat er sich verzählt, zahlt er 4 Euro Strafe, und es wird weitergespielt.

Ganz schön trickreich.

Sei es auf den Überraschungskarten oder auf den Feldern - überall wimmelt es in diesem Spiel von Ideen, wie man mehr aus seinem Taschengeld machen kann. Probiert's doch mal aus!



Der Spiele-Service von Schmidt

Du möchtest noch mehr wissen? Dann werde doch Schmidtspieler! Schicke einfach eine Postkarte mit deinem Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingsspiel an:

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 47 02 25
12311 Berlin

Du bekommst dann immer die neuesten Informationen per Post oder per E-Mail. Weitere Informationen findest du auch unter: www.schridtspiele.de