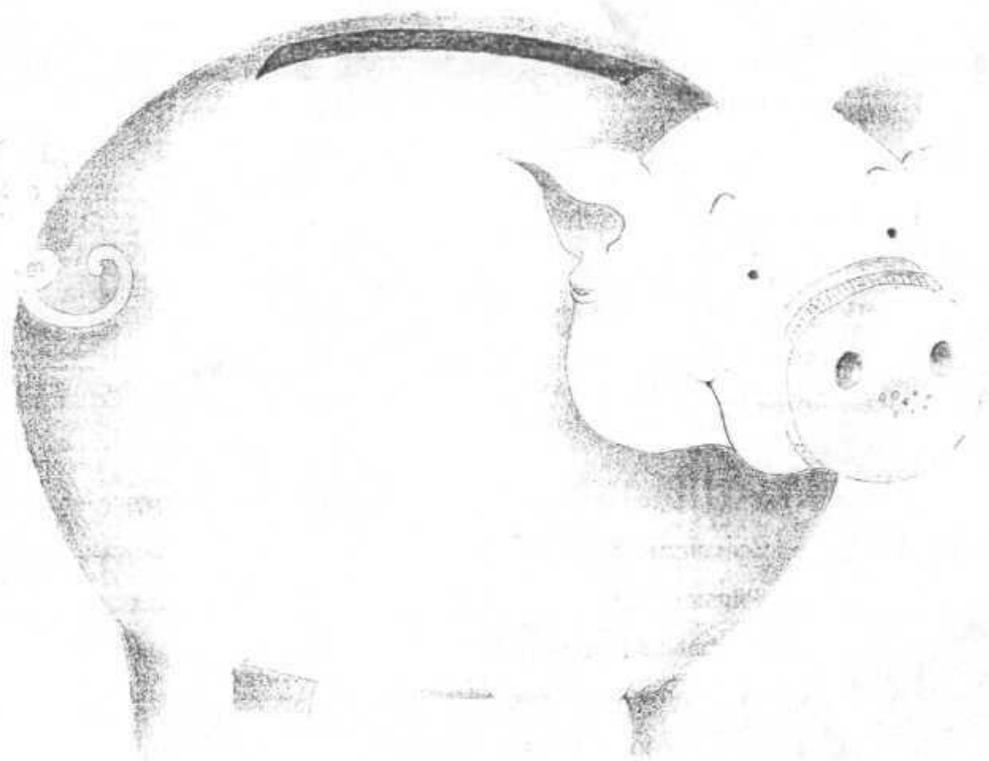


DAS

SPIEL



Spielanleitung



**Schmidt
Spiele**

VIEL WERT.

Mit dieser Spielanleitung* erfährt man, wie zwei bis sechs Spieler ab sechs Jahren mit dem „Taschengeld-Spiel“ zu Taschengeld-Managern werden.

HIER WIRD AN NICHTS GESPART **SPIELMATERIAL**

- 1 Spielbrett,
- 6 Spielfiguren in 6 verschiedenen Farben,
- 1 Würfel,
- 27 Überraschungskarten,
- 6 „Sparschweine“ (*das sind die Pappkarten mit dem Schwein drauf*),
- viele Spielgeldmünzen und
- diese Spielanleitung.

JA, JA, PAS 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 einen Haufen günstiger Gelegenheiten, mit denen man mehr aus seinem Taschengeld machen kann. Wie in diesem Spiel.

Hier geht's darum, aus 20 Mark Taschengeld 40 Mark 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 40 Mark zusammen hat, ist der beste Taschengeld-Manager.

* *Diese Spielanleitung wurde nach den neuen Rechtschreibregeln geschrieben*

VOM TASCHENGELD-MANAGER ZUM

BANKDIREKTOR? SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausbreiten und in die Mitte legen.
- Jeder sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das START-Feld.
- Die Überraschungskarlen mischen und verdeckt auf eins der beiden Felder in der Spielbrettmitte 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 erst mal Geld an alle. Und zwar 20 Mark Taschengeld, die jeder vor sich legt, und 1,50 Mark, die unter die jeweiligen Sparschwein-Karten kommen.
- Dann fängt der Bankdirektor an, anschließend geht's im Uhrzeigersinn weiter.

SO WIRD PAS SPARSCHWEIN FETT. SPIELVERLAUF

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

Manche Felder, auf denen man landet, können einen teuer zu stehen kommen, andere wiederum machen einen reicher. Wie auch immer, man muss laut vorlesen, was auf den Feldern steht, und dann die Aktion gleich durchführen.

- Steht da z. B. Einnahme, heißt das immer, dass man das entsprechende Geld aus der Bank bekommt. Und wird von Ausgabe gesprochen, muss man die Summe an die Bank zahlen.
- Die Felder mit einem Fragezeichen sind die Überraschungsfelder. Kommt man hier drauf, zieht man die oberste Überraschungskarte, liest sie laut vor und macht sofort, was auf der Karte steht. MUSS man dabei über START ziehen, bekommt man keine 12 Mark, sondern nur so viel, wie auf der Karte steht.

Anschießend dreht man die Karte offen auf das zweite Feld in der Spaltbreite (1. oder 2. Ablage) und das Spiel wird neu gemischt, sobald alle Karten umgedreht sind.

- 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 erst mal zu dem Geld, das offen vor einem liegt. Soll es ins Sparschwein, wird das auch extra angesagt. Aber weil beim Geld die Freundschaft aufhört, sollte man dann immer darauf achten, dass keiner sieht, wie viel man schon angespart hat. Nur selber muss man Bescheid wissen, denn so kann man noch mal die eine oder andere Mark extra verdienen. Unter die eigene Sparschwein-Karte zu gucken, ist also jederzeit erlaubt.

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

STIMMT DIE KASSE? **SPIEL-ENDE**

Das Spiel ist aus, sobald einer insgesamt 40 Mark 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, zahlt es den anderen vor und ist der beste Taschengeld-Manager. Hat er sich verzählt, zahlt er 5 Mark Strafe, und es wird weitergespielt.

GANZ SCHÖN TRICKREICH.

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

