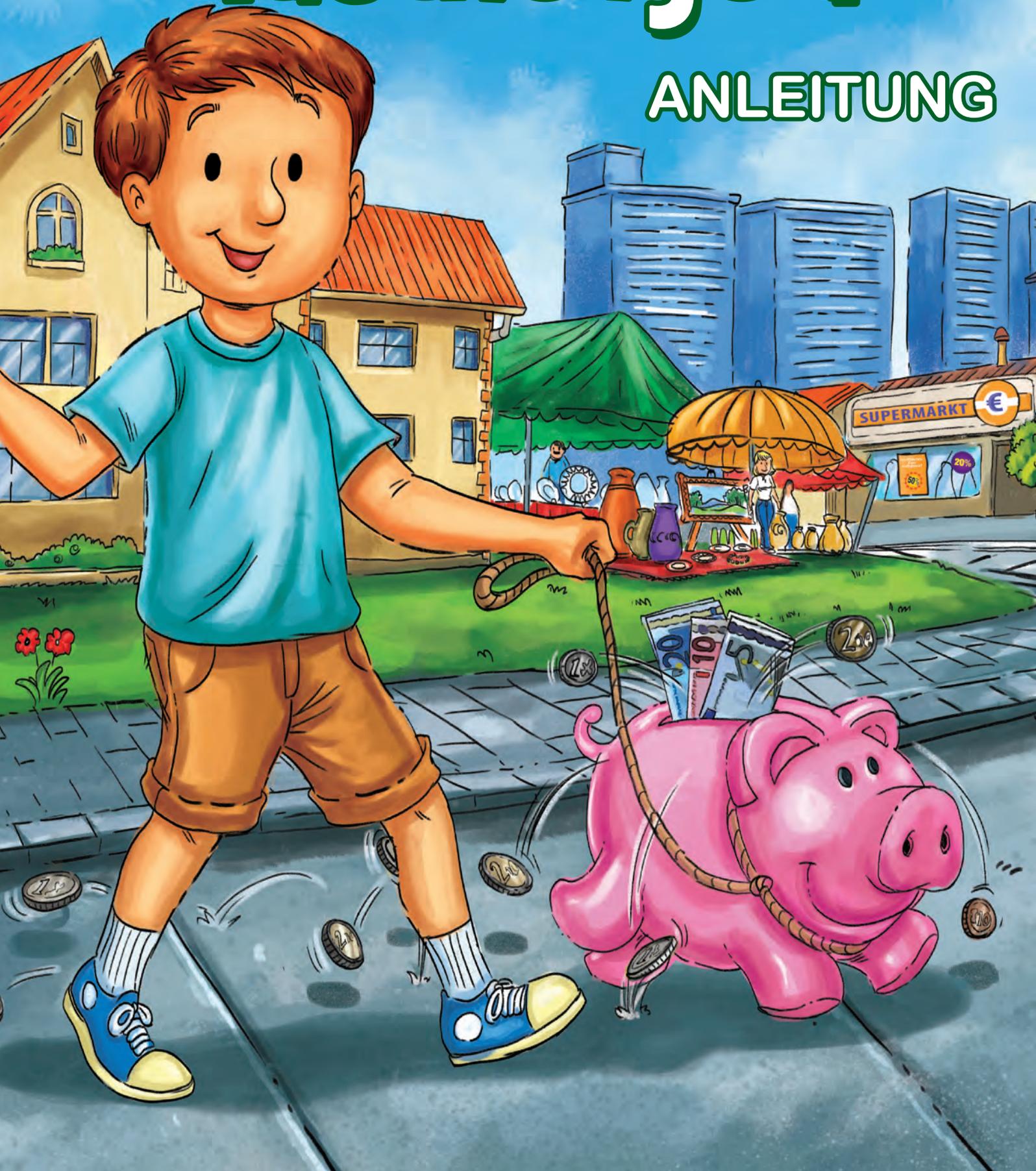


Spaß am  
Lernen 😊

# Mein Taschengeld

ANLEITUNG



## Inhalt

1 Spielplan



6 Spielfiguren



55 Karten



6 Sparmarker



Spielgeld



1 Würfel



## Spielvorbereitung

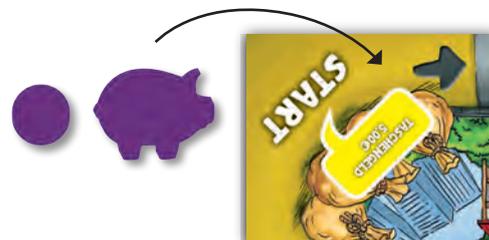
1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.

2. Sortiert die Karten nach den fünf verschiedenen Sorten: (a) Verbrauch, (b) Besitz, (c) Sparen, (d) Geld verdienen und (e) Wunschliste. Mischt die Karten jeder Sorte getrennt voneinander und legt die Stapel der Sorten (a) - (e) verdeckt auf die jeweils passenden Felder (Wolken) des Spielplans.



3. Jeder zieht verdeckt eine Wunschlistenkarte (e) und legt sie offen vor sich ab. Stellt die Spielfiguren auf das Startfeld und legt die Sparmarker vor euch ab.

4. Nehmt euch eine Spielfigur und einen Sparmarker in der gleichen Farbe.



5. Legt den Würfel neben dem Spielplan bereit.



6. Bestimmt einen Spieler, der das Geld der Bank verwaltet und die Ein- und Auszahlungen aller Spieler tätigt. Dieser Spieler kann selbstverständlich auch mitspielen.

7. Jeder bekommt 10 EUR (in beliebiger Stückelung). Alle stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld des Spielplans. Der jüngste Spieler beginnt.



# Spielaufbau (bei 4 Spielern)

1.



3.



7.



## Spielziel

Versucht schnellstmöglich die Wünsche auf eurer Wunschliste zu erfüllen. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel.

### Beispiel:

Um diese Wunschliste zu erfüllen, musst du Karten mit den auf ihr abgebildeten Symbolen sammeln.



# Spielverlauf

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und rückst so viele Felder im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan vor, wie der Würfel anzeigt.

## Beispiel:

Spieler „rot“ würfelt eine 3  und rückt 3 Felder vor.



Nach jedem Würfeln landest du auf einem der 24 Felder des Rundkurses und handelst entsprechend der Bedeutung des Feldes.

## Kaufen:

Hast du ausreichend Geld, **musst** du eine der drei Karten kaufen. Wähle dann eine der Karten, die du bezahlen kannst aus und nimm sie zu dir. Die anderen beiden Karten schiebst du dann unter den Kartenstapel zurück. Den entsprechenden Geldbetrag zahlst du an die Bank. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Nicht kaufen:

Hast du nicht genug Geld, um eine der drei Karten zu kaufen, legst du alle drei Karten zurück unter den Stapel und der nächste Spieler ist an der Reihe

## Für welche Karte entscheide ich mich?

**a) Wunschliste:** Im Idealfall hat die Karte ein Symbol, das auf deiner Wunschliste steht.



**b) Preis:** Du entscheidest dich aufgrund deiner Geldvorräte für einen Gegenstand.

# Bedeutung der einzelnen Felder

## 1. Startfeld

Hier beginnt das Spiel und du erhältst im Weiteren Spielverlauf 5 EUR, wenn du:  
- über das Feld ziehst

### ODER

- darauf zum Stehen kommst.



## 2. ROTE FELDER Kauf zum Verbrauch

Kommst du auf einem dieser Felder zum Stehen, nimmst du dir die obersten 3 Karten des roten Kartenstapels und siehst sie dir an. Die Karten „Kauf zum Verbrauch“ gibt es mit den Symbolen „Essen“  und „Event“ .



### Beispielkarte:

Symbol: Essen

Gegenstand

zu bezahlender Preis für den Gegenstand



## 3. BLAUE FELDER Kauf zum Besitz

Kommst du auf einem dieser Felder zum Stehen, nimmst du dir die obersten drei Karten des blauen Kartenstapels und siehst sie dir an.



Die **Dinge zum Besitz** gibt es mit den Symbolen „Sport“ , „Spielzeug“ , „Kleidung“  und „Technik“ .

### Beispielkarte:

Symbol: Spielzeug

Gegenstand

Zu bezahlender Preis für den Gegenstand (Blauer Preis)

Preis auf dem Flohmarkt



## Kaufen:

Hast du ausreichend Geld, **musst** du eine der drei Karten kaufen. Wähle dann eine der Karten, die du bezahlen kannst aus und nimm sie zu dir. Die anderen beiden Karten schiebst du dann unter den Kartenstapel zurück. Den entsprechenden Geldbetrag zahlst du an die Bank. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Nicht kaufen:

Hast du nicht genug Geld, um eine der drei Karten zu kaufen, dann legst du eine Karte deiner Wahl offen auf das Flohmarktfeld des Spielplans (siehe: 9. Flohmarkt). Die übrigen zwei Karten legst du unter den Stapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Für welche Karte der drei Karten entscheide ich mich?

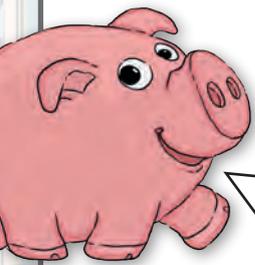
a) **Wunschliste:** Im Idealfall hat die Karte ein Symbol, das auf deiner Wunschliste steht.



b) **Preis:** Du entscheidest dich aufgrund deiner Geldvorräte für den einen Gegenstand.

### WICHTIG:

- Für den Kauf aller Karten gilt:
- Wenn dein Geld ausreicht, muss gekauft werden.
  - Reicht dein Geld nicht, kannst du auch nichts kaufen.
  - Du darfst maximal eine Karte kaufen, auch wenn du über ausreichend Bargeld verfügst und mehrere kaufen könntest.



## 4. GRÜNE FELDER Das Bankfeld

Du bleibst auf einem Bankfeld stehen. Nun gibt es drei Möglichkeiten:

1) Sparkarte kaufen

2) Sparkarte besparen

3) Sparkarte verkaufen



## 1. Sparkarte kaufen:

Besitzt du noch keine Sparkarte, so nimmst du die oberste Sparkarte zu dir und bezahlst 4 € an die Bank. Deinen Sparmarker setzt du auf den gezahlten Wert der Sparkarte. Hast du nicht genug Geld, um die Sparkarte zu kaufen, legst du sie zurück auf den Kartenstapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Sparmarker

**WICHTIG: Du darfst immer nur eine Sparkarte vor dir liegen haben, nie mehrere gleichzeitig.**

## 2. Sparkarte besparen:

Du besitzt bereits eine Sparkarte und bleibst auf einem Bankfeld stehen: Nun rückst du deinen Sparmarker auf den nächsten auf der Karte angegebenen Sparbetrag (immer von unten nach oben).



**WICHTIG: Du rückst nur den Sparmarker auf den nächsthöheren Betrag, du musst kein Geld dafür bezahlen. Landest du auf diesem Feld und hast schon 16 € auf der Sparkarte, so musst du deine Sparkarte verkaufen (siehe „3. Sparkarte verkaufen“).**

## 3. Sparkarte verkaufen:

Bleibst du auf einem Bankfeld stehen, kannst du deine Sparkarte zum aktuellen Sparwert an die Bank verkaufen. Deinen Sparmarker nimmst du zu dir. Die verkaufte Sparkarte legst du zurück auf den Stapel mit den Sparkarten. Landest du wieder auf einem Bankfeld, so musst du wieder eine Sparkarte kaufen (siehe „1. Sparkarte kaufen“).



### Beispiel:

Die neben abgebildete Sparkarte kannst du für 8 € verkaufen.



## 5. ORANGENE FELDER Das Feld Geld verdienen

Bleibst du auf diesen Feldern stehen, ziehst du **die oberste** orangene Karte und folgst den Angaben der Karte. Hast du dein Geld von der Bank ausgezahlt bekommen, legst du die ausgespielte Karte wieder unter den orangenen Kartenstapel.



### Hinweis:

Einige Geldwerte beziehen sich auf den Würfel. Würfel dann erneut und führe die Karte entsprechend aus.

### Beispiel:

Du hast eine drei gewürfelt:  
 $12\text{ €} - \text{Würfel} = 9$



## 6. Das Feld Extrageld

Bleibst du **direkt** auf einem der drei gelben Felder in den Ecken des Spielplans stehen, bekommst du 3,50 EUR aus der Bank.



### WICHTIG:

**Im Gegensatz zum Startfeld, musst du direkt auf dem Feld zum Stehen kommen um dein Taschengeld zu verdienen.**

## 7. Das Feld Happy Birthday

Bleibst du hier stehen, darfst du von deinem linken Nachbarn 2,50 EUR kassieren. Sollte dieser nicht soviel Bargeld besitzen, gibt er dir, dem Geburtstagskind, sein Restgeld.



## 8. Das Feld Geld verloren

Auf diesem Feld musst du die Hälfte deines Münzgeldes an die Bank abgeben.



## 9. Flohmarkt

Landest du auf dem Flohmarktfeld, kannst du entweder

- 1) Karte verkaufen
- ODER**
- 2) Karte kaufen – (nicht beides in einem Spielzug.)



**WICHTIG: Nur blaue Karten dürfen ver- oder gekauft werden! Es darf immer nur eine Karte ge-/verkauft werden.**



### zu 1) Verkaufen:

Du kannst eine deiner Karten, die du nicht benötigst, verkaufen. Du bekommst die Hälfte des auf der Karte angegebenen Kaufpreises aus der Bank ausgezahlt. Deine Karte legst du (offen mit der Abbildung des Gegenstands nach oben) auf die Wolke „Flohmarkt“.

Möchtest oder kannst du keine Karte auf dem Flohmarkt verkaufen, ziehst du die oberste Karte des blauen Kartenstapels und legst sie offen auf den Flohmarkt.

### zu 2) Kaufen:

Du darfst nur **eine** beliebige, ausliegende Karte für die Hälfte des angegebenen Preises kaufen und nimmst sie zu dir.

**WICHTIG: Liegt keine Karte auf dem Flohmarkt, hast du leider Pech gehabt.**

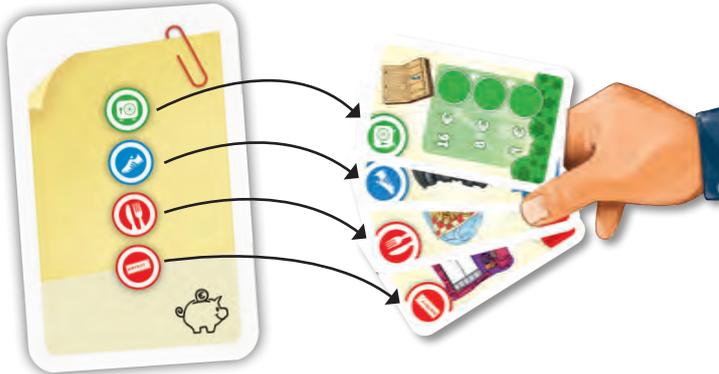
## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seine Wunschliste komplett hat.

Es gibt zwei Möglichkeiten zu gewinnen:

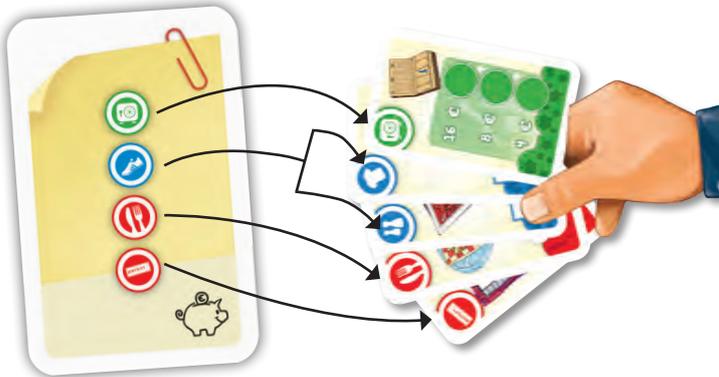
### Möglichkeit 1:

Du hast alle Karten mit exakt den gleichen Symbolen wie auf deiner Wunschliste abgebildet gesammelt.



### Möglichkeit 2:

Dir fehlt eine Karte/Symbol?  
Ein fehlendes Symbol kannst du mit zwei anderen Symbolen der gleichen Farbe ersetzen.



Dies wird von allen Mitspielern nochmals kontrolliert. Sollte der vermeintliche Gewinner sich getäuscht haben, wird weitergespielt.

## FAQ

### Wie viele Karten darf ich auf einmal kaufen?

- Du darfst immer nur eine Karte pro Spielzug kaufen, auch wenn du genug Bargeld für den Kauf von mehreren Karten hättest.

### Kann ich einen Spieler „herauswerfen“?

- Landest du auf ein Feld, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht, stellst du deine Spielfigur dazu, d.h. Figuren können nicht geschlagen werden.

### Was ist, wenn ich kein Geld mehr habe?

- Besitzt du kein Bargeld, kannst du auch nichts kaufen, wenn du auf einem der entsprechenden Felder landest. Du musst allerdings auch nicht deine bereits gekauften Karten verkaufen, um an Bargeld zu kommen.

### Darf ich mir Geld leihen?

- Du darfst keine Schulden machen!

### Was mache ich, wenn die Symbole, die ich brauche, nicht mehr da sind?

- Sind im Laufe des Spiels keine Karten eines Symbols da, kannst du bei den Sorten „Verkauf zum Besitz“ oder „Sparen“ darauf hoffen, dass ein Mitspieler seine Karte wieder verkauft und damit ins Spiel zurück bringt **oder** du sammelst 2 andere der gleichen Sorte.

### Darf ich Karten kaufen, die nicht auf dem Wunschzettel stehen?

- Du kannst selbstverständlich mehr Karten der Sorte „Sparen“, „Kauf zum Verbrauch“ und „Kauf zum Besitz“ haben, als auf dem Wunschzettel stehen. Sie spielen allerdings zum Erreichen des Sieges keine Rolle.

### Was passiert, wenn ich das Geld nicht passend habe?

- Du darfst jeder Zeit mit der Bank wechseln.

