

Spielanleitung

Art.-Nr.: 607-6345



**Zahl der Spieler:**

2 bis 6

**Alter:**

ab 6 Jahren

**Autor:**

Michael Rüttinger

**Grafik & Design:**

Johann Rüttinger, Bernd Dümler, Nicole Klapperstück

**Illustrationen:**

Heidemarie Rüttinger

**Inhalt:**

Spielplan 440 x 330 mm

55 Taschengeld-Karten

Spielgeld in ausreichender Stückelung (Euro-Scheine

und Euro-Münzen)

6 Spielfiguren

1 Augenwürfel

Spielanleitung

## Vorwort für Eltern, Erzieher und Kinder!

Zum Glück gibt es keine Vorschriften, wie hoch das wöchentliche oder monatliche Taschengeld für die Kids in den unterschiedlichen Altersstufen sein muss. Denn die Höhe des Taschengeldes liegt ganz im Ermessensspielraum der Eltern. Laut Statistik schwankt es zwischen 1 Euro und weit über 50 Euro im Monat, je nach Alter und Einkommen der Eltern.

In diesem Spiel wird versucht, den Kindern – ohne dass diese pädagogische Absicht den Spielwert beeinträchtigen würde – die unterschiedliche Handhabung von Taschengeld zu vermitteln.

Der Umgang mit dem eigenen Taschengeld steht in diesem Spiel auf folgenden vier Säulen:

**1. Geld ausgeben:** Hier kauft sich das Kind meist Dinge zum Essen oder Trinken, geht zu Veranstaltungen (Popkonzert oder Fußballspiel) oder erwirbt Dinge, die sehr schnell an Wert verlieren. Es ist dabei keineswegs gesagt, dass so etwas »sinnlos« sei oder dass man darauf verzichten sollte. Im Spiel ist es gar nicht möglich, dies zu umgehen. Eines wird den Spielern jedoch klar: Das Geld ist weg und es bleibt kein Gegenwert.

**2. Sinnvolles kaufen:** Hier kauft sich das Kind Dinge, die – mit den Augen der Kinder betrachtet – deshalb als »sinnvoll« eingestuft wurden, weil sie ihren Wert nicht sofort verlieren. Wie im richtigen Leben könnte man sie sogar an Freunde mit einem gewissen Verlust weiterverkaufen oder auf dem Flohmarkt anbieten.

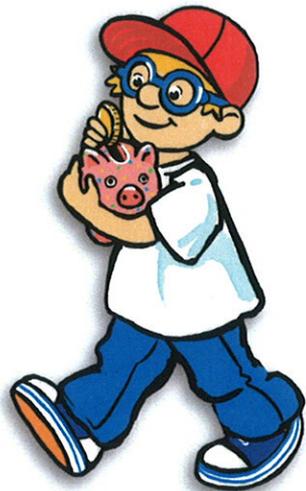
Auch hier liegt die Absicht nicht in einer Beurteilung der Gegenstände, sondern darin, dass hier immer noch ein materieller Gegenwert vorhanden ist.

**3. Geld sparen:** Der Wert des Sparens wird besonders betont, denn eine »Sparkarte« verdoppelt ihren ursprünglichen Wert am Ende des Spieles. Und auch wenn man sie vor Spielende wieder in Bargeld umsetzt, hat man einen Zinsgewinn – der spieltechnisch bedingt – relativ hoch ausfällt. Das ist aber durchaus vertretbar, da ja die Laufzeit nicht berücksichtigt ist.

**4. Geld verdienen:** Hier wurden Tätigkeiten gesucht, die im wirklichen Leben tatsächlich mit Bargeld belohnt werden. Manche Wochenzeitungen oder Kaufmärkte könnten ohne die jugendlichen Austräger ihre Werbung gar nicht realisieren. Keinesfalls soll jedoch durch die im Spiel vorkommenden Tätigkeiten für die Kinder ein Anspruch für eine Bezahlung im wirklichen Leben abgeleitet werden, denn am edelsten ist es immer noch, wenn man Mutti oder Papi ganz selbstverständlich hilft.

## Rechnen lernen mit »Mein Taschengeld«

Ein ganz besonderer Nebeneffekt des Spieles liegt darin, dass Kinder mit Geld rechnen lernen. Dies ist ja ab der 2. Jahrgangsstufe ein Lernplanziel aller Grundschulen.



Somit kann dieses Spiel auch gut in der Schule als Freiarbeits-Spiel eingesetzt werden. Auf dem Spielplan sind immer wieder auftauchende Multiplikationen aufgedruckt, so dass auch Sechsjährige keine Schwierigkeiten haben werden.

Einzig und allein das Addieren der Gesamtsumme am Schluss des Spieles ist für die Jüngsten wahrscheinlich zu schwierig. Hier helfen aber größere Kinder den Kleinen oder Mutti rechnet das Ganze schnell aus.

Es geht ja schließlich um die wichtige Frage, wer das Spiel gewonnen hat.

Viel Spaß mit »Mein Taschengeld«!

### Spielvorbereitung

Zuerst werden die 55 Taschengeld-Karten nach den vier verschiedenen Gebieten sortiert. Das ist kein Problem, da die Rückseiten und auch die Balken der Vorderseiten in den Farben Rot, Gelb, Grün und Blau diese Arbeit sehr erleichtern.



Die roten Karten »Geld ausgeben« werden gemischt und verdeckt auf das entsprechende rote Feld des Spielplanes gelegt.

Die blauen Karten »Sinnvolles kaufen« werden ebenfalls offen in einem Pack auf das entsprechende blaue Feld des Spielplanes gelegt.

Auch hier suchen sich die Spieler jeweils beliebige Karten aus, um sie zu kaufen, oder legen Karten nach einem Verkauf wieder zurück.

Die gelben Karten »Geld sparen« werden in einem Pack offen auf das entsprechende gelbe Feld des Spielplanes gelegt.

Man kann sich dann während des Spieles entweder eine 5 EURO-, eine 10 EURO- oder eine 25 EURO-Sparkarte erwerben.

Deshalb bleibt der Pack offenliegen, damit man eine gewünschte Karte schnell findet.

Die Karten »Geld verdienen« werden ebenfalls gemischt und verdeckt auf das entsprechende grüne Feld des Spielplanes gelegt.

Dann wird ein Spieler bestimmt, der während des Spieles die Rolle des »Bankhalters« übernimmt. Er bekommt das gesamte Geld, also die Scheine und Münzen, und tätigt die Ein- und Auszahlungen aller Spieler, darf natürlich selbst auch mitspielen.

Jeder Spieler bekommt 5 EURO als Startkapital und erhält eine Spielfigur, die er zu Beginn des Spieles auf das Startfeld des Spielplanes stellt.

*Hinweis:*

*Die Stückelung des Geldes kann für jeden Spieler unterschiedlich sein.*

Nun muss nur noch um die höchste Zahl gewürfelt werden, damit feststeht, wer mit dem Spiel beginnen darf.

### Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, so viel Geld und Sachwerte wie möglich in den Besitz zu bekommen, und so wenig wie möglich Geld auszugeben (was natürlich in erster Linie vom Würfelglück abhängig ist).

Denn wer zum Schluss den größten Besitz – in Form von Bargeld, Sparkarten und Sachwerten (»Sinnvolles kaufen«) hat, ist der Gewinner des Spieles. Das ist gar nicht so einfach, denn »Taschengeld« gibt es nicht immer regelmäßig und es kommt schon mal vor, dass man Geld verliert oder verleiht und nicht wieder bekommt. Zum Glück kann man sich immer wieder Geld dazuverdienen ...

### Spielverlauf

**Würfeln und Ziehen:** Grundsätzlich hat jeder Spieler einen Wurf mit dem Würfel, wenn er an der Reihe ist. Wer eine Sechs wirft, ist noch einmal an der Reihe. Nach jedem Wurf zieht der Spieler mit seiner Spielfigur in Pfeilrichtung (gegen den Uhrzeigersinn) so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat.

Nach jedem Zug landet man also auf einem der 24 Felder des Rundkurses und handelt entsprechend der **Bedeutung des Feldes:**



**Das Startfeld:** Auf dem Startfeld beginnt für jeden Spieler das Spiel. Außerdem bekommt jeder Spieler jedesmal, wenn er über dieses Feld zieht oder darauf zum Stehen kommt, sein Grundtaschengeld von 5 EURO. Man »verdient« also pro Runde auf jeden Fall 5 EURO – egal ob man darauf zum Stehen kommt oder darüberzieht. Die Spieler müssen das Grundtaschengeld aber selbst einfordern!



**Das Feld »Geld ausgeben«:** Wer auf diesem Feld zum Stehen kommt, zieht die oberste Karte der verdeckt liegenden, roten Karten »Geld ausgeben«.

Es geht dabei immer um eine Ausgabe ohne Gegenwert. Der Spieler muss den entsprechenden Geldbetrag an die Bank zahlen und die Karte kommt unter den Stoß zurück. Wer kein oder nicht genügend Bargeld besitzt, muss eventuelle Sparkarten oder Karten »Sinnvolles kaufen« wieder an die Bank verkaufen. Wer auch das nicht hat, zahlt alles, was er bar besitzt.



**Das Feld »Sinnvolles kaufen«:** Wer auf diesem Feld zum Stehen kommt, kann eine der blauen Karten »Sinnvolles kaufen« erwerben. Dazu darf er sich alle auf dem entsprechenden Feld offen liegenden Karten ansehen, um sich dann für eine Karte zu entscheiden. Der Preis ist je nach Karte sehr unterschiedlich. Bezahlt wird immer der groß gedruckte Preis. Man kann auch auf den Kauf verzichten, wenn man z.B. zu wenig Bargeld hat oder einfach nicht kaufen will. Wer eine solche Karte wieder verkaufen muss oder will, bekommt allerdings immer nur den klein gedruckten Betrag (»Wert am Ende«) ausbezahlt. Er hat also einen kleinen Verlust.



**Wichtig:**

*Man kann immer nur eine Karte kaufen, auch wenn man mehr Bargeld zur Verfügung hätte. Die Karten bleiben im Besitz der Spieler, es sei denn man verkauft sie.*

**Das Feld »Geld sparen«:** Wer auf diesem Feld zum Stehen kommt, kann eine der gelben Sparkarten erwerben. Es gibt 5 EUR-, 10 EUR- und 25 EUR-Sparkarten. Die Sparkarten liegen offen und man kann sich für eine Karte entscheiden (die meisten Karten sind 5 EUR-Sparkarten). Wenn von einer bestimmten Sparkarte keine mehr vorhanden ist, kann man hiervon eben keine mehr erwerben. Wer eine Sparkarte während des Spieles wieder verkaufen muss oder will, bekommt den Betrag, der unter dem Stichwort »Vorzeitig« angegeben ist. Bei einer 5 EUR-Sparkarte bekommt man z.B. 6 EUR vorzeitig ausbezahlt.



**Wichtig:** *Man kann immer nur eine Karte kaufen, auch wenn man mehr Bargeld zur Verfügung hätte. Die Karten bleiben im Besitz der Spieler, es sei denn man verkauft sie.*

**Das Feld »Geld verdienen«:** Wer auf diesem Feld zum Stehen kommt, zieht die oberste der auf dem entsprechenden Feld liegenden, grünen Karten und kassiert dann für »seine Leistung« das entsprechende Geld. Bei den meisten Karten ist dieser »Lohn« immer gleich, bei einigen aber ist er vom Würfelwert abhängig. Der Spieler bekommt in einem solchen Fall den angegebenen Betrag mal die gewürfelten Augen.



**Beispiel:** *Der Betrag ist 2,50 EUR und der Spieler war mit einer »4« auf das Feld gekommen.  $2,50 \times 4 = 10$ . Der Spieler bekommt dann 10 EUR. Die Karte kommt anschließend wieder unter den Stapel.*

**Das Feld »Taschengeld«:** Diese Eckfelder sind die schönsten Felder des Rundkurses. Wer direkt auf einem solchen Eckfeld zum Stehen kommt, darf Taschengeld kassieren. Wieviel er bekommt, hängt von seinem Würfelwert ab, mit dem er auf das Feld gekommen ist. Bei einer »1« bekommt der Spieler 2,50 EUR, bei einer »2« bekommt er  $2,50 \text{ EUR} \times 2 = 5 \text{ EUR}$ , bei einer »3« bekommt er  $2,50 \text{ EUR} \times 3 = 7,50 \text{ EUR}$  usw. Der Höchstwert ist 15 EUR bei einer »6«. Damit man nicht rechnen muss, sind auf dem Spielplan die Multiplikationen abgedruckt (für die jüngsten Spieler).



*Wichtig: Man bekommt – im Gegensatz zum Startfeld – kein Taschengeld, wenn man nicht direkt darauf zum Stehen kommt, sondern nur darüberzieht.*

**Das Feld »Happy Birthday«:** Ein beliebtes Feld. Wer darauf zum Stehen kommt, darf von jedem Spieler EUR 2,50 kassieren. Sollte ein Spieler nicht so viel Bargeld besitzen, muss er Sparkarten oder »Sinnvolles kaufen«-Karten an die Bank verkaufen, um Bargeld zu bekommen. Ist auch das nicht möglich, muss man dem »Geburtstagskind« eben alles geben, was man hat. Je mehr Spieler, desto mehr Geld gibt es auf diesem Feld.



**Das Feld »Geld verliehen«:** Ein schlechtes, aber auch ein gutes Feld! Je nachdem ... Wer zuerst darauf zum Stehen kommt, muss die Hälfte seines Bargeldes in die Mitte des Spielplanes legen; man hat einem »guten Freund« Geld geliehen. Ob man es wiederbekommt, ist die andere Frage ...

Wer als nächstes auf das Feld kommt, hat Glück und darf das Geld aus der Mitte kassieren (auch wenn er es gar nicht verliehen hatte).

Der folgende Spieler hat wieder Pech, denn er muss wieder die Hälfte seines Bargeldes in die Mitte legen, während der darauf folgende Spieler wieder Glück hat usw. Vor dem Ausrechnen der Hälfte, darf man sein Bargeld auf ganze EUR abrunden. (Wer z.B. 16,80 EUR besitzt, rundet auf 16 EUR ab, die Hälfte ist dann 8 EUR).

*Wichtig: Sparkarten und »Sinnvolles kaufen«-Karten sind bei diesem Feld nicht betroffen. Es ist also gefährlich, wenn man viel Bargeld »rumliegen« hat. Lieber »sparen« oder »Sinnvolles kaufen«!*



**Das Feld »Geld verloren«:** Eindeutig das schlechteste Feld des Rundkurses. Wer darauf zum Stehen kommt, muss die Hälfte seines Bargeldes in die Bank zahlen. Vor dem Ausrechnen der Hälfte, darf man sein Bargeld auf ganze EURO abrunden. (Wer z.B. 16,80 EUR besitzt, rundet auf 16 EUR ab, die Hälfte ist dann 8 EUR).

*Wichtig: Sparkarten und »Sinnvolles kaufen«-Karten sind bei diesem Feld nicht betroffen. Es ist also gefährlich, wenn man viel Bargeld »rumliegen« hat. Lieber »sparen« oder »Sinnvolles kaufen«!*



## Weitere wichtige Spielregeln

1. Wenn man auf ein Feld kommt, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht, passiert nichts. Es wird also nicht geworfen o.ä.
2. Man kann jederzeit bei der Bank oder bei anderen Spielern Geld wechseln, wenn das nötig ist.
3. Wer kein Bargeld besitzt, jedoch Sparkarten oder »Sinnvolles kaufen«-Karten besitzt, muss von diesen Karten welche verkaufen, wenn er etwas bezahlen muss (z.B. beim »Geld ausgeben«).
4. Es werden keine Schulden gemacht. Wer kein oder nicht genügend Bargeld besitzt und auch keine Sparkarten oder »Sinnvolles kaufen«-Karten besitzt, muss eben warten, bis er wieder auf ein Taschengeldfeld kommt oder auf ein Feld »Geld verdienen«.
5. Wenn keine Sparkarten oder »Sinnvolles kaufen«-Karten mehr vorhanden sind, weil sie alle im Besitz der Spieler sind, kann man so lange nicht mehr »sparen« oder »Sinnvolles kaufen«, bis vielleicht ein Spieler eine solche Karte wieder verkaufen muss. Sie würde dann wieder zum Kauf freistehen.

## Ende des Spieles

Schon vor Beginn des Spieles muss ans Ende gedacht werden: Es muss nämlich ein Spieler bestimmt werden (am besten der Bankhalter), der mit einer kleinen Strichliste mitzählt, wie oft er mit seiner Spielfigur über »START« gekommen ist. Denn das Spiel ist zu Ende, wenn dieser Spieler fünf Runden absolviert hat. Jetzt wird der Besitz jedes Spielers gezählt. Dazu addiert man das Bargeld, den Endwert der Sparkarten und den Endwert der »Sinnvolles kaufen«-Karten. Wer dabei die höchste Summe hat, gewinnt das Spiel. (Die Großen helfen hier den Kleinen, die noch nicht so gut rechnen können, beim Zusammenzählen!)

## Spielvarianten

1. Selbstverständlich kann man für ein Spiel auch mehr oder weniger als fünf Runden vereinbaren. Das ergibt dann längere oder kürzere Spiele.
2. Man kann auch vereinbaren, dass ein Spieler – wenn er auf das Feld »Geld sparen« gekommen ist, nicht nur eine Sparkarte kaufen darf, sondern so viele wie er bezahlen kann. Auch beim Kauf der »Sinnvolles kaufen«-Karten kann man vereinbaren, dass man mehr als nur eine Karte erwerben darf, wenn man das entsprechende Bargeld hat.
3. Man kann das Grundtaschengeld, das man auf »START« bekommt, erhöhen oder senken.
4. Man kann vereinbaren, dass man immer dann, wenn man auf ein Feld kommt, auch dem bereits eine Spielfigur steht, dem Besitzer EUR 5.- (oder mehr) bezahlen muss.
5. Und wer noch eine gute Idee hat, darf sie selbstverständlich als Spielvariante ausprobieren ...

*Und nun viel Spaß und viel Taschengeld bei »Mein Taschengeld«!*





NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1 | 90765 Fürth | [www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

*Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.  
Adresse bitte aufbewahren.*