

SPIELMATERIAL UND SPIELAUFBAU



Schwein gehabt!

ab 6 Jahre, für 2 – 4 Spieler Einfache Spielvariante

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und eine Sparschwein-/Sparbuch-Karte in seiner Spielerfarbe. Legt die Karte mit der **Sparschwein-Seite** nach oben vor euch ab. Übrige Sparschwein-/Sparbuch-Karten und Spielfiguren kommen aus dem Spiel. Zusätzlich bekommt jeder Spieler noch **2 Euro**. **Wichtig:** Das ist euer **Taschengeld!** Legt das Geld **neben** eure Sparschwein-Karte.

Nun baut ihr das Spielfeld kreisförmig auf. Legt zuerst die **Taschengeld-Start-Karte** mit der **grünen Sparschwein-Seite** nach oben in die Tischmitte. Daran anschließend legt ihr im Uhrzeigersinn (Pfeilrichtung) so wie abgebildet folgende Karten aus:

Freizeit (🕒), Nascherei (🍷), Ereigniskarte (❓), Wunsch (🏠), Geld verdienen (👉), Ereigniskarte (❓), Freizeit (🕒), Nascherei (🍷), Ereigniskarte (❓), Wunsch (🏠) und Geld verdienen (👉).

Achtet darauf, dass die **Aktionskarten** mit der **grünen Seite** und die **Ereigniskarten** mit der **Fragezeichen-Seite** nach oben zeigen.

Die übrigen Aktions- und Ereigniskarten trennt ihr nach **Symbolen** und bildet damit **fünf Stapel**, die ihr neben das Spielfeld legt. Das sind eure **Nachziehstapel**. Achtet darauf, dass die **roten Seiten** der Aktionskarten und die **Fragezeichen-Seiten** der Ereigniskarten nach oben zeigen.



Stellt die **Spielfiguren** neben die Taschengeld-Start-Karte. Der jüngste Spieler bekommt den **Würfel**. Die **Kasse** mit den Münzen und den Geldscheinen stellt ihr neben die Nachziehstapel. **Tipp:** Lasst die Kasse bei den ersten Spielen von einem Erwachsenen oder von einem älteren Spieler verwalten.

SPIELZIEL

Wer als Erster je 1 Karte „Wunsch“, „Freizeit“ und „Nascherei“ gekauft sowie 3 Euro in seinem Sparschwein gespart hat, gewinnt.

LOS GEHT'S!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Wer am Zug ist, würfelt und führt anschließend folgende Aktionen der Reihe nach aus:

1. Spielfigur ziehen

Zieh deine Spielfigur um die **gewürfelte Augenzahl** von Karte zu Karte im Uhrzeigersinn (Pfeilrichtung) weiter. Karten, die von Spielfiguren besetzt sind, werden mitgezählt. Steht neben der letzten Karte eine Spielfigur, wird sie jedoch übersprungen. Stell deine Spielfigur neben die nächstmögliche freie Karte. Je nach Spieleranzahl kann es sein, dass du am Ende auch mehrere Karten überspringen musst.

Hast du ein **Sparschwein** gewürfelt, darfst du **bis zu 6 Karten** weiterziehen. Du musst jedoch mindestens 1 Karte vorrücken. Stell deine Figur auf die nächstmögliche freie Karte. **Tipp:** Schau dir an, wohin du ziehen möchtest: Wo kannst du Geld verdienen? Wo kannst du etwas kaufen, das günstig zu haben ist?

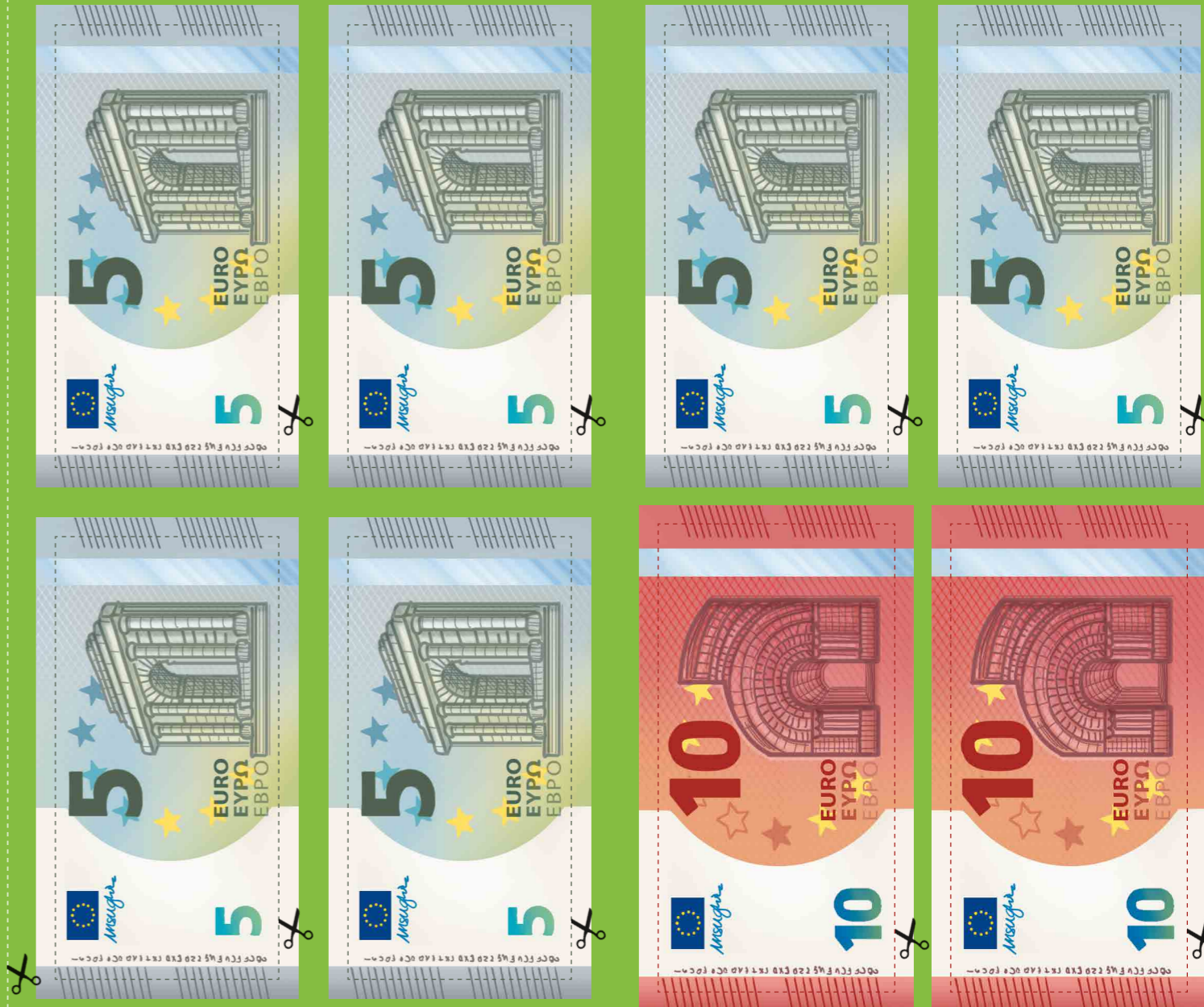
2. Taschengeld bekommen

Bist du neben oder über die **Taschengeld-Start-Karte** gezogen, bekommst du sofort **2 Euro** aus der Kasse. Entscheide nun, ob du die 2 Euro zu deinem Taschengeld legst oder **auf** deine **Sparschwein-Karte**. Du darfst den Geldbetrag auch aufteilen, also einen beliebig großen Teil zum Taschengeld legen und den anderen ins Sparschwein. Wenn du möchtest, darfst du jetzt – und nur jetzt – dein Sparschwein mit noch mehr Taschengeld füttern. Es dürfen jedoch insgesamt **nicht mehr als 3 Euro** im Sparschwein liegen. **Wichtig:** Du darfst während des **gesamten Spiels kein Geld** aus deinem Sparschwein **entnehmen!**

3. Karte einlösen

Wenn du neben der Taschengeld-Start-Karte stehst, passiert weiter nichts. Stehst du neben einer anderen Karte, machst du Folgendes:

Geld verdienen (👉): Nimm dir so viel Geld aus der Kasse, wie auf der Karte angegeben ist. Leg das Geld zu deinem Taschengeld. Danach drehst du die Karte auf die **rote Seite** und legst sie unter den **Nachziehstapel „Geld verdienen“**.



Mein erstes Taschengeld

LIEBE ELTERN!

Ihr Kind lernt in diesem Spiel den selbstständigen Umgang mit Geld. Das Spiel beinhaltet eine **einfache Spielvariante** ab 6 Jahre. Hier wird nur mit ganzen Euro-Beträgen gerechnet. In der **kniffligen Spielvariante** für Kinder ab 8 Jahre werden zusätzlich auch Cent-Beträge eingeführt. Als Hilfe während des Spiels dient die folgende **Wechselgeld-Übersicht**:

20 Cent		
30 Cent		
40 Cent		
50 Cent		
60 Cent		
70 Cent		
80 Cent		
90 Cent		
1 Euro		
2 Euro		
5 Euro		
10 Euro		

Sparfuchs

ab 8 Jahre, für 2 – 4 Spieler

Knifflige Spielvariante

Der Spielaufbau und der Spielablauf sind derselbe, allerdings wird nun mit den **roten Seiten** der **Aktionskarten** gespielt. Dabei gibt es folgende Änderungen:

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler legt seine Sparschwein-/Sparbuch-Karte mit der **Sparbuch-Seite** nach oben vor sich ab. Für den Kartenzug legt ihr zuerst die **Taschengeld-Start-Karte** mit der **roten Sparbuch-Seite** nach oben und anschließend die **Aktionskarten** mit der **roten Seite** nach oben im Kreis aus. Achtet darauf, dass die **Nachziehstapel** der Aktionskarten mit der **grünen Seite** nach oben zeigen.

SPIELZIEL

Wer als Erster **je 1 Karte „Wunsch“, „Freizeit“ und „Nascherei“** gekauft sowie **3,10 Euro** auf seinem **Sparbuch** gespart hat, gewinnt.

SPIELABLAUF

Taschengeld bekommen: Das Taschengeld legst du entweder zum restlichen Taschengeld oder **auf** deine **Sparbuch-Karte** oder du teilst es auf. Hast du im Laufe des Spiels 3 Euro auf dein Sparbuch eingezahlt, bekommst du zusätzlich **10 Cent** aus der Kasse, die du ebenfalls aufs Sparbuch legst.

Karte einlösen: Nachdem du die Karte „Geld verdienen“ eingelöst hast, drehst du sie auf die **grüne Seite** und legst sie unter den Nachziehstapel „Geld verdienen“. Anschließend ziehst du eine neue Karte vom Stapel und legst sie mit der **roten Seite** nach oben in die Kreislücke. Hast du eine Aktionskarte „Wunsch“, „Nascherei“ oder „Freizeit“ eingelöst, legst du sie mit der **roten Seite** nach oben vor dir ab und ziehst eine neue vom jeweiligen Nachziehstapel, die du mit der **roten Seite** nach oben in die Kreislücke legst.

Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Stefan Lohr
Design: atelier198
Redaktion: Elisabeth Sieber-Baskal

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de
Art.-Nr. 710552

Zieh anschließend die oberste Karte dieses Stapels, dreh sie auf die **grüne Seite** und leg sie in die Kreislücke. **Wichtig:** Du darfst während des Spiels **mehrmals** Geld verdienen, so oft, wie du auf eine entsprechende Karte „Geld verdienen“ ziehst.

Wunsch (🦖), Nascherei (🍦), Freizeit (🎮): Willst du dir einen Wunsch erfüllen, dir etwas zum Naschen kaufen oder dir eine Freizeitaktivität gönnen, bezahlst du das von deinem Taschengeld. Leg das Geld in die Kasse. Nimm dir die Karte und leg sie mit der **grünen Seite** nach oben vor dir ab. Zieh anschließend die oberste Karte des jeweiligen **Nachziehstapels** „Wunsch“, „Nascherei“ oder „Freizeit“. Dreh die Karte auf die **grüne Seite** und leg sie in die Kreislücke. Entscheidest du dich gegen den Kauf der Karte, bleibt die Karte im Kreis liegen. **Wichtig:** Hast du dir schon einen Wunsch erfüllt, dir etwas zum Naschen gekauft oder eine Freizeitaktivität gegönnt, darfst du die jeweilige Karte nicht mehr kaufen. Du darfst also **jede dieser 3 Aktionen nur einmal** machen!

Ereignis (👤): Du **musst** die Ereigniskarte aufdecken und ausführen. Erhältst du Geld (+), nimmst du es aus der Kasse und legst es zu deinem Taschengeld. Musst du Geld in die Kasse abgeben, nimmst du die entsprechende Summe von deinem Taschengeld (nie aus deinem Sparschwein). Hast du weniger Taschengeld als eigentlich notwendig, legst du das gesamte Taschengeld, das du noch besitzt, in die Kasse zurück. Schulden werden nicht gemacht. Hast du kein Taschengeld, passiert nichts. Danach drehst du die Karte wieder auf die **Fragezeichen-Seite** und legst sie unter den **Nachziehstapel „Ereignis“**. Zieh anschließend verdeckt die oberste Ereigniskarte vom Stapel und leg sie mit der **Fragezeichen-Seite** nach oben in die Kreislücke.

4. Würfel weitergeben
Anschließend wird der Würfel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Er spielt wie oben beschrieben.

SPIELEND

Sobald der erste Spieler **je 1 Karte „Wunsch“, „Freizeit“ und „Nascherei“** gekauft sowie **3 Euro** in seinem **Sparschwein** gespart hat, ist das Spiel zu Ende und er hat gewonnen.

