

„Schuldenopoly“

Für 2 bis 8 Spieler_innen ab 13 Jahren

Charaktere

Junge Auszubildende (Louisa D.)	Junger Auszubildender (Tim M.)
Alleinerziehende Mutter (Anke S.)	Alleinerziehender Vatter (Thorsten L.)
Studentin (Leonie H.)	Arbeitsloser (Peter G.)
Rentnerin (Inge E.)	Rentner (Franz K.)

Spielzubehör / Material

Charakterkarten (8*)	verschiedenfarbige Spielfiguren (8*)
Spielgeld in €	Würfel
Schuldenmarken rot (105*)	Schuldenmarken orange (35*)
Ereigniskarten „Reparaturen“ (12*)	Ereigniskarten „Monatsende“ (12*)
Ereigniskarten „?“: rot (15*)	grün (14*) schwarz (9*)

Der Spielverlauf / die Spielfelder

Jede_r Spieler_in erhält eine Charakterkarte und ein Start-Kapital (in Höhe eines Monatsgehaltes/bzw. der Rente). Die Ereigniskarten werden auf die Felder gelegt, die der Rückseite der Karten entsprechen.

Es wird reihum gewürfelt. Der/die jüngste Spieler_in beginnt. Er/sie würfelt und rückt um die Anzahl der Würfelaugen nach vorne (es zählen auch die Felder, die keine Zahl tragen). Das Spielfeld stellt den „Finanzkalender“ für einen Monat dar, die Zahlen auf den Feldern geben den jeweiligen Tag des aktuellen Monats wieder. Auf jedem Feld steht welche Ausgaben getätigt werden müssen und wie hoch diese sind, der/die Spielende zahlt den Betrag an die Bank. Das Spiel endet nach 30 Minuten. Gewonnen hat der/die Spieler_in mit dem meisten Bargeld, oder der/die mit den wenigsten Schulden.

Bei den Feldern „?“ gibt es einen Unterschied zwischen positiven Aktionen (grün), negativen Aktionen (rot) und Versicherungsbezogene Aktionen (schwarz). Der/die Spieler_in zieht eine Karte, mit der gleichfarbigen Rückseite wie das „?“ auf dem Feld.

Die Eckfelder „Start“, „Abonnements und Mitgliedschaften“, „Reparaturen“ und „Versicherungen“ zählen beim Ziehen der Figur mit.

Auf dem Feld „Reparaturen“ muss eine Ereigniskarte gezogen werden, wenn das Feld das Ende eines Zuges ist.

Auch wenn der Zug nicht auf dem Feld endet, muss er an den Feldern „Start“, „Abonnements und Mitgliedschaften“ und „Versicherungen“ unterbrochen werden. An diesen Feldern müssen folgende Aktionen durchgeführt werden:

Auf dem Feld „Start“ muss eine „Ereigniskarte (Monatsende)“ gezogen werden. Und die jeweilige Aktion durchgeführt werden. Im zweiten Schritt erhält der/die Spieler_in sein/ihr effektives Gehalt (monatliches Gehalt/bzw. Rente, abzüglich der monatlichen Fixkosten). Erst jetzt kann der Zug fortgesetzt werden.

Auf den Feldern „Abonnements und Mitgliedschaften“ muss der jeweilige Betrag an die Bank abgegeben werden. Endet der Zug auf dem Feld, erhält der/die Spieler_in ein Gratisabo (in dieser Runde muss er/sie nicht bezahlen).

Auf dem Feld „Versicherungen“ hat der/die Spieler_in, am Zug zwei Möglichkeiten:

- a) Er/Sie entrichtet die Versicherungssumme (115,00€) an die Bank.
- b) Er/ Sie würfelt noch einmal und geht den Umweg (blauer Pfeil). Bei den „?“ zieht er/sie eine Ereigniskarte mit einem schwarzen Fragezeichen und erfüllt die Aufgabe.

In der nächsten Runde kann der/die Spieler_in sich wieder neu entscheiden ob er/sie die Versicherungssumme zahlt oder den Umweg geht.

Bei den Feldern „Rechnung“ und „Arzt“ würfelt der/die Spieler_in nochmal und multipliziert diese Zahl mit dem auf dem Feld angegebenen Faktor. Das Ergebnis der Multiplikation wird an die Bank gezahlt.

Wenn ein_e Spieler_in Pleite geht...

Wenn ein Spieler kein Bargeld mehr zur Verfügung hat, muss er bei der Bank einen Kredit mit einem Zinssatz von 5% aufnehmen. Ein Kredit ist immer über 300 €, der Zins liegt also bei 15 €. Der/die Spieler_in macht mit der Aufnahme des Kredits Schulden bei der Bank. Sein/ihr Ziel ist es, die Schulden wieder zu begleichen, das geht aber nur in Raten á 100,00 €. Die Zinsen in Höhe von 15,00 € zahlt er/sie mit der letzten Rate zurück. Ist ein Kredit aufgebraucht und der/die Spieler_in hat kein Bargeld mehr zur Verfügung, muss er/sie erneut einen Kredit in Höhe von 300,00 € aufnehmen.

Nimmt ein_e Spieler_in einen Kredit auf erhält er/sie drei rote Marken mit der Aufschrift „100€“ und eine orange Marke für die Zinsen mit der Aufschrift „15€“. Zahlt der/die Spieler_in eine Rate zurück, gibt er/sie auch eine rote Marke ab. Ebenso, wenn er/sie den Zins in Höhe von 15,00€ zurückzahlt wird die orange Marke zurückgegeben.