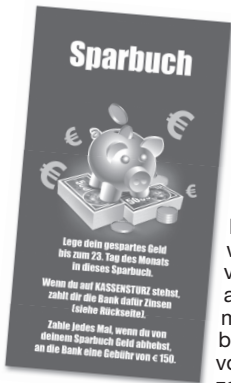


## SPARBUCH

Du kannst während des gesamten Spiels Geld zurücklegen und auf dein Sparkonto einzahlen. Am Ende des Monats erhältst du dafür Zinsen (siehe Zinsaufteilung auf der Rückseite deines Sparbuchs). Wenn du z.B. € 200 gespart hast, erhältst du von der Bank € 50 Zinsen.



**Hinweis:** Zinsen werden nur für Beträge gezahlt, die du bis zum 23. Tag des Monats auf dein Sparkonto eingezahlt hast. Ab dem 24. Tag darfst du in diesem Monat keine Einzahlungen mehr machen. Du darfst jederzeit während des Spiels Geld von deinem Sparbuch abheben. Allerdings musst du für jede Abhebung sofort eine Gebühr von € 150 an die Bank zahlen, und zwar unabhängig davon, wie

hoch der abgehobene Betrag war.

## WER GEWINNT DAS SPIEL?

Sobald alle Spieler nach der vorher vereinbarten Anzahl an Monaten auf KASSENSTURZ angekommen sind und ihre letzten Rechnungen bezahlt haben, wird abgerechnet! Jeder Spieler zählt sein Bargeld und rechnet sein Gespartes dazu. Zieht von dieser Summe noch eure ausstehenden Kredite ab, dann habt ihr euer Netto-Guthaben.

Der Spieler mit dem höchsten Netto-Guthaben besitzt am meisten MOOS und hat das Spiel gewonnen!

## Nagt ihr alle am Hungertuch?

Wenn alle Spieler am Ende nur Schulden haben (also nicht genügend Bargeld, um ausstehende Kredite zurückzuzahlen), dann gilt der Spieler mit den wenigsten Schulden als Sieger.

© 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

• Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de

• Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch

• Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de) [www.hasbro.ch](http://www.hasbro.ch)

Die HASBRO ARCADE App ist kompatibel mit iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 oder neuer erforderlich) sowie ausgewählten Android-Geräten. Informationen zur Anleitung, Verfügbarkeit und Kompatibilität sind einsehbar unter [www.hasbro.com/arcade](http://www.hasbro.com/arcade). Bitte deine Eltern um Erlaubnis, bevor du online gehst. Nur für begrenzte Zeit verfügbar. Nicht in allen Sprachen verfügbar. Hinweis: Hasbro ist nur für Inhalte verantwortlich, die von Hasbro erstellt wurden. Weitere Informationen sind den Geschäftsbedingungen Dritter zu entnehmen. Apple, das Apple-Logo, iPhone, iPad und iPod touch sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Marken von Apple Inc. App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc. Google Play und Android sind Marken von Google Inc.



091400032398 00

## KREDITE

Der Bankhalter ist für die Vergabe und Überwachung der Kredite verantwortlich. Kredite werden jeweils nur über € 1.500 von der Bank vergeben. Der Bankhalter zahlt dir das Geld aus und überreicht dir eine Kredit-Karte über die geliehenen € 1.500. Solltest du also z.B. € 3.000 leihen wollen, erhältst du das entsprechende Bargeld sowie 2 Kredit-Karten.

Wenn du am Ende des Monats auf KASSENSTURZ landest, hast du die Möglichkeit, deine Kredite an die Bank zurückzuzahlen. Aber davor zahlst du zunächst an die Bank Zinsen, und zwar 10 % auf alle Kredite, die du hast.

Danach musst du entscheiden, ob du alle deine Kredite zurückzahlst, einige davon oder gar keine. Die Kredite werden Karte für Karte zurückgezahlt, d.h. für jeweils € 1.500. Gleichzeitig gibst du dem Bankhalter die jeweilige Kredit-Karte zurück.

**Hinweis:** In dem Monat, in dem du den Kredit aufgenommen hast, musst du gar nichts bezahlen (also auch keine Zinsen).



ALTER  
**8+**  
2-6  
SPIELER


## SPIELAUSSTATTUNG:

1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 23 Kaufen-Karten, 16 Kredit-Karten, 50 Post-Karten, 23 Ereigniskarten, 6 Sparbücher, 1 To-do-Liste, 1 Satz Spielgeld und 1 Würfel.

## DAS ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende am meisten Geld besitzt, hat gewonnen.

## VORBEREITEN!

- Sortiere die Kaufen-, Post- und Ereigniskarten in separate Stapel, mische jeden Stapel gut durch und lege alle drei verdeckt neben den Spielplan. Wenn die Karten später ausgespielt werden, legt ihr sie offen neben den jeweiligen Zugstapeln ab.
- 
- Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Der Bankhalter ist für alle Zahlungsein- und -ausgänge der Bank zuständig. Bankhalter: Gib jedem Spieler ein Sparbuch, eine Spielfigur und € 1.500 Startkapital (2 x € 500, 3 x € 100 plus 4 x € 50).
  - Der Stapel mit den Kredit-Karten wird neben den Bankhalter gelegt.
  - Die To-do-Liste wird neben den Spielplan gelegt und ist für alle Spieler eine Erinnerung, was sie zu tun haben, wenn sie auf KASSENSTURZ landen.
  - Vor dem Spiel legen alle Spieler gemeinsam fest, wie viele Monate durchlaufen werden, d.h. also wie oft ihr von START bis KASSENSTURZ über den Spielplan gehen wollt. Bei zwei oder mehr Monaten gibt es mehr Zeit zum Kaufen, Verkaufen und Geld verdienen.
  - Die Spielfiguren werden auf START gestellt, und dann geht's los!

## SPIELEN!

Der jüngste Spieler fängt an. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

## Du bist am Zug!

Wirf den Würfel und ziehe mit deiner Spielfigur um entsprechend viele Felder weiter. Führe die Anweisungen des Feldes aus, auf dem du landest (siehe hierzu im Abschnitt DER SPIELPLAN nach).

## DER SPIELPLAN

An jedem Tag des Monats gibt es etwas zu tun. Nur am Sonntag kannst du mal verschlafen – genau wie im echten Leben!

## Post



Ziehe so viele Post-Karten, wie das Feld angibt. Du darfst sie dir jetzt noch nicht ansehen: Hebe sie auf, bis du auf KASSENSTURZ landest (siehe hierzu Abschnitt DIE KARTEN).

## Kaufen



Ziehe eine Kaufen-Karte vom Stapel. Wenn dir das Angebot der Karte gefällt, zahlst du den angegebenen Betrag an die Bank und behältst die Karte. Wenn dich die Karte nicht interessiert, legst du sie einfach ab.

Wenn du für den Kauf nicht genug Geld hast, kannst du an dein Gespartes gehen, einen Kredit aufnehmen oder beides tun! (Siehe hierzu SPARBUCH und KREDITE auf der Rückseite.)

**Hinweis:** Jedes Mal, wenn du von deinem Sparbuch Geld abhebst, musst du der Bank eine Gebühr von € 150 zahlen.

## Verkaufen



Auf diesen Feldern kannst du einen deiner Käufe wieder verkaufen (sofern du welche hast). Die Bank zahlt dir dafür den Verkaufspreis, der auf der Karte steht.

Nachdem der Verkauf abgewickelt wurde, wirft jeder Spieler den Würfel: Wer die höchste Augenzahl hat, erhält von der Bank die Provision, die für den Verkauf auf der Karte angegeben ist. Die Kaufen-Karte wird danach abgelegt.

## Was steht an?



Ziehe eine Ereigniskarte vom Stapel und führe ihre Anweisungen aus. Danach legst du die Karte ab.

## Lotterie



Der Bankhalter legt € 1.000 auf die Lotterie. Die Spieler, die an der Lotterie teilnehmen möchten, legen jeweils ihren Einsatz von € 100 oben drauf. Angefangen bei dem Spieler, der auf dem Feld gelandet ist, nennt jeder Spieler reihum eine Zahl von 1 bis 6 (jeder muss eine andere Zahl sagen). Nun würfelt der Spieler, der auf der Lotterie steht: Der Spieler, der die gewürfelte Zahl genannt hatte, gewinnt den Jackpot von € 1.000 plus die Einsätze aller Spieler. Wenn niemand gewonnen hat, wird solange weiter gewürfelt, bis es einen Gewinner gibt.

## Happy Birthday!

Wer hier landet, erhält sein Geburtstagsgeschenk als Bargeld: € 150 von jedem Spieler!

## Radrennen für einen guten Zweck

Jeder Spieler muss € 150 auf das Extra-MOOS-Feld in der Mitte des Spielplans legen.

## Extra-MOOS

Wenn ein Spieler während seines normalen Zugs eine 6 würfelt, kassiert er das Extra-MOOS! (Dieses Geld kann nicht von einem Spieler eingefordert werden, der in der Lotterie eine 6 würfelt.)

## Zeitumstellung

Wenn ein Spieler hier landet, müssen alle Spieler ein Feld zurückgehen und die Anweisung dieses Feldes ausführen. Wer so glücklich ist, in diesem Moment von START zurück auf den 31. zu gehen, erhält € 1.500 von der Bank!

Wer zurück auf das Zeitumstellung-Feld geschickt wird, geht noch ein Feld weiter zurück auf das Kaufen-Feld.

## KASSENSTURZ

STOPP! Auf diesem Feld musst du sofort stehen bleiben, auch wenn dich dein Würfelwurf noch weiter gebracht hätte. Dann folgst du diesen Schritten:

1. Lass dir von der Bank dein Gehalt von € 1.500 geben.
2. Hole dir von der Bank die Zinsen auf dein Gespartes (sofern du Geld auf dem Sparbuch hast).
3. Zahle an die Bank die Zinsen für deine Kredite (wenn du welche hast).
4. Wenn du möchtest, kannst du jetzt alle oder einen Teil deiner Kredite zurückzahlen.
5. Lies deine Post und bezahle die Rechnungen, die du in diesem Monat erhalten hast. Wenn du dafür nicht genug Geld hast, kannst du einen Kredit aufnehmen. Lege danach alle deine Post-Karten ab (auch diejenigen, die keine Rechnungen sind).
6. Stelle deine Spielfigur wieder auf START. Wenn du das nächste Mal dran bist, fängt für dich der nächste Monat an.

**Hinweis:** Sobald du im letzten Monat des Spiels (je nach vorher vereinbarter Rundenzahl) auf KASSENSTURZ ankommst, bist du am Ziel und wartest ab, bis auch alle anderen Spieler zum Ende kommen. Solltest du noch Kaufen-Karten besitzen, legst du sie jetzt einfach ab. Du kannst bis zum Schluss an der Lotterie teilnehmen und musst auch dein Geburtstagsgeschenk übergeben, wenn jemand auf dem Happy-Birthday-Feld landet.



## DIE KARTEN

Wenn alle Karten eines Stapels durchgespielt wurden, mischst du den Ablagestapel durch und legst ihn als Zugstapel wieder hin.

## Kaufen-Karten

Du darfst dir im Verlauf des Monats so viel kaufen, wie du möchtest. Wenn du auf einem Kaufen-Feld landest, siehst du dir die Gewinnspanne zwischen Kauf- und Verkaufspreis an um festzustellen, ob es sich lohnt, dafür einen Kredit aufzunehmen oder an dein Gespartes zu gehen. Beispiel: Du kaufst das Diamant-Hundehalsband für € 2.850 und verkaufst es später für € 3.600. Dein Gewinn beträgt dabei € 750.



**Hinweis:** Du darfst jeweils nur eine Karte pro Verkaufen-Feld verkaufen. Sobald du die Karte zu Bargeld gemacht hast, legst du sie ab. Danach würfeln alle Spieler um die Provision.

## Ereigniskarten

Lies das Ereignis allen Spielern vor: Du erhältst dafür entweder Geld oder du musst Extra-MOOS bezahlen. Lege die Karte danach ab.



## Kredit-Karten

Jede dieser Karten stellt einen Bankkredit über € 1.500 dar. Wenn du den Kredit später wieder zurückzahlst, gibst du die Karte dem Bankhalter zurück (siehe KREDITE auf der Rückseite).



Wenn ein Spieler am 31. Tag eines Monats seine Schulden nicht begleichen kann, kann er seine Kaufen-Karten und Versicherungen zur Versteigerung anbieten (die Versicherungen gehören zu den Post-Karten). Die Karten werden an den meistbietenden Mitspieler

verkauft. Wenn kein Spieler sie ersteigern möchte, kann sie der Besitzer zum halben Kaufpreis an die Bank zurückverkaufen. Sollte der Spieler trotzdem nicht genug Geld für seine Rechnungen haben, scheidet er aus dem Spiel aus.

## Post-Karten



Einige Post-Karten sind einfach Briefe und Werbung, die kein Geld kosten. Lest sie euch gegenseitig vor und habt euren Spaß daran. Aber es gibt auch diese Art von Post:

### 1. Versicherungen



Du musst die Auto- oder Krankenversicherung nicht kaufen, aber wenn du es gerne möchtest, zahlst du die Prämie an die Bank und behältst die Karte. Wenn nicht, legst du sie einfach ab. Die Versicherungen sind teuer, aber sie retten dich vor deinen Arzt- bzw. Werkstattrechnungen.

### 2. Rechnungen

Du musst alle Rechnungen bezahlen, die du erhalten hast. **Ausnahme:** Solltest du eine Auto- oder Krankenversicherung haben, fallen Arzt- bzw. Werkstattrechnungen aus.

### 3. Knapp bei Kasse?



Setze bis zu € 300 und wirf den Würfel: Bei 5 oder 6 zahlt dir die Bank das 10fache deines Einsatzes. Bei 1, 2, 3 oder 4 legst du deinen Einsatz auf das Extra-MOOS-Feld. Diese Karten darfst du jederzeit ausspielen, nachdem du sie gelesen hast.