

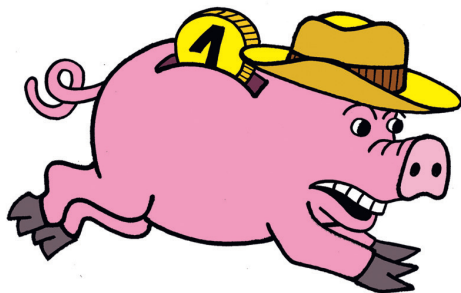
Ciao CASH

Einführung



Macht Geld glücklich? In diesem Spiel erfüllt Geld so manchen Wunsch, doch überraschende Ereignisse können dieses Glück trüben und Ihr Konto belasten.

Was auch immer geschieht – wer am Ende des Spiels die meisten Glückspunkte gesammelt hat, gewinnt!



Spielvorbereitung

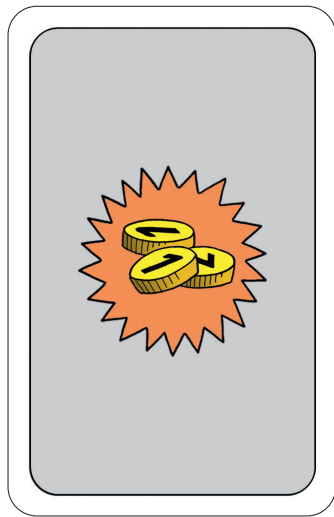


- ▶ Bilden Sie Gruppen von vier oder fünf Spielenden.
- ▶ Jede Gruppe erhält ein Spiel.
- ▶ Die Kurzspielanleitung wird auf den Tisch gelegt. Darauf ist die Abfolge eines Spielzugs grafisch dargestellt.
- ▶ Die lange Spielanleitung wird in die Schachtel gelegt, sie wird während des Spiels nicht benötigt.

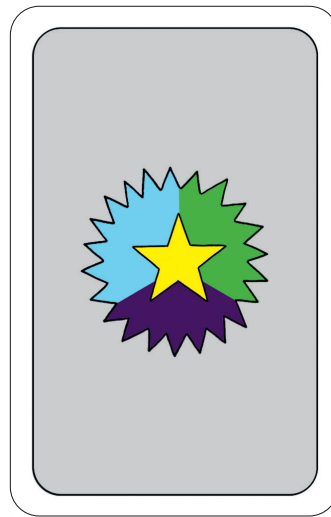
Spielvorbereitung



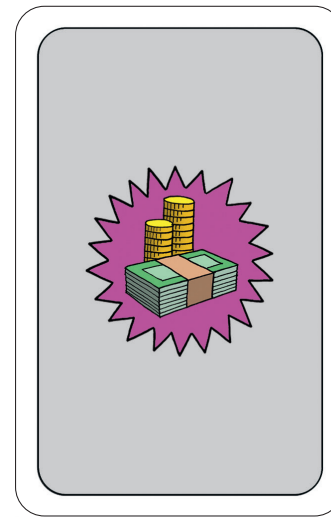
- ▶ Sortieren Sie alle Karten nach den 4 Symbolen auf den Kartenrückseiten.



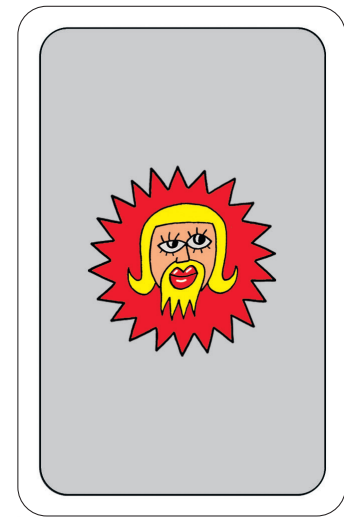
Geld



Wunsch/
Überraschung

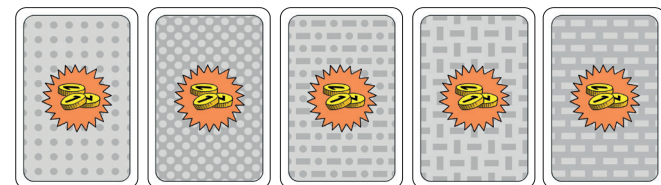


Kredit



Typ

- ▶ Die Typenkarten werden in der Basisversion nicht benötigt. Bitte legen Sie diese zurück in die Schachtel.
- ▶ *Hinweis: Jedes Spiel hat ein eigenes Muster. Das verhindert eine Vermischung der Spiele.*

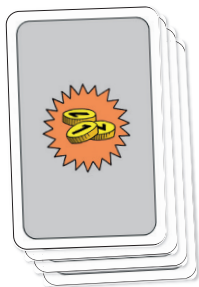


Spielvorbereitung



- ▶ Mischen Sie die Geldkarten.
- ▶ Jede Person zieht verdeckt 5 Karten und nimmt sie auf die Hand.
- ▶ Die restlichen Geldkarten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Spielaufstellung:



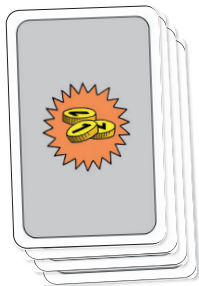
Geld

Spielvorbereitung



- ▶ Mischen Sie die Wunsch-/Überraschungskarten und legen Sie diese als **verdeckten** Stapel daneben ab.
- ▶ Die Karten «Kredit» werden als **offener** Stapel neben den anderen Stapeln abgelegt.

Spielaufstellung:



Geld



Wunsch/
Überraschung



Kredit

Spielablauf



- ▶ Wer am Zug ist, führt drei Aktionen aus:

1. Aktion:

- ▶ Lohn beziehen

2. Aktion:

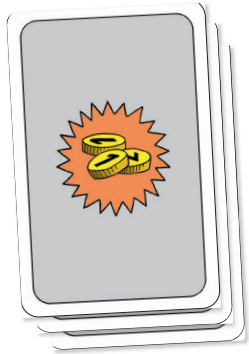
- ▶ Glückspunkte sammeln

3. Aktion:

- ▶ Rechnungen und Zinsen zahlen

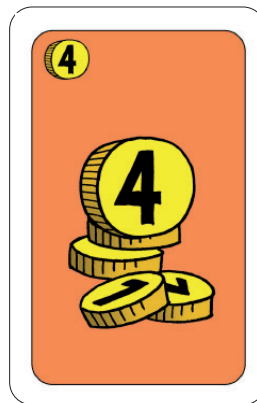


1. Aktion: Lohn beziehen



Wer am wenigsten Geld in seinem (echten) Portemonnaie hat, beginnt das Spiel.

Ziehen Sie die oberste Karte des Geldstapels und nehmen Sie die Karte auf die Hand. Die Zahl zeigt den Geldwert der Karte an:



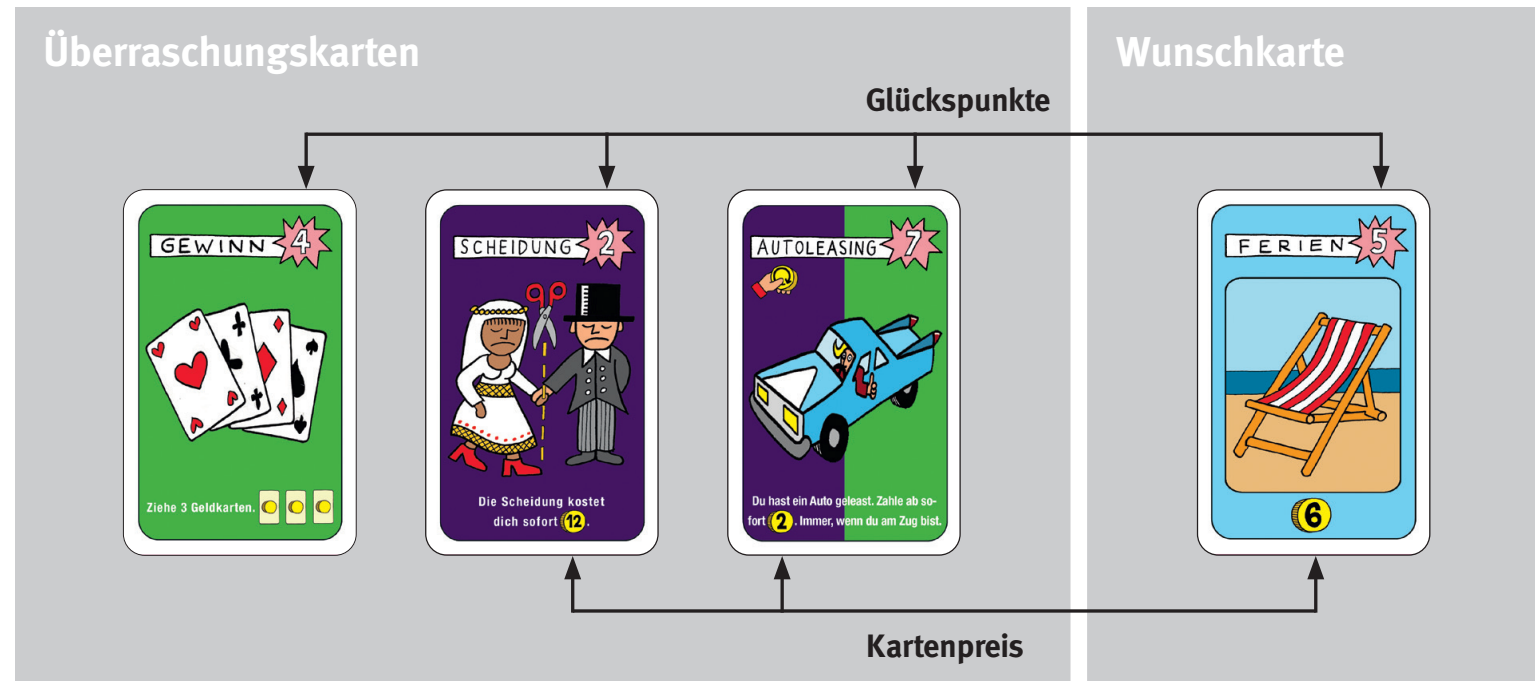
Geldwert



2. Aktion: Glückspunkte sammeln



Ziehen Sie die oberste Karte vom Wunsch-/Überraschungskartenstapel und legen Sie die Karte vor sich ab.

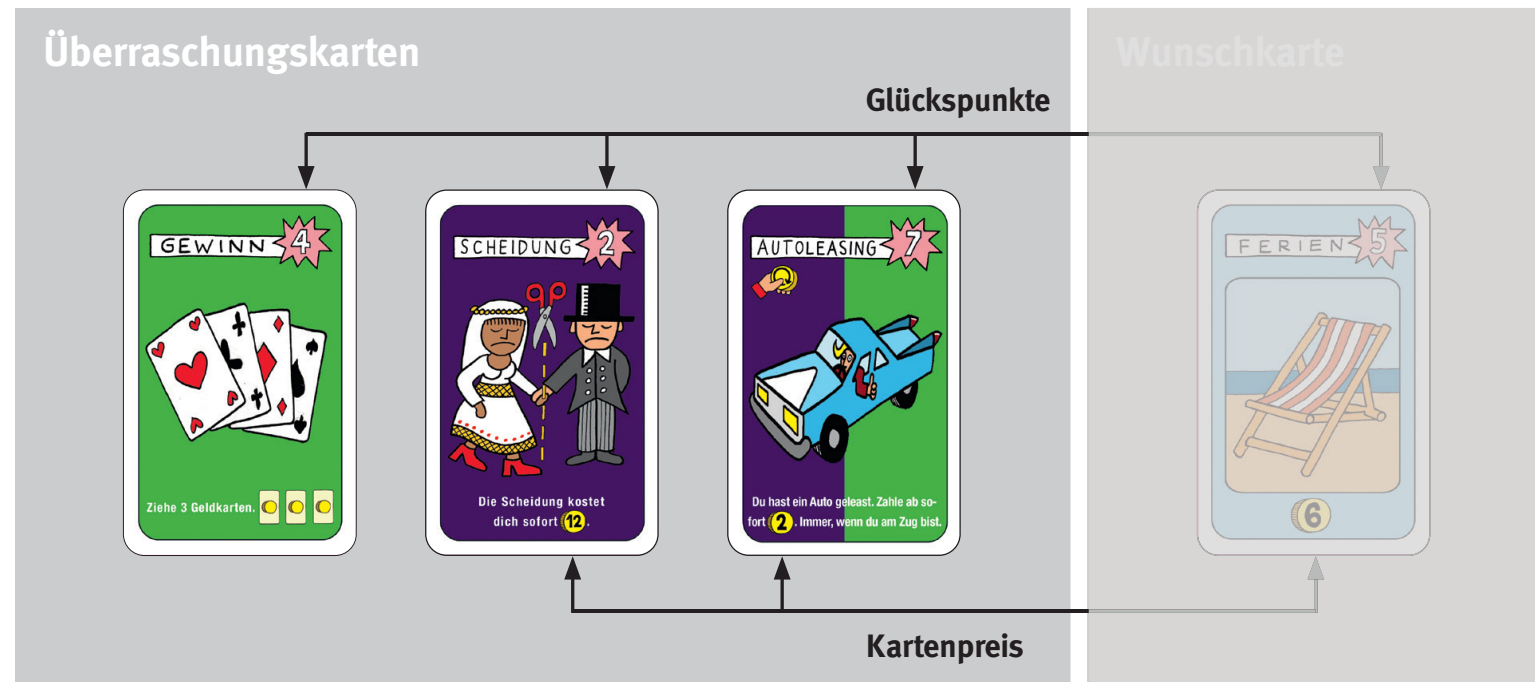




2. Aktion: Glückspunkte sammeln



Ist es eine grüne, violette oder violett-grüne Überraschungskarte, muss ausgeführt werden, was auf dieser Karte steht. Die Karte bleibt offen vor Ihnen liegen. Anschliessend führen Sie die 3. Aktion aus.





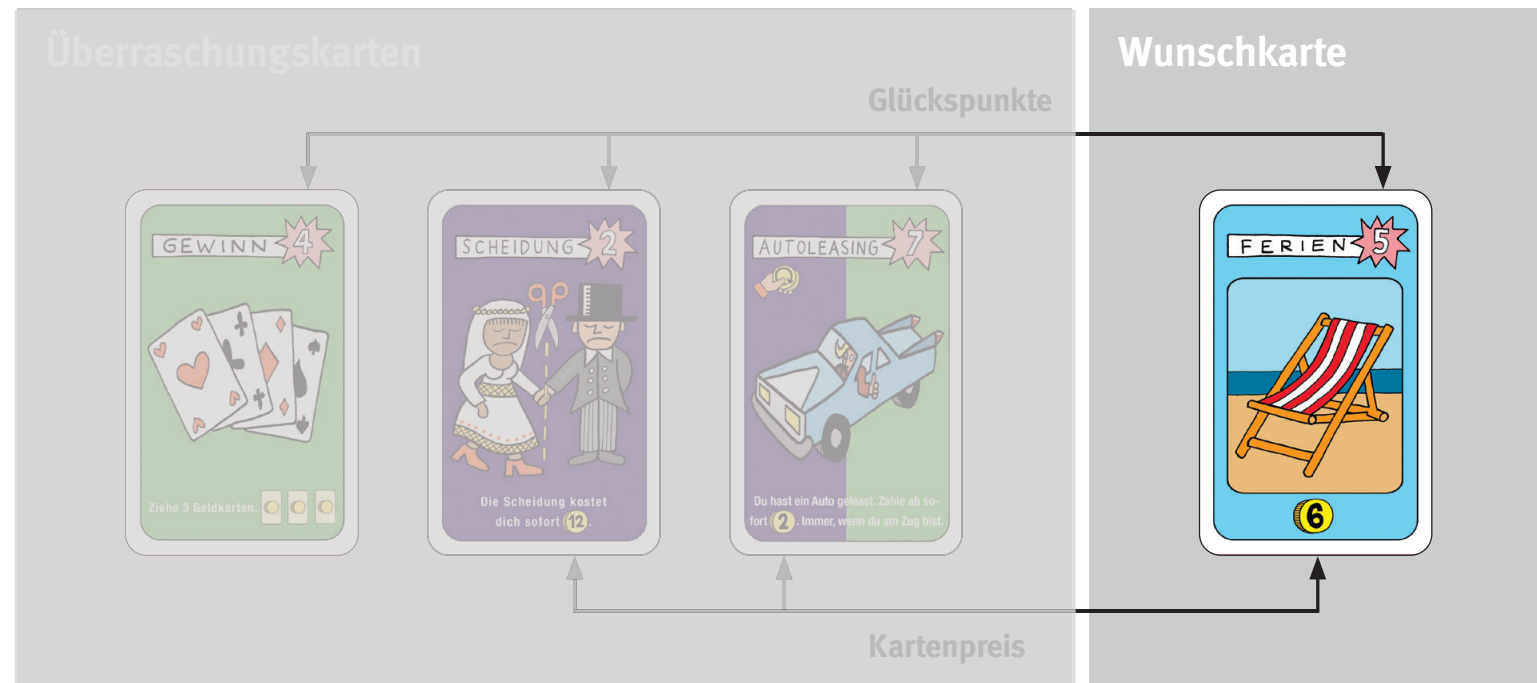
2. Aktion: Glückspunkte sammeln



Ist es eine blaue Wunschkarte, gibt es **zwei Möglichkeiten**:

A) Die Karte kaufen. Das Geld, das diese Karte kostet, legen Sie auf den offenen Ablagestapel. Die gekaufte Karte bleibt offen vor Ihnen liegen.

Anschliessend führen Sie die 3. Aktion aus.

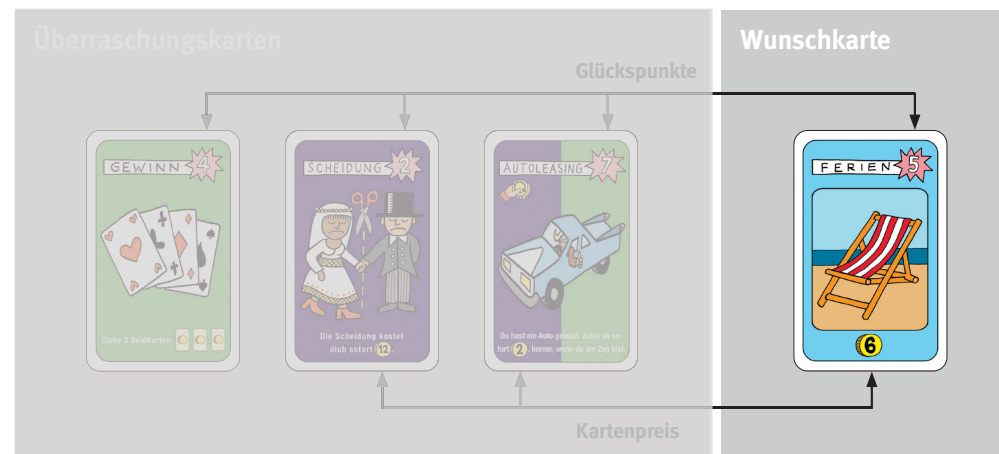




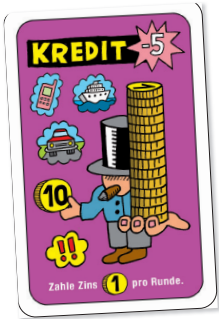
2. Aktion: Glückspunkte sammeln



B) Die Karte verkaufen. Die Mitspieler/-innen machen der Reihe nach Angebote oder passen. Wer eine Wunschkarte kaufen möchte, muss mindestens den angegebenen Preis bieten. Wer am meisten bietet, erhält diese Karte und zahlt Ihnen das Geld. Will niemand die Karte kaufen, wird sie in die Spielschachtel gelegt.



Nun ziehen Sie eine zweite Wunsch-/Überraschkarte und die 2. Aktion wird einmalig wiederholt. Anschliessend führen Sie die 3. Aktion aus.



3. Aktion: Rechnungen und Zinsen zahlen



- ▶ Für jede Karte «Kredit», die Sie nun besitzen, müssen Sie 1 Franken Zins bezahlen.
- ▶ Für Überraschungskarten, die regelmässige Kosten verursachen, müssen Sie den angegebenen Betrag bezahlen.



Überraschungskarten mit diesem Symbol verursachen regelmässige Kosten.

Damit ist Ihr Zug abgeschlossen.

Die Person zu Ihrer Rechten ist nun an der Reihe und beginnt mit der 1. Aktion.

Kredite



Kredit aufnehmen:

Sie können jederzeit (auch ausserhalb des eigenen Zuges) Kredite aufnehmen. Nehmen Sie eine oder mehrere Karten «Kredit» vom Stapel und legen Sie diese offen vor sich ab. Für jeden «Kredit» erhalten Sie Geldkarten im Wert von **10 Franken**.

Kredit zurückzahlen:

Bei genügend Geld kann einer oder mehrere Kredite zurückbezahlt werden. Bezahlen Sie 10 Franken und legen Sie die Karte «Kredit» zurück auf den Kreditstapel.

Spiel-Ende



Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel mit den Wunsch-/Überraschungskarten aufgebraucht ist.

Wertung der Glückspunkte:

- ▶ Zählen Sie die Glückspunkte auf den eigenen Karten zusammen.
- ▶ Halbieren Sie den Geldwert Ihrer Handkarten und zählen Sie das Ergebnis zu den Glückspunkten dazu.
- ▶ Für jede Karte «Kredit», die Sie am Ende des Spiels besitzen, werden 5 Glückspunkte abgezogen.

Wer in der Gruppe am meisten Glückspunkte hat, gewinnt das Spiel.
Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Kredite hat.

Schluss



Lassen Sie die Karten nach Spiel-Ende ausgelegt liegen. Dies ermöglicht Ihnen, bei der Besprechung nochmals einen Blick darauf zu werfen.

Besprechen Sie in der Gruppe die Fragen im Teil A des Aufgabensets.

Wenn Sie mit der Besprechung fertig sind, räumen Sie das Spiel auf.

- ▶ Legen Sie alle 150 Spielkarten in die Schachtel zurück. Bitte achten Sie darauf, dass die Karten nicht mit anderen Spielsets vermischt werden.
- ▶ Legen Sie die Spielanleitung und die Kurzanleitung zuoberst auf die Karten.
- ▶ Geben Sie die Spielschachtel der Lehrperson zurück.



Zusatzregeln für die längere Spielversion

Zusatzregel Typenkarte



- ▶ Mischen Sie zu Beginn die Typenkarten.
- ▶ Jede Person zieht verdeckt 2 Karten, wählt eine aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die andere Typenkarte wird in die Spielschachtel zurückgelegt.
- ▶ Wem es gelingt, bis zum Ende des Spiels alle auf seiner Typenkarte abgebildeten Wünsche zu sammeln oder die Aufgabe zu lösen, darf die Glückspunkte der Karte bei der Wertung dazuzählen.



Wünsche



Aufgabe

Zusatzregel Flohmarkt



- ▶ Sobald der Kartenstapel mit den Wunsch-/Überraschkungskarten aufgebraucht ist, haben Sie die Möglichkeit, einen Flohmarkt abzuhalten.
- ▶ Sie können gegenseitig die vor Ihnen liegenden Karten zu einem beliebigen Preis kaufen, verkaufen oder tauschen.
- ▶ Ist der Flohmarkt beendet, werden die nun ausliegenden Karten gewertet.