

Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn eine Figur mit genauer Würfelzahl ihr Ziel erreicht. Voraussetzung: Die Person muss genug Münzen und Tipps gesammelt haben. Die erforderliche Anzahl steht auf der Aktionskarte.

Beachte bei den Zielorten! Manche Zielorte gibt es mehrmals: Maisenbohne hat zum Beispiel zwei Apotheken. Dann darf man sich aussuchen, zu welcher man geht.

Beispiel:

Aktion 4 P

Supermarkt

Wochen-Einkauf! Der Einkaufszettel ist lang.

3 Tipps

5 Münzen

Ausgaben und Kaufen

Hat Marie ihre Aktion erfolgreich erledigt? Dann bekommt sie **4 Punkte**.

Hat Marie den Zielort „Supermarkt“ erreicht?

Hat Marie mindestens **3 Tipps** bekommen?

Hat Marie mindestens **5 Münzen** erwirtschaftet?

Sobald eine Aktion abgeschlossen wird, ist das Spiel für alle vorbei.

Aber: Es hat nicht automatisch die Person gewonnen, die als erstes die Aktion erledigt hat. Jetzt wird gezählt. Wer hat die meisten Punkte?

Impressum

Herausgeber: Deutsches Institut für Erwachsenenbildung – Leibniz-Zentrum für Lebenslanges Lernen e.V. (DIE), Bonn

Entwicklung: Monika Tröster (DIE), Beate Bowien-Jansen (DIE)

Mitarbeit: Mara Winkens (DIE)

Wissenschaftliche Leitung: Prof. Dr. Esther Winther, Universität Duisburg-Essen (UDE)

Design/Illustration: Sebastian Goedecke, Medienarchitekten Bonn

Lektorat Spielanleitung: Nadja Juckel

Fotos: Adobe Stock

Druck: Langebartels & Jürgens, Hamburg

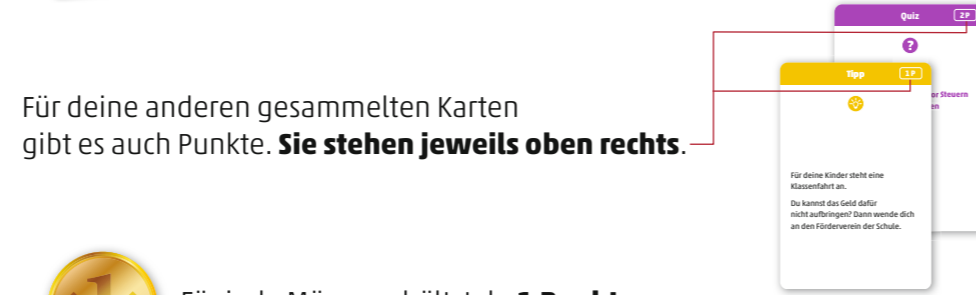
Vertrieb und Herstellung: wbv Publikation, Bielefeld, www.wbv.de/monetto

Welche Punkte zählen?

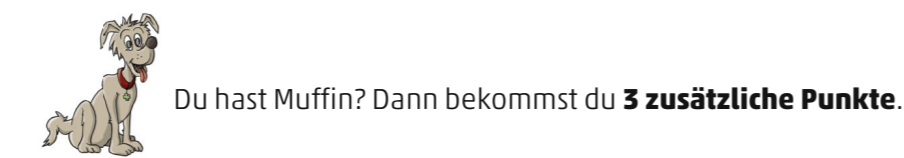


Du hast **als erste oder erster** die Aktion erfolgreich beendet? Dann bekommst du **4 Punkte**. Die Punkte stehen oben rechts auf deiner Aktionskarte.

Wichtig! Alle anderen dürfen diese 4 Punkte nicht mitzählen.



Für jede Münze erhältst du **1 Punkt**.



Und? Wer hat gewonnen?

Wer hat die meisten Punkte?

Herzlichen Glückwunsch!

Hinweise zu den Spielkarten und zur Spielanleitung:

Der Text der Spielanleitung und die Spielkartentexte orientieren sich an den Regeln der „einfachen Sprache“. Die Alpha-Levels der Spielkartentexte wurden mithilfe der Suchmaschine KANSAS geprüft und entsprechen in der Regel den Anforderungen der Alpha-Levels 3-4. In einigen Fällen hat die KANSAS-Suche ein höheres Level angegeben, was auf die Verwendung von Fachbegriffen zurückzuführen ist.

Bonn, 2021

Weitere Informationen zu MONETTO finden Sie unter dem folgenden Link: www.die-bonn.de/curve/lernspiel_monetto



MONETTO
Das Spiel rund ums Geld

MONETTO

Das Spiel rund ums Geld

Das Spielmaterial



999 Spielkarten

920 Spielkarten aus den folgenden Bereichen:

Bereich / Domäne	Aktionskarten (200 Stück)	Tippkarten (360 Stück)	Quizkarten (180 Stück)	Rechenkarten (180 Stück) Stufe 1-3
Einnahmen	34	60	30	30
Geld- und Zahlungsverkehr	34	60	30	30
Ausgaben und Kaufen	34	60	30	30
Haushalten	33	60	30	30
Geld leihen und Schulden	32	60	30	30
Vorsorge und Versicherung	33	60	30	30

Wichtig! In jedem Spiel wird nur in einem Bereich gespielt! Welcher Bereich interessiert euch? Wählt **einen Bereich** für euer Spiel aus.

Holt nur für den ausgewählten Bereich die roten, gelben, lila und orangen Karten aus den Boxen. Die übrigen Karten braucht ihr in diesem Spiel nicht.

1 Block

1 Stift



81 Münzen

Beachte! Für jede Spielfigur gibt es in jedem Bereich **eigene Aktionskarten**.



81 Münzen

MONETTO – es geht um die Müllers und das liebe Geld. Familie Müller, Oma Matilde, Opa Manfred, Mustafa und Thomas leben in Maisenbohn. Eine typische Kleinstadt in Deutschland. Alle möchten ihre Finanzen im Griff behalten. Jeder Tag bringt neue Herausforderungen!

Du begleitest die Menschen durch ihren Alltag. Auf dich warten unterschiedliche Aktionen: Sammele Tipps und erwirtschafte Münzen. Zeige dein Wissen. Rechne rauf und runter. Aber Achtung! Der Weg durch Maisenbohn steckt voller unerwarteter Ereignisse. Es bleibt spannend bis zum Schluss – wer gewinnt das Spiel?

Der Spielbau

1. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. So können es alle gut sehen. Daneben stellt ihr die Box mit den Münzen. Den Hund Muffin setzt ihr in die Mitte des Spielbretts.



Daneben legt ihr den Block und einen Stift. Und vielleicht noch einen Taschenrechner.



2. Legt die Spielkarten neben das Spielbrett. Mischt sie gut durch.



Die **blauen Ereigniskarten** liegen verdeckt auf einem Stapel.



Die **lila Quizkarten** liegen verdeckt auf einem Stapel.



Die **gelben Tippkarten** liegen verdeckt auf einem Stapel.



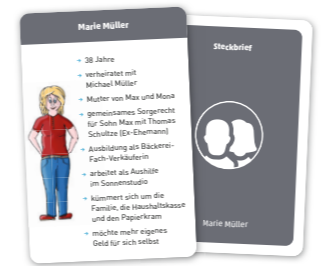
Die **orangenen Rechenkarten** werden nach **1** ⚡, **2** ⚡ und **3** ⚡ sortiert und jeweils auf einen Stapel gelegt.
1 ⚡ = leicht
2 ⚡ = schwierig
3 ⚡ = superknifflig

3. Jede Person wählt eine Spielfigur. Stellt diese in ihr Haus auf dem Spielfeld. Das ist der Startpunkt.



5. Jede Person zieht verdeckt eine ihrer Aktionskarten und legt sie offen vor sich. Alle übrigen Aktionskarten werden zurück in den Karton gelegt.

4. Jede Person erhält den Steckbrief von ihrer Spielfigur. So erfährt man mehr über sie.



6. Startkapital: Jede Person bekommt 2 Münzen.

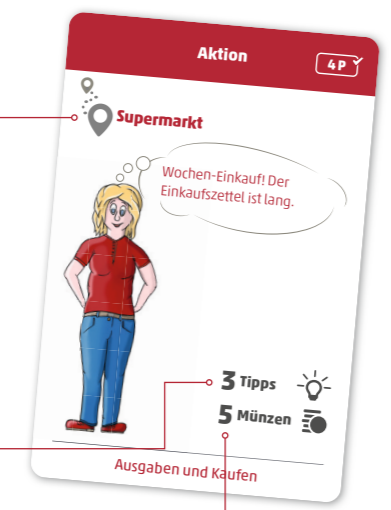
Das Ziel des Spiels

Jede Person muss im Spielverlauf **Tipps** und **Münzen** sammeln: Die erforderliche Anzahl steht auf der Aktionskarte.

Auf der Aktionskarte steht auch der **Zielort**. Da muss man hin.

Eine Spielfigur hat ihr Ziel erreicht? Dann endet das Spiel.

Beispiel: Marie muss zum **Supermarkt** gehen. Auf dem Weg muss sie **3 Tipps** und **5 Münzen** sammeln.



Der Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn mit 1 Würfel gewürfelt.

Wer fängt an? Wer von euch hatte zuletzt Geburtstag? Diese Person darf das Spiel beginnen: Sie würfelt und geht so viele Felder vor, wie der Würfel anzeigt. Die Richtung ist frei wählbar.

Aber: Man darf je Spielzug nur in eine Richtung ziehen. Abbiegen in eine andere Straße ist erlaubt! Es ist verboten, bei einem Zug hin- und herzugehen, um auf einem bestimmten Feld zu landen.

Auf welchem Spielfeld bist du angekommen?

	Einfaches Spielfeld Zeit für Entspannung! Hier passiert nichts Besonderes.
	Tippfeld Hurra! Hier bekommst du einen Tipp! Ziehe eine Tippkarte und lies sie laut vor. Behalte die Karte. Jeder Tipp gibt 1 Punkt!
	Quizfeld Weißt du die richtige Antwort? Lass dir eine Quizkarte von jemand anderem vorlesen. Ist deine Antwort richtig? Dann behalte die Karte. Das gibt 2 Punkte. Ist die Antwort nicht richtig? Dann lege die Karte wieder unter den Stapel.
	Rechenfeld Jetzt darfst du rechnen! Wähle eine Rechenkarte aus. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen: 1 = leicht, 2 = schwierig, 3 = superknifflig. Lass dir die Aufgabe von jemand anderem vorlesen. Eine Person kann dir die Karte auch vorlegen. Dann sollte die Lösung am unteren Rand verdeckt werden. Für die richtig gelöste Aufgabe bekommst du je nach Schwierigkeitsstufe 1, 2 oder 3 Münzen. Übrigens: Du kannst den Block nutzen, um Rechenschritte zu notieren. Oder auch einen Taschenrechner verwenden. Kommst du ohne Taschenrechner auf die Lösung? Dann erhältst du 1 Münze zusätzlich. Info: Hinweise zu den Lösungswegen stehen online zum Download bereit: www.die-curve.de/lernspiel_monetto .
	Ereignisfeld Ups! Ziehe eine Ereigniskarte. Dich erwarten Überraschungen. Mal bekommst du Münzen oder Tipps – mal musst du Münzen oder Tipps abgeben oder etwas machen. Dann lege die Karte wieder unter den Stapel.

Was ist sonst noch wichtig?

	Es gibt Spielfelder mit einer Pfeilform. Der Pfeil zeigt auf ein bestimmtes Gebäude. Diese Spielfelder sind wichtig für die Zielorte. Sie müssen am Ende punktgenau erreicht werden. Beachte! Die Tippfelder haben auch eine Pfeilform. Sie können Zielort sein.
	Manche Gebäude haben ein W-Lan-Symbol. Hier sind im Spiel geforderte „Online“-Aktionen möglich. Wichtig: Hast du eine Aktionskarte mit dem Ziel „Online“? Dann gehe zu einem beliebigen Gebäude mit W-Lan-Symbol.
	Du würfelst eine „1“? Gehe ein Spielfeld weiter. Kommst du auf ein Tipp-, Quiz-, Rechen- oder Ereignisfeld? Dann ziehe eine entsprechende Karte. Zusätzlich bekommst du den Hund Muffin! Setze die Figur vor dich auf den Tisch. Eine andere Person würfelt im weiteren Spielverlauf eine „1“? Dann bekommt sie den Hund – und so weiter. Wer am Ende des Spiels Muffin vor sich sitzen hat, erhält 3 Zusatzpunkte.
	Du würfelst eine „6“? Gehe sechs Spielfelder weiter. Kommst du auf ein Tipp-, Quiz-, Rechen- oder Ereignisfeld? Dann ziehe eine entsprechende Karte. Anschließend bist du noch einmal dran: Du darfst erneut würfeln, deine Figur bewegen und gegebenenfalls eine Karte ziehen. Du hast wieder eine „6“ gewürfelt? Dann wiederholt sich der Vorgang – und so weiter.
	Tauschbörse Du kommst auf ein Spielfeld, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht? Stelle dich daneben. Dann darfst du mit der Person, deren Spielfigur auch auf dem Spielfeld steht, beliebig viele Münzen und Tipps tauschen. Wichtig: Ihr müsst beide mit dem Tausch einverstanden sein! Dann spiele wie gewohnt weiter.