

WiWi-Brettspiel Spielanleitung

Anzahl Spieler

Mindestens 2 Spieler, maximal 6 Spieler.

Spielumfang

1 Würfel

1 Spielfigur
pro Spieler

1 Bleistift
pro Spieler

1 WiWi-Konto
pro Spieler

135 Aufgabenkarten

1 Spielfeld

32 Berufskarten

Die Berufs- und Aufgabenkarten werden verdeckt als Stapel neben dem Spielfeld platziert. Jeder hat ein Startkapital von 500 WiWi auf seinem WiWi-Konto.

Spielfiguren

Das können Objekte aus Deinem Haushalt sein. Flaschendeckel, kleine Spielsachen, unterschiedliche Knöpfe etc.

Berufskarten

Jeder Spieler zieht zu Beginn eine Berufskarte. Die Berufskategorien sind: Nahrungsmittelversorger, Handwerker, Kaufleute, Unterhalter, Frauenberufe, Gelehrte, Oberschicht, Adel und Berufe mit Superkräften.

Aufgabenkarten

Jedes weiße Feld ist ein Aufgabenfeld. Dafür gibt es Aufgabenkarten. Jeder Spieler, der auf ein weißes Feld kommt, muss eine Aufgabenkarte ziehen und die gestellte Aufgabe erledigen.

Es gibt Aufgabenkarten, die man sichtbar lassen muss, da diese Aufgaben haben, die bei jedem Lohn-Tag wiederholt werden müssen.

WiWi-Konto

Am Lohn-Tag schreibt jeder seinen Lohn, der auf seiner Berufskarte steht, auf sein WiWi-Konto. Auch die Miete muss am Lohn-Tag gezahlt werden.

Jedes Mal, wenn ein Spieler zahlen muss oder Geld bekommt, notiert er es auf seinem Konto. Beim Zunft-Tag muss jeder Spieler seine Einnahmen und Ausgaben zusammenzählen. Wenn der Spieler mehr eingenommen hat als ausgegeben, setzt er ein "+" vor die Zahl. Ein "-" vor der Zahl zeigt, dass der Spieler kein Geld mehr hat und Schulden macht.

Beispiel 1

Einnahmen 700 +200+ 700+50 = **1650 WiWi**

Ausgaben 200+100 +50+50+20+100+200+300 = **1020 WiWi**

Einnahmen 1650 WiWi minus Ausgaben 1020 WiWi = **+630 WiWi**

Der Spieler hat ein Plus von **+630 WiWi**.

Beispiel 2

Einnahmen 700 +200+ 700+50 = **1650 WiWi**

Ausgaben 200+150+50+100+200+300+100+270+350 = **1720 WiWi**

Einnahmen 1650 WiWi minus Ausgabe 1720 WiWi = **-70 WiWi**

Der Spieler ist im Minus mit **-70 WiWi** und bekommt einen *.

Kinder

Der Spieler würfelt die Anzahl seiner Kinder und notiert sie auf seinem WiWi-Konto.

- 1 1 Kind
- 2 2 Kinder
- 3-6 keine Kinder

Kindergeld

Wenn der Spieler Kinder hat, bekommt er **+50 WiWi** pro Kind am Lohn-Tag. Beim Schluss-Saldo bekommt er einmalig **+50 WiWi** pro Kind auf seinem WiWi-Konto.

Weiterbildung

Jeder Spieler kann entscheiden, ob er sich weiterbilden will. Falls ja, zahlt er die Weiterbildungskosten, die auf seiner Berufskarte vermerkt sind. Damit wird er befördert und hat Anspruch auf einen höheren Lohn ab dem nächsten Lohn-Tag. Der Lohn nach Beförderung steht ebenfalls auf der Berufskarte.

Lohn-Tag

Auf jeder Berufskarte stehen der Lohn und ein Spruch. Jedes Mal, wenn ein Spieler das Lohn-Feld überquert oder darauf zu stehen kommt, erhält er seinen Lohn. Jedoch muss er seinen Spruch aufsagen, ansonsten bekommt er ihn nicht! Den Lohn notiert man auf seinem WiWi-Konto.

Wenn der Spieler Kinder hat, bekommt er am Lohn-Tag auch Kindergeld, das er auf seinem WiWi-Konto notiert. **+50 WiWi** pro Kind.

Miete oder Darlehen müssen auch am Lohn-Tag gezahlt werden.

Falls der Spieler ein Haus gekauft hat, muss er ein Darlehen aufnehmen und abzahlen. Man findet die Summe auf der Berufskarte.

Falls der Spieler kein Haus hat, muss er Miete zahlen. Man findet die Summe auf der Berufskarte.

Wenn Du vergisst, deinen Lohn zu holen, erinnern Dich die Mitspieler, dass Du trotzdem Miete zahlen musst.

Rote Felder auf dem Spielfeld

Immer STOPPEN!

Jeder Spieler muss diese Felder spielen. Kein Spieler kommt sonst weiter! Jeder Spieler muss Entscheidungen treffen, die zum Leben dazu gehören. Dazu würfelt jeder Spieler. Die Zahl auf dem Würfel entscheidet. Es gibt 5 Stopp-Felder. Du musst erst die Aufgaben des Feldes erledigen, um die nächste Runde zu spielen. Der Spieler würfelt.

1. Hochzeit

1-3 Der Spieler heiratet. Du bezahlst für die Hochzeit **300 WiWi** und bekommst als Hochzeitgeschenk von jedem Spieler **15 WiWi**.

4-6 Der Spieler bleibt Single.

2. Versicherung

- 1-2 Keine Versicherung
- 3 Kranken-Versicherung 100 WiWi
- 4 Kranken-Versicherung, Renten-Versicherung und Haftpflicht-Versicherung 200 WiWi
- 5 Kranken-Versicherung und Renten-Versicherung 150 WiWi
- 6 Haus-Versicherung, Brand-Versicherung, Kranken-Versicherung, Renten-Versicherung, Haftpflicht-Versicherung 250 WiWi

3. Haus-Kauf

- 1-3 Der Spieler kauft sich ein Haus. Er nimmt ein Darlehen auf und zahlt an jedem Lohn-Tag die Zinsen + Amortisation an die Bank. Am Ende des Spiels erhält der Spieler einen Zunft-Wert (siehe Berufskarte).
- 4-6 Der Spieler kauft sich kein Haus kaufen, dafür muss er Miete zahlen. Am Ende des Spiels muss er 1000 WiWi auf seinem WiWi-Konto abziehen.

4. Beförderung oder Arbeits-Wechsel

Jeder Spieler entscheidet, ob er sich weiterbildet und die Kosten dafür zahlt. Mit der besseren Bildung wird er befördert und erhält ab dem nächsten Lohn-Tag mehr Geld (siehe Berufskarte).

Falls Du schon befördert bist, musst Du eine neue Berufskarte ziehen.

5. Sommer-Sonnen-Wende

- 1-2 Der Spieler kauft Geschenke für seine Familie und zahlt 100 WiWi.
- 3-4 Der Spieler kauft Geschenke für seine Familie und Freunde und zahlt 150 WiWi.
- 5-6 Nur die Götter kaufen Geschenke ein. Der Spieler erhält 100 WiWi.

Zunft-Tag

Wenn ein Spieler auf dieses Feld kommt, muss jeder Spieler eine Haushalts-Kontrolle machen. Dazu zählt jeder Spieler seine Einnahmen und Ausgaben auf seinem WiWi-Konto zusammen.

Jeder Spieler errechnet seinen Zwischen-Saldo, indem er seine Einnahmen minus seine Ausgaben errechnet. Alle Spieler, die im positiven Bereich liegen – also mehr Einnahmen als Ausgaben ausweisen – erhalten 50 WiWi als Bonus. Die Spieler, die im negativen Bereich liegen und Schulden machen, erhalten einen *.

Lotterie

Jeder Spieler zahlt 10 WiWi. Jeder Spieler würfelt.

- 1 Der Spieler verliert den Einsatz von 10 WiWi.
- 2 Der Spieler gewinnt 10 WiWi.
- 3 Der Spieler verliert 10 WiWi.
- 4 Der Spieler gewinnt 100 WiWi.
- 5 Der Spieler verliert 100 WiWi.
- 6 Der Spieler gewinnt 500 WiWi.

Krankheit

Wenn ein Spieler auf das Spielfeld "Krankheit" kommt, ist er krank und muss zum Arzt.

Der Spieler hat 3 Möglichkeiten:

- Der Spieler hat eine Kranken-Versicherung abgeschlossen. Diese übernimmt die Arztkosten.
- Der Spieler hat keine Kranken-Versicherung abgeschlossen. Er muss 100 WiWi für den Arzt-Besuch bezahlen.
- Der Spieler kann jedoch 150 WiWi zahlen und eine Kranken-Versicherung abschließen, die sogleich die Arzt-Kosten übernimmt.

Renten-Versicherung

Jeder Spieler entscheidet, ob er eine Renten-Versicherung abschließen möchte.

Wenn ja, zahlt er 100 WiWi. Dafür erhöht sich sein Zunft-Wert am Ende des Spiels.

Haftpflicht-Versicherung

Jeder Spieler entscheidet, ob er eine Haftpflicht-Versicherung abschließen möchte.

Wenn ja, zahlt er 80 WiWi. Dafür erhöht sich sein Zunft-Wert am Ende des Spiels.

Haus-Versicherung

Jeder Haus-Besitzer entscheidet, ob er eine Haus-Versicherung abschließen möchte.

Wenn ja, zahlt er 120 WiWi. Dafür erhöht sich sein Zunft-Wert am Ende des Spiels.

Zunft - Ziel und Ende des Spiels

Alle Spieler müssen in der Schatzkammer ankommen. Um zu wissen, wer gewinnt, muss jeder Spieler ein Zunft-Konto erstellen (siehe WiWi-Konto).

Als 1. muss jeder Spieler eine letzte Haushalts-Rechnung machen und den Schluss-Saldo errechnen.

Als 2. muss jeder Spieler vom Schluss-Saldo folgendes hinzufügen oder abziehen:

Plus:

1. Falls ein Spieler ein Haus gekauft hat, trägt er den Wert des Hauses, der auf seiner Berufskarte steht, in sein WiWi-Konto ein.
2. Für jede abgeschlossene Versicherung erhält der Spieler **+150 WiWi**.
3. Für jedes seiner Kinder bekommt der Spieler **+50 WiWi**.
4. Für die Hochzeit bekommt der Spieler **+100 WiWi**.
5. Bonus am Ende: Der 1. Spieler, der die Schatzkammer erreicht, bekommt **500 WiWi**, der 2. Spieler **400 WiWi**, der 3. Spieler **300 WiWi**.

Minus:

Für jeden * zieht der Spieler **300 WiWi** ab.

Wenn ein Spieler kein Haus besitzt, muss er **1000 WiWi** abziehen.

Am Ende erhält man das Zunft-Konto.

Gewinner

Es gewinnt der Spieler, der am Schluss das größte Zunft-Konto hat.



<https://wiwi-project.eu>



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

