

Du kaufst eine Uhr bei einem Straßenverkäufer. Du ziehst sie jeden Tag auf, wie der Verkäufer es Dir vorgezeigt hat.

Nach drei Tagen bleibt die Uhr stehen. Du willst Dich beim Straßen-Verkäufer beschweren, doch der ist verschwunden.

Zahle 60 WiWi für die Reparatur.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Reparatur

Der junge Michelangelo ist Lehrling in Deiner Werkstatt und schon sehr gut im Zeichnen. Dafür bekommt er Lohn.

Beim nächsten Lohntag zahlst Du 20 % Deines Lohnes an Michelangelo.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Lohnkosten

Diese Karte muss sichtbar sein!

Du hast in der Lotterie gewonnen!

Würfle:

1-3: Du behältst das ganze Geld für Dich. 300 WiWi.

4-6: Du verteilst das Geld unter Deinen Mitspielern. Jeder Spieler bekommt 50 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Deine Mutter hat Dir 3 WiWi gegeben, damit Du auf dem Markt Eier und Milch kaufen kannst.

Du hast das Geld aber für ein Stück Kuchen ausgegeben. Deine Mutter ist darüber wütend.

Du musst 1 Runde aussetzen.

Wenn du ein Kind hast, so lies weiter. Wenn du kein Kind hast, nimmst du eine neue Karte.

Eine Gruppe von Kindern bewirft das Haus eines Nachbarn mit Eiern. Der Nachbar erwischt Dein Kind auf frischer Tat. Der Nachbar klopft an Deine Haustüre und schildert den Vorfall. Er beziffert den Schaden auf **150 WiWi**, da er das Stück Fassade neu streichen lassen muss.

Würfle:

1-3: Du entschuldigst Dich bei Deinem Nachbarn und zahlst ihm **150 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Schaden

4-6: Du hast eine Haftpflicht-Versicherung und informierst Deinen Nachbarn darüber. Du meldest den Schaden der Versicherung und diese übernimmt ihn.

Dein Freund leiht Dir **80 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug

Du schuldest Deinem Freund **80 WiWi**. Die Rückzahlfrist ist abgelaufen und Du kannst Deine Schulden nicht zurückzahlen.

Würfle:

1-2: Der Mitspieler zu Deiner linken Seite bestimmt, ob er Dir die Rückzahl-Frist verlängert. Er würfelt. Falls er eine 5 würfelt, musst Du die **80 WiWi** jetzt zahlen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Darlehen Rückzahlung

3-4: Der Mitspieler erlässt Dir die Schuld zur Hälfte.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Darlehen Rückzahlung

5-6: Du gehst für 2 Wochen ins Gefängnis. Du setzt eine Spielrunde aus.

Du stiehlest eine wunderschöne Schale, als der Silberschmied mit einem anderen Kunden beschäftigt ist.

Du wirst erwischt und bekommst 3 Tage Arrest.

Setze eine Spielrunde aus!

Du brauchst neue Schuhe.

Auf dem Markt siehst Du ein Paar Schuhe, das **80 WiWi** kostet.

Du kaufst sie.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Bekleidung

Die teuerste Tulpe der Welt die "**Semper Augustus**" mit ihren wundervollen weiß-rubinrot geflammten Blüten ist sehr begehrt.

Der Landsherr hat sie von Dir für **120 WiWi** gekauft.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Verkauf Waren

Du hast **80 WiWi** geschenkt bekommen. Entscheide, was Du damit machst.

Würfle:

1-3: Du sparst sie. Trage den Betrag in Dein WiWi-Konto ein.
Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

4: Du gibst sie in der Hof-Kneipe aus.
Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Anlässe

5: Du kaufst Dir Schuhe für 40 WiWi und sparst den Rest.
Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Bekleidung.

Einnahmen: Gewinn

6: Du bezahlst eine Weiterbildung, damit Du mehr Geld am Lohnntag bekommst.
Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Bildung

Alle Deine Freunde kaufen Tulpenzwiebeln. Um zu dem Freundeskreis dazu zu gehören, musst Du mitmachen.

Du nimmst einen Kredit von **100 WiWi** auf, um eine Tulpenzwiebel zu kaufen.

Dafür erhältst Du einen *****.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug

Diese Karte muss sichtbar sein!

Für eine Tulpenzwiebel übergibst Du einen Schuldschein in Höhe von **100 WiWi** an den Schatzmeister. Du bekommst einen *.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug

Zahle in den nächsten 4 Spielrunden jeweils **25 WiWi** zurück.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Darlehen Rückzahlung

Jeder Deiner Freunde besitzt Tulpen. Diese sind sehr begehrt.

Du kannst Dir keine Tulpenzwiebel leisten.

Setze 1 Runde aus.

Diese Karte muss sichtbar sein!

Deine reichen Freunde lassen ihre Wohnräume verschwenderisch mit Spiegeln ausstatten. Du nimmst einen Kredit von **150 WiWi** auf, um einen Spiegel zu kaufen.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug

Zahle in den nächsten 2 Spielrunden **10%** von Deinem Lohn.

Rechne Dir den Betrag aus. Du bekommst auch einen *.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Darlehen Rückzahlung

Deine Tochter möchte einen Spiegel aus Venedig haben. Für einen Spiegel übergibst Du dem Verkäufer einen Schuldschein in Höhe von 150 WiWi. Dafür bekommst Du einen * und musst 1 Runde aussetzen.

Schuldschein:

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug

Spiegel:

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Waren

Du hast am Ende des Monats Geld übrig und zahlst dem Spiegelverkäufer den Schuldschein zurück. 150 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Darlehen Rückzahlung

Du verkaufst Deinen großen Acker. 5000 WiWi. Damit zahlst Du alle Schulden. Alle Schulden sind gestrichen.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Verkauf Immobilien

Diese Karte muss sichtbar sein!

Du brauchst dringend 500 WiWi. Du wendest Dich an einen reichen Bürger, um von ihm das Geld zu leihen. Du bekommst einen *.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug.

Der reiche Bürger nimmt Deinen Acker als Pfand und verlangt darüber hinaus eine Leih-Gebühr von 100 WiWi.

Beim nächsten Lohntag zahlst Du 100 WiWi.

Falls Du die jährlichen 500 WiWi für die Pacht nicht zahlen kannst, verlierst Du den Acker.

Dieser geht dann ins Eigentum des reichen Bürgers über.

Entweder bezahlst Du 500 WiWi, falls Du nicht im Minus bist. Oder Du erhältst einen *.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Pacht

Im Stall lahmmt der alte Ochse, der bislang den Pflug auf dem Acker gezogen hat.

Auf dem Viehmarkt musst Du einen jungen, starken Ochsen er-
steigern.

Zahle 500 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Tiere

Du hast 500 WiWi von einem reichen Bürger geliehen. Du bekommst einen *.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug

Zahle bei den nächsten 3 Spielrunden 10% von Deinem Gehalt.
Rechne den Betrag aus.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Darlehen Rückzahlung

Diese Karte muss sichtbar sein!

Ein neues Kinderbett kostet 130 WiWi, ein neues Dach 800 WiWi und ein junger Ochse 500 WiWi.
300 WiWi sind für den Lebensunterhalt Deiner Familie. Aber Du hast zu wenig Geld.

Würfle:

1-2: Du stiehlest den Ochsen und gehst dafür in das Gefängnis.
Setze eine Spielrunde aus.

3-4: Du kaufst das Kinderbett für 130 WiWi.
Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Mobiliar

5-6: Du nimmst ein Darlehen für das Dach auf und bekommst einen *.
Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug.

Vor kurzem hast Du eine neue Schaufel gekauft. Beim 3. Gebrauch bricht der Stiel. Du gehst in das Geschäft und verlangst einen Ersatz.
Der Verkäufer fragt nach der Rechnung. Die hast Du aber weggeschmissen. Ohne die Rechnung gibt es keinen Ersatz.

Wie verhältst Du Dich?

Wähle eine dieser 4 Möglichkeiten aus und begründe:

1. Du bemängelst weiterhin die Qualität des Holzstiels und möchtest eine neue Schaufel.
2. Du schämst über und beschimpfst den Verkäufer.
3. Du bittest den Verkäufer, bei Dir eine Ausnahme zu machen.
4. Du bewahrst zukünftig wichtige Quittungen und Rechnungen auf.

Du nimmst an einer Versteigerung teil. Dort wird eine Lampe angeboten, die gut in Dein Wohnzimmer passt. Die Lampe wird für **120 WiWi** angeboten. Du hast diese Summe und bietest den ausgerufenen Preis. Ein anderer Interessent bietet **130 WiWi**.
Entscheide:

1. Du kaufst die Lampe, weil Du sie Dir leisten kannst. Du bietest **140 WiWi** und erhältst den Zuschlag.
Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Mobililar
2. Du kaufst die Lampe nicht, da Du zu wenig Geld hast.
3. Du ersteuerst die Lampe, obwohl Du zu wenig Geld hast.
Du leihst Dir **20 WiWi** von einem Freund aus und kassierst einen *.
Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug **20 WiWi**
Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Mobililar **140 WiWi**

Diese Karte muss ein anderer Spieler vorlesen!

Auf dem Markt siehst Du einen wunderschönen Hut. Du probierst ihn und er passt Dir sehr gut. Es ist ein Sonntagshut, geflochten aus feinem Stroh.

Der Hut kostet **85 WiWi**.

Vor jedem Kauf hast Du Dir angewöhnt, folgende Fragen zu beantworten.

1. Brauchst Du einen Hut?
2. Was nützt Dir dieser Hut?
3. Wie oft trägst Du den Hut?
4. Gibt es Alternativen?

Diese Karte muss ein anderer Spieler vorlesen!

Auf dem Markt verkaufst Du Dein Pferd und kaufst dafür zwei Schweine. Für das Pferd bekommst Du **1200 WiWi**. Ein Schwein kostet **250 WiWi**. Mit zwei Schweinen und einem vollen Geldbeutel gehst Du nach Hause.

Wie viele WiWi hast du im Geldbeutel?

Eine der vier Antworten ist richtig:

1. 250 WiWi
2. 500 WiWi
3. 700 WiWi
4. 950 WiWi

Bei einer falschen Antwort musst Du eine Spielrunde aussetzen.
(Antwort 3 ist richtig)

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Verkauf Tiere **1200 WiWi**
Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Tiere **500 WiWi**

Am Jahresende ist die Steuer für die vergangenen 10 Monate fällig.

Die Steuer kostet Dich **10%** von Deinem Lohn.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Steuern

Seide aus Mailand ist sehr begehrt. Deshalb willst Du ins Seidengeschäft einsteigen.

Du reist zu den Seiden-Manufakturen nach Norditalien. Die Reise kostet Dich **300 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Reisespesen

Du kannst beim Schmied arbeiten.

Am Ende der Woche zahlt er Dir einen Lohn von **190 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Lohn

Auf dem Markt verkaufst Du Seidenstoffe, die Du in Mailand eingekauft hast.

Am Ende des Tages hast Du **400 WiWi** eingenommen.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Verkauf Waren

Du musst **1000 WiWi** überweisen. Die Bank verlangt für die Geldüberweisung **3 %** Kommission.

Wie viele WiWi beträgt die Kommission?

Notiere den Betrag in Deinem WiWi-Konto.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Bankspesen

Dein Sohn ist 10 Jahre alt und daher alt genug, um von Dir das Handwerk des Böttchers zu erlernen.

Ein Böttcher fertigt Fässer an, um Wein, Kraut und andere Lebensmittel darin aufzubewahren.

Du zahlst ihm einen ersten Monatslohn von **250 WiWi** aus.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Lohn

Du brauchst eine neue Jacke für den Winter. Auf dem Markt findest Du zwei Jacken, die Dir beide gut gefallen.

Die eine Jacke ist aus grober Wolle und kostet **95 WiWi**. Die andere Jacke besteht aus feiner Wolle. Sie kostet **145 WiWi**.

Welche kaufst Du?

Würfle:

1-3: Grobe Jacke – **95 WiWi**

4-6: Feine Jacke – **145 WiWi**

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Bekleidung

Was kannst Du mit Geld nicht kaufen?

Nenne drei Eigenschaften oder Werte.

Dann bleibst Du im Spiel.

Ansonsten musst Du eine Runde aussetzen.

Wofür würdest Du sparen?

Wähle aus den folgenden Möglichkeiten aus:

- Kleidung und Schuhe
- Handy und Laptop
- Führerschein und Auto
- Wohnung und Möbel
- Urlaub
- Kinder
- Altersvorsorge

Teile Deine Auswahl Deinen Mitspielern mit.

Wofür würdest Du Dich verschulden und einen Kredit aufnehmen?

Wähle aus den folgenden Möglichkeiten aus:

- Ausbildung und Studium
- Auto
- Zahnbehandlung
- Hochzeit
- Haus
- Ferien
- Kinder

Teile Deine Auswahl Deinen Mitspielern mit.

Dein Freund baut gerne Sache selber. Damit spart er viel Geld.

Kürzlich zeigt er Dir ein Holzregal, das er selbst gebaut hat.

Zähle drei Dinge auf, die Du selber machen kannst.

Dann bleibst Du im Spiel.

Ansonsten musst Du eine Runde aussetzen.

Deine Nachbarin trägt eine Tasche mit aufgenähten bunten Bändern. Sie erzählt Dir, dass die Tasche schon alt ist. Aber mit den Bändern sieht sie modisch aus. Das Wieder- und Weiterverwenden von Dingen nennt man "Upcycling".

Damit spart man Geld.

Zähle drei Dinge auf, die Du besitzt und die man aufwerten kann.

Dann bleibst Du im Spiel.

Ansonsten musst Du eine Runde aussetzen.

Du bist bei Deiner Tante eingeladen. Sie bietet Dir einen Stuhl an.

Der sei schon sehr alt und kaputt gewesen, erzählt sie Dir. Sie hat den Stuhl repariert und neu gestrichen. Jetzt sieht er aus wie neu. Mit der Reparatur hat die Tante Geld gespart.

Zähle drei Dinge auf, die in Deinem Haushalt kaputt sind und die Du reparieren könntest.

Dann bleibst Du im Spiel.

Ansonsten musst Du eine Runde aussetzen.

Deine Tochter hat angefangen, Klavier zu spielen. Ein Klavier ist aber zu teuer. Deshalb hast Du das Klavier gemietet.

Dafür zahlst Du eine monatliche Gebühr. Zahle 20 WiWi und akzeptiere einen *.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Miete

Zähle drei Dinge auf, die Du mieten kannst.

Dann bleibst Du im Spiel.

Ansonsten musst Du eine Runde aussetzen.

Was würdest Du von Freunden ausleihen?

Nenne drei Dinge.

Dann bleibst Du im Spiel.

Ansonsten musst Du eine Runde aussetzen.

Was würdest Du an Freunde verschenken?

Wähle aus den folgenden Möglichkeiten aus:

- Lebensmittel
- Selbstgekochtes Essen
- Kleider
- Schuhe
- Taschen
- Bücher
- Geschirr
- Alte Brillen
- Möbel

Teile Deine Auswahl Deinen Mitspielern mit.

Welche Dinge oder Dienstleistungen würdest Du gern tauschen?

Wähle aus den folgenden Möglichkeiten aus:

- Bügeln gegen Unkraut jäten
- Text für Einladungskarte entwerfen gegen Kinder hüten
- Essen kochen gegen Deutschunterricht
- Fahrrad flicken gegen Hose kürzen
- Rasen mähen gegen Ferienreise organisieren

Teile Deine Auswahl Deinen Mitspielern mit.

Zahle 5 % von Deinem Lohn für die Altersvorsorge ein.

Wie viele WiWi sind das?

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Altersvorsorge

Frage die würfelfnde Person: Woher kommt das Sprichwort: "Geld regiert die Welt."

Welche der folgenden Antworten ist richtig:

1. Geld ersetzt den König.
2. Diejenigen Menschen, die Macht oder Erfolg haben, verfügen häufig über große finanzielle Mittel.
3. Das ist ein Spiel, um den Umgang mit Geld zu erlernen.
4. Wer die Liebe hat, braucht kein Geld.

Bei der richtigen Antwort bekommt die würfelfnde Person 50 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

(Die Antwort 2 ist richtig.)

Diese Karte muss ein anderer Spieler vorlesen!

Die Krone der Madonna kommt aus Rom. Zum Einzug in die Kirche ist ein Festessen geplant.

Es kostet Dich 50 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Anlässe

Der Markt war sehr erfolgreich!

Du verkaufst Ware für 100 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Verkauf Waren

Der Ritter hat sich einen neuen wasserfesten Mantel gekauft.

Dieser kostet 30 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Bekleidung

Der Wachtmeister hat Dich beim Betrügen erwischt!

Du musst eine Strafe zahlen, aber Du hast kein Geld.

Du musst eine Runde aussetzen und bekommst einen *.

Du musst dem Hufschmied 50 WiWi für neue Pferdehufe bezahlen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Waren

Falls Du kein Geld hast, musst Du eine Runde aussetzen und bekommst einen *.

Du hast ein Kleid für Deine Tochter gekauft. Sie mag es und hat es sofort angezogen. Du wolltest das Kleid später mit dem Verkauf von Heu bezahlen.

Leider ist das Heu verbrannt. Du kannst nicht zahlen.

Setze 1 Runde aus und erhalte einen *.

Um die Waren vor Räubern zu schützen, sind Soldaten beauftragt worden.

Zahle eine Gebühr von 50 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Versicherung

Du hast Spielschulden.

Der Wachtmeister ist beauftragt, Dich in den Kerker zu sperren.

Das bedeutet: 1 Runde aussetzen und einen *.

Du hast Menschen aus dem Osten getroffen. Leider könnt ihr euch sprachlich nicht verständigen. Sage ein Wort in einer Fremdsprache.

Die anderen Spieler müssen die Bedeutung erraten.

Jeder Spieler erhält **10 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Die Kohlen im Herd brennen schlecht. Du bläst und bläst und kommst ganz außer Atem.

Deshalb kaufst Du neue Kohlen für **10 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Waren

Das Dienstmädchen bringt Dir das Frühstück.

Lobe sie!

Rücke zwei Felder vor.

Du hast schon 3 Mal Kohlen geholt und dafür nicht bezahlt.

Jetzt musst Du zahlen. Du hast aber kein Geld dafür.

Du hörst eine drohende Stimme rufen: "**Komm nicht wieder!**"

Du bekommst einen ***!**

Frühmorgens erwachst Du als Erster. Da im Haus noch alle anderen schlafen, gehst Du in die Küche. Dort willst Du Feuer anmachen.

Auf dem Herd findest Du Gold.

Würfle:

1-3: Du behältst das Gold und kommst dafür ins Gefängnis. Setze eine Runde aus.

4-6: Du gibst das Gold dem Wachtmeister und bekommst eine Belohnung von **100 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Die Neugierde treibt Dich in eine Höhle.

Würfle:

1-3: Dort erblickst Du einen großen Topf voll Gold. **500 WiWi**.
Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

4-6: Du bist in eine Falle geraten und musst eine Runde aussetzen.

Böse Geister treiben ihr Unwesen.

Würfle:

1-3: Du hast ein reines Gewissen. Du kannst 2 Spiel-Felder vorrücken.

4-6: Du hast ein schlechtes Gewissen und musst 4 Spiel-Felder zurückgehen.

Die Hungersnot am Rhein ist groß. Leider waren die Nächte im Frühling lange Zeit sehr kalt und haben Frostschäden angerichtet. Im Sommer regnete es fast täglich. Die Ernte ist verfault. Du hast viel Geld verloren.

Würfle:

1-2: Du hast eine Versicherung, die den Schaden zahlt.

3-4: Du erleidest einen Verlust von **400 WiWi**.
Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Schaden

5-6: Du kannst nicht zahlen und musst eine Runde aussetzen. Zusätzlich bekommst Du einen *.

Du hast am FuÙe des Rambergs eine Wind-MÙhle geerbt.

Du musst Erbschaftssteuer zahlen: **30 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Steuern

Der Berg-Geist Meister Hãmmerring hat Dich verflucht.

Du brauchst einen Mõnch, der Dich vom Fluch befreit.

Du zahlst dem Mõnch **50 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Gesundheit

Ein Riese hat Dich als Spielzeug verwechselt. Du bist gefallen und hast Dir ein Bein gebrochen.

Entscheide:

• Du hast eine Kranken-Versicherung, die zahlt.

• Du musst **100 WiWi** fÙr einen Besuch beim Arzt bezahlen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Gesundheit

• Du schlieÙt jetzt eine Kranken-Versicherung ab und bezahlst dafÙr **250 WiWi**. Damit ist auch der Arzt bezahlt.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Versicherung

Deine WindmÙhle ist kaputt gegangen.

Du investierst **200 WiWi** in die Reparatur.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Reparatur

Der Werwolf hat großen Schaden angerichtet.

Du bekommst **100 WiWi** als Entschädigung.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Schaden-Entschädigung

Du hast dem Mäuslein geholfen.

Das Mäuslein zeigt Dir als Dank einen Schatz, der in der Erde vergraben liegt. **5000 WiWi.**

Der Schatz macht mit einem Schlag ein Ende mit Deinen Nöten.

Du hast keine * mehr.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Mit Deinen 3 Schwestern hast Du am Morgen des Liebfrauentags (15. August) Beeren gepflückt.

Währenddessen hört Ihr die Kirchenglocken, die den Feiertag verkündeten.

Auf dem Heimweg begrüßt Euch die schöne Frau und sagt "Meinen **Festtag habt ihr geschändet.**" Euer Herz wird zu Stein.

Du musst 3 Runden aussetzen!

Mit Deinen 3 Schwestern hast Du am Morgen des Liebfrauentags (15. August) Beeren gepflückt.

Am Nachmittag habt Ihr 3 volle Körbe.

Für jeden Korb bekommst Du **20 WiWi.**

Wie viele WiWi verdienst Du?

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Verkauf Waren

Du betest abends im Kirchlein auf St. Marnerta.

Da erscheint Dir ein Geist, der Dir sagt: "Du kannst reich werden, wenn Du um Mitternacht mit zwei Freunden hierher kommst."

Du und 2 Spieler Deiner Wahl bekommen **100 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Deinem Sohn ist das Eigentum anderer nicht wichtig, und er tötet ein Pferd.

- Du kannst den Schaden zahlen. **200 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Schaden

- Du hast eine Haftpflicht-Versicherung, die den Schaden übernimmt.

- Du schließt eine Haftpflicht-Versicherung ab. **100 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Versicherung

Du hast eine Kiste voll Gold gefunden.

Die Kiste wird aber von einem Hund bewacht. Diesen musst Du überlisten.

Sage einen magischen Spruch!

Würfle:

1-3: Dein Spruch funktioniert. Du gewinnst **100 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

3-4: Dein Spruch funktioniert nicht. Du verlierst **100 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Verlust

Du reitest in eine Gasse und prallst auf eine Kutsche, die Dir entgegenkommt.

Das Pferd hat sich verletzt. Du bist für den Unfall verantwortlich.

- Du hast eine Haftpflicht-Versicherung, die den Tierarzt bezahlt.

- Wenn Du keine Versicherung hast, musst Du **80 WiWi** für den Schaden zahlen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Schaden

In einem Feld ragt etwas Helles aus der Erde heraus.

Du gräbst es aus. Es ist ein wasserfarbiger Stein, der das helle Sonnenlicht mit tausend Strahlen in einer seltenen Farbenpracht zurückstrahlt.

Reich beschenkt darfst Du 3 Spielfelder vorrücken.

Du bist im Königshof. Du schenkst dem König Deinen gefundenen wasserfarbigen Edel-Stein und schwörst ihm Treue.

Der König gibt Dir dafür 200 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Deine Männer aus Güdingen haben in einem alten Buch die Zauberformel gefunden, wie man den Teufel zu einem willigen Geldlieferanten macht.

Würfle:

1-3: Die Zauberformel funktioniert. Du bekommst 200 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

4-6: Die Zauberformel funktioniert nicht. Du verlierst 200 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Verlust

Der Teufel will seinen Lohn.

Deine Mitspieler müssen ihm 100 WiWi zahlen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Lohnkosten

Der Pfarrer hat ein gutes Gewissen, weil er einige Männer aus dem Gefängnis befreit hat.

Seine gute Tat will bezahlt sein.

Alle Spieler müssen **20 WiWi** an die Kirche abgeben.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Steuern

Du hast ein Haus von Deinem Onkel geerbt. Leider hat Dein Onkel das Haus nicht gut erhalten. Das Haus muss renoviert werden.

Du nimmst ein Darlehen in Höhe von **5000 WiWi** auf.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug

Du bekommst einen *.

Du zahlst jeden Lohnntag **100 WiWi** zurück.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Darlehen Rückzahlung

Du hilfst einer halbverhungerten Mutter und ihren Kindern.

Für jedes Kind zahlst Du **10 WiWi**.

Würfle, für wie viele Kinder Du zahlst.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Spenden

Wiederholte Male hast Du im Dorf eine Strafe bekommen.

Jetzt sollst Du 2 Runden aussetzen und Du bekommst einen *.

Wöchentlich braucht Deine Frau **50 WiWi**, um genug Lebensmittel für Deine Familie zu kaufen.

Um das Geld zu verdienen, muss sie als Magd beim Richter arbeiten und erhält pro Arbeitstag **15 WiWi**.

Würfle, wie viele Tage sie arbeitet. Das ist ihr Extra-Einkommen für die Lebensmittel.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Lohn

Der Bauer wird krank und braucht einen Arzt.

Für die Behandlung verlangt der Arzt **200 WiWi**.

Würfle:

1-3: Du musst 1 Runde aussetzen.

4-6: Entweder zahlst Du **200 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Gesundheit.

Oder Du bist krankenversichert. Dann zahlt Deine Versicherung.

Eine Krankheit ist in halb Europa ausgebrochen. Die Kranken haben Fieber und Beulen am ganzen Körper. Du bist auch krank. Du musst dringend den Arzt aufsuchen und Dich behandeln lassen. Du hast jedoch kein Geld.

Würfle:

1-2: Du musst 10 Felder zurück, weil Du Dir das Geld vom Landherrn geliehen hast.

3-4: Du musst 2 Runden aussetzen, da Du in Quarantäne bist.

5-6: Deine Kranken-Versicherung bezahlt die Behandlungskosten des Arztes.

Falls Du keine Versicherung hast, zahlst Du **200 WiWi**.
Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Gesundheit

Ein Minnesänger kommt auf den Marktplatz und singt seine neuen Minnelieder.

Er verlangt **5 WiWi** Eintritt.

Du kaufst Dir eine Eintrittskarte.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Anlässe

Diese Karte muss sichtbar sein!

Ein Adliger richtet ein Fest aus. Er lässt Weine aus Italien, Zucker und Salze aus dem Orient kommen.

Um die teuren Getränke und Gewürze bezahlen zu können, muss er seinen Kuhstall verkaufen.

Du kannst den Kuhstall für **500 WiWi** kaufen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Immobilien

Dann erhältst Du bei jedem Lohn-Feld **80 WiWi** zu Deinem Gehalt.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Lohn

Du kannst eine Haus-Versicherung für **100 WiWi** abschließen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Versicherung

Du bist Bäcker und leider beim Backen eingeschlafen. Du merkst nicht, dass ein Holzschicht aus dem Ofen gefallen ist. Jetzt steht die Bäckerei in Brand. Es brennt bereits das ganze Haus und am Ende die halbe Stadt.

Würfle:

1-2: Du hast eine Brand-Versicherung und diese zahlt für den gesamten Schaden.

3-4: Du kannst nicht zahlen und gehst ins Gefängnis. Setze 2 Runden aus.

5-6: Du zahlst alle Schulden aus eigener Tasche und bist pleite. Du bekommst einen *. Zähle Deine Einnahmen und Ausgaben zusammen und zahle mit Deinem Guthaben, falls Du eines hast.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Schaden

Du kannst eine Renten-Versicherung für **120 WiWi** abschließen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Versicherung

Du kannst eine Kranken-Versicherung für **100 WiWi** abschließen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Versicherung

Als Bürger der Mittelschicht kannst Du den Adligen Konkurrenz machen und mit immer auffälligen Kleidungsstücken die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit auf Dich lenken.

Du kannst Dir den neusten Schrei nähen lassen für **150 WiWi**.

Den Adligen wird das gefallen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Bekleidung

Du kannst eine Reise-Versicherung für **30 WiWi** abschließen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Versicherung

Für Deine regelmäßige Gesundheitsversorgung und Kosten für Zahnarzt, Apotheke und Krankenhaus kannst Du eine Zusatz-Kranken-Versicherung über **150 WiWi** im Monat abschließen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Versicherung

Du gibst einem Bettler am Straßenrand **10 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Spenden

Deine Kinder wollen ein eigenes neues Spielzeug haben.

Das würde Dich **85 WiWi** kosten.

Würfle:

1-3: Kein Spielzeug, nur traurige Kinder.

4-6: Kaufe das neue Spielzeug.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Waren

Unsere Nonne Hildegard von Bingen ist für die Heilkräuter zuständig. Sie braucht Hilfe im Kräuter-Garten.

Du kannst **10 WiWi** am Tag verdienen.

Würfle die Tage und rechne Deinen Lohn aus.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Lohn

Der Landesherr hat alle Bewohner zur Hochzeit seiner Tochter eingeladen.

Du musst ein Geschenk kaufen.

Würfle:

1-3: Zahle **100 WiWi**.

4-6: Zahle **50 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Anlässe

Du verreist ans Meer, aber die Fahrt ist gefährlich.

Würfle:

1-3: Du riskierst die Reise ohne Begleitschutz und wirst überfallen. **300 WiWi** sind verloren.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Verlust

4-6: Du gibst **50 WiWi** für den zusätzlichen Begleitschutz aus und kommst sicher an.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Versicherung

Die ganze Familie kann mit Freunden in ihrer Kutsche an die Küste fahren.

Auf der Reise wirst Du überfallen und **400 WiWi** Reise-Geld ist geklaut.

- Wenn Du eine Reise-Versicherung hast, wird Dir der Verlust ersetzt.

- Ansonsten musst Du **400 WiWi** im Konto als Ausgaben angeben.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Schaden

Diese Karte muss sichtbar sein!

Du kaufst ein Pferd, das einen Ritter mit Rüstung tragen kann. Es ist eine Art „Porsche-Pferd“, um seinem Stand gerecht zu werden. Dafür nimmst Du einen Kredit über **600 WiWi** auf.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Darlehen Bezug

Bei jedem Lohnntag musst Du **50 WiWi** an Kredit-Rate zurückzahlen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Darlehen Rückzahlung

Diese Karte muss sichtbar sein!

Du bekommst eine neue Rüstung. Mit der Rüstung kämpfst Du besser und verdienst **20 WiWi** mehr am Lohn-Tag.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Lohn

Eine Ausbildung für Kinder im Kloster kostet pro Kind 80 WiWi.

Bezahle 80 WiWi für jedes Kind, das Du hast.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Bildung

Die Bewohner der Burg müssen Steuern zahlen, damit sie von den Burgherren beschützt werden. 10 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Steuern

Du hast die Witwe Fürstin Reisis geheiratet. Sie hat Kinder, die jetzt bei Dir wohnen. Zur Unterstützung bekommst Du Kinder-Geld am Lohnntag 40 WiWi pro Kind.

Würfle, wie viele Kinder Du hast.

- 1: Du hast 1 Kind.
- 2: Du hast 2 Kinder.
- 3: Du hast 3 Kinder.
- 4: Du hast 4 Kinder.
- 5: Du hast 5 Kinder.
- 6: Würfle nochmals und Du erhältst die Anzahl Deiner Kinder.

Rechne den Gesamtbetrag aus.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Kinder-Geld

Du hast eine Belohnung bekommen, weil Du dem Burgherrn mit seiner Kutsche geholfen hast. 200 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Der König feiert seinen Geburtstag und 100 Bürger bekommen eine Prämie.

Du hast Glück und gehörst zu den 100 ausgelosten Bürgern.
80 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Der König sucht Ritter für seine Ritter-Ehrengarde. Jeder Ritter mit einem Super-Pferd wird aufgenommen.

Du hast ein Super-Pferd. Du kommst in die Ehrengarde und verdienst zusätzlich **500 WiWi.**

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Lohn

Diese Karte muss sichtbar sein!

Du wirst arbeitslos und bekommst beim nächsten Lohntag nur 60% von Deinem letzten Lohn als Arbeitslosenunterstützung.

Danach hast Du wieder Arbeit. Rechne aus, wie hoch 60 % von Deinem Lohn sind.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Lohn

Diese Karte muss sichtbar sein!

Plötzlich bekommst Du eine schlimme Krankheit und Deine Hände und Füße schmerzen sehr.

Jetzt kannst Du nur noch 50% arbeiten. Aber es gibt Heilkräuter und eine Behandlung, wenn Du eine Kranken-Versicherung abgeschlossen hast.

Ansonsten bekommst Du beim nächsten Lohntag nur die Hälfte. Rechne aus, wie hoch Dein 50 % Lohn ist.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Lohn

Der Bauer hat eine gute Getreide-Ernte. Er kann 20 Kilo Weizen auf dem Markt verkaufen.

Würfle:

- 1: Du bekommst 50 WiWi.
- 3: Du bekommst 70 WiWi.
- 5: Du bekommst 100 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Verkauf Waren

2, 4, 6: Du findest keinen Käufer für Deinen Weizen.

Auf einer Wildschweinjagd verlierst Du Dein Gewehr. Ein neues Gewehr kostet 200 WiWi, ein gebrauchtes 100 WiWi. Entscheide, wie viel Du ausgeben willst.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Waren

Bei einer Kutschenfahrt wirst Du von Räubern überfallen und Dein ganzer Schmuck wird geraubt.

Für 200 WiWi kannst Du Dir beim Goldschmied neue Schmuckstücke machen lassen.

Würfle:

1-3: Du musst alles selber zahlen. 200 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Schaden

4-6: Du hast eine Haftpflicht-Versicherung abgeschlossen und die Versicherung zahlt Dir den Wert des Schmuckes.

Du beauftragst den Tischler, 12 neue Stühle für den Stammtisch anzufertigen.

Ein Stuhl kostet 20 WiWi. Wie viele WiWi musst Du zahlen?

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Waren

Das Kindermädchen kümmert sich um Deine Kinder. Manchmal nimmt sie aber auch die Kinder ihrer Tante mit zum Spielen und bekommt 10 WiWi als Dankeschön.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Ein neuer Bürgermeister wird ernannt. Für die amtliche Feier braucht er neue Kleidung.

Jeder Spieler muss dafür 10 WiWi zahlen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Steuern

Neuanschaffungen am Bauernhof: Sense, Rechen, Hacke und Heu-Gabel.

Zahle 80 WiWi an den Schmied.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Waren

Du bist auf den Weg zum Markt. Auf der Straße liegen große Steine und ein Wagenrad geht dabei kaputt.

Die Reparatur kostet 100 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Reparatur

Der König heiratet. Jeder Bürger muss ihm und seiner Gattin ein Geschenk machen.

Alle Spieler zahlen 20 WiWi für das Hochzeitsgeschenk!

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Steuern

Du bist ein guter Landherr und zahlst 100 WiWi Studien-Gebühr pro Person, die Du förderst.

Würfle, um die Anzahl der Personen festzustellen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Bildung

Bei einem Glücksspiel gewinnst Du 250 WiWi!

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Es ist Monatsanfang. Zahle 300 WiWi Miete für Deine Wohnung.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Miete

Die Monatsmiete Deiner Werkstatt ist fällig. **250 WiWi.**

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Miete

Der Wachmann nimmt Dich fest.

Zahle **200 WiWi** Kautiön, um nicht ins Gefängnis zu müssen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kautiön

Oder setze 1 Runde aus!

Auf dem Markt sind sehr viele Stände. Unglücklicherweise wirfst Du eine teure Vase um und sie zerbricht.

Würfle:

1-3: Ohne Versicherung musst Du **150 WiWi** zahlen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Schaden

4-6: Deine Haftpflicht-Versicherung übernimmt den Schaden.

Auf einer Ausstellung erwirbst Du ein antikes Gemälde, das Du gleich wieder verkaufst.

Du machst einen Gewinn von **200 WiWi.**

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Verkauf Waren

Eine gute, alte Tante vererbt Dir ein Grundstück am See.

Dafür musst Du **300 WiWi** Steuern zahlen.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Steuern

Auf dem Wochen-Markt kaufst Du extra Lebensmittel (Obst, Gemüse, Fleisch) für Deine Familien-Feier.

Du bezahlst **120 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Anlässe

Der heiße Sommer brachte Dir viel Getreide ein.

Beim Verkauf verdienst Du das Doppelte: **400 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Verkauf Waren

Für ein Fest in der Königsburg soll der Fischer so viele Fische wie möglich fangen.

Er liefert Dir 50 Fische! Dafür bezahlst Du dem Fischer **50 WiWi**.

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Kauf Waren

Du verkaufst dem Küchenchef in der Burg die 50 Fische für **2 WiWi** pro Stück.

Wieviel verdienst Du?

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Verkauf Waren (**100 WiWi**)

Diese Karte muss ein anderer Spieler vorlesen!

Der Bauer will seinen Weidezaun erweitern und braucht 3 Arbeiter, die ihm dabei helfen.

Jeder Arbeiter bekommt 30 WiWi.

Wieviel musst Du zahlen?

Kostenart im WiWi-Konto Ausgaben: Lohnkosten

Der Bürgermeister kündigt an der Messe von Lanciano eine Fete an.

Alle Bürger von Lanciano werden eingeladen.

Jeder Spieler bekommt 20 WiWi.

Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

Die Messe in Lanciano ist in vollem Gange. Jedoch wie jedes Jahr gibt es einige Probleme.

Der Wachtmeister muss einen Streit beenden und eine Entscheidung fällen.

Würfle:

1-3: Der Wachtmeister gibt Dir recht und Du bekommst 50 WiWi.
Kostenart im WiWi-Konto Einnahmen: Gewinn

4-6: Du hast nicht Recht bekommen.
Du musst eine Runde aussetzen.