

Stolpersteinfelder (€): Betritt eine Spielfigur ein Feld mit dem Euro-Zeichen, so wird eine Stolpersteinkarte vom Stapel abgehoben, vorgelesen und die Anweisung darauf sofort ausgeführt. Alle Geldbeträge werden in die Bank eingezahlt bzw. aus ihr entnommen.

Quizfelder (Q): Wer auf einem Quizfeld (Q) landet, würfelt sofort mit dem Farbwürfel und bekommt eine der Farbe des Würfels entsprechende Quizfrage sowie die 3 angegebenen Lösungsvorschläge vorgelesen. Kinder bis zum Alter von zehn Jahren bekommen eine Kinderquizfrage gestellt. Die richtige Antwort auf der Quizkarte ist unterstrichen. Wer die Frage richtig beantwortet, erhält von der Bank sofort 30 Euro. Wer sie falsch beantwortet, erhält nichts, muss aber auch nichts zahlen.

Rote Sonderfelder: Ein rot umrandetes Feld zeigt an, dass eine längere Schiffsfahrt oder eine Flugreise anzutreten ist. Wer das Pech hat, direkt auf einem dieser Felder zu landen, muss leider die aufgedruckte Summe bezahlen, um in der folgenden Runde weiterreisen zu können.

Wichtig! Kann ein Spieler die auf einem Stolperstein- oder Sonderfeld angegebene Summe nicht bezahlen, rückt er in der folgenden Runde nicht vor, sondern erhält die gewürfelte Augenzahl x100 in Euro von der Bank.

Beispiel: Ein Spieler hat nur noch 100 Euro, muss aber 230 bezahlen. Würfelt er eine 3, erhält er 300 Euro, kann seine Schulden begleichen und erhält sogar 170 Euro Wechselgeld. In der nächsten Runde kann er dann weiterrücken. Würfelt er aber nur eine 1, erhält er nur 100 Euro, muss in der darauf folgenden Runde also noch einmal um Geld würfeln, da ihm ja noch 30 Euro fehlen. Erst wenn die Schulden beglichen sind, darf er in der nächsten Runde weiterrücken.

Spiel-Ende

Gewonnen hat, wer als Erster das Zielfeld erreicht, egal wie viel Geld er dann hat. Das Ziel muss mit genauer Augenzahl erreicht werden. Um zu gewinnen, muss er nach Erreichen des Zielfeldes den Farbwürfel werfen und eine letzte Quizfrage richtig beantworten. Kann der Spieler sie nicht beantworten, setzt er aus und bekommt in der folgenden Runde eine neue Quizfrage gestellt.

SPIELANLEITUNG

Mit **Euro**
dem **unterwegs**



Spielbeschreibung

Dieses Spiel führt durch die 12 EU-Länder, in denen ab dem 1.1.2002 die neue europäische Währung, der Euro, gilt. Die Länder werden wie folgt bereit: Deutschland, Niederlande, Belgien, Luxemburg, Frankreich, Irland, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland, Österreich und Finnland.

Während der Reise gibt es allerlei zu erleben: Unerwartete Ereignisse stellen sich quer; es gilt, unterhaltsame Quizfragen zu beantworten, und wie im wirklichen Leben ist auch immer eine Portion Glück vonnöten, um wieder nach Hause zu gelangen. Mit diesem Spiel können Kinder – und wohl auch die meisten Erwachsenen – den Umgang mit der neuen Währung üben und sie dabei genauer kennen lernen!

Ziel des Spiels

Gewonnen hat, wer als Erster die Reise durch alle Teilnehmerstaaten hinter sich gebracht hat und auf dem Zielfeld angekommen ist. Hierbei ist nicht entscheidend, wie viel Geld er dann noch übrig hat. Auf die Geschwindigkeit kommt es an!

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 6 Spielfiguren
- 1 Zahlenwürfel
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung
- 100 Quizkarten für Kinder
- 100 Quizkarten für Erwachsene
- 100 Stolpersteinkarten
- 8 verschiedene Euromünzen
- 7 verschiedene Euroscheine

Spielvorbereitung

Das Euro-Reise-Spiel kann mit 2-6 Teilnehmern gespielt werden. Der älteste Spieler verwaltet die Bank. Für die Bank werden die sieben verschiedenen Sorten von Scheinen aus den Bögen herausgetrennt und sortiert in die dafür vorgesehenen Schlitze der Box gestellt. Die Münzen werden aus dem Bogen ausgestanzt und auf die acht freien Fächer der Box verteilt. Als Startkapital erhält jeder Spieler 1000 Euro in folgender Zusammensetzung:

- 1 x 500-Euro-Schein
- 1 x 200-Euro-Schein
- 1 x 100-Euro-Schein
- 2 x 50-Euro-Scheine
- 2 x 20-Euro-Scheine
- 3 x 10-Euro-Scheine
- 4 x 5-Euro-Scheine

- 3 x 2-Euro-Münzen
- 2 x 1-Euro-Münzen
- 2 x 50-Cent-Münzen
- 3 x 20-Cent-Münzen
- 3 x 10-Cent-Münzen
- 1 x 5-Cent-Münze
- 2 x 2-Cent-Münzen
- 1 x 1-Cent-Münze

Die Spielkarten werden mit der Bildseite nach oben in drei Stapeln neben das Spielbrett gelegt. Ein Haufen enthält alle Stolpersteinkarten (€), die beiden anderen jeweils die Kinderquizfragen (Q Kinder) und die Erwachsenenquizfragen (Q Erwachsene).

Spielverlauf

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die auf START gestellt wird. Der jüngste Spieler darf beginnen. Reihum würfelt jeder Spieler mit dem Zahlenwürfel und rückt entsprechend der Augenzahl mit seiner Figur vor. Sollten sich zwei oder mehr Spieler auf einem Feld treffen, so dürfen alle auf demselben Feld stehen bleiben.