

Personen-Felder

Wer auf sein eigenes Personen-Feld kommt, hat Geburtstag. Jeder Mitspieler gibt ihm 50 DM. – Wer jedoch auf ein anderes Personen-Feld gerät, muß jenem Mitspieler 100 DM zahlen.

Start-Feld

Kommt ein Spieler nach dem Start erneut **über oder auf** das Startfeld,

erhält er 3.000 DM aus der Kasse und einen grünen Dividenden-Chip; durch die Chips kann man kontrollieren, wie viele Runden geschafft sind.

werden alle Beiträge der ihm vorliegenden Versicherungs-Policen fällig; das Geld ist an die Kasse zu zahlen.

kann er erneut Versicherungen erwerben, jedoch keine „doppelten“ Policen.

Das Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet bei

4 Spielern: wenn ein Spieler 3 Dividenden-Chips hat.

3 Spielern: wenn ein Spieler 4 Chips erspielt hat.

2 Spielern: wenn ein Spieler 5 hat.

Seinen letzten Chip bekommt ein Spieler nur dann, wenn er mit direktem Wurf wieder auf das Startfeld kommt. Rückwärts zu ziehen ist dabei nicht erlaubt: Wird eine zu hohe Zahl gewürfelt, muß die Figur stehenbleiben, bis der Spieler wieder an der Reihe ist.

Wer das Spiel beendet, erhält eine Schluß-Dividende aus der Kasse

bei 4 Spielern: 3.000 DM

bei 3 Spielern: 2.000 DM

bei 2 Spielern: 1.000 DM

Jeder Spieler gibt nun seine Policen an die Kasse zurück.

Für die Lebensversicherungs-Police erhält er 10.000 DM Versicherungssumme und außerdem die Dividende, weitere 10.000 DM.

Sieger ist, wer nun das meiste Geld besitzt.

Spielregel

versichern

Das heitere Spiel

für die ganze Familie

Spielmaterial

1 Spielplan

28 Versicherungs-Policen

52 Ereigniskarten

1 Satz Spielgeld und Schecks

10 Dividenden-Chips

4 Spielfiguren

1 Würfel

Spielidee

Jeder Spieler führt eine Spielfigur (Vater, Mutter, Tochter oder Sohn) über den Spielplan. Zu Beginn erhält jeder außer 15.000 DM Spielgeld noch eine Police der Lebensversicherung und der Kraftfahrzeug-Haftpflicht-Versicherung. — Jeder kann noch zusätzliche Versicherungs-Policen erwerben, muß es aber nicht.

Während des Spiels treten Ereignisse ein, darunter auch Versicherungs-Schadensfälle. Wer am Ende des Spiels das meiste Geld besitzt, hat gewonnen.

Die Gewinnchancen sind für jeden Mitspieler gegeben, ob er nun Versicherungen zusätzlich abschließt oder darauf verzichtet. Denn auch der „Versicherungs-Muffel“ kann mit viel Glück das Spiel gewinnen, wenn er von hohen Ersatzforderungen bei Schadensfällen verschont bleibt.

Vorbereitungen

1. Ein Spielleiter wird ernannt. Er führt die Kasse, verwaltet die Policen und die Dividenden-Chips.
2. Die Ereigniskarten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Spielplanes gelegt.
3. Jeder Spieler erhält jetzt einen Scheck über 10.000 DM
5.000 DM Bargeld
eine Spielfigur mit Steckfuß
eine Lebensversicherungs-Police
eine Police Kraftfahrzeug-Haftpflicht-Versicherung (ohne Teil- oder Vollkasko!)
4. Das restliche Geld und die Dividenden-Chips bleiben vorerst in der Kasse, ebenso die restlichen Versicherungs-Policen.

Das Spiel

Alle Figuren ziehen vom Startfeld weg in Pfeilrichtung; der jüngste Mitspieler darf beginnen und dann geht es im Uhrzeiger-Sinn weiter. Vor Beginn entscheiden sich alle Mitspieler, ob und welche Versicherungs-Policen sie noch kaufen. Dann werden die auf den gekauften Policen aufge-

druckten Versicherungs-Beiträge von den Mitspielern an die Kasse gezahlt.

Wer seine Kfz-Haftpflicht-Versicherung gegen eine solche mit Vollkasko oder Teilkasko umtauscht, zahlt den Unterschiedsbetrag. Im gesamten Spiel darf ein Spieler von jeder Versicherungs-Art immer nur eine Police besitzen.

Die **gelben** Felder auf dem Spielplan sind neutrale Felder. Der Würfel geht an den nächsten Spieler.

Die Ereignisfelder

Feld Orange

Kommt eine Spielfigur auf dieses Feld, muß eine Karte oben vom Stapel der Ereigniskarten gezogen werden.

Das darauf beschriebene Ereignis muß befolgt werden. Danach wird die Karte wieder unter den Stapel gelegt. — Achtung: Unter den weißen Ereignis-Karten kommen zusätzliche Versicherungs-Fälle vor, für die es im Spiel keine Policen gibt.

Feld Grau

Der Spieler hat sich entschlossen, eine seiner Versicherungen zu kündigen. Er muß eine Police ersatzlos an die Kasse zurückgeben. Hat ein Spieler jedoch nur noch seine Lebensversicherung und seine Kfz-Haftpflicht-Versicherung, braucht er keine Police abzugeben.

Wenn eine Kfz-Versicherungs-Police mit Vollkasko oder mit Teilkasko abgegeben wird, erhält der Spieler vom Spielführer dafür eine Police über eine Kfz-Haftpflicht-Versicherung ohne Teil- und Vollkasko.

Grünes Feld „versichern“

Wessen Spielfigur auf dieses Feld kommt, der darf eine weitere Police erwerben, jedoch keine von einer Versicherungs-Art, die er bereits besitzt. — Dieses grüne Feld bietet auch Gelegenheit, eine Versicherung oder mehrere zu kündigen. Die Policen gehen ersatzlos an die Kasse.

Schaden-Felder

Wer auf eines dieser drei Felder gerät — sie sind auf dem Spielplan beschriftet —, der muß prüfen, ob er gegen dieses Schaden-Ereignis versichert ist. Wenn nicht, zahlt er den Schaden von seinem Geld an die Kasse. Beim Unfall-Feld erhält er kein Tagegeld aus der Kasse.

Kleiner Versicherungs-Überblick

Die private **Haftpflichtversicherung** zahlt für den Versicherten Schadensersatz, wenn er anderen ohne Absicht einen Schaden zugefügt hat.

Die **Hausratversicherung** bezahlt Schäden, die entstanden sind durch Brand, Blitz, Explosion, Einbruch-Diebstahl, Beraubung, Leitungswasser, Sturm oder Glasbruch. – Zum Hausrat gehört alles, was in der Wohnung und in den Nebenräumen zum Gebrauch oder Verbrauch dient.

Die **Unfallversicherung** bietet dem Versicherten und seiner Familie Schutz vor den finanziellen Folgen eines Unfalles. Man kann sich versichern gegen Schäden durch Tod, Invalidität, Verdienstaussfall (man erhält Tagegeld) und Heilkosten (z.B. Krankenhaus- und Arztkosten).

Die **Lebensversicherung**: Sicherheit mit Dividende. Bei Ablauf eines Vertrages wird nicht nur eine vereinbarte Versicherungs-Summe gezahlt, sondern dazu noch eine hohe Gewinnbeteiligung, Dividende genannt. Damit kann man die Versorgung der Familie sichern.

Die Kraftfahrzeug-Versicherungen (Kfz-Versicherungen):

Die **Kfz-Haftpflichtversicherung** ist vorgeschrieben. Ohne sie gibt es keine Zulassung für ein Auto, Motorrad oder Mofa. (Die **private** Haftpflichtversicherung gilt übrigens nicht für das Fahren eines Kraftfahrzeuges.) Die Kfz-Haftpflicht kümmert sich um Schäden, die man als Fahrzeugführer bei anderen angerichtet hat.

Die **Teilkasko**-Versicherung zahlt bei diesen Schäden: das Fahrzeug wird gestohlen, es brennt, Teile werden von Dieben abgebaut, Scheiben zerbrechen, Wild war „im Wege“ oder Sturm, Hagel, Blitzschlag und Überschwemmungen haben das Fahrzeug beschädigt.

Die **Vollkasko**-Versicherung zahlt alle Schäden am **eigenen** Fahrzeug im gleichen Umfang wie bei der Teilkasko-Versicherung, zusätzlich aber noch alle Unfallschäden. (Im Unterschied dazu: Die Haftpflichtversicherung kümmert sich um **fremdes** Gut.) Es spielt keine Rolle, wodurch der Unfallschaden entstanden ist, auch bei eigenem Verschulden zahlt die Vollkasko-Versicherung.