

# SPIELREGELN FÜR DAS EURO-SPIEL

## Spielausstattung

1 Spielplan  
verschiedenfarbige Spielkegel  
1 Würfel  
Euromünzen

## Ziel des Spieles

Möglichst viel Euros bzw. Cent gewinnen

## Vorbereitung

Jeder Spieler erhält insgesamt **5 €** als Spielkapital in folgender Stückelung:

Münzwert	Stück	Kapital
2 Euro	1	2,00
1 Euro	2	2,00
50 Cent	2	1,00
20 Cent	2	0,40
10 Cent	3	0,60
5 Cent	2	0,10
2 Cent	5	0,10
1 Cent	5	0,05
<b>Gesamt</b>	<b>12</b>	<b>6,25</b>

Die Europakarte zeigt in grüner Farbe die Mitgliedsstaaten der EU, wobei die Länder, die den Euro eingeführt haben, dunkel eingefärbt sind. Sie weisen alle eine **Euro(cent)münze** auf.

Die „Nichtteilnehmer“ Schweden, Dänemark und Großbritannien sowie die 2004 beigetretenen Staaten sind hellgrün.

Möglichen Beitrittsländer (blassgrün-grau) haben weder Euro-Wertigkeiten noch Sonderfelder, sondern sind sogenannte „**neutrale**“ Spielfelder, die besucht werden.

Zu Spielbeginn setzen alle MitspielerInnen ihren Spielkegel auf das Startfeld, die 1 Euro-Münze in Österreich.

## Spielbeginn:

Wer die niedrigste Zahl würfelt, beginnt das Spiel.

## Spielverlauf:

Man rückt mit seinem Spielkegel die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn nach vor, also bei einer „1“ nach Tschechien, bei einer „2“ nach Deutschland usw.

Kommt man in einem Staat der EU (gekennzeichnet durch die verschiedenen Euromünzen – entsprechend ihrer Wirtschaftskraft) zu stehen, muss man mindestens den Betrag, der abgebildet ist, auf das betreffende Feld legen (also z.B. in Deutschland eine 1 € - Münze, in Spanien eine 5 Centmünze),

wobei notfalls der Betrag von z.B. 1 € auch durch 2 x 50 Cent entrichtet werden kann.

Kann man aber den Münzwert nicht genau bezahlen, muss der nächsthöhere Nominalwert einer Münze entrichtet werden.

Kommt man hingegen auf ein Spielfeld zu stehen, auf dem **bereits ein Geldbetrag eingezahlt** wurde, darf man diesen **kassieren** ! (Ausnahme *Österreichfeld*, siehe *Sonderfelder*) Der nächste, der auf dieses Feld zu stehen kommt, muss wieder einzahlen usw.

## Sonderfelder:

**Schatzkiste** (in GB, Polen): eine Münze muss in die Schatzkiste (am Spielplan rechts unten) eingezahlt werden. Der nächste Spieler, der auf diesem Feld zu stehen kommt, muss bereits einen höheren Betrag einzahlen usw. Der Inhalt der Schatzkiste geht an jene(n), der Pleite ist (siehe unten) oder an denjenigen, der am Spielschluss am meisten Geld verloren hat.

**Würfel** (Dänemark, Malta) : nochmals würfeln

**Schläfer** (Schweden, Griechenland): 1 x aussetzen  
**1 €-Münze in Österreich**: hier darf das Geld nie abgehoben werden, sondern immer nur einbezahlt, bis sich 5 Euros angesammelt haben.

## Was ist, wenn man „pleite“ ist ?

Kann man einen geforderten Betrag nicht mehr entrichten, muss man zumindest alles, was man noch besitzt, als Zeichen des guten Willens auf das betreffende Spielfeld einzahlen.

Dann darf man das Geld der Schatzkiste als weiteres Spielkapital nehmen und weiterfahren. Hat man Glück, kann man eventuell wieder Geld gewinnen.

*(Die Mitspieler merken sich die höchste Münze, die in der Schatzkammer gelegen ist, damit der nächste Einzahler entsprechend erhöhen kann).*

## Spielende:

Sind auf dem Österreichfeld 5 Euro einbezahlt worden (Variante 1: nachdem der erste Spieler drei Runden durch Europa gefahren ist), dann neigt sich das Spiel dem Ende zu. Denn ab diesem Zeitpunkt darf von den Eurofeldern nur mehr abkassiert und braucht nicht mehr einbezahlt werden. Weiters darf jeder, der in Österreich zu stehen kommt oder durchfährt einen Euro vom Österreichfeld herunternehmen.

Ist keine Münze mehr am Spielplan, bekommt der „ärmste“ Spieler (falls vorhanden) den Inhalt der Schatzkiste und das Spiel ist zu Ende.

Es wird nun abgerechnet, ob man Geld gewonnen oder verloren hat. Die Gutschriften bzw. Verluste werden notiert. Wer nach drei solchen Spielrunden am meisten erwirtschaftet hat, ist Sieger.