

Das Spiel des wirklichen Lebens

Es soll vermitteln wie heutzutage mit Geld umgegangen wird. Gebt dem Volk Brot und Spiele und sie sind zufrieden.

Ein Spiel für 3 Spieler.

Die Zutaten:

- ein Würfel
- 100 – 140 Silberunzen (5-7 Dosen)

Ein Spieler ist die Bank, er hat alle Silberunzen. Die anderen beiden Spieler Würfeln gegeneinander.

Zu Beginn des Spieles leiht die Bank den anderen beiden Mitspielern 40 Silberunzen, das zu 10 % Zins. Die Rückzahlung mit Zins werden am Ende einer Runde fällig, wobei eine Runde 5x abwechselnd Würfeln bedeutet.

Jetzt hat jeder der beiden Spieler (das Volk) jeweils 40 Silberunzen.

Der erste würfelt, anhand der gewürfelten Augen bekommt er vom Gegenspieler die Anzahl Silberunzen. Würfelt er eine zwei, so ist er um 2 Silberunzen „reicher“ und der andere entsprechend „ärmer“.

Die sechs hat eine Sonderstellung, denn dann zahlt die Bank dem der die sechs gewürfelt hat eine extra Unze aus. Sozusagen als Bonus für gutes würfeln (die Reichen werden immer reicher).

Anschließend würfelt der zweite Mitspieler und es geht so weiter bis jeder fünf mal gewürfelt hat.

Dann möchte die Bank das geliehene Geld zurück (von jedem Spieler 40 Unzen) mit 10% Zins, also nochmal von jedem Spieler 4 Unzen.

Da wird sicher einer der beiden jetzt „Schulden“ haben. Dann geht es zur nächsten Runde. Die Bank leiht wieder an jeden 40 Unzen (der Bank Spieler bleibt immer Bank). Wenn ein Spieler aus dem letzten Spiel nicht 44 Unzen zurück geben konnte, sondern nur 30, dann gibt die Bank dem Spieler anstatt 40 diese fehlenden 14 aus der letzten Runde weniger, also nur 26 Unzen (Die Schulden werden gleich abgezogen).

Sobald ein Spieler keine Unze mehr hat ist er bankrott. Ob er geteert und gefedert wird ist euch überlassen.

Viel Spaß beim Spielen. Hier kann man der eigenen Familie sehr schön bei bringen, dass der Banker immer gewinnt, das ganz legal.

Anstatt Silberunzen können auch Steine verwendet werden. Ich denke bei Silber ist der Lerneffekt besser, den das hat einen wirklichen Wert.

Grüße

30.11.09 / MM