

Wat doe je met je zakgeld?

Wie zijn geld slim verdeelt, wint!

Ravensburger® spel nr. 24165 1
Auteur: Kai Haferkamp
Illustratie: Gabriela Silveira
Design: Kinetic, DE Ravensburger, Miki Orange Design
Redactie: Vera Helming

Wat doe je met je zakgeld?

Loop- en dobbelspel
voor 2 tot 4 kinderen van 6 tot 10 jaar

Wat doe je met je zakgeld? leert kinderen spelenderwijs om te gaan met hun zakgeld. In de vrolijke wereld van de kermis staan de kinderen bloot aan heel veel verleidingen. De kinderen beslissen zelfstandig of en waarvoor ze geld willen uitgeven of dat ze het liever sparen.

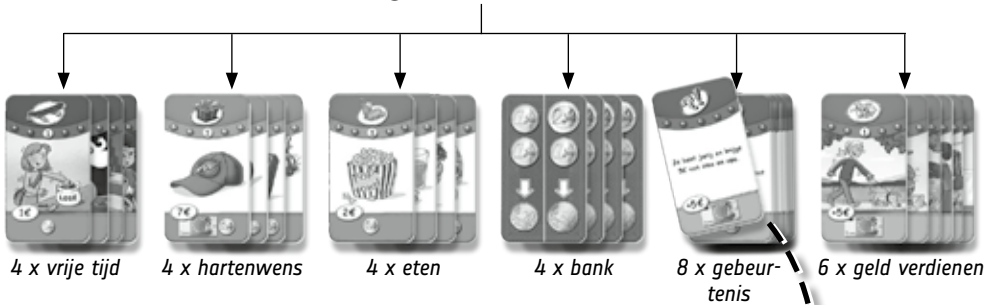


De kinderen worden zich hierdoor bewust van de prijzen en leren zo met geld rekenen met de getallen 1 tot 100. Door de twee varianten in het spel, past het spel zich aan bij de leeftijd en rekentaalvaardigheden van de kinderen.

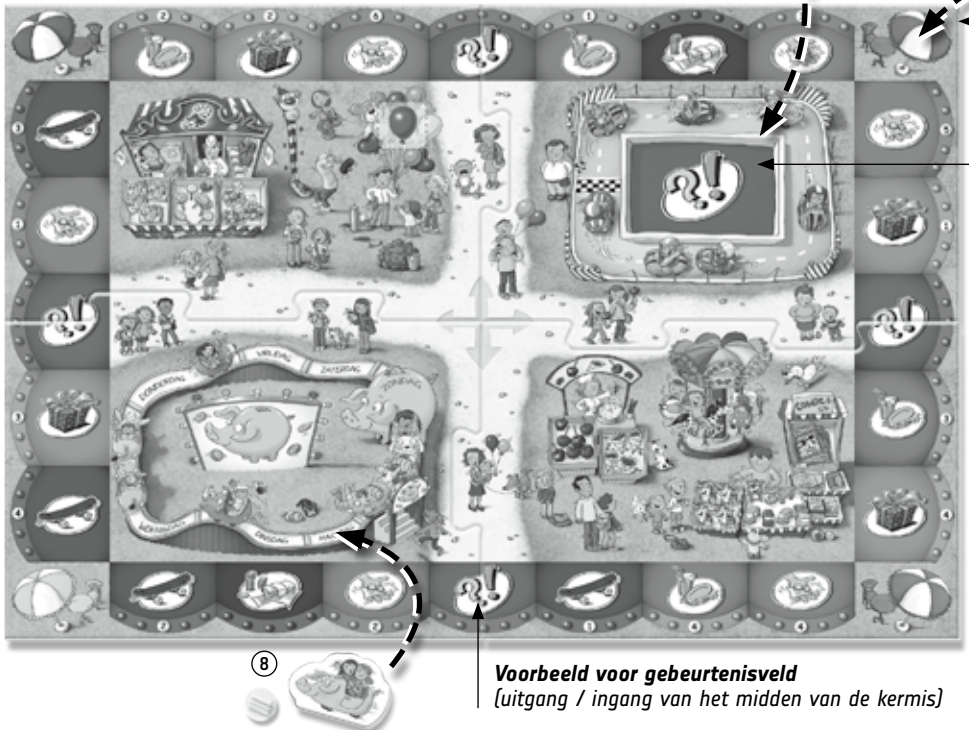
Inhoud

- ① 30 actiekaarten
- ② 1 spelbord bestaand uit vier delen
- ③ 16 goederenfiches
- ④ 4 speelfiguren met opzetvoetjes
- ⑤ 4 controleborden met overzicht van de speelstappen
- ⑥ 1 dobbelsteen
- ⑦ Verschillende munten en biljetten
- ⑧ 1 spaarvarken met opzetvoet
- ⑨ Kas (in het onderste deel van de doos)
- ⑩ Wisselgeldtabel (handleiding, 5.8)

① Actiekaarten

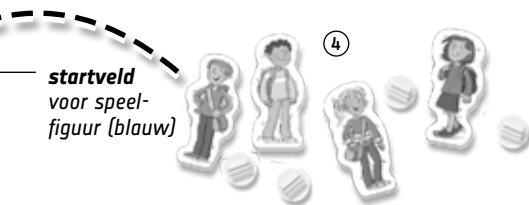


② spelbord uit vier delen



Beste kinderen,

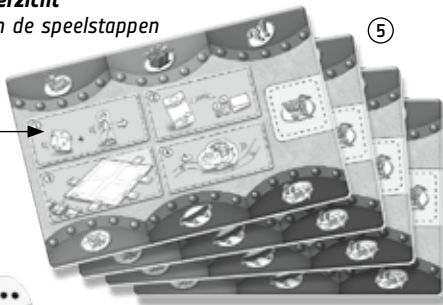
Het is vakantie en de kermis is in jullie stad. Gelukkig heb je net zakgeld gekregen en heb je de mogelijkheid allerlei dingen op de kermis te beleven: iets kopen, iets lekkers eten of in een attractie gaan. Maar misschien wil je ook wel geld sparen? Of zelfs geld verdienen, zodat je een grote wens in vervulling kan laten gaan? Wie zijn zakgeld slim verdeelt, kan als eerste alle acties uitvoeren en wint het spel.



startveld
voor speel-
figuur (blauw)

veld voor gebeurteniskaarten

overzicht
van de speelstappen



7



Voordat het eerste spel begint

Haal het spelmateriaal eerst uit de doos en haal alle delen voorzichtig uit het karton. Zet de speelfiguren en het spaarvarken in de doorzichtige opzetvoetjes.

Spelidee 1: Het kermisavontuur

Loop- en dobbelspel voor 2 tot 4 kinderen
vanaf 6 jaar

Doel van het spel is, als eerste alle 7 **acties** van het controlebord uit te voeren: eten, hartenwens, gebeurtenis, kopen, bank, vrije tijd en geld verdienen.

Vorbereiding van het spel

Puzzel de delen van het spelbord in elkaar. De munten en biljetten verdeel je over de overeenkomende vakken in de kas. Ieder kind kiest **1 controlebord** en **1 speelfiguur**.

Het controlebord leg je voor je neer, de **speelfiguur** zet je op de hoek van het spelbord met dezelfde kleur. Het **spaarvarken** wordt in het begin van het spel op het startveld **maandag** gezet.

De **8 goederenschijfjes** (bij 4 spelers) met de **groene achterkant** leg je met **de achterkant naar beneden** op de 8 aflegvelden.

De afbeeldingen op het spelbord laten je zien, waar welk schijfje hoort.



Goederenschijfjes en actiekaarten bij 2 of 3

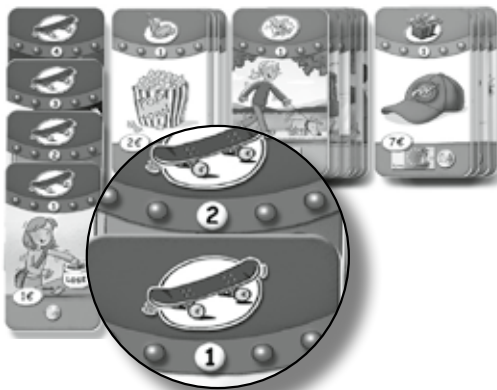
spelers: bij 2 of 3 spelers wordt een deel van het spelmateriaal uitgesorteerd.

Goederenschijfjes: bij 2 spelers heb je 4 schijfjes naar keuze nodig, bij 3 spelers 6 schijfjes.

Actiekaarten: bij 2 spelers haal je de kaarten met de getallen 3, 4, 5 en 6 eruit. Bij 3 spelers gaan de kaarten met de getallen 4, 5 en 6 eruit.



Sorteer de actiekaarten en verdeel ze vervolgens als volgt: de **bankkaarten** verdeel je over de beide velden "bank" aan de rand van het spelbord. De gebeurteniskaarten stapel je met de achterkant naar boven op het veld voor de gebeurteniskaarten. Met de kaarten **vrije tijd, eten, geld verdienen** en **hartenwens** maak je telkens een stapel naast het spelbord. Let erop, dat de kaarten vrije tijd, eten en hartenwens met de **groene** balk naar boven liggen. De achterkanten met de **rode** balk heb je nodig voor spelidee 2.



Op iedere stapel ligt de kaart met het **getal 1** bovenop, dan volgen de **kaarten 2, 3**, enz. Voordat het gaat beginnen leg je de vier kaarten met de getallen 1 op het passende veld aan de rand van het spelbord af.



De kleuren en getallen van de velden op de **rand van het spelbord** geven aan waar de kaarten horen. Nu kun je zien, wat in de eerste ronde te koop is. Wijs samen een speler aan die de **bankdirecteur** is en de kas beheert. Hij of zij neemt het wisselen en het uitbetalen van de geldbedragen op zich en let erop dat er op zondag zakgeld is. Naast deze taak speelt hij normaal mee.



De bankdirecteur moet veel hoofdrekenen, dat is nog een beetje moeilijk voor jonge kinderen. Daarom is het handig de bankdirecteur door het oudste kind of door een volwassene te laten spelen. Jullie kunnen natuurlijk ook met z'n allen rekenen.

Het gaat beginnen!

Iedere speler krijgt in het begin **2€ zakgeld** van de bankdirecteur. Dan wordt er **om de beurt met de wijzers van de klok mee** gegooid en op de rand van het spelbord gezet: de jongste speler mag beginnen. Bij iedere beurt moet je proberen een actiekaart te bereiken. Op de controleborden vind je een overzicht van de individuele speelstappen.

Iedere beurt heeft 4 stappen:

1^e Stap: gooien en lopen

- **De dobbelsteen:**

Dobbelsteenpunten die je niet nodig hebt, kun je laten vervallen.

- **De speelfiguur:**

Hij kan in **alle richtingen** worden gezet. De looprichting mag tijdens een beurt niet veranderd worden.



- Een mogelijkheid tot **verkorten** biedt het **midden van de kermis**: over de vier gebeurtenisvelden kun je in het midden binnenlopen en er bij een willekeurig gebeurtenisveld weer uitkomen. Het midden van het speelveld telt daarbij als een enkel, groot veld. **Maar pas op**: elke keer als je afsnijdt door het midden van de kermis moet je een kleinigheid kopen. (zie pag. 6 Kopen in het midden van de kermis).

2^e Stap: actiekaart uitvoeren

Afhankelijk van op welk veld een figuur komt, zijn er meer mogelijkheden hoe je beurt verdergaat:

- **Gekleurd veld zonder kaart:**

Ben je op een veld zonder kaart gekomen, dan kun je geen actie uitvoeren. Misschien lukt het bij de volgende beurt. Stap 4 volgt (zie pag. 7: spaarvarken vooruitzetten).



- **Vrije tijd, eten, hartewens:**

Komt een speler op een kaart met **vrije tijd, eten** of **hartewens** dan kan hij beslissen, of hij deze kaart wil kopen. De kaarten worden bij de bankdirecteur betaald en vervolgens als afgehandeld onder het overeenkomende symbool van het eigen controlebord gestopt.



Tip: de kaarten onder op de stapel kosten meer dan de bovenste – schiet daarom op en koop liever aan het begin, anders wordt het duur.



Bij het uitzoeken van het wisselgeld helpt de tabel op de laatste pagina van de handleiding: Deze laat zien welke bedragen je met welke munten kunt samenstellen.

Kom je op een uitgelegde kaart waarvoor je zakgeld niet voldoende is, dan kun je hem helaas niet kopen. Misschien lukt het de volgende ronde.



- **Bank**

Wie op een bankkaart komt, heeft de mogelijkheid te sparen, d.w.z. geld voor een bepaalde tijd uit het spel halen en op het spaarboek leggen. Hoeveel geld je wilt sparen, mag je zelf beslissen. Pak de bankkaart en leg hem voor het banksymbool van je controlebord. Vervolgens leg je een **willekeurig bedrag tussen 5 cent en 3€** op de kaart. Wie besluit om **2€ te sparen**, krijgt eenmalig **20 cent rente** als beloning van de bank. Wie zelfs **3€ spaart**, krijgt **50 cent rente**. De rente leg je ook op de bankkaart. Meer dan 3€ mag niet gespaard worden. Wie minder dan 2€ spaart, krijgt weliswaar geen rente, maar heeft de actie echter toch uitgevoerd.

Het gespaarde geld blijft zo lang voor je op de bankkaart liggen, tot het spel is afgelopen en er wordt uitbetaald. Wie dat te lang vindt duren, kan in een andere beurt een bankveld bezoeken en het geld van

het spaarboek afhalen. Iedere speler mag slechts één keer geld bij de bank storten.



• **Geld verdienen:**

Kom je op een veld waarop je geld kunt verdienen, dan krijg je het overeenkomende bedrag van de bankdirecteur

uitbetaald. Vervolgens stop je de kaart onder je eigen controlebord – de actie is uitgevoerd. Het is mogelijk, meerdere keren **geld te verdienen**.



• **Gebeurtenisveld:**

Een speler die op een gebeurtenisveld komt, pakt een kaart van de stapel en leest hem voor. Al naar

gelang de tekst die erop staat, krijgt hij geld uitbetaald van de bankdirecteur of moet hij wat aan hem betalen. De uitgespeelde gebeurteniskaart stopt de speler onder het overeenkomstige symbool van zijn controlebord – deze actie is afgehandeld. Het is mogelijk, meer gebeurteniskaarten te pakken. Heeft een speler niet genoeg geld, dan legt hij de kaart opzij en betaalt zodra hij genoeg geld heeft. Hij hoeft geen beurt over te slaan.

Tip: om een gebeurteniskaart te mogen pakken, moet je direct op een gebeurtenisveld komen. Het is dus niet genoeg om er alleen maar overheen te komen.



• **Kopen in het midden op de kermis:**

Kom je met je speelfiguur direct in het midden of snijd je via het midden af,

dan **moet er iedere keer een goederen-**

fiche worden gekocht.

Bij het afsnijden door het midden blijf je even staan, koop je een fiche en zet het aantal overgebleven dobbelsteenpunten verder naar het werkelijke doel.



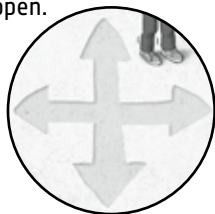
Om te kopen draai je een goederenfiche

om en betaal je het bedrag aan de bankdirecteur. Het gekochte fiche leg je op het **winkelwagentje** op je controlebord. Daarmee is de actie uitgevoerd. Zodra alle

goederen gekocht zijn, kun je door het midden van de kermis zetten, zonder iets te hoeven kopen. Natuurlijk mag je ook meerdere keren door het midden lopen en daar iets kopen.



Heeft een speler niet genoeg geld om het fiche te betalen, dan moet hij net zo lang in het midden blijven staan, tot er weer zakgeld is. Pas dan kan hij het fiche betalen en vervolgens gooien.



Detail: omdat je in het midden altijd wat moet kopen, kan het gebeuren dat in een beurt achter elkaar 2 acties moeten worden uitgevoerd.

Bijvoorbeeld:

- 1. Kopen in het midden van de kermis.*
- 2. Actiekaart kopen*

3^e Stap: actiekaart toevoegen

Als een speler een actiekaart **hartenwens**, **eten**, **vrije tijd** of **geld verdienen** van het spelbord heeft gepakt, dan legt hij vervolgens de bovenste kaart van de kaartenstapel op het veld op het spelbord met het daarbijhorende getal en kleur. Let op dat van iedere actie **steeds één kaart** uitligt.

4^e Stap: spaarvarken zetten

Aan het einde van een beurt zet de speler het spaarvarken een dag verder naar voren. Bereikt het spaarvarken de **zondag**, dan krijgen **alle spelers 2€ zakgeld** uit de kas.



Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra een speler alle acties heeft uitgevoerd, dus 6 actiekaarten (bank, hartenwens, eten, vrije tijd, gebeurtenis, geld verdienen) en 1 goederenfiche heeft verzameld. Is dat een speler gelukt, dan wordt de ronde tot het eind gespeeld, zodat iedere speler nog een keer aan de beurt is. Wordt in die tijd zakgeld uitbetaald, dan krijgt de speler die alle acties al had uitgevoerd, ook zakgeld.

Waardering: de speler die alle acties heeft uitgevoerd, wint. Hebben meerdere spelers evenveel acties uitgevoerd, dan wint de speler die meer contant geld heeft. Daarbij telt ook het geld op de spaarbank.



Tip voor een snel kermisbezoek: Wil je een keer een snelle ronde spelen, dan kunnen jullie het spel inkorten. Leg daarvoor de actiekaarten hartenwens en bank vanaf het begin onder jullie controlebord, als zijnde al uitgevoerd. Vervolgens hebben jullie nog maar 5 acties die uitgevoerd moeten worden.

Spelidee 2:

Het kermisavontuur voor gevorderden:

Loopspel voor 2 tot 4 kinderen **vanaf 7 jaar**

Zodra jullie vertrouwd zijn met de getallen tot 100, kunnen jullie hetzelfde spel in de variant voor gevorderden spelen. Gebruik daarvoor de goederenfiches met de **rode achterkant** en leg de kaarten **hartenwens**, **vrije tijd** en **eten** met de **rode balk** naar boven op de afzonderlijke stapel. Nu komen prijzen voor, die samengesteld zijn uit euro en cent en gescheiden worden door een komma. Parallel aan de leeftijd wordt ook het zakgeld verhoogd. Speelt een groep kinderen tussen **7 en 10 jaar**, dan krijgt ieder kind **3€ zakgeld** per week.





















Speelt een groep kinderen tussen 6 en 10 jaar samen, dan zijn de achterzijden van de goederenfiches en kaarten, evenals de hoogte van het zakgeld afgestemd op de leeftijd van de jongste speler, daarbij past spelidee 1.

Wisselgeld-tabel:



Het onderstaande overzicht laat **voorbeelden** zien, hoe je de geldbedragen kunt wisselen.

20 Cent		↔	
30 Cent		↔	
40 Cent		↔	
50 Cent		↔	
60 Cent		↔	
1 Euro		↔	
2 Euro		↔	
5 Euro		↔	
10 Euro		↔	

237069

© 2019

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
www.ravensburger.com