



ENTFLIEHE DEM  
HAMSTERRAD  
- UND WERDE ZUM...



# FQ<sup>®</sup>

...**KÖNIG** DEINER  
FINANZEN!

## FQ<sup>®</sup>-... STEIGERE DEINE FINANZIELLE BILDUNG

Ein Spiel über besseres Finanzwissen  
für 3-6 Spieler ab 14 Jahren

*Oder auch: eine Anleitung, wie man dem Hamsterrad des Lebens  
entfliehen kann und im Wohlstand lebt*

Du kannst FQ<sup>®</sup> – Steigere deine finanzielle Bildung auf **zwei Arten** beginnen:  
Entweder du liest dir sorgfältig die nächsten Seiten durch und weißt  
dann genau, worum es im Spiel geht, welches deine Spielziele und deine  
Möglichkeiten sind, oder du blätterst direkt zur Seite 28 (Rückseite der  
Spielanleitung) und beginnst das Spiel mit dem **Turbo-Start**.

## VORBEMERKUNG

Wir funktionieren heute in einem vorgegebenen System. Zumindest sollten wir funktionieren. Die Tatsache, dass wir es nicht tun, beweist, dass wir uns verändern möchten, ja sogar müssen.

Das wahre Ziel der Bildung ist es, Menschen die Macht zu verleihen, aus Informationen etwas *Sinnvolles* zu machen. Der Vorteil am Informationszeitalter ist, dass es eine Flut an Informationen gibt. Der Nachteil jedoch ist, wie man die richtigen Informationen findet und es trotz all einen großen Mangel an finanzieller Bildung gibt. Was Geld und Finanzen anbelangt, so sind Millionen von Menschen ohne finanzielle Bildung nicht besser als ein Pawlow'scher Hund, indem sie das tun, wozu sie ausgebildet wurden:

*„Wenn du denkst, dass finanzielle Bildung teuer ist,  
versuche es mal mit Unwissenheit!“*

*Benjamin Franklin*

Hast du dich auch einmal gefragt, warum die Reichen immer reicher und die Armen immer ärmer werden? Einerseits profitieren einige Wenige (im Prinzip sind das die 500 größten Firmen und deren Inhaber); andererseits hast auch du die Möglichkeit das zu ändern: Indem du deine Denkhaltung änderst und das Geld nicht mehr anderen (z.B. deiner Bank) anvertraust, sondern selbstverantwortlich lernst damit umzugehen und du **deren** Spielregeln kennenlernst und sie anwendest.

In unserer Schulbildung fehlt es nahezu komplett an *finanzieller Bildung & Erziehung*, somit an „*finanzieller Kompetenz*“. Gut gemeinte Ratschläge bekommen wir vom Elternhaus, Schule und Bekanntenkreis mit auf den Weg. Das Problem ist nur: Wer sie befolgt, landet meist in einem gutbürgerlichen Hamsterrad eines mehr oder weniger mittelmäßigen Jobs, wird sein Leben lang für Andere arbeiten und hat am Monatsende, wenn alle Rechnungen bezahlt sind, dann oft nur eine „Null“ auf dem Konto stehen. Erstaunlicher Weise trifft dieses Phänomen nicht nur auf Geringverdiener zu, sondern auch auf Besserverdiener (Anwälte, Ärzte, Architekten...) da mit höherem Einkommen in gleichem Masse meist auch die Ausgaben anwachsen.

## DAS HAMSTERRAD

Die meisten Menschen – egal ob wohlhabend oder nicht – befinden sich im Hamsterrad. Sie arbeiten, um Geld zu verdienen und genug zum Leben zu haben. Nur Geld allein befreit dich aber nicht aus dem Hamsterrad. Mehr Geld heißt in der Regel auch höhere Ausgaben. Um aus dem Hamsterrad zu kommen brauchst du eine Strategie. In diesem Spiel lernst du, welche Strategie für **dich** .... für das Spiel ... aber auch im Leben ... **die Richtige** ist. Lerne von der Bank, lerne von deinem Mentor und lerne von den Mitspielern. Lerne, aber entwickle deine eigene Strategie.

**Dein Ziel ist es, aus dem Hamsterrad zu entkommen, damit du nicht mehr abhängig bist von deinem Arbeitgeber, von deiner Bank oder von anderen äußeren Einflüssen.**

Im Spiel übernimmst du die Rolle eines Menschen, der einen bestimmten Beruf hat, bestimmte Wünsche und vielleicht auch einige Ersparnisse. In dieser Rolle versuchst du, aus dem Hamsterrad zu entkommen. Dafür investierst du klug und umsichtig dein Geld um dein passives Einkommen zu steigern. Dein passives Einkommen erhöht sich immer dann, wenn du Geld erhältst, obwohl du dafür nicht gearbeitet hast. Passives Einkommen bedeutet also immer, dass dein Geld für dich sinnvoll arbeitet.

Während des Spieles hast du verschiedene Möglichkeiten, dich gezielt aus- und weiterzubilden. Diese Ausbildungen helfen dir, ein noch besseres Cashflow zu erwirtschaften und noch höheres Passiv-Einkommen zu erzielen.

Wie im richtigen Leben auch.



## SPIELZIEL:

Um aus dem Hamsterrad zu entkommen, musst du **Investments** tätigen, Geschäfte machen und dich weiterbilden. Deine Deals müssen dir einen **Cashflow erbringen** (passives Einkommen: Zinsen, Erträge, Gewinne), so dass dein passives Einkommen größer ist, als deine gesamten Ausgaben und quasi die Zinsen deine Ausgaben refinanzieren.

Du hast dieses Spiel **gewonnen**, wenn

1. Du das **4-fache deines Monatsgehaltes im roten Couvert** hast,
2. du dein **Passiv-Einkommen** so aufgebaut hast, dass dieses **höher ist als deine Ausgaben**,
3. du **komplett schuldenfrei** bist (keine Hypotheken, keine anderen Schulden ...).

**Erfahrene Spieler** können sich höhere Ziele stecken.

Du hast in diesem Fall gewonnen, wenn

1. Du das **4-fache deines Monatsgehaltes im roten Couvert** hast,
2. du ein **doppelt** so hohes Cashflow aufgebaut hast, als deine Ausgaben ausmachen,
3. du **komplett schuldenfrei** bist (keine Hypotheken, keine anderen Schulden ...).

**Das Spiel dauert 1 ½ Stunden.** Du musst diese Zeit nutzen, um aus dem Hamsterrad zu kommen. Der Banker kontrolliert die Zeit ab Spielbeginn. Sobald 90 Minuten Spieldauer um sind, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt.

**Übrigens:** Jedes besondere Event, also jedes Mal, wenn du oder einer deiner Mitspieler ein Kind bekommen, wenn du einen besonderen Deal machen konntest oder wenn du das Spiel gewonnen hast, symbolisieren alle Teilnehmer diesen Event mit Applaus und/oder einem „High-Five“ (gegenseitiges Abklatschen der Teilnehmer) oder applaudieren und freuen sich für den anderen.

***Anmerkung:** Anders als bei anderen Spielen geht es nicht darum, ob du als Erster die Ziellinie erreichst, was natürlich anerkennenswert wäre. Vielmehr geht es darum, deine eigenen Strategien zu finden ( je nach Beruf muss ich andere Strategien haben, um aus dem Hamsterrad zu kommen).*

## SPIELENDE:

Der Banker erklärt das Spiel nach 90 Minuten für beendet. Jetzt können alle Spieler, die noch an der Reihe sind, ihren Zug machen. Danach wertet jeder Spieler seine Einkommensübersicht und seine Vermögenswerte aus. Wenn er damit fertig ist, bittet er seinen Mentor, alle Daten zu überprüfen.

**Achtung! Auch nach Spielende können Spieler und Mentor noch disqualifiziert werden, wenn Fehler gemacht werden!**

Alle Spieler vergleichen ihre Ergebnisse und schauen, wer dem Ziel, aus dem Hamsterrad zu entkommen, am nächsten gekommen ist.

***Anmerkung:** Wer mag, kann für die Abschluss-Bilanz das entsprechende Formular hinten in dieser Spielanleitung verwenden. Jeder Spieler bekommt eine Kopie, in die er die Daten der Einkommensübersicht überträgt. Damit kann jeder Spieler seine neuen Erkenntnisse und Lernerfahrungen im Finanzwissen über mehrere Spiele hinweg dokumentieren und verfolgen.  
Das Formular kann auch unter [www.finanzspiel.com](http://www.finanzspiel.com) heruntergeladen und ausgedruckt werden.*



## SPIELVORBEREITUNG:

1. Alle Spieler ernennen einen Verantwortlichen, der die Bank übernimmt. Der **Banker** sollte jemand sein, der gut mit Zahlen umgehen kann und in der Lage ist, Geld-Transaktionen schnell zu tätigen. Sofern der Banker selber mitspielt, muss er sein Geld separat vom Geld der Bank halten. **Seine Aufgabe: Dreh- und Angelpunkt der Aktivitäten! Der Banker zahlt alle Gelder an die Spieler aus und nimmt alle Zahlungen von ihnen an die Bank entgegen.** Erfahrene Spieler wählen gleichzeitig einen Bank-Assistenten, denn wenn das Spiel rasant wird, kann ein Banker schnell an seine Grenzen kommen.
2. Der Banker erhält die „**Wohltätigkeitskarten**“.
3. **Alle anderen Karten werden separat gemischt** und mit der Textseite nach unten auf die markierten Bereiche auf dem Spielplan gelegt.
4. Jeder Spieler erhält eine **Einkommensübersicht** (Balance Sheet). Dies ist nun das Spielblatt jedes Spielers. Jeder Spieler sollte sich kurz Zeit nehmen, um sich mit der Form und den Begriffen der Einkommensübersicht vertraut zu machen.
5. Die **Berufskarten** werden gemischt. Jeder Spieler erhält eine davon und einen **Bleistift**.
6. Jeder Spieler überträgt die Informationen von der Berufskarte auf die Einkommensübersicht mit jedem Detail so wie es auf seiner Berufskarte eingetragen ist.
7. Jeder Spieler entscheidet sich, ob er während des Spiels **Kinder** bekommen möchte, oder nicht. Das eine wie das andere hat Vor- und Nachteile. Wenn ein Spieler **keine Kinder** bekommen möchte trägt er auf seiner Einkommensübersicht monatliche **Kosten von 200,- €\$** für Verhütung ein. Die Entscheidung kann jeder Spieler während des Spiels erneut treffen – ein Spieler kann bestimmen, nun doch Kinder zu bekommen, oder nun keine Kinder (mehr) zu bekommen.
8. Jeder Spieler erhält ein „**Rotes Couvert**“, das er vor sich ablegt.
9. Der jeweils **rechte Nachbar** jeden Spielers ist sein **Mentor**. Die Rolle des Mentors ist es, einem Spieler zu helfen, die Einkommensübersicht richtig auszufüllen, und zu berechnen. *Jedes Mal*, wenn eine Änderung auf dem Spielblatt vorgenommen wird, muss der zuständige Mentor dies überprüfen. Kommt der Mentor seiner Verantwortung nicht nach und das Spielblatt weist Fehler auf, so können beide Spieler – der Spieler selbst und sein Mentor – disqualifiziert und vom Spiel ausgeschlossen werden.
10. Der Banker verteilt **Bargeld** an jeden Spieler. Die Höhe des Bargeldes für jeden Spieler ergibt sich aus dem Spielblatt:
  - a.) Der **monatliche Cashflow** des Spielers (Gehalt/Lohn abzüglich Ausgaben auf dem Spielblatt). Der monatliche Cashflow eines Spielers ist gleichzeitig die Zahltagsauszahlung, die er erhält, wenn er über das entsprechende Feld auf dem Spielplan kommt.
  - b.) Jeder Mitspieler zieht zusätzlich eine **Vermögenskarte**. Er trägt die Daten der Vermögenskarte in sein Spielblatt ein und erhält das Bargeld von der Bank. **Bargeld** wird **niemals** in die Einkommensübersicht eingetragen!

## SPIELBLAUF:

- Wer an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur im Uhrzeigersinn weiter. Sollten zwei Spieler im Spielverlauf **auf demselben Feld landen**, hat dies **keine** Auswirkungen.



- Wer auf den Feldern „**Business**“, „**Business Academy**“, „**News**“ oder „**Shopping**“ seinen Zug beendet, kann die **oberste Karte** des jeweiligen Kartenstapels ziehen und die Anweisungen ausführen. Oder auf das Aufnehmen der Karte verzichten. Wer seinen Zug auf den Feldern „Zahltag“, „Arbeitslosigkeit“, „Baby“ oder „Wohltätigkeit“ beendet, führt die entsprechenden Anweisungen aus. (Detaillierte Erläuterungen zu den einzelnen Feldern folgen im übernächsten Abschnitt).

- **Es ist wichtig, dass jede Karte laut vorgelesen wird, weil viele Karten mehrere Mitspieler betreffen können. Alle Spieler müssen also wissen, was gerade im Spiel läuft.**

- Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, Bargeld in seinem **roten Umschlag** deponieren. Im Grundspiel darf **kein Spieler**, der nicht mindestens das 4-fache seines Monatseinkommens als Reserve im roten Umschlag deponiert hat, Investitionen tätigen.



- Es kann aber auch dann sinnvoll sein, Business- oder Business Academy-Karten zu ziehen, wenn das Rote Couvert noch nicht ausreichend gefüllt ist, und man die Karten nicht selbst nutzen kann. Denn viele dieser Karten können **an Mitspieler verkauft** werden.

- Es herrschen **freier Handel und freie Absprachen**. Die Spieler können untereinander alle nur denkbaren Vereinbarungen treffen. Allerdings mit folgenden **Ausnahmen**:

a) Die Vereinbarungen dürfen nicht einem aktuellen Kartentext widersprechen. Wenn z.B. eine Karte nur verschenkt werden kann, darf sie nicht verkauft werden.

b) Schenkungen sind nicht erlaubt, es sei denn, ein Kartentext sieht dies vor.

- Wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, gibt er den **Würfel seinem linken Nachbarn**, der damit an der Reihe ist.

- Das Spiel **wartet nicht** auf Spieler! Sollte ein Spieler den Tisch verlassen und bis zu seiner Rückkehr Karten gezogen werden, die auch ihn betreffen, gibt es keine Möglichkeit mehr, etwas rückgängig zu machen. Es ist wie an der Börse. „La banque rend la jeu!“ (Die Bank – und deine Mitspieler machen das Spiel).

## BESONDERE EINZELHEITEN DES SPIELS:

### DAS „ROTE COUVERT“

Das rote Couvert dient als **Liquiditätskonto**. Es ist für absolute Notfälle gedacht (rot = nicht anfassen, tabu!) und sein Inhalt darf weder für Investitionen (Kapitalanlagen, wie Immobilien, Aktien, Gold etc.) noch für Shopping verwendet werden.



Jeder Spieler muss mindestens das **4-fache seines Monatsgehaltes** im roten Couvert deponiert haben, **bevor** er zu investieren beginnt. Das „4-fache des Monatsgehaltes“ ist ein Minimalwert. Dieser Betrag **MUSS** auf jeden Fall als Reserve vorhanden sein – die Spieler können aber durchaus der Ansicht sein, dass sie sich mit dem 5- oder 6-fachen sicherer fühlen.

Jeder Spieler erhält während des Spiels ständig Geld: Zahltag, Chancen & Gelegenheiten, Finders-Tipps und andere Zahlungen. Wie viel ein Spieler von diesem Geld in seinem roten Couvert deponiert, bleibt seiner Strategie überlassen. Er sollte das Rote Couvert aber nicht sozusagen als Geldbörse betrachten, in die man einzahlt und gleich wieder rausnimmt, sondern als Notfallreserve, die nur angegriffen wird, wenn es gar nicht anders geht.

Sollte so ein **Notfall** eintreten – also unvorhersehbare Ausgaben – und der Inhalt des Roten Couverts muss dafür verwendet werden, dann muss der Spieler **umgehend** dafür sorgen, dass das Rote Couvert wieder aufgefüllt wird.

Solange nicht wieder mindestens das 4-fache des Monatseinkommens im Roten Couvert enthalten ist, darf nicht wieder investiert werden.

Jeder Spieler muss im Auge behalten, dass **Veränderungen des eigenen Einkommens** auch das Rote Couvert betreffen: steigt das Einkommen, muss auch der Wert des Roten Couverts entsprechend höher sein – sinkt das Einkommen, kann der Inhalt des roten Couverts geringer ausfallen.

Der **Mentor** überprüft die Richtigkeit des Couvert-Inhaltes.

### SONDERPRÜFUNG:

Jeder Spieler darf während des Spiels bei einem einzelnen oder bei allen Mitspielern eine Sonderprüfung veranlassen. Die Spieler, bei denen eine Sonderprüfung stattfindet, wird der **Betrag im Roten Couvert** gezählt, und errechnet, ob dieser wirklich dem 4-fachen des aktuellen Einkommens **entspricht**. **Wenn nicht**, verlieren sowohl der geprüfte Spieler, als auch sein Mentor **alle Vermögenswerte an die Bank**.

Sollte der Inhalt des Roten Couverts eines Spielers allerdings **ausreichend gefüllt** sein, muss der Spieler, der die Sonderprüfung verlangt hatte, **10.000 €** zahlen. Von diesen gehen jeweils 5.000 € an den geprüften Spieler und seinen Mentor – als Belohnung für ihre gute Arbeit.



Es dürfen nur Sonderprüfungen bei Spielern durchgeführt werden, die bereits investieren, denn in den ersten Runden des Spiels sind ja alle Spieler noch dabei, ihre roten Couverts bis zum Minimum aufzufüllen.

Sollte eine **zweite Sonderprüfung** bei einem Spieler erneut ergeben, dass sein Rotes Couvert nicht ausreichend gefüllt ist, ist dieser Spieler sofort disqualifiziert. Sofern der **Mentor** seine **Aufsichtspflicht** verletzt hatte, ist auch er **disqualifiziert!**

### ZAHLUNGEN/VERPFLICHTUNGEN:

Zahlungen und Verpflichtungen müssen **sofort** bezahlt werden. **Bankkredite** können nur aufgenommen werden, wenn ein **positiver Cashflow** besteht.

### BANK DARLEHEN:

Jeder Spieler darf von der Bank **Geld leihen**, sofern er nicht Bankrott oder arbeitslos ist. Darlehen sind nur in **1.000 €\$-Schritten** leihbar und kosten **10 % Zinsen pro Monat**, d.h., am Zahltag. Die monatliche Bankzahlung (Bankdarlehen Zahlung) ist 100€\$ für jede 1.000€\$, die geliehen wurden.


Wer sich von der Bank Geld leiht, führt folgende Schritte durch:

1. Er erhält den **Darlehensbetrag** vom Banker.
2. Der Spieler addiert den Darlehensbetrag auf der **Einkommensübersicht** zu den **Verbindlichkeiten**.
3. Der Spieler addiert die **Darlehenskosten (10% Zinsen)** zu den **Ausgaben** auf der Einkommens-übersicht.
4. Der **neue Cashflow** wird errechnet.
5. Alle Zahlen der Einkommensübersicht werden **vom Mentor überprüft**.




$$4 \times 1000 \text{ €\$} = 4000 \text{ €\$}$$

$$10\% = 400 \text{ €\$}$$

Verbindlichkeiten	
Eigenheim-Hypothek	_____
Bank-/Privatdarlehen	4000,- 

Monatliche Ausgaben	
Hypotheken	_____
Bank-/Privat-Darlehen	400,- 

**Kein** Spieler darf Bankdarlehen im Namen seiner Kinder aufnehmen.

### PRIVATDARLEHEN:

Spieler können untereinander **nach eigenem Ermessen** Darlehen vergeben. Der Zinssatz ist frei wählbar, jedoch darf er nicht tiefer sein als der Zinssatz der Bank (rsp. bei entsprechender Ausbildung mind. 6%).

Darlehen können mit festem Rückzahlungstermin oder ohne vergeben werden, es können Zinsen ausgehandelt werden, oder das Darlehen kann an andere Bedingungen geknüpft werden – beispielsweise eine feste Beteiligung an eingehenden Mieten, Renditen oder etwas anderem.

Von Fall zu Fall müssen Darlehensgeber, Darlehensnehmer und ihre Mentoren festlegen, ob und wenn ja welche Eintragungen in der Einkommensübersicht vorgenommen werden müssen.

In jedem Fall empfiehlt es sich, komplizierte Privatdarlehen schriftlich festzuhalten.

## HYPOTHEKEN/FIRMENFINANZIERUNGEN:

Jeder Spieler darf während des Spiels **so viele Immobilien und/oder Geschäfte kaufen, wie er will**. Auf den Business-Karten sind die Hypotheken, Zinsaufwendungen etc. bereits im Cashflow einberechnet. Wenn einem Spieler Geld für die Anzahlung fehlt, kann er dieses mit einem **Bank- oder Privatdarlehen** finanzieren.

Wer Kinder hat, kann **auch für seine Kinder** Immobilien oder Geschäfte kaufen. In diesem Fall werden die Veränderungen in der Einkommensübersicht der Kinder vorgenommen, nicht in der Einkommensübersicht des Spielers. **Anzahlungen** für Geschäfte für Kinder dürfen **NICHT** mit Bankdarlehen finanziert werden. Hypotheken dagegen schon.

## KREDITE UND SCHULDEN ZURÜCKZAHLEN:

Jeder Spieler darf **jederzeit** seine Verbindlichkeiten abtragen, um seine gesamten Ausgaben zu reduzieren. Allerdings muss dann die **gesamte Verbindlichkeit** bezahlt werden.



Ausgenommen hiervon sind **Bankdarlehen**, die **in 1.000 €-Schritten** abgetragen werden können. Um ganz aus dem Hamsterrad zu kommen, muss ein Spieler auch alle übrigen Verbindlichkeiten, insbesondere Hypotheken, Kreditkartenschulden, Leasing etc. vollständig zurückzahlen.

**„Steuern“, „andere Ausgaben“, „med. Ausgaben“ und „Kinder-Ausgaben“** können **nicht** abbezahlt werden. Dies sind permanente Ausgaben und bleiben während des ganzen Spiels bestehen.

Wenn ein Spieler Verbindlichkeiten zurückzahlt, führt er folgende Schritte durch:

1. Der Spieler bezahlt den jeweiligen **Betrag** an die Bank oder den betreffenden Mitspieler.
2. Er entfernt den Betrag aus der **Spalte Verbindlichkeiten in der Einkommensübersicht** oder passt diese Spalte entsprechend an.
3. Der Betrag der **monatlichen Ausgaben** wird angepasst.
4. Entsprechend wird der Betrag des **monatlichen Cashflows** verändert.
5. Der **Mentor** überprüft alle Veränderungen.



Verbindlichkeiten	
Eigenheim-Hypothek	_____
Bank-/Privatdarlehen	400 
Monatliche Ausgaben	
Hypotheken	_____
Bank-/Privat-Darlehen	400 

**Bankdarlehen** können in 1.000 €-Schritten abgetragen werden. Jede 1.000-€-Einheit reduziert deine Bankdarlehenskosten um 1.000 €. Wenn ein Bankdarlehen zurück gezahlt wird, muss drauf geachtet werden, die **Verbindlichkeiten und die monatlichen Ausgaben** auf der Einkommensübersicht entsprechend zu ändern.

**Vergiss´ nicht:** Du solltest auch die **Schulden deiner Kinder** zurückbezahlen, wenn du aus dem Hamsterrad kommen willst.



## BANKROTT:

Wenn der **monatliche Cashflow** eines Spielers beim Zahltag **negativ** ist und er nicht genügend Bargeld besitzt, um den Betrag zu bezahlen, ist er insolvent und gerät er in die Gefahr des Bankrotts.

Um den Bankrott abzuwenden, kann ein Spieler den **Inhalt seines Roten Couverts** verwenden.

Sollte das nicht ausreichen, meldet er **Insolvenz** an.

Wenn er Insolvenz anmeldet, führt er folgende Schritte durch:

1. Er **verkauft Vermögenswerte** zu 50% des Einstandspreises an die Bank oder
2. einem Mitspieler, falls einer ein besseres Angebot macht.
3. Es werden so viele Vermögenswerte verkauft, **bis ausreichend Verbindlichkeiten abbezahlt sind**, und das gesamte Einkommen wieder größer ist als die Ausgaben – der monatliche Cashflow also wieder positiv ist.

Der Spieler muss zur Strafe **3 Runden aussetzen**. Sobald er wieder über Barreserven verfügt und das Rote Couvert mit mindestens 4 Monatseinkommen gefüllt ist, kann er wieder aktiv an den Deals des Spiels teilnehmen.

Sollte ein Spieler auch nach dem Verkauf seiner Vermögenswerte immer noch einen negativen monatlichen Cashflow haben, ist das **Spiel für ihn zu Ende**.

## AUKTIONEN:

Wie im richtigen Leben, bekommen die Spieler im Spiel mehrmals die Möglichkeit, Immobilien über **Auktionen** zu erwerben. Oft kann man bei solchen Gelegenheiten Immobilien weit unter dem aktuellen Verkehrswert erwerben. **Alle Mitspieler**, auch Arbeitslose dürfen an Auktionen teilnehmen.

Wer eine Auktion ausruft – etwa nach Erhalt einer Immobilien-Karte – bittet die interessierten Mitspieler um ein erstes Gebot.

Gesteigert werden darf nur **in Schritten von mindestens 200 €\$**. Die Immobilie geht an den Spieler, der das **höchste Gebot** abgegeben hatte. Dieser trägt eventuelle neue Kosten – z.B. Hypothekenzahlungen – direkt in seine **Einkommensübersicht** ein.

Das Gebot muss **sofort** an die Bank bezahlt werden.

Während Auktionen sich im „richtigen Leben“ auf den Kaufpreis der Immobilie beziehen, geht es im FQ-Spiel lediglich um die Anzahlung.

**Immobilien | Spezial-Angebot: Eigentumswohnung**

Moderne Neubau-Wohnung in der Innenstadt, 2,5-Zimmer, 65 m<sup>2</sup> steht zum Kauf. Der Besitzer verlegt seinen Wohnsitz in eine andere Stadt.

Kosten	50.000,- €\$
Darlehensrate	500,- €\$
Hypothek	50.000,- €\$
Mieteinnahmen	700,- €\$
Cashflow	+200,- €\$

Die Immobilie kann über eine Auktion erworben werden. Die Auktion wird in 20 Schritten durchgeführt.



## **SPIELVARIANTEN:**

Es muss vor dem Spiel vereinbart werden, mit welcher Spielvarianten gespielt wird! Wenn du und deine Mitspieler schon etwas routinierter sind, könnt ihr zum Beispiel folgende Möglichkeiten wählen.

### **SPIELEN OHNE DAS ROTE COUVERT:**

Um **schneller Deals machen** zu können, kann man auch **auf das rote Couvert verzichten** (was leider die meisten Menschen im richtigen Leben auch machen). Man investiert die letzten Reserven in der Hoffnung, schneller aus dem Hamsterrad zu kommen. Viele verspekulieren sich, weil sie zu riskante Anlageentscheidungen treffen. Motto: „Top oder Flop“...

### **AUSSORTIERTE „BUSINESS-DEAL“ KARTEN:**

Die meisten Menschen reagieren, statt zu agieren und haben keine feste Strategie. Sie machen, was gerade sinnvoll scheint. Wie in einem Spiel nehmen sie die Karten und spielen sie. Jetzt hast du aber die Möglichkeit, dich **auf eine oder zwei Karten-Typen zu spezialisieren**. Möchtest Du also eher eine **Cashflow-Strategie** (Aufbau von wiederkehrenden Einnahmen/Passiv-Einkommen), so eignen sich **Immobilien oder Geschäfte-Deals** sehr gut dazu. Möchtest du eher **Kapital aufbauen**, so konzentrierst du dich eher auf **Aktien und Rohstoffe**. Bei dieser Variante müssen alle Karten, auf die ihr euch konzentrieren wollt, aussortiert bleiben. Nur diese bleiben im Spiel, also alle Immobilien-Karten, oder alle Aktien-Karten o.ä. Alle anderen Karten nehmen nicht am Spiel teil.

### **ALLE WÄHLEN DEN GLEICHEN BERUF AUS:**

Viele Menschen sagen: „Wenn ich Arzt/Anwalt wäre, könnte ich mir auch dies und jenes leisten!“ Doch in den meisten Fällen haben diese Berufsgattungen auch höhere Ausgaben. Testet Eure finanzielle Kompetenz, indem ihr **mit den gleichen Voraussetzungen** spielt. Schaffst du es tatsächlich schneller aus dem Hamsterrad zu kommen, als deine Mitspieler?

### **AN EINEM TISCH SPIELEN JE ZWEI PERSONEN MIT DEM GLEICHEN BERUF:**

Wenn nur an einem Tisch gespielt wird, wählen **jeweils zwei Personen den gleichen Beruf** aus. Dann kann man am Ende des Spiels sehen, welcher Mitspieler erfolgreichere Entscheidungen getroffen hat.

### **ERFOLG DURCH TEAMBILDUNG AN EINEM SPIELTISCH:**

Wenn ihr spielt und ggf. **zu wenig Geld** habt, einen Deal alleine durchzuführen (z.B. Kauf einer Immobilie) so habt ihr die Möglichkeit **Mitspieler in einen Deal einzubeziehen**. Jedoch muss der jeweilige **Mentor** aufpassen, dass die Eintragungen in die Einkommensübersichten korrekt vorgenommen werden. Die Spielregeln müssen weiterhin eingehalten werden.

### **ERFOLG DURCH TEAMBILDUNG MIT MEHREREN SPIELTISCHEN:**

Wenn ihr zum Beispiel 10 oder noch mehr Spieler seid, könnt Ihr – z.B. auch mit demselben Beruf – gegeneinander spielen, dh. Tisch gegen Tisch: Welcher Tisch schafft es **am schnellsten**, dass **alle** Mitspieler aus dem Hamsterrad kommen.

## **MACH MIT!**

Es können noch weitere Spiel-Variationen erfunden und entdeckt werden.

Wir freuen uns, von euren Ideen zu hören und veröffentlichen sie gerne auf der FQ-Web-Seite.

Kontakt: [info@finanzspiel.com](mailto:info@finanzspiel.com)

## **CASHFLOW BUSINESS CLUBS**

In vielen europäischen Städten sind wir dabei CASHFLOW BUSINESS CLUBS aufzubauen, um die finanzielle Bildung weiter voranzutreiben. Diese Clubs sind reine „non-profit-Veranstaltungen“, sie dienen dazu, dieses Spiel: „FQ® – steigere deine finanzielle Bildung“ zu fördern.

### **WIE LÄUFT EIN SOLCHER CLUBABEND AB?**

Ganz ungezwungen, im Kreise vieler Gleichgesinnten, starten wir mit der Einleitung mit einem bestimmten Thema, wie z.B. Auswirkungen der Inflation auf unsere Vermögenswerte, oder „Kaufen statt Mieten“, ist der Kauf einer Immobilie sinnvoll, oder „Work-Life-Balance“, wie wichtig ist der ganzheitliche Ansatz der Lebensplanung oder vieles mehr.

Nach einer rund 20minütigen Einleitung erklären wir die Spielregeln, wobei wir erfahrenere Spieler schwierigere Aufgaben übertragen und Gästen und neuen Mitgliedern Spielroutine vermitteln wollen. In der Regel wird 1 ½ Stunden gespielt und jeder Spieler versucht in dieser Zeit aus dem Hamsterrad zu kommen.

Nachdem die Spielzeit abgelaufen ist, resümieren wir den Abend in Erkenntnisse, die der jeweilige Spieler für sich gezogen hat.

Das Spiel: „FQ® – steigere deine finanzielle Bildung“ hat zwei ganz entscheidende Vorteile:

- Du kannst es „nur“ spielen, also „Just for Fun“ oder aber
- Du kannst lernen, deine Wahrnehmung, deine Gewohnheiten, deine Einstellungen punkto Geld, Beruf und Wohlstand neu auszurichten, zu schärfen und für dich selber aktiv oder passiv Maßnahmen zu ergreifen, damit du privat schneller aus dem Hamsterrad kommst.



**CASHFLOW BUSINESS CLUB**

[www.cashflow-business-clubs.com](http://www.cashflow-business-clubs.com)

[info@cashflow-business-clubs.com](mailto:info@cashflow-business-clubs.com)

Badenerstrasse 551; CH-8048 Zürich

Fon: + 41 44 401 91 02

# KLEINES BÖRSEN-GLOSSAR:

## A

### ABSICHERUNG

siehe → Hedging.

### ABWÄRTSTREND

Stetig fallende Kurse (auch Bärenmarkt genannt) siehe auch → Baisse Das heißt sich hier: „Abwärtstrend s. Baisse“ und bei Baisse, s. Abwärtstrend). Gegenteil: steigende Kurse Bullenmarkt/Hausse.

Du kannst auch lernen, wie man bei fallenden Kursen Gewinne macht.

### ABWERTUNG

Eine Maßnahme zur Stabilisierung eines Wechselkurses durch die Notenbank. Dadurch verringert sich der Außenwert der Währung, wodurch Exporte günstiger und Importe verteuert werden. Gegensatz: Aufwertung, dadurch werden Exporte teurer. (z.B. Aufwertung des CHF durch Aufhebung des Mindestumwechslungskurses CHF/EUR im Januar 2015).

### AGIO (AUSGABEAUFSCHLAG/INITIAL FEE)

Die Differenz zwischen dem Nennwert eines Wertpapiers und dem zu zahlenden höheren Kurs. Das Aufgeld wird zu meist prozentual zum Nennwert ausgedrückt. In der Praxis werden auch Begrifflichkeiten wie Ausgabeaufschlag oder Initial fee verwandt.

### AIRBAG-ZERTIFIKAT

Auch Fallschirm-Zertifikat oder Pufferzertifikat genannt. Zertifikat, das bis zu einer bestimmten Untergrenze Schutz vor Kursverlusten bietet, aber dennoch eine in der Regel unbegrenzte Partizipation an Kurssteigerungen des zu Grunde liegenden Basiswerts gewährleistet.

### AKTIEN

Wenn eine Firma **Aktien** ausgibt, bedeutet dies praktisch, dass die Firma in den Besitz der Käufer der Aktien – der Aktionäre – übergeht. Die Anteilsinhaber (diejenigen, die Anteile einer Firma besitzen) sind die tatsächlichen Besitzer einer Firma. Wenn die Firma Gewinn macht, steigt ihr Wert und damit auch der Wert der Aktien. Den Aktionären wird eventuell eine → Dividende ausbezahlt. Wenn ein Unternehmen Verluste macht, sinkt auch der Wert der Aktien und die Aktionäre machen ebenfalls Verlust.

Eine weitere Ergänzung: Es gibt effizientere Aktienstrategien, wie nur Aktien zu kaufen und zu halten (Buy & Hold-Strategie). Mit Cost-Average-Strategien oder mit Buffalo-Strategien kannst Du bei fallenden oder seitwärtsbewegenden Aktienkursen attraktive Gewinne erzielen. Es gibt auch Investment-Strategien, wie Du z.B. Deine Aktien vermieten kannst (wie eine Immobilie) und Du – egal, ob die Kurse nach oben oder nach unten gehen, „Mieteinnahmen“ bekommst und so Passiv-Einkommen geschickt aufbaust. Möchtest du solche Strategien kennenlernen?

### AKTIENANTEILE

Je mehr Aktien ein Aktionär besitzt, desto mehr Anteile an der Firma besitzt er. In Aktionärsversammlungen können alle Aktionäre Firmenentscheidungen treffen. Daher behalten die ursprünglichen Besitzer eines Unternehmens oft 51% der ausgegebenen Aktien, um weiterhin bei allen Entscheidungen die Mehrheit zu behalten. Es gibt auch Sperrminoritäten (siehe → Sperrminorität)

### AKTIENARTEN

Nach dem Kriterium der Übertragbarkeit unterscheidet man in Inhaber-, Namens- und vinkulierte Namensaktien. Während Inhaber-Aktien, den Besitzer definieren, wird der Inhaber als Berechtigter ausgewiesen, die mit der Aktie verbundenen Rechte geltend zu machen. Dadurch ist die Inhaberaktie formlos übertragbar und übereigenbar. im Gegensatz zur Inhaberaktie handelt es sich hier um eine auf den Namen des Aktionärs lautende Aktie, bei der der Eigentümer mit Namen, Geburtsdatum und Adresse im Aktienregister der AG eingetragen ist. Besondere Form von Namensaktie, deren Eigentumsübertragung von der satzungsgemäßen Zustimmung der jeweiligen Aktiengesellschaft abhängig ist, sind vinkulierte Namensaktien und werden häufig zu dem Zweck ausgegeben, ein Unternehmen vor Überfremdung zu schützen oder die Übernahme durch unliebsame Konkurrenten zu verhindern.

### AKTIENFONDS

Ein Unternehmen, das mit dem Geld, das ihm die Investoren geben, seinerseits Aktien kauft und verkauft. Ein **Aktiefonds** ist ein Investmentfonds, der ausschließlich oder zum überwiegenden Teil in Aktien investiert. Er kann global als internationaler Aktienfonds investieren oder Aktien aus speziellen geographischen (Regionen, Länder) oder wirtschaftlichen (Branchen) Bereichen zusammenfassen. Auch die Abbildung eines bestimmten Börsenindex ist möglich. Aktienfonds werden als Sondervermögen geführt.

Beachte, dass es nur sehr wenige Aktien- & Investmentfonds gibt, die den Gesamtmarkt schlagen. Da hohe Kosten meist einen erheblichen Einfluss auf die Rendite ausüben. Investmentfonds sollten nur in den Bereichen eingesetzt werden, zu denen man schwierigen Zugang hat (z.B. südostasiatischer Aktienmarkt, chinesischer Immobilienmarkt, südamerikanischer Rohstoffmarkt etc.).

Möchtest du mehr darüber erfahren oder lernen, wie man in ETFs (Exchange Traded Funds) oder in ETCs (Exchange Traded Commodities) investiert?

### AKTIENSPLIT

Eine firmenpolitische Aktion, bei der ein Unternehmen aus einer Aktie zwei oder mehr macht. Das bedeutet, dass du, wenn du Aktien dieser Firma besitzt, danach mehr Aktien hast, der Wert einer einzelnen Aktie aber niedriger ist.

Man führt **Aktiensplitts** durch, um den Kurspreis attraktiver zu gestalten (z.B. Apple, Berkshire Hathaway).

## S

### SHOPPING

Ausgaben, die oftmals unnötig oder unerwartet kommen, die einfach Geld „Aus deiner Tasche“ nehmen.

### SHORT-SELLING

Auch **Leerverkauf** (auch: **Blankoverkauf**, engl. *short sale*) genannt, ist ein Begriff aus dem Bank- und Finanzwesen, der den Verkauf von Waren (Rohstoffen) oder Finanzinstrumenten (insbesondere Devisen, Wertpapiere) bezeichnet, über die der Verkäufer zum Verkaufszeitpunkt nicht verfügt. Mit dieser Methode kannst Du lernen, wie man bei fallenden Kursen Gewinne macht (siehe auch → Baisse)

### SPERRMINORITÄT BEI AKTIEN

Mit **Sperrminorität** bezeichnet man die Möglichkeit einer Minderheit, bei Abstimmungen einen bestimmten Beschluss zu verhindern. Sperrminoritäten entstehen dort, wo qualifizierte Mehrheiten verlangt werden.

So ist beispielsweise im Aktienrecht für bestimmte Hauptversammlungsbeschlüsse eine 75-prozentige Kapitalmehrheit notwendig, unter anderem für die Liquidation eines Unternehmens und für eine Satzungsänderung. In diesem Fall spricht man von einer Sperrminorität, wenn eine Gruppe mehr als 25 % und weniger als 50 % der Aktien besitzt. Achte daher bei Investitionen, dass du vor allem bei kleineren Firmen diese Sperrminorität hast.

### STRATEGISCHE METALLE (INDUSTRIEMETALLE)

Eine Alternative zu den klassischen Edelmetallen, wie Gold, Silber, Platin und Palladium bieten **strategische Metalle**. Diese werden zur Industrieproduktion genutzt (Indium=Herstellung von Handys, Silbergranulate für Medizin, Tantal, Hafnium, Germanium u.v.a. Metalle bieten Wachstumschancen, da sie endlich vorhanden sind und weltweit der Bedarf an Kommunikation, Medizin, Technik etc. ansteigt.

Wenn du also z.B. überlegst, ob du in Sony-, Apple-, Samsung- oder Siemens-Aktien investieren willst, weil du überzeugt davon bist, dass der Handyabsatz langfristig ansteigt – und Du nicht weißt, welche Gesellschaft in Zukunft mehr Handys verkauft, kannst du z.B. u.a. in Indium investieren, denn ohne Indium kann keines der genannten (und auch nicht genannten) Unternehmen Handys produzieren. Somit profitierst du vom gesamten Absatzmarkt, nicht nur von einem Unternehmen.



## T

### TAX LIENS

Staatlich verbriefte Steuerschuldverschreibungen. Neben garantierten Zinsen bieten sie darüber hinaus Grundpfandsicherheiten in Form von Immobilien und Grundstücken.

Wenn Du wissen willst, wie Du staatlich garantiert 12% und mehr Prozente bekommst, dann informiere Dich mit Büchern, DVDs oder Seminaren. Tax Liens gilt als eines der sichersten Investmentmöglichkeiten weltweit.

## V

### VERBINDLICHKEIT

(Aufwendungen, Passivas) Etwas, das Geld „Aus deiner Tasche“ nimmt. **Verbindlichkeiten** sind „schlechte Schulden“. Sie verringern Dein Vermögen und meistens sind die Schuldzinsen höher (z.B. Dispo-Kredit/Kontokorrent-Kredit) höher als Zinsen auf dem Sparbuch.

Achte darauf, welche „Vermögenswerte“ welche Zinsen bringen und versuche mit unrentablen Investments Deine Verbindlichkeiten zu reduzieren oder die Vermögenswerte besser anzulegen.

Ist z.B. Dein eigenes Haus ein Vermögenswert oder eine Verbindlichkeit?

### VERMÖGENSWERT

(Erträge, Aktivas) Etwas, das Geld „In deine Tasche“ bringt, mit minimalem Aufwand. siehe auch → Verbindlichkeit.

## Z

### ZINSES-ZINS (-EFFEKT)

siehe auch → Re-Investieren.

### ZWANGSVOLLSTRECKUNG

Eine Bank oder ein Individuum übernimmt deinen Besitz aufgrund unbezahlter Hypotheken.



## VON A-Z

Diese Übersicht hat kein Anspruch auf Vollständigkeit. Sie bietet dir nur eine kurze Übersicht über wichtige Begrifflichkeiten, die im Spiel vorkommen und/oder, die du als künftiger Anleger/Investor kennen musst.

## TURBO – START

1. Entscheidet gemeinsam, welche Person die Bank übernehmen soll (Banker).
2. Wähle eine Spielfarbe, stelle deine **Spiel-Figur an den Start**. Die vier Geld-Clips in deiner Farbe legst du vorerst vor dir ab.
3. Lege alle Karten des Spiels nach **Rückseiten getrennt gemischt** und verdeckt auf die entsprechenden Felder des Bretts.
4. Verteile **je ein Spielblatt** (Einkommensübersicht) an jeden Spieler.
5. Jeder Spieler zieht eine **Berufskarte** und überträgt die Informationen auf seine Einkommensübersicht.
6. Jeder Spieler zieht zusätzlich eine **Vermögenskarte** und trägt die Informationen auf seine Einkommensübersicht.
7. Dein **Mentor** (Mitspieler auf der rechten Seite) überprüft deine Angaben.
8. Der **Banker** zahlt jedem Spieler Geld aus (**monatlichen Cashflow + Ersparnisse**). Denke daran, das Bargeld wird **nicht** auf die Einkommensübersicht eingetragen.
9. Jeder Spieler erhält zusätzlich ein rotes Couvert (Sofern er während des Spiels ein Kind bekommt – oder mehrere, erhält er einen 2. roten Umschlag, damit er das Vermögen des Kindes separat verwalten kann).
10. Wer die **höchste Zahl** würfelt, beginnt.
11. Das Spiel läuft **im Uhrzeigersinn**.
12. Das Spiel: **FQ® – Steigere deine finanzielle Kompetenz** beginnt.
13. Immer wenn ein Spieler auf ein **bestimmtes Feld** kommt, wird in der **Spielanleitung** die Bedeutung vorgelesen und entsprechend verfahren.
14. Immer wenn es zu einer **noch nicht bekannten Aktion oder Maßnahme** kommt, wird die entsprechende Erläuterung in der **Spielanleitung** vorgelesen.

Der Turbo-Start erlaubt also einen **schnellen Einstieg ins Spiel**, und die Spieler lernen FQ „learning by doing“, aber die Spieler werden – zumindest zu Beginn – Fehler machen oder Gelegenheiten verpassen.

### DENKE DARAN:

Um aus dem Hamsterrad zu kommen, muss dein **passives Einkommen höher sein als deine gesamten Ausgaben**.

Um dein passives Einkommen zu steigern, musst du **Vermögenswerte kaufen**, die dir langfristig einen **positiven Cashflow** zu bringen.

Du musst dir während des Spiels (Lebens) Wissen aneignen, um die Spielregeln noch besser kennenzulernen.







Du kannst dein **Vermögensaufbau** so gestalten, dass du **Vermögen** bildest, du kannst aber auch **Investments** tätigen, die dein Cashflow erhöhen.

Pass auf, dass du nicht Bankrott gehst und sei **sorgsam** mit deinen Investitionen. Konzentriere dich auf Vermögenswerte, nicht auf Verbindlichkeiten.





Pass deine Strategie jeweils an die **Veränderungen des Marktes** an.

## ÜBERSICHT SPEZIELLE WÜRFELERGEBNISSE

### DEISEN:

-  Die Spieler **verlieren** ihr Kapital auf dem Devisen-Feld.
-  Das Kapital reduziert sich um 50% und die **Bank zahlt 50% zurück**.
-  Das Kapital reduziert sich um 20% und die **Bank zahlt 80% zurück**.
-  „Null-Runde“: Alle bekommen das **eingesetzte Kapital zurück**.
-  Die Bank **150% der Investments** aus.
-  Jack-Pot! Die **Bank zahlt das Doppelte** aus.

### BABY-FELD:

-  Bei einer 1 oder 2 hat es leider **nicht** geklappt. Schade!
-  Bei einer 3 oder 4 hast du nun **ein Kind**. Gratulation!
-  Bei einer 5 sind es **Zwillinge**. Wow! Super! Du erhältst Applaus!
-  Bei einer 6 sind es sogar **Drillinge!** Du bekommst „Standing Ovations“!