

pinch&scrape

Macht Geld wirklich glücklich?

Mit **pinch&scrape** begeben wir uns in eine sozialkritische Welt mitten in unserer modernen Konsumgesellschaft. Die Menschen, die an der Armutsgrenze leben, sind lange schon keine Randgruppe mehr. Bei **pinch&scrape** zeigt es sich, wer gut haushalten und wirtschaften kann. **pinch&scrape** regt zur Diskussion an und bietet im geschützten Rahmen einen Eindruck vom Leben aus zweiter Hand bzw. an der Armutsgrenze. Genau wie im richtigen Leben gibt es die Tücken des Alltags und Momente des Glücks. **pinch&scrape** soll dazu beitragen zu lernen, wo man Prioritäten setzen kann und was für Möglichkeiten es gibt, mit den Gegebenheiten umzugehen. **pinch&scrape** entstand als spielerischer Einstieg in die DPSG Jahresaktion 2012 zum Thema Kinder – und Jugendarmut in Deutschland mit dem Motto „aktion 12 – Abenteuer möglich machen“.

Ziel des Spiels:

Es geht darum sowohl mit dem vorhandenen Geld auszukommen, und „Glückspunkte“ zu sammeln. Wer am Ende die meisten Glückspunkte hat, hat gewonnen und darf die Punkte behalten ;-)

Spielerzahl: 4 – 10 Spieler = 2 – 5 Teams

Spieldauer: ca. 45 min.

Spielmaterial:

1 Spielplan, 84 Ereigniskarten, Haushaltsbücher (jedes Team braucht eines), 1 Würfel, 5 Spielfiguren, 5 Glückssteine, 1 Rechentabelle

Spielvorbereitung:

Teams aus je 2 Spielern bilden. Jedes Team bekommt einen Glücksstein, ein Haushaltsbuch, einen Stift und eine Spielfigur, die auf das Startfeld gestellt wird. Dann kann das Spiel auch schon beginnen. Das Team, dem der Spieler mit dem geringsten Taschengeld angehört, beginnt.

»» Los geht's

Der Reiz des Spiels liegt darin, mit einem Einkommen zu wirtschaften, das auch im Bereich der relativen Armut liegen kann. Absolut arm ist, wer hungern muss und kein Dach über dem Kopf hat. In Deutschland gelten Menschen, die ein geringes

Einkommen haben als relativ arm. Die Armutsgrenze liegt derzeit für Alleinstehende bei 913€ im Monat und bei Familien mit zwei Kindern bei 1,917€.

Na, wen haben wir denn da?

Die Teams füllen die erste Seite des Haushaltsbuches nacheinander aus und stellen sich damit reihum vor. Das Team darf sich einen Namen ausdenken, alles andere findet sich jetzt.

Der erste Spieler würfelt sein Gehalt. Mit einer 1, hat er einen 400€-Job. Wer eine 2 würfelt, hat ein Einkommen von 800€. 3 = 1000€; 4 = 1300€; 5 = 1700€; 6 = 2000€. In unserer Gesellschaft ist es oft üblich und notwendig, dass beide Partner berufstätig sind, so auch in unserem Spiel. Der zweite Spieler des Teams würfelt nun ebenfalls sein Einkommen.

Da die Spielfigur bereits auf dem Startfeld steht, wird die Aktion Einkommen gespielt, indem das gemeinsame Einkommen als Einnahme im Haushaltsbuch des Teams vermerkt wird.

Jeder hat unterschiedliche Ausgangsbedingungen, die z.B. mit der Herkunft zu tun haben. Diese Startbedingungen werden im Spiel durch die Glückspunkte, Gesundheit und Kinderzahl ausgedrückt, die jetzt gewürfelt werden. Der Glücksstein des Teams wird jetzt auf die entsprechende Position der Glückpunkteskala auf dem Spielfeld gesetzt.

Der wöchentliche Lebensmittelbedarf errechnet sich folgendermaßen: beide Würfelzahlen der Einkommen plus Würfelzahl der Kinder mal 20.

Beispiel: Peter Korn hat sein Einkommen von 400€ also mit einer 1 erwürfelt. Sein Teampartner Felix Maier hat eine 4 gewürfelt und damit ein Einkommen von 1300€. Das macht ein Einkommen für das Team/ die Familie Kornmaier von 1700€. Das tragen sie als Einnahme in ihr Haushaltsbuch ein, weil sie auf dem Einkommensfeld stehen, das gleichzeitig das Startfeld ist. Peter würfelt mit einer 3 eine eingeschränkte Familiengesundheit. Na, bestimmt sind Allergiker im Haus und ein Kind hat ADS. Oder das Team findet eine andere realitätsnahe Erklärung dafür. Felix hat für das Team die Kinderzahl erwürfelt: eine 5; also 5 Kinder, ein 7-köpfiger Haushalt. Zu Beginn einer Woche wird der Lebensmitteleinkauf fällig: Einkommen A (Peter) = Würfelzahl 1, Einkommen B (Felix) = Würfelzahl 4; Kinder = 5. Daraus ergeben sich die wöchentlichen Lebensmittelkosten: $1 + 4 + 5 \times 20 = 200$ €. Felix würfelt anschließend eine 2 als Glückszahl. Der Glücksstein des Teams wird auf der Glücksleiste am Rande des Spielfeldes 2 Felder vorgesetzt.

Die Miete beträgt 1/3 beider Einkommen. Wer unter 1200€ gemeinsamem Einkommen liegt erhält Wohngeld und zahlt keine Miete.

Team/ Familie Kornmaier lebt in relativer Armut, bekäme aufgrund der vielen Kinder unter 16 Jahren im richtigen Leben unterstützendes Wohngeld. In unserem Spiel zahlen sie 570€ Miete, denn 1/3 des gemeinsamen Einkommens ist 566,67€. Gerundet macht das 570€.

Monatliche Ausgaben für Versicherung betragen 10% beider Einkommen.

Team/ Familie Kornmaier zahlt 170€ für Versicherungen. Das Team erklärt der Spielrunde ohne zu übertreiben, welche Versicherungen das sein könnten.

Beim Überqueren oder beim Ziehen auf das Feld Kindergeld erhält jedes Team für jedes Kind 150€ Kindergeld.

Team/ Familie Kornmaier bekommt $5 \times 150 = 750$ € Kindergeld.

Die erste Runde

Wenn jedes Team vorgestellt ist, würfelt einer aus dem ersten Team und setzt die Spielfigur entsprechend vor. Dabei kommt die Figur über Montag (Felder 1, 9, 17 und 25) und landet auf einem Wochentag. Der Lebensmitteleinkauf für die Woche ist fällig. Die auf dem Spielplan beschriebenen Aktionen müssen beim Darüberziehen ausgeführt werden, auch ohne direkt auf das Feld zu

kommen. Alle Felder von Dienstag bis Samstag sind Ereigniskartenfelder. Nehmt eine Ereigniskarte vom Stapel und führt das darauf aufgeführte Ereignis durch. Danach ist das nächste Team dran.

Manche Ereignisse müssen durchgeführt werden, bei anderen kann sich der betreffende Spieler bzw. das betreffende Team dafür oder dagegen entscheiden. Einige Ereigniskarten kennzeichnen sich durch ihre Abhängigkeit zu den erwürfelten Eigenschaften. Jede Einnahme und Ausgabe wird im Haushaltsbuch eingetragen.

Sonntag (Felder 7, 15, 23 und 31) ist Ruhetag es darf ein zweites Mal gewürfelt werden.

Der erste Monat

Der Monat endet immer auf dem Startfeld. Ihr werdet gemerkt haben, dass in manchen Familien mehr passiert als in anderen. So kommt es, dass sich ein Monat für die Teams unterschiedlich schnell anfühlt. Auf dem Startfeld angekommen, warten die Teams, bis auch die letzten es erreicht haben. Dann ist Kassensturz, bevor es in den nächsten Monat geht. Jedes Team entscheidet die Frage macht Geld glücklich?

Wenn ja, dann können sie ihren Haushaltsüberschuss in Glückspunkte umwandeln. Oder aber das übrige Geld wird in den nächsten Monat mitgenommen und kann z.B. für einen Familienurlaub zurückgelegt werden. Ein Glückspunkt kostet 10% des Einkommens (siehe Tabellenspalte „Versicherung“).

Der zweite Monat

Wird genauso gespielt wie der erste Monat, wenn am Ende alle auf dem Startfeld wieder angekommen sind, kann wieder Geld in Glückspunkte umgewandelt werden, jetzt jedoch zu einem Kurs von 20% des Einkommens.

Der dritte Monat



Man sollte gut überlegen, ob man noch einen dritten Monat spielen möchte. Der Reiz des Spieles bleibt erhalten, wenn es nicht so lange gespielt wird, bis die Mehrheit keine Lust mehr hat.

Am Ende des dritten Monats kostet ein Glückspunkt 1/3 des Einkommens (Siehe Tabellenspalte „Miete“).

Spielvariante

Ergänzung der Ereigniskarten. Denkt euch weitere Lebenssituationen und Ereignisse aus.

Wichtige Fragen:

Was ist wenn einem Team mitten im Monat das Geld ausgeht?

Da das bei den Testspielen nicht vorgekommen ist, gibt es hier keine Vorgaben. Das heißt aber nicht, dass es nicht möglich wäre. Besonders wenn ihr es in der Variante spielt, dass ihr die Ereigniskarten selber entwickelt. Sollte der oben beschriebene Fall eintreten, sind die Spieler aufgefordert eine lebensnahe Lösung zu diskutieren.

Was ist wenn man durch das viele Rechnen von diesem Spiel abgeschreckt ist?

Rechnen und Haushalten ist natürlicher Bestandteil des Spieles. Wir haben darauf geachtet, dass es nicht zu kompliziert wird. Als Erleichterung, kann das Addieren und Subtrahieren schriftlich in dem

Haushaltsbuch erfolgen. In der mitgelieferten Tabelle können die wesentlichen Werte nachgelesen werden.

Was ist, wenn die Haushaltsbücher alle sind?

Haushaltsbücher können im Internet unter www.dpsg-hamburg.de

→Service →Downloadbereich→Pfadfinder heruntergeladen werden. Dort findet ihr auch eine aktualisierte Version der Spielanleitung und den Spielplan.

Wer hat das Spiel gemacht? Wie ist es entstanden?

Im November 2011 haben sich die Pfadfinderleiter auf der Diözesanstufenkonferenz mit dem Thema der Jahresaktion 2012 „aktion 12 – Abenteuer möglich machen“ auseinandergesetzt. Kann jeder Abenteuer erleben und bei den Pfadfindern mitmachen? Ist da eine der Ausgangsfragen gewesen.

Was ist Reichtum? Was bedeutet Armut? Macht Geld glücklich? So viele Meinungen der Diskussionsteilnehmer gibt es dazu. Aber eines konnten alle unterschreiben: Abenteuer machen glücklich. Abenteuer als basale Grundlage der Pfadfinderei müssen nicht immer viel Geld kosten.

pinch&scrape wurde von den Leitern als Methode entwickelt, um mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen ins Gespräch zu kommen. Es soll spielerisch ermöglicht werden eine persönliche Ebene anzusprechen und einen Raum für Gespräche um Armut in unserer Gesellschaft zu eröffnen. Deshalb ist es gut nach dem Spiel noch Zeit zu haben sich darüber auszutauschen. Für das Spiel ist es auch wichtig, dass es reiche Teams gibt, damit der Gegensatz und peinliche Betroffenheit vermittelt werden können, wenn z.B. etwas gebraucht (zweite Hand) angeschafft werden muss, was für andere Mitspieler nie in Frage kommen würde. Das Spiel kann die Distanz zur Realität wahren. So sprechen wir nicht über reale Personen sondern über gesellschaftliche Lebensumstände. Wir merken wie wichtig es ist die Gefühle einzubringen, deshalb ist es ein Kleingruppenspiel geworden für max. 10 Personen. Gerade junge Erwachsene leben in relativer Armut, würden es aber nicht so beschreiben, da sie sich nicht arm fühlen, weil reich an anderen Dingen z.B. Bildung, Flexibilität, sozialen Kontakten. In Familiensituationen sieht es dann wieder ganz anders aus, da uns hier Schamgefühle und Ausgrenzung begegnen.

Wir sind an Kommentaren und Spielerfahrungen interessiert. Welche Lösungen habt ihr gefunden, wenn das Spiel stockte? Ist euch mal das Geld ausgegangen? Was hat das Spiel bei euch ausgelöst? Welche Diskussionen wurden in eurer Gruppe geführt? An welcher Stelle können die Regeln überarbeitet werden?

Wir wünschen euch mindestens so viel Spaß beim Spielen, wie wir beim Entwickeln des Spieles hatten.

Euer

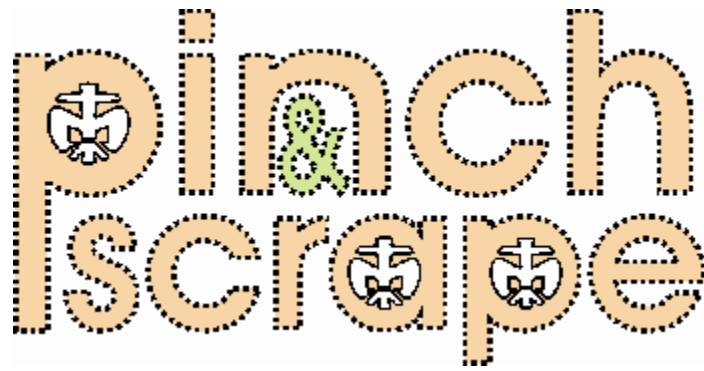
Pfadfinder-Arbeitskreis im Diözesanverband Hamburg

pfadfinder@dpsg-hamburg.de

Pinch & Scrape

0 = Start		30	
-5	5	25	35
-10	10	20	40
-15	15	45	

															
															
															
															
															
															
															
															
															Start Einkommen 
<small>deutsche pfadfinderschaft sankt georg dpsg Diözesanverband Hamburg</small>															



Haushaltsbuch

Familie / Team	
Einkommen A	<input type="checkbox"/> 1 = 400 € <input type="checkbox"/> 2 = 800 € <input type="checkbox"/> 3 = 1.000 € <input type="checkbox"/> 4 = 1.300 € <input type="checkbox"/> 5 = 1.700 € <input type="checkbox"/> 6 = 2.000 €
Einkommen B	<input type="checkbox"/> 1 = 400 € <input type="checkbox"/> 2 = 800 € <input type="checkbox"/> 3 = 1.000 € <input type="checkbox"/> 4 = 1.300 € <input type="checkbox"/> 5 = 1.700 € <input type="checkbox"/> 6 = 2.000 €
Kinderzahl	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
Gesundheit	<input type="checkbox"/> 1 = todkrank <input type="checkbox"/> 2 = krank <input type="checkbox"/> 3 = eingeschränkt <input type="checkbox"/> 4 = durchschnittlich <input type="checkbox"/> 5 = gut <input type="checkbox"/> 6 = sehr gut
Glückspunkte	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
wöchentliche Ausgaben für Lebensmittel	
monatliche Ausgaben für Miete	
monatliche Ausgaben für Versicherungen	
monatliche Einnahmen aus Kindergeld	

Gehalt A	Gehalt B	Kinder	Lebensmittel	Miete	Versicherung	Kinder-geld		Gehalt A	Gehalt B	Kinder	Lebensmittel	Miete	Versicherung	Kinder-geld
400	400	1	60	0	80	150		800	2.000	4	240	933	280	600
400	400	2	80	0	80	300		800	2.000	5	260	933	280	750
400	400	3	100	0	80	450		800	2.000	6	280	933	280	900
400	400	4	120	0	80	600		1.000	1.000	1	140	667	200	150
400	400	5	140	0	80	750		1.000	1.000	2	160	667	200	300
400	400	6	160	0	80	900		1.000	1.000	3	180	667	200	450
400	800	1	80	0	120	150		1.000	1.000	4	200	667	200	600
400	800	2	100	0	120	300		1.000	1.000	5	220	667	200	750
400	800	3	120	0	120	450		1.000	1.000	6	240	667	200	900
400	800	4	140	0	120	600		1.000	1.300	1	160	767	230	150
400	800	5	160	0	120	750		1.000	1.300	2	180	767	230	300
400	800	6	180	0	120	900		1.000	1.300	3	200	767	230	450
400	1.000	1	100	467	140	150		1.000	1.300	4	220	767	230	600
400	1.000	2	120	467	140	300		1.000	1.300	5	240	767	230	750
400	1.000	3	140	467	140	450		1.000	1.300	6	260	767	230	900
400	1.000	4	160	467	140	600		1.000	1.700	1	180	900	270	150
400	1.000	5	180	467	140	750		1.000	1.700	2	200	900	270	300
400	1.000	6	200	467	140	900		1.000	1.700	3	220	900	270	450
400	1.300	1	120	567	170	150		1.000	1.700	4	240	900	270	600
400	1.300	2	140	567	170	300		1.000	1.700	5	260	900	270	750
400	1.300	3	160	567	170	450		1.000	1.700	6	280	900	270	900
400	1.300	4	180	567	170	600		1.000	2.000	1	200	1.000	300	150
400	1.300	5	200	567	170	750		1.000	2.000	2	220	1.000	300	300
400	1.300	6	220	567	170	900		1.000	2.000	3	240	1.000	300	450
400	1.700	1	140	700	210	150		1.000	2.000	4	260	1.000	300	600
400	1.700	2	160	700	210	300		1.000	2.000	5	280	1.000	300	750
400	1.700	3	180	700	210	450		1.000	2.000	6	300	1.000	300	900
400	1.700	4	200	700	210	600		1.300	1.300	1	180	867	260	150
400	1.700	5	220	700	210	750		1.300	1.300	2	200	867	260	300
400	1.700	6	240	700	210	900		1.300	1.300	3	220	867	260	450
400	2.000	1	160	800	240	150		1.300	1.300	4	240	867	260	600
400	2.000	2	180	800	240	300		1.300	1.300	5	260	867	260	750
400	2.000	3	200	800	240	450		1.300	1.300	6	280	867	260	900
400	2.000	4	220	800	240	600		1.300	1.700	1	200	1.000	300	150
400	2.000	5	240	800	240	750		1.300	1.700	2	220	1.000	300	300
400	2.000	6	260	800	240	900		1.300	1.700	3	240	1.000	300	450
800	800	1	100	533	160	150		1.300	1.700	4	260	1.000	300	600
800	800	2	120	533	160	300		1.300	1.700	5	280	1.000	300	750
800	800	3	140	533	160	450		1.300	1.700	6	300	1.000	300	900
800	800	4	160	533	160	600		1.300	2.000	1	220	1.100	330	150
800	800	5	180	533	160	750		1.300	2.000	2	240	1.100	330	300
800	800	6	200	533	160	900		1.300	2.000	3	260	1.100	330	450
800	1.000	1	120	600	180	150		1.300	2.000	4	280	1.100	330	600
800	1.000	2	140	600	180	300		1.300	2.000	5	300	1.100	330	750
800	1.000	3	160	600	180	450		1.300	2.000	6	320	1.100	330	900
800	1.000	4	180	600	180	600		1.700	1.700	1	220	1.133	340	150
800	1.000	5	200	600	180	750		1.700	1.700	2	240	1.133	340	300
800	1.000	6	220	600	180	900		1.700	1.700	3	260	1.133	340	450
800	1.300	1	140	700	210	150		1.700	1.700	4	280	1.133	340	600
800	1.300	2	160	700	210	300		1.700	1.700	5	300	1.133	340	750
800	1.300	3	180	700	210	450		1.700	1.700	6	320	1.133	340	900
800	1.300	4	200	700	210	600		1.700	2.000	1	240	1.233	370	150
800	1.300	5	220	700	210	750		1.700	2.000	2	260	1.233	370	300
800	1.300	6	240	700	210	900		1.700	2.000	3	280	1.233	370	450
800	1.700	1	160	833	250	150		1.700	2.000	4	300	1.233	370	600
800	1.700	2	180	833	250	300		1.700	2.000	5	320	1.233	370	750
800	1.700	3	200	833	250	450		1.700	2.000	6	340	1.233	370	900
800	1.700	4	220	833	250	600		2.000	2.000	1	260	1.333	400	150
800	1.700	5	240	833	250	750		2.000	2.000	2	280	1.333	400	300
800	1.700	6	260	833	250	900		2.000	2.000	3	300	1.333	400	450
800	2.000	1	180	933	280	150		2.000	2.000	4	320	1.333	400	600
800	2.000	2	200	933	280	300		2.000	2.000	5	340	1.333	400	750
800	2.000	3	220	933	280	450		2.000	2.000	6	360	1.333	400	900

Du hast vergessen, ein Probeabo einer Zeitung zu kündigen.

→ Zahle 25€, außerdem wird dir 1 Glückspunkt abgezogen.

Freunde von dir lassen sich scheiden.

→ Du verlierst 1 Glückspunkt.

Dein Kind hat sich verliebt und ist sehr glücklich.

→ Du bekommst 1 Glückspunkt.

Du verkaufst altes Kinderspielzeug auf dem Flohmarkt.

→ Dein linker Nachbar kauft dir etwas für 5€ ab, insgesamt erhältst du 50€.

Du brauchst neue Winterstiefel.

→ Kosten: 100€

Die Steuererklärung ist fällig.

→ Zahle 10% von deinem Gehalt, wenn du mehr als 800€ monatlich verdienst.

Dein Auto muss in die Werkstatt, um repariert zu werden.

→ Repariere es selber für 150€ oder lasse es für 500€ professionell machen.

Deine Kinder brauchen neue Schlafsäcke für das Zeltlager.

→ Kosten: 60€ pro Kind

Die Nebenkosten wurden abgerechnet und du bekommst Geld zurück.

→ Du erhältst 200€.

Dein Kind hat seinen Turnbeutel im Bus vergessen.

→ Kaufe neue Sportsachen für 50€.

Dein Kind hat Läuse. Du musst in der Apotheke Goldgeist kaufen.

→ Zahle 4€.

Benzin ist teurer geworden und du musst tanken.

→ Zahle 70€.

Du musst die Rechnung für Telefon und Internet bezahlen.

→ Zahle 30€.

Deine Kinder bekommen Taschengeld.

→ Kosten: 5€ für jedes Kind.

Du bekommst Weihnachtsgeld ausbezahlt.

→ Du erhältst ein halbes Monatsgehalt.

Du bringst Leergut zurück zum Laden und bekommst das Flaschenpfand.

→ Du bekommst 6€.

Es ist Herbst und du musst dir Medikamente kaufen.

→ Gesundheit 1-3: zahle 40€ / Gesundheit 4-6: zahle 10€. Du verlierst 2 Glückspunkte.

Du bist krank und musst zum Arzt.

→ Zahle 10€ Praxisgebühr, außerdem werden dir 2 Glückspunkte abgezogen. Bei Gesundheit 1-3 zahle zusätzlich 20€ für Medikamente.

Du veranstaltest einen bunten Abend mit deinen Freunden.

→ Kosten: 30€, du bekommst 1 Glückspunkt.

Dein Kind hat beim Ballspielen eine Fensterscheibe zerbrochen.

→ Schließe eine Haftpflichtversicherung für 50€ ab.

Dein Kind macht einen Schulausflug.

→ Zahle 10€.

Wenn deine Gesundheit 3 oder niedriger ist, wird ein Arztbesuch fällig.

→ Zahle 250€, wenn du das nicht kannst, verlierst du 3 Glückspunkte.

Du musst zum Zahnarzt und bekommst eine Wurzelbehandlung.

→ Zahle 800€ oder lasse nur den Zahn ziehen, Kosten 50€.

Du hilfst deinem Nachbarn im Garten.

→ Du verdienst 35€. Bei einer Gesundheit zwischen 1-4 werden dir 2 Glückspunkte für Rückenschmerzen am nächsten Tag abgezogen.

Du hast einen Termin bei Kiefernorthopäden!

→ Zahle 500€ für die Behandlung oder dir werden 3 Glückspunkte abgezogen.

Ihr müsst eure Katzenbabys verkaufen. Deine Kinder sind darüber sehr traurig.

→ Du bekommst 80€, aber du verlierst 2 Glückspunkte.

Wow! Ihr habt ein weiteres Kind bekommen!

→ Das Kindergeld wird im kommenden Monat angepasst, erhöhe die Lebensmittelkosten um 20€, zahle 100€ für Babykosten und bekomme 5 Glückspunkte.

Heute ist dein Hochzeitstag!

→ Du bekommst 4 Glückspunkte.

Du hast einen runden Geburtstag und bekommst Geldgeschenke.

→ Du bekommst 50€ und erhältst 4 Glückspunkte.

Deine Tante ist gestorben.

→ Du erbst 2.000€.

Ihr habt einen Ehestreit.

→ Dir werden 4 Glückspunkte abgezogen.

Deine Familie möchte schwimmen gehen.

→ Kosten: 5€ für jedes Familienmitglied und bekommst 4 Glückspunkte.

Du hilfst deinen Kindern bei den Hausaufgaben.

→ Du bekommst 2 Glückspunkte.

Du hast Geburtstag und bekommst ein schönes Geschenk, über das du dich sehr freust.

→ Du erhältst 3 Glückspunkte.

Dein Kind hat Geburtstag!

→ Zahle 30€ für Geschenke und bekomme 1 Glückspunkt. Bei einer Gesundheit zwischen 1-4 werden dir 2 Glückspunkte für Rückenschmerzen am nächsten Tag abgezogen.

Du schneidest eine Hecke.

→ Bei einer Gesundheit 1-4 hast du leider einen Hexenschuss und zahlst 10€ für Salbe. Bei Gesundheit 5-6 bekommst du 2 Glückspunkte.

Du kannst ein Wellnesswochenende buchen.

→ Kosten: 250€, plus Babysitter: 50€ pro Kind. Dafür bekommst du 3 Glückspunkte. Wenn du nicht buchst, werden dir 2 Glückspunkte abgezogen.

Du hast falsch geparkt und erhältst einen Strafzettel.

→ Kosten: 15€. Dir wird 1 Glückspunkt abgezogen.

Dein Kind hat im Supermarkt geklaut.

→ Zahle 10€ für den entstandenen Schaden und verliere 1 Glückspunkt.

Du gehst mit deiner Familie ein Eis essen.

→ Kosten: 5€ für jedes Familienmitglied und du erhältst 1 Glückspunkt.

Du gehst mit deiner Familie ins Kino.

→ Kosten: 9€ für jedes Familienmitglied, dafür bekommst du einen Glückspunkt.

Du findest eine Flaschenpost am Strand und freust dich.

→ Du bekommst 1 Glückspunkt.

Leider ist euer Kühlschrank kaputt.

→ Ein gebrauchter Kühlschrank kostet 100€. Ein neuer kostet 500€ und du bekommst 1 Glückspunkt.

Du lässt deine Urlaubsfotos entwickeln.

→ Das kostet 10€ und du bekommst 1 Glückspunkt.

Dein Kind fährt auf Klassenreise.

→ Kosten: 150€ und du bekommst 1 Glückspunkt.

Du findest einen Cent.

→ Du freust dich und bekommst 1 Glückspunkt.

Du kannst zur Maniküre gehen.

→ Wenn du das möchtest musst du 20€ zahlen und erhältst 1 Glückspunkt.

Du kannst ein interessantes Fußballspiel in einer Kneipe ansehen.

→ Wenn du das möchtest, zahle 20€ für Getränke und du bekommst 1 Glückspunkt.

Dein Fahrrad wurde geklaut und du musst dir ein neues kaufen.

→ Zahle 150€ für ein gebrauchtes oder zahle 300€ für ein neues und erhalte 1 Glückspunkt.

Dein Kind braucht eine neue Reitausrüstung.

→ Zahle 200€ für eine gebrauchte Ausrüstung oder 500€ für eine neue Ausrüstung. Streiche den Unterricht und verliere 1 Glückspunkt.

Wenn dein Gesundheitszustand 4 oder höher ist, gewinnst du bei einem Sportwettbewerb ein Preisgeld.

→ Gewinn 50€, du bekommst 1 Glückspunkt.

Du musst mit deiner Katze zum Tierarzt. Die Rechnung ist teuer, aber hinterher ist das Tier wieder gesund.

→ Zahle 150€ und du bekommst 1 Glückspunkt.

Du gehst mit deinen Freunden Fußball spielen.

→ Du bekommst 1 Glückspunkt.

Die Blockflöte deines Kindes ist kaputt. Dein Kind ist sehr traurig.

→ Du verlierst 1 Glückspunkt.

Deinem Tausenderpuzzle fehlt ein Teil.

→ Du verlierst 1 Glückspunkt.

Die Ballettgruppe deines Kindes löst sich auf.

→ Du verlierst 1 Glückspunkt.

Dein Kind ist beim Spielen vom Baum gefallen.

→ Aufgrund eines aufgeschürften Knies verlierst du 1 Glückspunkt.

Es ist Schnupfenzeit. Du fühlst dich nicht.

→ Gesundheit 1-3: du verlierst 2 Glückspunkte, Gesundheit 4-6: du verlierst 1 Glückspunkte.

Du bringst deinen Medizinschrank auf Vordermann.

→ Kosten: 40€ und du bekommst 2 Glückspunkte.

Du gehst zur Krebsvorsorge und bist gesund.

→ Du erhältst 2 Glückspunkte.

Dein Kind hat sein Handykonto wegen eines Spielabos überzogen.

→ Zahle 70€.

Justin Bieber ist in der Stadt!

→ Zahle 70€ für eine Konzertkarte und du bekommst 1 Glückspunkt. Wenn du das nicht kannst, bist du sehr traurig und verlierst 1 Glückspunkt.

Deine Tochter zieht für ihre Ausbildung um.

→ Zahle 300€ für eine Umzugsunterstützung.

Du brauchst für ein Vorstellungsgespräch eine neue Bluse.

→ Zahle 30€.

Deine Kinder brauchen neue Abzeichen.

→ Kosten pro Kind 8€.

Es ist Sommerlagerzeit.

→ Zahle 250€ und erhalte 4 Glückspunkte. Bei einem Einkommen unter 1500€ zahle 80€ und bekomme 1 Glückspunkt.

Du kaufst deinem Kind eine CD.

→ Zahle 15€ und erhalte 1 Glückspunkt.

Du kannst dir neue Schminke gönnen.

→ Wenn du das möchtest, zahle 15€ und erhalte 1 Glückspunkt.

Du findest ein dickes Portemonnaie.

→ Dein Finderlohn beträgt 10€ und du bekommst 1 Glückspunkt.

Du kannst zum Friseur gehen.

→ Wenn du das möchtest, zahle 40€ und erhalte 1 Glückspunkt.

Deine Freundin schenkt dir einen Einkaufsgutschein.

→ Du bekommst 1 Glückspunkt.

Das Handy deines Sohnes fällt in den Gully. Schade.

→ Zahle 100€ für ein gebrauchtes Handy. Zahle 300€ für ein neues Handy und bekomme 1 Glückspunkte.

Du kaufst Kinderspielzeug auf dem Flohmarkt.

→ Zahle 10€ und bekomme 1 Glückspunkt.

Dein ältestes Kind ist über 25 Jahre alt.

→ Dein Kindergeldbetrag errechnet sich neu.

Du machst einen schönen Spaziergang mit deiner Familie.

→ Du bekommst einen Glückspunkt.

Du musst dir Winterreifen kaufen und montieren lassen.

→ Zahle 600,- € für neue oder 300,- für runderneuerte. Das Sicherheitsrisiko kompensierst du indem du nicht mehr schneller als 110 km/h fährst.

Der Einkommensteuerbescheid flattert ins Haus.

→ Bei einem gemeinsamen Einkommen bis 2000,- Euro erhaltet ihr 1/3 des Einkommen erstattet. Bei einem Einkommen ab 3000,- zahlt ihr 1/3 des Einkommens nach.

Am Glück kann man arbeiten.

→ Durch den Besuch von einer Partnerberatung hält eure Beziehung über das verflixte 7 Jahr hinaus. Ihr zahlt 200 € und erhaltet 1 Punkt.

Heute gibt es Glückspunkte gratis.

→ Wenn die Anfangs-Glückszahl 1 oder 2 war, bekommt ihr 2 Glückspunkte dazu. war sie 3 oder 4 bekommt ihr 1 Punkt.

Über das Internet wir ein Nebenverdienst angeboten.

→ Voraussetzung ist, ihr investiert in eine Kundenkartei 150,- Euro. Bei gesundem Bauchgefühl (Gesundheit \geq 4) könnt ihr ablehnen.

Die Kinder laden über das Handy der Eltern Spiele heruntergeladen. Du bemerkst es erst jetzt.

→ Für die Abos der letzten Monate zahlst du 75,- € zusätzliche Telefonkosten.

Du kündigst zwei Zeitschriften oder Tageszeitungen. Jetzt habt ihr 20 Euro im Monat mehr.

→ Die Ausgaben für den wöchentlichen Lebensmitteleinkauf sinken um 20 €.

Eine aufwendige Zahnbehandlung ist fällig.

→ Du musst 100,- Euro an Eigenleistung aufbringen. Wenn deine Ausgaben für Versicherungen weniger sind als 250 Euro hat du vermutlich keine Zusatzversicherung.

Du hast die teure Handwerkerrechnung nicht bezahlt, weil du der Meinung bist, die Arbeit sei ungenügend ausgeführt worden.

→ Seid ihr rechtsschutzversichert (Versicherungsrate \geq 250 €) werden Anwalt und Gutachter eingeschaltet. Ansonsten zahlt ihr die Rechnung und Mahngebühren von 350,- €.

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape

pinch
scrape