

# Ereignisfeld

**Ziegelstraße 2**

**ZS 2**

Miete: 16.000

WER | WAS | WIEVIEL | WEM  
F | Ü | 16.000 | F

**Ziegelstraße 1**

**ZS 1**

Miete: 16.000

WER | WAS | WIEVIEL | WEM  
F | Ü | 16.000 | F

**Staat / Finanzamt**

Wer auf oder über dieses Feld zieht, zahlt **10%** Steuern aufs aktuelle Guthaben.  
Zieht **Gelb** auf oder über dieses Feld zahlt der Staat Zinsen auf alle Anleihen.

WER | WAS | WIEVIEL | WEM | ZINS  
Steuerzahlung an Staat  
F | S | wird berechnet | S | 10  
Anleihezins vom Staat  
S | X | wird berechnet | 5

**NG 1**

Miete: 18.000

WER | WAS | WIEVIEL | WEM  
F | Ü | 18.000 | F

**Nasse Gasse 1**

**NG 2**

Miete: 18.000

WER | WAS | WIEVIEL | WEM  
F | Ü | 18.000 | F

**Nasse Gasse 2**

**Start / Bank**

Wer auf oder über dieses Feld zieht, zahlt Zinsen für alle offenen Kredite.

WER | WAS | WIEVIEL | WEM  
F | Z | wird berechnet | B

- Mögliche Spielziele**
1. Eine Runde durchgehend schuldenfrei und zahlungsfähig sein.
  2. Spielende, wenn eine Figur zahlungsunfähig wird.
  3. Millionär\*in werden!

Im **Buchungscode** am unteren Rand der Spielfelder steht **F** für den Farbcode der Spielfiguren.

**Spielzug**

Wer dran ist, kann bauen (B), Kredite aufnehmen (H) oder tilgen (T), mit Immobilien (Ü) oder an der Börse handeln (A,D).  
Anleihen oder Ereigniskarten können Geld einbringen. Ggf. müssen Rechnungen bezahlt werden, Miete etc. (Ü).  
Zinsen (Z) bzw. Steuern (S) werden auf aktuelle Schulden bzw. Guthaben berechnet. Durch Wahl der Reihenfolge der Buchungen kann die Höhe der Zinsen und Steuern beeinflusst werden.

# Ereignis-karten

**Kiesweg 1**

**KW 1**

Miete: 12.000

WER | WAS | WIEVIEL | WEM  
F | Ü | 12.000 | F

**Kiesweg 2**

**KW 2**

Miete: 14.000

WER | WAS | WIEVIEL | WEM  
F | Ü | 14.000 | F

**Alleenring 2**

**AR 2**

Miete: 24.000

WER | WAS | WIEVIEL | WEM  
F | Ü | 24.000 | F

**Alleenring 1**

**AR 1**

Miete: 22.000

WER | WAS | WIEVIEL | WEM  
F | Ü | 22.000 | F

# Ereignisfeld