# Invest in Youth – Das Brettspiel

*Vollständige Regeln, Beispiele, Tipps für Moderierende und der Spielerbogen*

Invest in Youth · Erasmus+ Kleine Partnerschaft 2024-3-DE04-KA210-YOU-000292304 · Highlights e.V. (Deutschland), EDUMANSHA (Portugal), Informamentis Europa (Italien) · www.investinyouth.eu




**2–6 Spieler*innen oder Teams · ab 14 Jahren · 60–90 Minuten**

*Zum Ausdrucken und Spielen mit dem kostenlosen Spielbrett und den fünf Kartenstapeln von www.investinyouth.eu*

Deutsch · 2026

Finanziert von der Europäischen Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

# 1. Worum es im Spiel geht

Du bist ein junger Mensch in Europa. Auf deinem Weg über das Spielbrett verdienst und gibst du Geld aus, bekommst unerwartete Kosten, lernst neue Fähigkeiten, reagierst auf Ereignisse in der Wirtschaft und triffst Entscheidungen für deine Gemeinschaft.

Du gewinnst **nicht** einfach, weil du am reichsten bist. Geld zählt, aber auch **Bürgerpunkte** (was du für deine Gemeinschaft tust) und **Ansehenspunkte** (wie zuverlässig und fair du bist). Wer die höchste **Endwertung** hat, gewinnt.

> **So gewinnst du**
>
> **Endwertung = Geld (€) + (Bürgerpunkte × 200 €) + (Ansehenspunkte × 150 €)**

# 2. Was du brauchst

| Material | Details |
|---|---|
| Spielbrett | 69 farbige Felder vom START bis zum ZIEL. Auf A4 quer drucken – oder auf zwei A4-Blätter, die zu einem A3-Brett zusammengeklebt werden. |
| Fünf Kartenstapel | Grün (Chance), Rot (Ausgabe), Blau (Bürgerpflicht), Lila (Zufallsereignis) und Gelb (Fähigkeit / Aufgabe). Jeden Stapel beidseitig drucken (oder nur die Vorderseiten) und die Karten ausschneiden. |
| Ein sechsseitiger Würfel | Jeder normale Würfel. Eine Würfel-App auf dem Handy geht auch. |
| Eine Spielfigur pro Person oder Team | Eine Münze, ein Knopf oder ein kleiner Gegenstand in einer anderen Farbe für jede Person. |
| Ein Spielerbogen pro Person oder Team | Am Ende dieses Regelhefts. Für jede Person einen ausdrucken und einen Stift bereithalten. |
| Optional | Das Glossar der Kartenbegriffe (kostenloser Download) und eine Uhr. |

# 3. Vorbereitung

1. Leg das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
2. Mische jeden der fünf Stapel **einzeln**. Leg sie verdeckt neben das Brett.
3. Jede Person (oder jedes Team) nimmt eine Spielfigur und einen Spielerbogen, schreibt den eigenen Namen darauf und stellt die Figur auf START.
4. Alle starten mit **2.000 €**, **0 Bürgerpunkten** und **0 Ansehenspunkten**. Schreibt das auf den Spielerbogen. Ihr braucht kein Spielgeld: Alles Geld wird auf Papier notiert.
5. Die jüngste Person beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn (nach links) weiter.

# 4. Dein Zug, Schritt für Schritt

| Schritt | Was du tust |
|---|---|
| 1. Würfeln und ziehen | Würfle und zieh deine Figur so viele Felder vorwärts. |
| 2. Farbe ansehen | Schau, welche Farbe das Feld hat, auf dem du landest. |
| 3. Karte ziehen und entscheiden | Zieh die oberste Karte aus dem Stapel dieser Farbe. Lies sie allen **laut** vor. Wähle eine der Optionen auf der Karte und wende das Ergebnis an. |

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

| Schritt | Was du tust |
|---|---|
| 4. Aufschreiben | Schreib die Änderung bei Geld und Punkten sofort auf deinen Spielerbogen. |
| 5. Zug beenden | Leg die Karte offen auf einen Ablagestapel neben ihren Stapel. Die Person links von dir ist dran. |

Wenn ein Stapel leer ist, mischt seinen Ablagestapel und verwendet ihn als neuen Stapel.

# 5. Die fünf Farben

GRÜNES FELD

### Chance

Eine Gelegenheit zu investieren, zu arbeiten, zu lernen oder etwas zu starten. Du nimmst sie an oder lässt sie aus. Wenn du sie annimmst, zahlst du die Kosten auf der Karte und würfelst: **4–6 ist das bessere Ergebnis, 1–3 das schwächere** (manchmal ein Verlust). Manche Karten nennen andere Zahlen: Es gilt immer die Karte.

ROTES FELD

### Ausgabe

Unerwartete Kosten: eine Reparatur, eine Rechnung, eine Strafe. Wähle eine der Optionen auf der Karte und bezahle. Prüfe vorher deine gelben Karten: Vielleicht senkt oder streicht eine davon diese Kosten.

BLAUES FELD

### Bürgerpflicht

Eine Entscheidung für deine Gemeinschaft: ehrenamtlich helfen, spenden, wählen, eine Petition unterschreiben – oder nicht. Die meisten blauen Karten betreffen nur dich. Manche sind **Gruppenabstimmungen**, die alle betreffen (siehe Abschnitt 7).

LILA FELD

### Zufallsereignis

In Wirtschaft oder Politik passiert etwas: Die Zinsen steigen, eine Krise kommt, ein neues Gesetz tritt in Kraft. Wende es sofort an. Die meisten lila Karten betreffen **alle Spieler*innen**, nicht nur die Person, die sie gezogen hat.

GELBES FELD

### Fähigkeit / Aufgabe

Eine Chance, etwas zu lernen. Zahl die Kosten auf der Karte und lerne die Fähigkeit – oder lass sie aus. Viele Fähigkeiten behältst du und setzt sie später ein, um Geld zu sparen oder mehr zu verdienen (siehe Abschnitt 8).

# 6. Geld und Punkte

| | So bekommst du sie | Wert in der Endwertung |
|---|---|---|
| Geld (€) | Du startest mit 2.000 €. Karten bringen oder kosten Geld. | 1 € = 1 Punkt |
| Bürgerpunkte (CP) | Vor allem durch blaue Karten: wählen, ehrenamtlich helfen, lokale Projekte unterstützen. Auch durch manche grüne, lila und gelbe Karten. | 200 € pro Punkt |
| Ansehenspunkte (RP) | Für Zuverlässigkeit und Fairness: manche gelben, roten, grünen und blauen Entscheidungen. | 150 € pro Punkt |

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

> **Wenn das Geld ausgeht**
>
> **Wenn du nicht zahlen kannst,** darfst du unter 0 € fallen. Schreib den negativen Betrag auf deinen Spielerbogen: Das sind deine Schulden. Du spielst weiter. Schulden zählen in der Endwertung gegen dich – überleg also gut, bevor du ein Risiko eingehst.
>
> Punkte können nicht unter 0 fallen.

# 7. Gruppenabstimmungen bei blauen Karten

Manche blauen Karten betreffen eine Entscheidung für die ganze Gemeinschaft, zum Beispiel eine neue lokale Steuer, einen Stadthaushalt oder einen Plan für Sozialwohnungen. Du erkennst sie daran, dass die Optionen **alle** betreffen, nicht nur dich. Wenn du so eine Karte ziehst:

1. Lies die Karte mit beiden Optionen laut vor.
2. Gebt der Gruppe eine Minute, um darüber zu sprechen.
3. Alle stimmen **gleichzeitig** ab, indem sie für die gewünschte Option die Hand heben.
4. Die Option mit den meisten Stimmen gilt für **alle Spieler*innen** – auch für die, die dagegen gestimmt haben. Alle schreiben das Ergebnis auf ihren Spielerbogen.
5. Bei Gleichstand entscheidet die Person, die die Karte gezogen hat.

Wenn ihr nicht sicher seid, ob eine blaue Karte eine Gruppenabstimmung ist, entscheidet die Person, die sie gezogen hat – oder die Moderation.

# 8. Gelbe Karten: jetzt lernen, später nutzen

Gelbe Karten sind Fähigkeiten. Wenn du auf einem gelben Feld landest, ziehst du eine Karte und entscheidest: **Zahlen** und die Fähigkeit lernen – oder **überspringen** (die Karte kommt unter den gelben Stapel, nichts passiert). Es gibt drei Arten gelber Karten. Der Text auf der Karte zeigt dir, welche Art es ist.

| Art | Du erkennst sie daran, dass … | Was du tust |
|---|---|---|
| Sparer | … die Karte dich vor Kosten schützt, z. B. „Nächste rote Karte kostet 100 € weniger“ oder „Ignoriere den nächsten Verlust durch Online-Betrug“. | Leg die Karte offen vor dich. Wenn passende Kosten kommen, gibst du die Karte ab und senkst oder streichst diese Kosten. |
| Verstärker | … die Karte einen Gewinn erhöht, z. B. „Nächste arbeitsbezogene grüne Karte gibt +150 € extra“. | Leg die Karte offen vor dich. Wenn eine passende grüne Karte kommt, sag es **vor dem Würfeln** und addiere den Bonus zu deinem Ergebnis. |
| Sofort-Punkte | … die Karte sofort Punkte gibt, z. B. „+1 Ansehenspunkt“. | Nimm die Punkte sofort und leg die Karte ab. Du behältst sie nicht. |

## Die Regeln für das Behalten und Einsetzen gelber Karten

- **Sichtbar behalten.** Karten, die du behältst, liegen offen vor dir, damit alle sie sehen. Du kannst so viele behalten, wie du bezahlt hast.
- **Nur in deinem eigenen Zug.** Du kannst eine gelbe Karte in deinem Zug einsetzen, vor oder nach dem Ziehen einer Karte. Nicht im Zug einer anderen Person – außer wenn eine lila Karte alle trifft: Dann dürfen alle sofort eine passende Karte einsetzen.

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Sie muss passen.** Die Situation muss zur Karte passen: Eine Fähigkeit in Online-Sicherheit schützt vor einem Online-Verlust, nicht vor einer Mieterhöhung. Wenn ihr euch nicht einig seid, entscheidet die Gruppe oder die Moderation.
- **Du wählst den Moment.** Auf der Karte steht „nächste", aber du darfst sie für spätere, höhere Kosten derselben Art aufheben.
- **Nur einmal.** Nach dem Einsatz legst du die Karte ab. Steht auf einer Karte, dass sie mehrmals wirkt (z. B. „die nächsten zwei Ausgaben-Karten"), gilt, was auf der Karte steht.
- **Nur für dich.** Du kannst mit deiner gelben Karte keiner anderen Person helfen.
- **Nicht genutzte Karten zählen am Ende nichts.** Ihr Wert liegt darin, sie im richtigen Moment einzusetzen.

### Drei Beispiele

#### Beispiel 1 – ein Sparer gegen eine Ausgabe

Sofia landet auf Gelb und zieht **Budget-Überprüfung**: 50 € zahlen, und deine nächste rote Karte kostet 100 € weniger. Sie zahlt 50 € und behält die Karte. Zwei Züge später landet sie auf Rot und muss 250 € zahlen. Sie gibt die Budget-Überprüfung ab und zahlt nur 150 €. Ihre 50 € haben ihr 100 € gespart.

#### Beispiel 2 – ein Verstärker bei einer Chance

Marco zahlt 40 € für **Vorstellungsgespräch üben**: Deine nächste arbeitsbezogene grüne Karte gibt +150 € extra. Später zieht er eine grüne Karte für ein bezahltes Praktikum. Vor dem Würfeln sagt er, dass er seine gelbe Karte einsetzt. Er würfelt eine 5, bekommt das bessere Ergebnis plus 150 € und legt die Karte ab.

#### Beispiel 3 – Sofort-Punkte

Ana zahlt 60 € für den **Erste-Hilfe-Kurs** und bekommt sofort +1 Ansehenspunkt. Sie schreibt ihn auf ihren Spielerbogen und legt die Karte ab.

## 9. Karten für ein Land

Einige Karten sind mit einem Länderkürzel markiert, zum Beispiel **(DE)** für Deutschland. Sie beschreiben eine Situation in diesem Land, etwa den SCHUFA-Score. Spielt sie wie sie sind – sie eignen sich gut, um Länder zu vergleichen – oder nehmt sie vor dem Spiel aus den Stapeln, wenn sie nicht zu eurer Gruppe passen.

## 10. Das Ende des Spiels

**Volles Spiel.** Das Spiel endet, wenn **alle** das ZIEL erreicht oder überschritten haben. Ihr braucht dafür nicht die genaue Augenzahl. Wer früher ankommt, bleibt stehen und wartet, stimmt aber weiter bei Gruppenabstimmungen mit und ist weiter von lila Karten betroffen.

**Kurzes Spiel** (für einen Workshop mit wenig Zeit). Legt zu Beginn eine Spielzeit fest, zum Beispiel 45 Minuten. Wenn die Zeit um ist oder die erste Person das ZIEL erreicht, spielt die laufende Runde zu Ende, damit alle gleich viele Züge hatten. Dann endet das Spiel.

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

### Endwertung

Rechnet die Endwertung auf dem Spielerbogen aus:

**Geld (€) + (Bürgerpunkte × 200 €) + (Ansehenspunkte × 150 €)**

Beispiel: 2.400 € Geld + 6 CP (6 × 200 € = 1.200 €) + 4 RP (4 × 150 € = 600 €) = **4.200 €**.

Die höchste Endwertung gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Bürgerpunkte hat. Gelbe Karten, die du noch hast, zählen nichts. Schulden (negatives Geld) werden abgezogen.

## 11. Spielen mit einer Gruppe

- **Teams.** Mit mehr als 6 Personen spielt ihr in Teams von 2–4, die sich eine Spielfigur und einen Spielerbogen teilen. Eine Klasse von 24–30 Personen kann in 6 Teams spielen oder an 2–3 Brettern nebeneinander.
- **Rollen im Team.** Verteilt Rollen, die jeden Zug wechseln: Vorlesen (liest die Karte laut vor), Bank (füllt den Spielerbogen aus) und Entscheiden (hat das letzte Wort, wenn sich das Team nicht einig ist).
- **Die Moderation.** Du kannst die „Bank“ sein: Du prüfst die Rechnungen, klärst Regelfragen und achtest auf die Zeit. Deine Entscheidung zu einer Regel gilt.
- **Sprache.** Karten können zuerst in der eigenen Sprache der Teilnehmenden gelesen und dann gemeinsam besprochen werden. Das Glossar der Kartenbegriffe erklärt schwierige Wörter.

## 12. Spielen – Reden – Handeln: Tipps für Moderierende

Das Spiel wirkt am besten als Einstieg in ein Gespräch. Die Leitfäden „Finanzen sind Bürger*innensache“ (der ausführliche Leitfaden und der Easy Guide) enthalten 10 Workshops, die das Spiel nutzen, und nennen die passenden Karten zu jedem Thema.

- **Im richtigen Moment pausieren.** Wenn eine gelbe Karte jemandem Geld spart, frag: „Welche echte Fähigkeit ist das? Wann würdest du sie in deinem Leben nutzen?“
- **Die lila Karten nutzen.** Wenn eine lila Karte alle trifft, frag: „Wer hat das entschieden? Hätte man es anders entscheiden können?“
- **Die Gruppenabstimmungen nutzen.** Frag nach einer Abstimmung die Überstimmten, wie es sich angefühlt hat, für eine Entscheidung zu zahlen, die sie nicht wollten.
- **Am Ende nachbesprechen** (10–15 Minuten): Wer hat gewonnen und warum? Hat die reichste Person gewonnen? Welche Entscheidungen haben dir geholfen, welche deiner Gemeinschaft? Was war Glück, was war eine Entscheidung?
- **Einen sicheren Rahmen schaffen.** Niemand muss über das eigene Geld, Schulden oder die Familie sprechen. Sprecht über die Figuren im Spiel, nicht über echte Menschen.

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

# Kurzübersicht

| | |
|---|---|
| Start | 2.000 € · 0 Bürgerpunkte · 0 Ansehenspunkte · die jüngste Person beginnt, dann im Uhrzeigersinn |
| Dein Zug | Würfeln → ziehen → Karte in der Feldfarbe ziehen → laut vorlesen → wählen → aufschreiben → ablegen |
| Grün | Chance: annehmen (zahlen, dann würfeln: 4–6 besser, 1–3 schwächer) oder auslassen |
| Rot | Ausgabe: eine Option wählen und zahlen; vorher die gelben Karten prüfen |
| Blau | Bürgerpflicht: deine eigene Entscheidung oder eine Gruppenabstimmung, die für alle gilt |
| Lila | Zufallsereignis: sofort anwenden, meist für alle |
| Gelb | Fähigkeit: zahlen und lernen oder auslassen. Sparer und Verstärker behalten und einmal nutzen; Sofort-Punkte gleich nehmen |
| Kein Geld mehr | Unter 0 € fallen und als Schulden notieren; sie zählen gegen dich |
| Ende | Volles Spiel: alle erreichen das ZIEL. Kurzes Spiel: Zeit um oder erste Person im Ziel → Runde zu Ende spielen |
| Endwertung | Geld + (CP × 200 €) + (RP × 150 €) · Gleichstand: mehr Bürgerpunkte gewinnen |

# Über Invest in Youth

Invest in Youth ist eine Erasmus+ Kleine Partnerschaft im Bereich Jugend (2024-3-DE04-KA210-YOU-000292304). Die Partner sind Highlights e.V. (Deutschland, Koordination), EDUMANSHA (Portugal) und Informamentis Europa (Italien). Alle Projektmaterialien gibt es kostenlos auf www.investinyouth.eu.

**Lizenz.** Dieses Regelheft steht unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0). Du darfst es teilen und bearbeiten, wenn du die Quelle nennst: „Invest in Youth“ (Erasmus+-Projekt 2024-3-DE04-KA210-YOU-000292304) von Highlights e.V., EDUMANSHA und Informamentis Europa, www.investinyouth.eu, lizenziert unter CC BY 4.0.

Finanziert von der Europäischen Union

*Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.*

# Spielerbogen

| Name (Person oder Team) | Farbe der Figur | Startgeld |
|---|---|---|
| | | 2.000 € |

| Zug | Karte (Farbe und Titel) | Geld + / – | Geld jetzt | CP | RP |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | Start | | 2.000 € | 0 | 0 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

**Meine gelben Karten** – schreib jede Karte auf, die du behältst. Streich sie durch, wenn du sie einsetzt.

| Gelbe Karte | Was sie bewirkt (laut Karte) | Genutzt? |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Geld am Ende | Bürgerpunkte × 200 € | Ansehenspunkte × 150 € | ENDWERTUNG |
|---|---|---|---|
| € | ___ × 200 € = € | ___ × 150 € = € | € |

*Gleichstand: Wer mehr Bürgerpunkte hat, gewinnt. Gelbe Karten, die noch vor dir liegen, zählen nichts.*

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.