



RETIRE

GEHE DEINEN EIGENEN WEG!

HAPPY

ANLEITUNG



10-99



2-4



60'

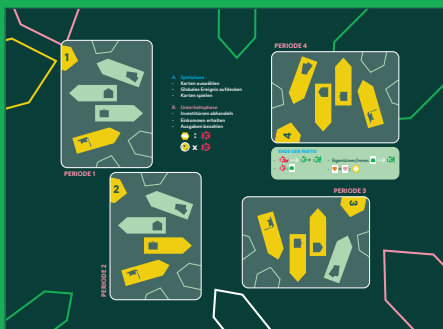
HEL
VETIQ

In Retire Happy schlüpfst du in die Rolle eines jungen Erwachsenen und musst wichtige Entscheidungen auf deinem Lebensweg treffen. Wirst du zur Universität gehen? Wie wirst du wohnen? Wie gross wird deine Familie sein? Du hast die Wahl! Das Wichtigste dabei: Am Ende glücklich und zufrieden in Pension gehen.

1. ZIEL DES SPIELS

Wer am Ende der Partie das meiste Geld in der Pensionskasse hat, gewinnt. Um dies zu erreichen, müsst ihr Fähigkeiten erlernen und eure Karten möglichst geschickt einsetzen.

2. MATERIALÜBERSICHT



1 Spielbrett



4 Lebenslauf tafeln



1 Startfigur



2 sechsstellige
Würfel



12 Plättchen
Zweite Chance

144 KARTEN



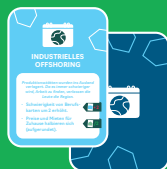
120 Lebenskarten, aufgeteilt in 4 Stapel zu je 30 Stück mit verschiedenen Rückseiten



4 Karten
Angestellte/r oder
Unternehmer/in



4 Karten
Maturität
oder Lehre



12 Karten
Globales
Ereignis



4 Karten
Spielhilfe



16 Kreditplättchen



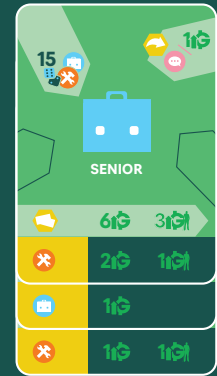
88 Geldscheine
22x1G 22x3G
22x10G 22x30G

3. DAS MATERIAL IM EINZELNEN

LEBENSLAUFTAFEL

Die Lebenslauf-tafel bildet deine Ersparnisse und deine persönliche Entwicklung ab (Ausbildung, Karriere, Zuhause und Familie).

Die meisten Karten haben einen dauerhaften Effekt. Nach dem Spielen legst du sie in der Spalte ab, die ihrem Typ entspricht. Ausser in der Zuhause-Spalte legst du Karten immer so ab, dass man den unteren Rand zuvor gespielter Karten sehen kann.



Die Betriebskasse wird von Unternehmerinnen und Unternehmern genutzt. Sie enthält das Kapital deines Unternehmens. Du kannst hier jederzeit Geld einzahlen oder abheben, aber bei jeder Abhebung musst du die Hälfte auf dein Girokonto und die andere Hälfte (aufgerundet) in deine Pensionskasse legen (siehe S. 6 Angestellte/r oder Unternehmer/in?).



Deine Pensionskasse enthält das Geld, das du während deines Arbeitslebens beiseitegelegt hast. Während der Partie kommst du da nicht ran, aber jeder Geldschein hier erhöht deine Chancen auf den Sieg.

Mit dem Geld auf deinem Girokonto bezahlst du deine Ausgaben und Investitionen. Nur auf dieses Konto darfst du Geld direkt einzahlen.

AUFBAU DER KARTEN

Der Effekt einer Karte (hellgrüner Balken) wird ausgelöst, wenn sie gespielt wird, nicht nach dem Aufdecken. Sobald eine andere Karte in dieselbe Spalte gelegt wird, wird er ignoriert.

Die dauerhaften Vorteile gelten für die gesamte Partie und werden nie überdeckt.

Es gibt 4 Arten von Effekten:

: Effekt wird sofort nach dem Spielen einmalig ausgelöst.

: Effekt gilt in jeder Unterhaltsphase, solange er sichtbar ist.

: Effekt wird beim Abwerfen der Karte ausgelöst.

: Effekt gilt nur am Ende der Partie.

Bedingungen, um die Karte zu spielen

Effekte



Bonus für das Abwerfen (vorübergehende Fähigkeiten oder 1€)





Dauerhafte Vorteile

Erlernte Fähigkeiten

Gehalt und Rente in Unterhaltsphasen

FÄHIGKEITEN

Um deinen beruflichen Werdegang zu gestalten, musst du Fähigkeiten erlernen, indem du Karten ausspielst. Es gibt 4 Arten von Fähigkeiten:

-  **Ausbildung** erhältst du durch das Ausspielen von Ausbildungskarten. Sie ist für viele Proben nützlich.
-  **Handwerkliche Fähigkeiten** erlernst du durch das Ausspielen von Berufs- und Unternehmerkarten. Sie sind für viele Proben nützlich.
-  **Soziale Fähigkeiten** erlernst du durch das Ausspielen von Unternehmerkarten. Sie sind nützlich, um andere Unternehmerkarten zu spielen.
-  **Wirtschaftliche Fähigkeiten** erlernst du durch das Ausspielen von Berufskarten. Sie sind nützlich, um andere Berufskarten zu spielen.

Um den Wert einer bestimmten Fähigkeit zu ermitteln, zählst du einfach die entsprechenden Symbole, die auf deiner Lebenslauf-tafel sichtbar sind.

FÄHIGKEITSPROBEN ABLEGEN



Ausbildungs-, Berufs- und Unternehmerkarten erfordern erfolgreiche Proben auf bestimmte Fähigkeiten, bevor du sie spielen kannst. Proben beziehen sich auf eine oder zwei Fähigkeiten. Manche Ausbildungskarten erfordern ausserdem, dass du Geld aus gibst, bevor du die Probe ablegen kannst.

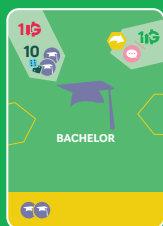
Um deinen Fähigkeitswert zu ermitteln, zählst du die passenden sichtbaren Symbole auf den Karten, die auf deiner Lebenslauf-tafel liegen. Du darfst dann Karten aus deiner Hand abwerfen, um den Wert vorübergehend zu erhöhen. Wirf dann beide Würfel und addiere das Ergebnis zu deinem Fähigkeitswert. Eine Fähigkeitsprobe ist bestanden, wenn du den angegebenen Zielwert erreichst oder übertriffst.


Bei einem Misserfolg darfst du einmal je Probe das Zweite-Chance-Plättchen einsetzen, um beide Würfel erneut zu werfen. Die Kosten der Karte müssen auch beim zweiten Versuch bezahlt werden!

Bei einem Erfolg legst du die Karte an den passenden Platz auf deiner Lebenslauf-tafel. Andernfalls passiert nichts und du wirfst die Karte ab.


KARTENEFFEKTE

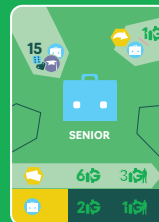
Es gibt 8 Arten von Lebens-karten:




Ausbildungskarten  Diese Karten kosten Geld, wenn du sie ausspielst, erfordern eine Probe und geben dir neue Fähigkeiten, die sich addieren.




Gute-Nachricht-Karten  Diese Karten haben einen sofortigen positiven Effekt. Du kannst einmalig davon Gebrauch machen. Danach werden sie abgelegt.



Berufskarten  Diese Karten erfordern eine Probe. Sie bringen dir Gehalt, Pension und eine Fähigkeit. Die Fähigkeiten und ein Teil des Einkommens addieren sich.



Unternehmerkarten  Du musst Unternehmer/in sein, um diese Karten spielen zu können. Sie erfordern eine Probe und kommen deiner Betriebs-kasse zugute. Die Fähigkeiten addieren sich.

BEISPIEL

Natalie möchte eine Karte spielen, die eine Probe erfordert. Um zu bestehen, muss sie mit den beiden angegebenen Fähigkeiten einen Wert von 9 oder höher erreichen 🎲🎲. Ihr aktueller Wert in beiden Fertigkeiten ist leider 0.

Um ihre Chancen zu erhöhen, wirft sie eine Master-Karte aus ihrer Hand ab und erhält vorübergehend 1 🎲. Sie muss jetzt mit dem Würfelwurf auf 8 oder mehr kommen.

Sie würfelt eine 10 und besteht die Probe. Natalie legt die Karte dann auf den passenden Stapel auf ihrer Lebenslauf-tafel. Hätte sie die Probe nicht bestanden, hätte sie die Master-Karte trotzdem verloren.



Partnerkarten

Sie geben dir Fähigkeiten und bringen am Ende der Partie Geld in deine Pensionskasse. Einige kosten zwar Unterhalt, aber die meisten zahlen die Hälfte der gemeinsamen Ausgaben. Falls du schon eine hast und eine neue spielen möchtest, musst du die vorherige ersetzen.



Kinderkarten

Sie kosten zwar Unterhalt, bringen aber am Ende der Partie Geld in deine Pensionskasse. Du kannst mehrere Kinder haben, auch wenn du keine Partnerkarte gespielt hast.



Zuhause-Karten

Ermöglicht es dir und deiner Familie, unterzukommen. (Die Kapazität 🏠 ist an der Seite angegeben. Ein Haus kann z. B. dich und 4 weitere Personen unterbringen.) Wenn du ein Zuhause ausspielst, entscheide, ob du Eigentümer/in oder Mieter/in werden willst, und lege es passend ausgerichtet ab. Du kannst immer nur ein Zuhause haben.



Investitionskarten

Versuche, einen Betrag deiner Wahl zu vermehren. Wenn du eine Investitionskarte ausspielst, lege sie neben deine Lebenslauf-tafel und lege sofort einen beliebigen Betrag von deinem Girokonto darauf. Dieser kommt in der Unterhaltungsphase ins Spiel, siehe S. 9. Du darfst mehrere Investitionen gleichzeitig haben.

ANGESTELLTE/R ODER UNTERNEHMER/IN?

Unternehmertum ermöglicht es dir, auf eine völlig andere Art und Weise zu spielen, die sich viel mehr darauf konzentriert, dein Geld zu verwalten. Du musst deine Betriebskasse verwalten, um dein Kapital zu vermehren, und solltest nur so viel wie nötig abheben. Du erhältst kein Gehalt, kannst aber nach und nach eine beträchtliche Summe aufbauen, indem du Unternehmerkarten ausspielst. Ausserdem ist es leichter, Geld in deine Pensionskasse einzuzahlen.

In deinem Zug kannst du dich entscheiden, Unternehmer/in zu werden: Dafür musst du einmalig einen beliebigen Betrag von deinem Girokonto in deine Betriebskasse einzahlen. Du kannst vorher auch einen Wunschkredit aufnehmen (siehe S. 10).

Als Unternehmer/in kannst du jederzeit Geld aus deiner Betriebskasse abheben, aber du musst immer die folgende Regel beachten: Jeder Betrag, der von der Betriebskasse auf das Girokonto gebucht wird, muss auch der Pensionskasse zugeführt werden. Beispiel: Wenn du 3€ abheben möchtest, musst du 6€ aus deiner Betriebskasse nehmen und 3€ auf dein Girokonto und 3€ in deine Pensionskasse legen.

Möchtest du wieder Angestellte/r werden, musst du eine neue Berufskarte (erfolgreich) ausspielen. Falls du dies tust, leere deine Betriebskasse gemäss der Aufteilungsregel oben. Hast du einen ungeraden Betrag in der Betriebskasse, legst du zuerst 1€ in die Pensionskasse.



EIGENTÜMER/INNEN UND MIETER/INNEN

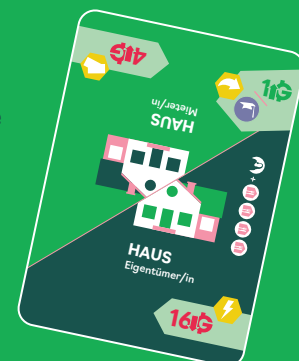
Eigentümer/innen kaufen ihr Zuhause zu dem auf der Karte angegebenen Preis, sobald sie die Karte spielen. Es ist möglich, Geld aus der Pensionskasse € zu nehmen, um ein Zuhause zu bezahlen.

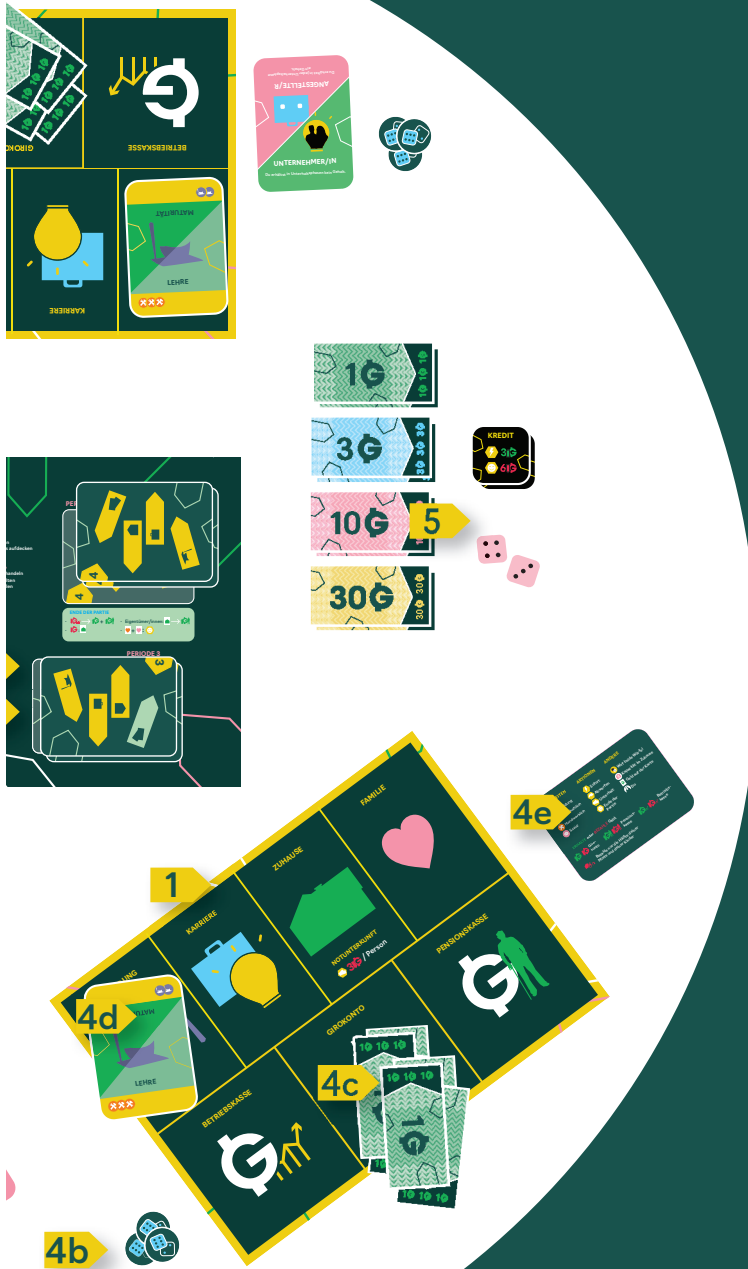
Sobald du Eigentümer/in bist, musst du für dein Zuhause nichts mehr bezahlen. In deinem Zug darfst du es für den Preis, zu dem du es gekauft hattest, verkaufen. Das Geld geht auf dein Girokonto €. Wirf danach die Zuhause-Karte ab.

Mieter/innen zahlen in jeder Unterhaltsphase Miete. Es ist ihnen nicht möglich, ihr Zuhause zu verkaufen.

Eigentümer/in:

- Du zahlst 16€, um die Karte auf deine Tafel zu legen.
- Du zahlst keine Miete.
- Du darfst das Zuhause jederzeit verkaufen.



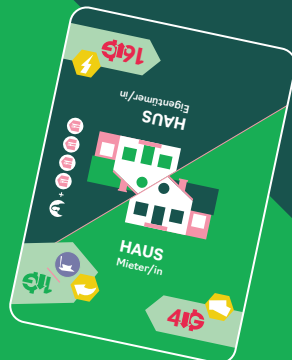


4. VORBEREITUNG

- 1 ▶ Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Alle nehmen sich 1 Lebenslauf-tafel.
- 2 ▶ Mischt die 12 Globalen Ereigniskarten (blaue Rückseite) und legt 1 davon verdeckt auf jedes der 4 Felder des Spielbretts. Die anderen werden nicht verwendet. Legt sie in die Schachtel.
- 3 ▶ Mischt jeden der 4 Lebenskartenstapel separat und legt sie dann verdeckt auf die Globalen Ereigniskarten, um 4 Nachziehstapel zu bilden. Jeder Stapel muss auf die entsprechende Periode gelegt werden.
- 4 ▶ Alle nehmen für sich folgendes Material:
 - a. 1 Karte Angestellte/r oder Unternehmer/in; legt sie mit der Seite Angestellte/r lesbar neben eure Lebenslauf-tafel.
 - b. 3 Zweite-Chance-Plättchen
 - c. 6 € auf das Girokonto
 - d. 1 Karte Maturität oder Lehre, die in die Spalte Ausbildung gelegt wird. Alle wählen für sich, mit welcher Seite sie beginnen wollen: Dies ist der Ausgangspunkt für eure Karrieren.
 - e. 1 Spielhilfe
- 5 ▶ Legt die Kreditplättchen, Würfel und restlichen Geldscheine in der Nähe des Spielbretts bereit. Der Geldvorrat ist die Bank.
- 6 ▶ Der bzw. die Jüngste von euch beginnt die Partie und erhält die Startfigur.

Mieter/in:

- ▶ Du zahlst nichts, um die Karte auf deine Tafel zu legen.
- ▶ Du zahlst in jeder Unterhaltsphase eine Miete von 4 €.
- ▶ Du kannst sie frei abwerfen.



5. SO WIRD GESPIELT

Das Spiel verläuft über 4 Runden, die wir Perioden nennen und jeweils ein Jahrzehnt deines beruflichen Lebens repräsentieren. Jede Periode setzt sich wie folgt zusammen:

A. Spielphase

- Karten auswählen
- Globales Ereignis aufdecken
- Karten spielen

B. Unterhaltungsphase

- Investitionen abhandeln
- Einkommen erhalten
- Ausgaben bezahlen

A. SPIELPHASE

Karten auswählen

Die Auswahl der Karten erfolgt in zwei Durchgängen. Die Karten werden immer vom Nachziehstapel der aktuellen Periode genommen. Zieht in jedem Durchgang die ersten 15 Karten vom Nachziehstapel und legt sie zufällig in 5 Reihen mit je 3 Karten aus. Beginnend mit der Startperson und weiter im Uhrzeigersinn wählen alle je 1 Kartenreihe aus.

Nachdem alle gewählt haben, werft ihr die restlichen Karten ab. Gebt die Startfigur im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter.

Wiederholt dies, indem ihr wieder 5 Reihen mit je 3 Karten auslegt und sie der Reihe nach auswählt.

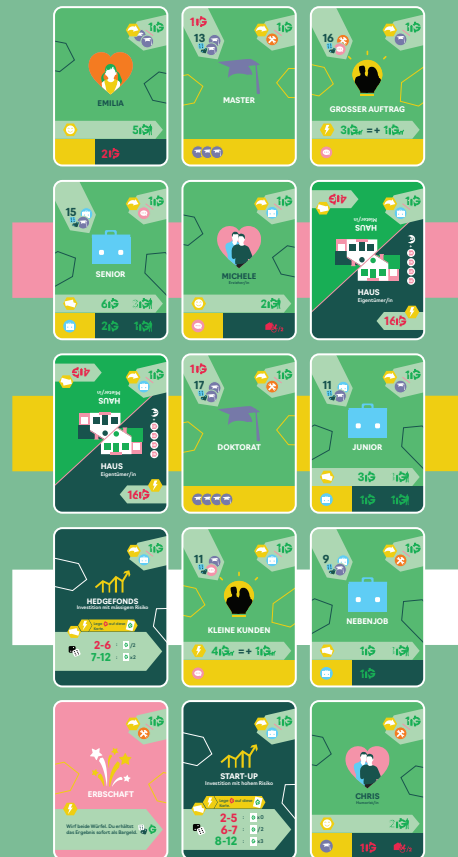
Globales Ereignis aufdecken

Deckt die Globale Ereigniskarte der aktuellen Periode auf und führt ihren Text aus. Bis zum Ende der Periode betrifft der Effekt all eure Aktionen.



Globale Ereignisse können sich positiv oder negativ auf eure Aktionen, Einnahmen oder Ausgaben auswirken. Es kann sein, dass ihr auf bestimmte Aktionen, die ihr geplant hattet, verzichten oder sie auf später verschieben müsst.

Aniko



Charlie

Bela

Aniko entscheidet sich für die 2. Reihe, Bela wählt die 4. aus und zuletzt nimmt Charlie die 3. Reihe. Die beiden verbleibenden Kartenreihen werden zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden nicht mehr verwendet.



Tina spielt in der ersten Runde einen Nebenjob und eine Wohnung und will keine weitere ihrer 4 Karten spielen. Da sie am Ende ihres Zugs max. 3 Karten in der Hand haben kann, wirft sie ihre Bachelor-Karte ab, um 1€ zu erhalten.

Karten spielen

In dieser Phase dürft ihr die Karten auf eurer Hand ausspielen und euren Lebensweg gestalten. Ihr könnt sie gleichzeitig oder nacheinander spielen (damit ihr diskutieren könnt, was die anderen tun).

In dieser Phase dürft ihr so viele Karten spielen, wie ihr möchtet. Nicht gespielte Karten behaltet ihr für die nächste Periode auf der Hand. Am Ende dieser Phase dürfen jedoch nicht mehr als 3 Karten auf der Hand sein. Ihr könnt Karten auf 3 Arten spielen:

- ▶ Karte ausspielen, um ihre Effekte zu nutzen,
- ▶ Karte abwerfen, um eine vorübergehende Fähigkeit für eine Probe zu erhalten,
- ▶ Karte abwerfen, um sofort 1€ zu erhalten.



BEISPIEL

Charlie hat die Karte Hedgefonds gespielt und 5€ daraufgelegt. Sie wirft mit beiden Würfeln eine 8.

Da 8 zwischen 7 und 12 liegt, verdoppelt sie den investierten Betrag und legt weitere 5€ auf die Karte.

Hätte sie eine 6 oder weniger gewürfelt, hätte sie 2€ verloren.

Danach darf sie entweder das Geld von der Karte nehmen und auf ihr Girokonto legen oder die 10€ auf der Karte liegen lassen und in der nächsten Unterhaltsphase wieder ihr Glück versuchen.

B. UNTERHALTSPHASE

Nachdem alle ihre gewünschten Karten gespielt haben und 3 oder weniger Karten auf der Hand haben, beginnt die Unterhaltsphase. Ihr führt gleichzeitig die folgenden Aktionen aus:

Investitionen abhandeln

Hast du eine Investitionskarte im Spiel, wendest du jetzt ihren Effekt an: Wirf beide Würfel und bestimme anhand des Ergebnisses Erfolg oder Misserfolg deiner Investition. Du darfst das Zweite-Chance-Plättchen einsetzen, falls du mit dem ersten Wurf nicht zufrieden bist.

Bei einem Erfolg vermehrt sich das Geld, das auf der Karte liegt. Nimm den Betrag aus der Bank. Bei einem Misserfolg verlierst du Geld. Lege es in die Bank. Auf der Karte steht, welche Folge dein Würfelergebnis hat und wieviel du gewinnst oder verlierst. Gewinnst oder verlierst du die Hälfte des Einsatzes, runde auf die nächste Zahl ab (Bei einem Einsatz von 11€, gewinnst/verlierst du 5€).

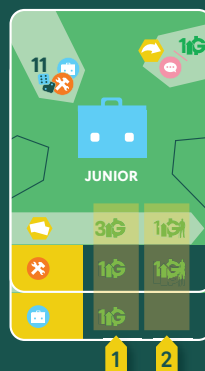
Sobald die Investition abgehandelt ist, darfst du das Geld auf der Karte abheben und auf dein Girokonto einzahlen. Oder du lässt es bis zur nächsten Unterhaltsphase auf der Karte liegen (bis dahin kann hier kein weiteres Geld hinzugefügt werden).

Einkommen erhalten

In der Unterhaltsphase erhalten Angestellte ihr Gehalt und zahlen in ihre Pensionskasse ein. Manche Partnerkarten bringen jetzt ebenfalls Geld ein.

Um dein Einkommen zu berechnen, addierst du einfach alle Beträge €, die in deiner Karriere-Spalte und auf deiner Partnerkarte sichtbar sind. Das Geld erhältst du von der Bank.

Unternehmer/innen erhalten kein Gehalt, können aber immer Geld aus ihrer Betriebskasse abheben, um ihre Ausgaben zu bezahlen. Es gilt die übliche Regel für Abhebungen (siehe S. 6).



BEISPIEL

- ▶ $3+1+1 = 5€$ auf das Girokonto
- ▶ $1+1 = 2€$ in die Pensionskasse

Ausgaben bezahlen

Um Ausgaben zu bezahlen, verwendest du das Geld von deinem Girokonto. Du darfst Karten aus deiner Hand abwerfen, um für jede vorübergehend 1G zu erhalten.

Die Ausgaben setzen sich wie folgt zusammen:

- Deine persönlichen Ausgaben entsprechen der aktuellen Periode (1G in Periode 1, 2G in Periode 2, usw.).
- Manche Partnerkarten kosten Geld, andere bringen Geld ein. Die meisten erlauben dir, alle unten aufgeführten Ausgaben durch 2 zu teilen (aufgerundet).
- Jedes Kind kostet dich 2G.
- Die Miete für dein Zuhause steht auf der Karte. Als Eigentümer/in zahlst du keine Miete.
- Hast du kein Zuhause, musst du pro Familienmitglied (dich eingeschlossen) 3G für eine Notunterkunft bezahlen.
- Sollte dein Zuhause nicht gross genug für deine Familie sein, musst du es abwerfen und für die Notunterkunft bezahlen (falls du Eigentümer/in warst, erhältst du den Wert des abgeworfenen Zuhauses auf dein Girokonto).

KREDITE

Kannst du deine Ausgaben nicht decken, musst du 1 Kreditplättchen nehmen. Ein Kredit bringt dir sofort 3G ein. Am Ende der Partie musst du jedoch 6G zurückzahlen.



WUNSCHKREDIT

Zu jeder Zeit (auch während der Spielphase) darfst du einen freiwilligen Wunschkredit aufnehmen, um sofort Geld zu erhalten. Du kannst damit zum Beispiel ein Haus kaufen, Unternehmer/in werden, eine Investition tätigen oder Studiengebühren bezahlen.

Es ist nicht möglich, mehr Kreditplättchen zu haben als die Nummer der aktuellen Periode beträgt, es sei denn, es handelt sich um unfreiwillige Kredite (siehe oben).



ENDE EINER PERIODE

Nach der Unterhaltsphase endet die aktuelle Periode. Werft die Globale Ereigniskarte ab und beginnt die nächste Periode.

Die Partie endet nach der 4. Periode.

6. RUHESTAND (ENDE DER PARTIE)











Nach der 4. Unterhaltsphase kommt ihr im verdienten Ruhestand an. Wendet jetzt die Effekte an, die am Ende der Partie gelten 😊:

- Wer Unternehmer/in ist, hebt das gesamte Geld aus der Betriebskasse ab und verteilt es gemäss Aufteilungsregel auf Pensionskasse und Girokonto.
- Wer noch eine Zuhause-Karte auf der Hand hat, darf sie jetzt sofort kaufen, um Eigentümer/in zu werden.
- Eigentümer/innen eines Zuhauses fügen jetzt seinen Wert der Pensionskasse hinzu.
- Fügt die Pensionen eurer Kinder und eures Partners (falls vorhanden) der Pensionskasse hinzu.
- Begleicht offene Kredite mit Geld vom Girokonto. Wer dort nicht genug Geld hat, nimmt es aus der Pensionskasse.

Zählt jetzt das Geld, das in eurer Pensionskasse ist. Dies ist euer finaler Kontostand. Wer von euch den höchsten Kontostand besitzt, hat am besten vorgesorgt und gewinnt die Partie!

Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Karten in der Karriere-Spalte liegen hat. Falls es dann immer noch unentschieden steht, gewinnt die Person, die das meiste Geld auf ihrem Girokonto hat.

ENDE DER PARTIE

-  →  + 
-  : 
- Eigentümer/innen:  → 
-  +  : 

SPIELIDEE

Hadi Barkat, Martin Nedergaard Andersen

ENTWICKLUNG

Pierre Buty, Raphaël Nicolet, Hadi Barkat

ILLUSTRATION

Marion Schreiber

TEAM VPS

Peter Schnider, Markus Nievergelt, Kaspar Hohler

DEUTSCHE FASSUNG

Michael Csorba, die spiele|texter



vps.epas

Wissen vermitteln.
Menschen vernetzen.

WISSEN VERMITTELN

Eine der wichtigsten Aufgaben von vps.epas ist es, Menschen zu vernetzen. Das Logo ist inspiriert vom ganz konkreten Bild des Seilparks. Die Leserinnen und Leser, die Schulungs- oder Symposiumsteilnehmenden finden dank vps.epas Routen und Wege durch das System der Altersvorsorge, des HR und Arbeitsrechts oder der Sozialversicherungen.

Weitere Informationen findet ihr auf folgenden Seiten:



vps.epas.ch



www.sosipedia.swiss



www.penso.ch



www.hrm4you.ch



www.judocu.ch



jobs.vps.ch



www.retirehappy.ch