



REGELN

ZUM SPIEL

EUROPOLY ist das Spiel bei dem Berufe gekauft und verkauft sowie Qualifikations- und Integrationskriterien erworben werden um letztlich eine EU-Staatsbürgerschaft zu erlangen.

Am „START“-Feld beginnend bewegt man seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl entlang des Brettes. Landet man auf einem Berufsfeld, darf man es, solange es noch niemandem gehört, von der Bank kaufen. Falls man es nicht kaufen möchte, wird es an den/die Höchstbieter/in versteigert. Spieler/innen, die Berufsfelder besitzen, erhalten Geld von den Gegenspielern/-innen, die auf diesen Feldern landen. Die Felder können durch Erwerb von sog. Jugo-Taschen und Designer-Taschen (Die Taschen repräsentieren den persönlichen Status und Einsatz in der Gesellschaft) aufgewertet werden, was die Gegenspieler/innen zu höheren Zahlungen verpflichtet. Es ist daher empfehlenswert so viele Berufe wie möglich zu sammeln und die Felder entsprechend aufzuwerten. Wenn man Geld benötigt, kann man bei der Bank Berufsfelder verpfänden. Die Anweisungen der EU-Gemeinschaftsfonds- und Glückskarten müssen stets befolgt werden. Bei EUROPOLY muss jede/r Spieler/in versuchen mithilfe des investierten Geldes eine EU-Staatsbürgerschaft zu erlangen. Dies geschieht indem ein/e Spieler/in alle Gegenspieler/innen aus dem Spiel wirft, oder durch entsprechendes Glück mit den GLÜCKS- und EU-GEMEINSCHAFTSFONDS-Karten, wobei diverse Kriterien zu erfüllen sind. Im Laufe des Spiels kann man auch bestraft und ins Gefängnis geschickt werden.

ZIEL

Das Erlangen der EU-Staatsbürgerschaft durch Erwerb des EUROPOLY-Passes. Wenn ein/e Spieler/in zahlungsunfähig wird, muss er/sie Bankrott anmelden und verlässt das Spiel.

WAS BRAUCHT MAN ZUM ERLANGEN DER EU-STAATSBÜRGERSCHAFT

1. **Dauerniederlassungs-Bestätigung/Meldezettel (DNB)**/wird im Büro für Niederlassungsbestätigungen erworben
2. **Versicherung**/wird im Versicherungsbüro erworben
3. **Arbeitsvertrag**/wird beim Kauf eines Berufes automatisch erworben (außer für PROSTITUIERTE/R und DROGENHÄNDLER/IN)
4. **Alle Berufe aus mindestens einer Farbgruppe**
5. **Sprachurkunde**/wird im Büro für Sprachurkunden erworben
6. **Qualifizierungsurkunde: Bachelor-, Master- oder PhD-Diplom/** werden in entsprechenden Büros für Qualifizierungen erworben
7. **Eine Designer-Tasche für jeden Beruf aus der Farbgruppe**
8. **€500**

SPIELZUBEHÖR

1 Spielbrett

Das Spielbrett zeigt verschiedene Berufe, angefangen vom untersten (mitunter illegalen) Gesellschaftsniveau wie zum Beispiel Prostituierte/r und Tellerwäscher/in bis zu Top-Jobs wie Manager/in, Wissenschaftler/in oder Politiker/in. Ein Beruf ist ein wichtiges Element der persönlichen Identität und bestimmt in welchem Ausmaß Geld und Einfluss zur Verfügung stehen um in eine bessere Zukunft zu investieren (– Bildung etc.).

8 Spielfiguren

8 „Wie kommt man zum Ziel“-Anleitungskarten

22 Berufskarten

32 Qualifizierungsurkunden (8 Sprach-, 8 Bachelor-, 8 Master-, 8 PhD-Diplome)

16 Integrationsurkunden (8 Dauerniederlassungsbewilligungen, 8 Versicherungsurkunden)

19 Glückskarten – entscheiden über Glück oder Pech im Laufe des Spieles und zeigen verschieden Aspekte des Integrationsprozesses in die EU auf, z.Bsp.: „Sie erhalten die Möglichkeit einen EU-Bürger zu heiraten“ oder „Stellen Sie sich vor wo Sie gerne geboren worden wären“.

19 EU-Gemeinschaftsfonds-Karten – geben Ihnen Informationen über gesetzliche Erfordernisse für das Leben in der EU, z.Bsp.: „Sie sind nicht in der Lage 20 m² Wohnfläche pro Familienmitglied zu gewährleisten“ oder „Da Sie nun 15 Jahre legal in der EU gearbeitet haben, haben Sie ein Recht auf ein EU-Pass erworben“

1 Stoß EUROPOLY-Spielgeld

Je mehr Geld sie zur Verfügung haben, umso leichter ist es in einen guten Job, Ihren gesellschaftlichen Status und letztlich in die EU-Staatsbürgerschaft zu investieren

40 Jugo-Taschen – geben Auskunft über Ihren gesellschaftlichen Status, sind groß, billig und sehr nützlich. Diese Taschen sind typisch für Menschen

aus den osteuropäischen Ländern, von den Menschen in der EU werden sie häufig einfach als Jugo-Taschen bezeichnet. Die ersten Personen mit denen Fremde Kontakt im neuen Land herstellen sind häufig andere Fremde, und für viele bleibt das die einzige Umgebung in der sie sich bewegen. Im Spiel muss für jeden Kontakt, egal ob Kunde oder Freund, bezahlt werden.

15 Designer-Taschen – symbolisieren (höherwertige) gesellschaftliche Kontakte innerhalb der EU. Sie sind selbstverständlich schwieriger zu erstehen – teuer zu bezahlen und im Austausch für 4 Yugo-Taschen - aber man wird dadurch viel eher in der ersehnten EU-Gesellschaft akzeptiert.

2 Würfel – Würfelglück ist eng geknüpft an die Schicksalswendungen Ihres Spielerlebens

1 EUROPOLY-Pass

SPIELAUFBAU

1. Ordnen Sie die Jugo-Taschen, Designer-Taschen, die Urkunden und das Spielgeld (nach Wert gereiht) in die vorgesehenen Abteile der Spielschachtel

2. Trennen Sie die Glücks- und EU-Gemeinschaftsfonds-karten, mischen sie den jeweiligen Stoß und platzieren sie beide Stöße verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett.

3. Jede/r Spieler/in wählt eine Spielfigur und platziert sie auf das START-Feld.

4. Banker/Bänkerin und die Bank

Ein/e Spieler/in wird als Banker/Bänkerin ausgewählt. Die Bank dient dem Gemeinschaftszweck, jede/r Spieler/in kann diese Aufgabe übernehmen, wobei er/sie seine Spielanlagen und Transaktionen parallel und separat führen muss. Der/die Banker/Bänkerin ist für das Einziehen von Strafen und Steuern, das Auszahlen von Prämien und den Verkauf von Berufen seitens der Bank verantwortlich. Bei mehr als fünf Spielern/-innen, kann ein/e Spieler/in wählen sich nur auf die Bankerrolle zu beschränken.

Der/die Banker/Bänkerin stellt jedem/r Spieler/in €1.500 Startgeld in folgenden Scheinen zur Verfügung:

2 x €500

4 x €100

1 x €50

1 x €20

2 x €10

2 x €5

Außerdem verfügt der/die Banker/Bänkerin über die Berufskarten, Jugo-Taschen und Designertaschen bis diese nacheinander von den Spielern/-innen abgekauft werden. Der Banker ist auch für die Auszahlung von Löhnen und Prämien zuständig, leiht Geld wenn Pfänder aufgenommen werden und kassiert alle Steuern, Strafen, Schulden und Zinsen ein. Bei Versteigerungen fungiert der/die Banker/Bänkerin als Auktionator/in. Die Bank ist nie pleite und kann im Bedarfsfall Geld in Form von provisorischen

Geldscheinen – hierzu können gewöhnliche Papierzettel beschriftet werden
– in Umlauf bringen.

5. Jede/r Spieler/in erhält eine „**Wie kommt man zum Ziel**“-Karte

6. Alle Spieler/innen werfen einmal beide Würfel, der/die Spieler/in mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel und übergibt dann an den/die Spieler/in zu seiner Linken

SPIELABLAUF

Wenn man an der Reihe ist, würfelt man mit beiden Würfeln und bewegt seine Figur im Uhrzeigersinn entlang der Pfeile auf dem Brett. Das Feld auf dem man landet bestimmt was zu tun ist. Es können mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen. Folgende Aktionen sind je nach Feld möglich:

Kaufen (Berufe, Qualifizierungen, Integration)

Zahlen (Beiträge für das Landen auf fremden Feldern)

Zahlen (Steuern)

Ziehen (Glückskarten oder EU-Gem.fonds-karten)

Ins **Gefängnis gehen**

Auf dem **Gratis Telefon/Internet-Feld landen**

Kassieren (€200 Lohn)

Nur zu Besuch sein im Gefängnis

Doppelter Wurf

Falls beim Würfeln beide Würfel die gleiche Zahl anzeigen, hat man Recht auf einen weiteren Wurf, allerdings erst nachdem man entsprechend der ersten Würfelzahl einen Zug gemacht und gehandelt hat. Falls ein/e Spieler/in dreimal direkt hintereinander ein „Doppel“ würfelt wandert er/sie sofort ins Gefängnis.

START überqueren

Bei jedem Landen oder Überqueren des START-Feldes in Pfeilrichtung erhält der/die Spieler/in €200 Lohn von der Bank. Es ist auch möglich innerhalb eines Spielzuges zweimal €200 Lohn zu erhalten. (Zum Beispiel, wenn man direkt nach dem Überqueren des START-Feldes auf einem Glücks- oder EU-Gem.fondskarten-feld landet und eine Karte zieht, die einen auffordert auf START zu gehen.)

Berufe kaufen

Wenn man auf einem freien Berufsfeld landet, hat man das Vorrecht diesen Beruf zu erwerben. Entschließt man sich zum Kauf, ist der auf dem Feld angeführte Betrag der Bank zu zahlen. Nun erhält man als Nachweis von der Bank die entsprechende Berufskarte, die für alle anderen Spieler/innen sichtbar vor dem/r Spieler/in aufzulegen ist. Will man den Beruf nicht kaufen, so muss der Banker gleich eine Versteigerung für den Beruf (angefangen bei jedem beliebigen Betrag) einleiten bei der der/die Höchstbieter/in den Zuschlag erhält. Der/die Spieler/in der/die das Vorrecht

auf den Beruf hatte, kann trotz ursprünglicher Absage mitsteigern und den Beruf erwerben.

Berufe besitzen

Das Besitzen von Berufen ermöglicht es dem/r Spieler/in Zahlungen von anderen Spielern/-innen die auf diesen Feldern landen, einzuheben. Es ist von Vorteil und Bedeutung alle Berufe einer Farbgruppe zu besitzen (- zur Erinnerung: es ist eines der Erfordernisse für das Ziel des Spiels). Erst dann hat man das Recht Taschen für die einzelnen Berufe innerhalb der eigenen Farbgruppe zu kaufen.

Auf Berufsfeldern landen

Landet man mit seiner Spielfigur auf einem Berufsfeld das zuvor von einem/r anderen Spieler/in gekauft wurde, muss man in der Regel Zahlungen entrichten. Der/die Spieler/in dem das Feld gehört muss allerdings die Zahlung einfordern bevor der/die nächste Spieler/in gewürfelt hat. Der zu entrichtende Betrag ist auf der Berufskarte angeführt und hängt von der Anzahl der auf diesem Feld befindlichen Taschen ab – je mehr Jugo- oder Designertaschen auf dem Feld, desto höher ist die Zahlung. Besitzt ein/e Spieler/in alle Berufe aus einer Farbgruppe und landet ein/e andere/r Spieler/in auf einem dieser Berufsfelder, so ist das Doppelte des vorgeschriebenen Betrages zu entrichten. Dies gilt allerdings nicht wenn auf einem der Berufsfelder in der Farbgruppe ein Pfand lastet. Landet man direkt auf einem fremden Berufsfeld auf dem ein Pfand lastet so ist gar keine Zahlung zu entrichten.

DNB-Büro- und Versicherungsbüro-felder

Das Landen auf diesen Feldern ermöglicht einem den Erwerb entsprechender Niederlassungs- bzw. Versicherungsbestätigungen. Diese dürfen nicht verkauft oder verpfändet werden.

Qualifizierungsfelder

Landet man auf einem dieser Felder kann man die entsprechende Ausbildungsurkunde erstehen. Auf der Rückseite einer jeden Berufskarte findet man die benötigte Qualifizierung. Man beachte, dass für alle Berufe eine Sprachurkunde benötigt wird.

Glücks- und EU-Gem.fondsfelder

Landet man auf einem dieser Felder muss man die oberste Karte vom entsprechenden Stoß ziehen. Folgendes können die Karten verlangen:

Spielfigur bewegen

Zahlen – zum Beispiel Steuern

Geld entgegen nehmen

Ins Gefängnis gehen

Gratis aus dem Gefängnis freikommen

Die Anweisungen auf den Karten müssen exakt und gleich befolgt werden, anschließend wird die gezogene Karte als Unterste in den Stoß

zurückgegeben. Zieht man eine „Verlassen Sie gratis das Gefängnis“-Karte, kann man diese für später aufheben oder zu einem vereinbarten Preis verkaufen. Die Karten können einen auffordern seine Spielfigur zu verschieben. Wenn man dabei „START“ überquert, dürfen €200 kassiert werden. „START“ wird allerdings nicht überquert wenn man ins Gefängnis muss oder man Felder zurückgehen muss.

Steuerfelder

Landet man auf diesen muss der entsprechende Betrag an die Bank gezahlt werden.

Gratis Telefon/Internet-Feld

Landet man hier, wartet man einfach bis man wieder am Zug ist. Es ist kein Straffeld, alle üblichen Aktionen sind gestattet (z.B.: Zahlungen empfangen)

Gefängnis

Das Gefängnis-Feld ist kein Straffeld wenn man direkt auf diesem landet. Ins Gefängnis kommt man wenn man...

- auf dem „Gehen Sie ins Gefängnis“-Feld landet, oder
- eine Glücks- oder EU-Gem.-fonds-Karte zieht auf der steht „Gehen Sie direkt ins Gefängnis“, oder
- dreimal hintereinander ein „Doppel“ würfelt.

Wenn man ins Gefängnis geschickt wird, darf man keine €200 kassieren egal wo man vorher auf dem Brett gestanden hat.

Um aus dem Gefängnis freizukommen muss man.

- €50 Strafe zahlen und seinen nächsten Zug abwarten, oder
- die „Verlassen Sie gratis das Gefängnis“-Karte benutzen, wenn man eine hat, oder
- die „Verlassen Sie gratis das Gefängnis“-Karte von einem/r anderen Spieler/in zum vereinbarten Preis kaufen, oder
- drei Runden im Gefängnis abwarten: Während dieser Zeit darf man in jeder Runde würfeln und muss versuchen ein „Doppel“ zu erreichen. Schafft man das, darf man sofort mit der entsprechenden Würfelzahl das Gefängnis verlassen.

Während des Gefängnisaufenthaltes darf man Zahlungen für die eigenen Berufsfelder von den anderen Spielern/-innen kassieren solange die Berufe nicht unter Pfand stehen.

Jugo-Taschen

Wenn man alle Berufe einer Farbgruppe besitzt, darf man für jedes dieser Berufsfelder Jugo-Taschen kaufen. Dies erhöht die Zahlungen die man von den anderen Spielern/-innen einfordern kann. Der Preis für eine Jugo-Tasche steht auf der jeweiligen Berufskarte. Die Taschen darf man auch zwischen zwei Spielzügen (anderer Spieler/innen) kaufen, man muss allerdings darauf achten, dass die Taschen gleichmäßig innerhalb der eigenen Farbgruppe verteilt werden: Man darf erst eine zweite Tasche auf ein Berufsfeld platzieren wenn alle Berufsfelder einer Farbgruppe eine Tasche haben. In diese Weise dürfen die Felder weiter aufgewertet werden bis zu einem Maximum von vier Taschen pro Feld. Der Verkauf von Jugo-Taschen muss ebenso gleichmäßig erfolgen. Der/die Spieler/in darf zu

jedem Zeitpunkt im Spiel seine Taschen verkaufen, auch die Gesamtzahl der Taschen die er verkaufen möchte kann er frei bestimmen. Wen einer der Berufe aus der selben Farbgruppe unter Pfand steht, dürfen keine Taschen für diese Berufe gekauft werden.

Designer-Taschen

Bevor man eine Designer-Tasche kaufen kann, muss man für jedes Berufsfeld einer kompletten Farbgruppe vier Jugo-Taschen besitzen. Designer-Taschen kauft man ebenso von der Bank, sie kosten vier Jugo-Taschen (die man an die Bank zurückgibt) zuzüglich dem Preis der auf der entsprechenden Berufskarte angeführt ist. Pro Berufsfeld darf nur eine Designer-Tasche platziert werden.

Berufe und Taschen verkaufen

Nicht aufgewertete Berufsfelder können jederzeit an Mitspieler/innen in Form von Privattransaktionen zu vereinbarten Preisen verkauft werden. Es dürfen aber keine Berufsfelder verkauft werden aus einer Farbgruppe innerhalb der schon Felder mit Taschen bestehen. Es müssen zuerst alle in dieser Farbgruppe befindlichen Taschen der Bank verkauft werden bevor man das Berufsfeld verkaufen kann. Durch Pfand belastete Berufsfelder können nicht an die Bank verkauft werden, nur an andere Spieler/innen.

Jugo-Taschen müssen - ebenso wie beim Kauf - gleichmäßig verkauft werden (siehe „Jugo-Taschen“). Jugo- und Designer-Taschen können nicht an andere Spieler/innen verkauft werden. Sie werden stets der Bank zur Hälfte des auf der betroffenen Berufskarte angeführten Preises verkauft. Dies kann zu jedem Zeitpunkt im Spiel gemacht werden. Für Designer-Taschen zahlt die Bank ebenso nur den halben Preis der Tasche sowie den halben Preis der vier eingetauschten Jugo-Taschen. Es können auch sämtliche Designer-Taschen aus einer Farbgruppe auf einmal verkauft werden. Es ist auch möglich Designer-Taschen für vier Jugo-Taschen einzutauschen um Geld aufzutreiben. Dabei gibt man der Bank die Designertasche zurück, erhält dafür vier Jugo-Taschen und zusätzlich den halben Wert der Designertasche.

Pfänder

Besitz man kein Geld und muss aber Schulden zahlen, kann man Geld von der Bank auftreiben indem man eines seiner Berufsfelder verpfändet. Will man dies tun, so muss man zuerst alle bestehenden Taschen an die Bank verkaufen. Verpfändet man nun ein Berufsfeld, dann dreht man die entsprechende Berufskarte um und kassiert den auf der Rückseite angeführten Betrag von der Bank. Soll der Pfand wieder zurückgezahlt werden so muss man diesen Betrag zuzüglich 10% Zinsen an die Bank entrichten.

Das belastete Berufsfeld bleibt weiterhin im Besitz des/r jeweiligen Spielers/-in und kann nicht von anderen Spielern/-innen durch Abbezahlen des Pfandes von der Bank erworben werden.

Der/die Spieler/in hat keinen Anspruch auf Zahlungen für gepfändete Berufsfelder, für andere, unbelastete Berufsfelder aus der selben Farbgruppe dürfen aber sehr wohl weitere Zahlungen eingehoben werden.

Gepfändete Berufsfelder/-karten können zu jedem vereinbarten Preis an andere Spieler/innen verkauft werden. Der Käufer kann anschließend gleich die Belastung plus 10% Zinsen abbezahlen oder er zahlt nur die Zinsen und belässt den Pfand. Wenn der Pfand zu einem späteren Zeitpunkt bezahlt wird, sind dann wiederum 10% Zinsen fällig.

Wenn keines der Berufsfelder einer Farbgruppe mehr belastet ist, dürfen wieder Jugo-Taschen eingekauft werden.

Bankrott

Schuldet man der Bank oder einem/r anderen Spieler/in mehr Geld als man zur Verfügung hat bzw. mithilfe seiner Veranlagungen auftreiben kann, wird man für bankrott erklärt und scheidet aus dem Spiel aus.

Hatte man Schulden gegenüber der Bank, so erhält die Bank das ganze Bargeld und sämtliche Berufskarten. Die Berufskarten werden dann von der Bank an die Bestbieter versteigert. Eine „*Verlassen Sie gratis das Gefängnis*“-Karte muss dann ganz unten in den entsprechenden Stoß zurückgelegt werden. Wenn der Bankrott durch eine/n andere/n Spieler/in erfolgt ist, müssen alle Jugo- und Designer-Taschen zum halben Preis an die Bank verkauft werden, wobei diese/r Spieler/in den Erlös erhält. Berufskarten und „*Verlasse gratis das Gefängnis*“-Karten fallen direkt an diese/n Spieler/in. Befinden sich darunter gepfändete Berufskarten so muss der/die neue Besitzer/in jeweils die 10% Zinsen an die Bank entrichten und kann dann entscheiden ob er die Belastung belassen oder abbezahlen will.

Anmerkungen zum Spielen

Schuldet man zu einem bestimmten Zeitpunkt mehr Geld als man besitzt, kann vereinbart werden die Schulden teils in bar teils in Form von Berufskarten zu begleichen (die entsprechenden Felder dürfen keine Taschen besitzen). In diesem Fall ist der Wert der eingesetzten Berufskarten frei vereinbar und kann somit den ursprünglich festgelegten Wert bei weitem übertreffen. Dies kann hilfreich sein wenn man bestimmte Berufskarten besitzen möchte oder verhindern will, dass diese von anderen Spielern/-innen erworben werden.

Besitzt man Berufskarten, ist man selber dafür verantwortlich, dass allfällige Zahlungen eingehoben werden. Geld darf nur von der Bank geborgt werden und zwar nur in Form von Verpfändung von Eigentum. Spieler/innen dürfen untereinander kein Geld ausborgen oder leihen.

Gewinnen

Gewonnen hat jene/r Spieler/in, der/die als Erste/r sämtliche Kriterien zur Erlangung des Zieles des Spiels erfüllt. Er oder Sie erhält somit als Gewinner den EU-Pass.