

*Wecke dein
finanzielles Genie ...*



WIE DU AUS DER TRETMÜHLE HERAUS KOMMST

Spielregeln

Je öfter du dieses Spiel spielst

desto reicher wirst du

GELD IST NICHT DAS WICHTIGSTE IM LEBEN

aber es scheint alles zu beeinflussen, was wichtig ist.



DER SCHNELLSTART



- 1) Wähle einen Banker für das Spiel.
- 2) Lege die Karten für Gelegenheiten*, Markt und Schnickschnack auf das Brett.
- 3) Verteile je ein Spielblatt (Einkommensübersicht/Bilanzblatt) an die Spieler.
- 4) Lasse jeden Spieler eine Berufskarte ziehen.
- 5) Übertrage die Informationen der Berufskarte auf das Spielblatt.
- 6) Sprich mit Deinem Auditor (Der Spieler zu deiner rechten Seite).
- 7) Der Banker zahlt an jeden Spieler Geld aus (monatlichen Cashflow + Ersparnisse).
Denke daran, die Ersparnisse vom Spielblatt zu entfernen, wenn du sie erhalten hast.
- 8) Wähle deine Spielfigur; Ratte, Käse und Spielplättchen, alles in der selben Farbe.
- 9) Wähle deinen "Traum" auf dem "Fast Track" und platziere deinen Käse dort.
- 10) Stelle deine Spielfigur zum Pfeil "Starte hier" an der Tretmühle.
- 11) Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.
- 12) Fange an, CASHFLOW® zu spielen!



Denke daran:

- Um aus der Tretmühle zu entkommen, muss dein passives Einkommen höher sein als deine gesamten Ausgaben.
- Um dein passives Einkommen zu steigern, kaufe Vermögenswerte, die dir einen positiven Cashflow bringen.
- Lies die Gelegenheiten-*, die Markt- und Schnickschnack-Karten laut vor. Jede Karte kann dich finanziell betreffen.
- Pass auf, dass du nicht bankrott gehst. Sei sorgsam mit deinen Investitionen.
- Passe deine Strategie an die Veränderungen des Marktes an.



**Großer Deal und Kleiner Deal Karten*



CASHFLOW[®]

Spielregeln



CASHFLOW[®] wird in 2 Teilen gespielt

Teil I - Die Tretmühle

Die "Tretmühle" ist der innere Kreis auf dem Spielbrett. (Die Tretmühle ist das, in dem sich die meisten von uns befinden, Tag für Tag, Monat für Monat).

Dein Ziel ist es, aus der Tretmühle zu entkommen und auf den "Fast Track" zu gelangen.

Um aus der Tretmühle zu entkommen, musst du Investments tätigen, die dir einen Cashflow geben (passives Einkommen), so dass dein passives Einkommen größer ist als deine gesamten Ausgaben.

Teil II - Der Fast Track

Der "Fast Track" ist der äußere Kreis auf dem Spielbrett. (Der Fast Track ist die Spielwiese der Reichen, dort wird das Spiel des Geldes gespielt).

Sobald du aus der Tretmühle auf den Fast Track gekommen bist, sehen deine Ziele wie folgt aus:

1) KAUFE DEINEN TRAUM

Die Träume sind die pinkfarbenen Felder auf dem Fast Track und/oder

2) ERHÖHE DEINEN MONATLICHEN CASHFLOW

SO GEWINNST DU

Du gewinnst CASHFLOW[®], wenn:

1) Du der erste Spieler bist, der seinen Traum kauft.

Sobald ein Spieler auf dem Fast Track seinen Traum kauft, ist er der Gewinner und das Spiel ist zu Ende.
oder

2) Du der erste Spieler bist, der auf dem Fast Track kumuliert €50.000 Fast Track-Cashflow durch das Kaufen von Fast Track-Geschäften erreicht (grüne Felder).

So wird das Spiel vorbereitet

1) Wählt einen Spieler, der die Bank übernimmt. Der Banker sollte jemand sein, der gut mit Zahlen umgehen kann und in der Lage ist, Geld-Transaktionen schnell zu tätigen. Wenn der Banker mitspielt, muss er sein Geld separat vom Geld der Bank halten.

Der Banker zahlt & empfängt alle Gelder an und von Spielern.



2) Mische die Gelegenheiten-, die Markt- und Schnickschnack-Karten. Lege sie mit dem Text nach unten auf das Spielbrett auf die markierten Bereiche.

3) Verteile eine Einkommensübersicht/Bilanz an jeden Spieler. Dies ist dein "Spielblatt". Nimm dir kurz Zeit, um mit der Form und den Wörtern des Spielblattes vertraut zu werden.

Benutze die Einkommensübersicht/Bilanz-Seite deines Spielblattes für den ersten Teil des Spiels, die Tretmühle. Die Seite mit der Überschrift "Gratulation!" wird benutzt, wenn du auf dem Fast Track bist.

- 4) Mische die Berufskarten und lasse jeden Spieler eine Karte ziehen. Verteile Bleistifte an die Spieler: Dann überträgt jeder Spieler die Informationen von der Berufskarte auf das Spielblatt, exakt so, wie es auf der Berufskarte eingetragen ist.

Anmerkung: Jeder Spieler beginnt das Spiel ohne Bankdarlehen, Bankdarlehen-Zahlungen, ohne Kinder.

- 5) Sprich mit deinem Auditor. Das ist die Person rechts von dir. Die Rolle des Auditors ist es, dir zu helfen, dein Spielblatt richtig auszufüllen und zu berechnen. Jedes Mal wenn du eine Änderung auf deinem Spielblatt vornimmst, muss dein Auditor dies überprüfen.

- 6) Der Banker verteilt Bargeld an jeden Spieler. Die Höhe des Bargeldes für jeden Spieler ergibt sich wie folgt:

- a) Der monatliche Cashflow des Spielers (Einkünfte minus Ausgaben, auf dem Spielblatt). Dein monatlicher Cashflow ist gleichzeitig deine Zahltagsauszahlung.

PLUS

- b) Die Ersparnisse des Spielers (aus dem Spielblatt). Deine Ersparnisse werden dir nur zu Beginn des Spiels ausgezahlt. Lösche den Betrag der Ersparnisse von deinem Spielblatt, sobald du ihn erhalten hast. Ersparnisse sind nicht Bestandteil deiner Zahltagsauszahlung.



DU BIST JETZT BEREIT, CASHFLOW® ZU SPIELEN!

Zu Beginn

- 1) Jeder Spieler wählt zwei gleichfarbige Spielfiguren; eine Ratte und einen Käse. Weiterhin erhält jeder Spieler eine Anzahl von gleichfarbigen Spielplättchen.
- 2) Platziere deine Käse-Spielfigur auf einem der "Träume" (pinkfarbene Felder) auf dem Fast Track. Zwei Spieler dürfen den selben Traum wählen (erwäge Vor- und Nachteile, wenn du dies tust). Platziere deine Ratte am Pfeil mit der Bezeichnung "Starte hier" an der Tretmühle.
- 3) Alle Spieler würfeln mit einem Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Gespielt wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn (die Spielrichtung bleibt gleich, egal ob ein Spieler in der Tretmühle ist oder auf dem Fast Track).
- 4) Spieler in der Tretmühle würfeln mit einem Würfel, wenn sie dran sind. Der erste Spieler würfelt und setzt seine Spielfigur im Uhrzeigersinn weiter. Die übrigen Spieler folgen.
Landen zwei Spieler auf dem selben Feld, so hat dies keine Auswirkung.
- 5) Wenn du auf Gelegenheit, Markt oder Schnickschnack landest, ziehe eine Karte und lies sie laut vor.



BITTE SCHAU AUCH DIE DIAGRAMME AUF DEN SEITEN 8 - 13 AN,
UM ZU SEHEN, WIE DAS SPIELBLATT ANGEPASST WIRD.



FELDER IN DER TRETMÜHLE

ZAHLTAG

Wenn du auf dem Feld "Zahltag" landest oder es passierst, bekommst du jeweils deinen monatlichen Cashflow ausgezahlt. Wenn dieser Betrag negativ ist (minus), zahle ihn an die Bank. Die Zeitspanne von Zahltag zu Zahltag ist ein Monat. Füge das erhaltene Bargeld dem Bargeld in deiner Kasse hinzu (du brauchst den Bargeldbestand nicht auf dem Spielblatt zu pflegen).

Wenn du vergisst, deine Zahltagsauszahlung von der Bank zu fordern, ist sie verloren!



GELEGENHEITEN

Die "Kleiner Deal"- und "Großer Deal"-Karten eröffnen dir Geschäftsmöglichkeiten. Sie enthalten eine Anzahl von möglichen Investments, die dir helfen, aus der Tretmühle zu entkommen.

Wenn du auf einem "Gelegenheit"-Feld landest, darfst du entweder eine "Kleiner Deal"- oder eine "Großer Deal"-Karte ziehen. Die größte "Kleiner Deal"-Karte benötigt €5.000, um einzusteigen. "Großer Deal"-Karten fangen bei €6.000 an.

Lies die Karte laut vor. Einige Deals erlauben es, auch den anderen Spielern diesen Vermögenswert zu verkaufen. Vermögenswerte dürfen nur dann verkauft werden, wenn eine Karte dies erlaubt oder ein Bankrott dies erfordert.

Vermögenswerte dürfen nicht an andere Spieler verkauft werden. Die gezogene Gelegenheiten-Karte darf an andere verkauft werden, wenn dies auf der Karte steht. Den Preis handeln die betroffenen Spieler aus (der Spieler verkauft die Option, ein Geschäft wahrzunehmen). Der Spieler, der die Karte kauft, muss den Deal zu dem auf dieser Karte genannten Preis kaufen.

Gelegenheiten verfallen, sobald der nächste Spieler würfelt. Spieler dürfen nur Vermögenswerte verkaufen, die sie besitzen. Spieler dürfen sich nicht mit anderen Spielern zusammen tun, um Investments zu kaufen.



DER MARKT

Die "Markt"-Karten bringen dir Käufer für Investments. Sie enthalten ebenfalls wirtschaftliche Ereignisse, die deine finanzielle Position beeinflussen.

Wenn du auf einem Markt-Feld landest, ziehe eine Markt-Karte. Lies die Karte laut vor. Jeder, der exakt den auf der Karte beschriebenen Vermögenswert besitzt, darf zu dem genannten Preis verkaufen. Wenn du verkaufst, denke daran, dein Spielblatt entsprechend anzupassen. Du erhältst dann dein Geld von der Bank als Stellvertreter des Käufers.

SCHNICKSCHNACK

"Schnickschnack" sind unerwartete und oft unnötige Dinge, für die du Geld ausgibst.

Wenn Du auf einem "Schnickschnack"-Feld landest, ziehe eine "Schnickschnack"-Karte und folge den Anweisungen. Schnickschnack muss bezahlt werden, es gibt keine Wahl. Wenn du nicht genügend Geld hast um zu bezahlen, leih' dir Geld von der Bank (siehe Bankdarlehen).

WOHLTÄTIGKEIT

"Wohltätigkeit" ist freiwillig. Wenn du auf dem Feld landest, kannst du durch Zahlung von 10% deines gesamten Einkommens zu wohltätigen Zwecken (zahl' es an die Bank) zwei Würfel anstelle von einem 3 Runden lang benutzen.



BABY

Ein neues Familienmitglied! Wenn Du auf dem Feld "Baby" landest, tue Folgendes:

- Erhöhe die Anzahl deiner Kinder auf dem Spielblatt (es können höchstens 3 werden).
- Ergänze die "Pro Kind Ausgaben" in die Zeile mit den "Kinder-Kosten".
- Addiere deine "Pro Kind Ausgaben" zu den gesamten Ausgaben.
- Reduziere deinen monatlichen Cashflow um die "Pro Kind Ausgaben".
- Lasse dein Spielblatt von deinem Auditor prüfen.



Es gibt ein Limit von 3 Kindern pro Spieler.

ARBEITSLOS

Wenn du auf dem Feld "Arbeitslos" landest, hast du vorübergehend deinen Job verloren!

Zahle den Betrag deiner gesamten Ausgaben (an die Bank) und setze 2 Runden aus.

(Dies beeinflusst auch das Ende möglicher Wohltätigkeit)

MÖGLICHE OPTIONEN FÜR SPIELER IN DER TRETMÜHLE

BANK DARLEHEN

Du darfst dir Geld von der Bank leihen, solange du nicht bankrott bist. Darlehen sind nur in €1.000 Schritten leihbar und kosten 10% Zinsen pro Monat (am Zahltag). Deine monatliche Bankzahlung (Bankdarlehen Zahlung) ist €100 für jede €1.000, die du dir leihst.

Wenn du dir ein Bankdarlehen leihst:

- Empfange den geliehenen Betrag von der Bank.
- Addiere das Bankdarlehen auf deinem Spielblatt zu den Verbindlichkeiten.
- Addiere die Bankdarlehenskosten (10% von dem, was du geliehen hast) zu deinen Ausgaben auf dem Spielblatt.
- Passe deine gesamten Ausgaben an.
- Passe deinen monatlichen Cashflow an.
- Lasse deine Zahlen von deinem Auditor kontrollieren.

KREDITE ZURÜCKZAHLEN

Bei jedem Zug darfst du deine Verbindlichkeiten abtragen, um deine gesamten Ausgaben zu reduzieren. Du musst dann die gesamte Verbindlichkeit bezahlen, Ausnahme sind Bankdarlehen.

Anmerkung: "Steuern", "Andere Ausgaben" und "Kinder-Ausgaben" können nicht abbezahlt werden. Dies sind permanente Ausgaben.

Wenn du deine Verbindlichkeiten von deinem Spielblatt abzahlst:

- Entferne oder passe die Verbindlichkeiten in der Spalte Verbindlichkeiten an.
- Ändere den Betrag der jeweiligen Verbindlichkeit auf dem Spielblatt.
- Passe den Betrag der gesamten Ausgaben an.
- Passe den Betrag des monatlichen Cashflows an.
- Lasse deinen Auditor dein Spielblatt überprüfen.

Bankdarlehen müssen in €1.000 Schritten abgetragen werden. Jede €1.000 Einheit reduziert deine Bankdarlehenskosten um €100. Wenn du ein Bankdarlehen abzahlst, denke daran, die Zahl für Bankdarlehen als auch die dazugehörigen Kosten auf dem Spielblatt zu ändern.

BANKROTT

Wenn dein monatlicher Cashflow zum Zeitpunkt des Zahltags negativ ist und du nicht genügend Bargeld auf der Hand hast, um den Betrag zu bezahlen, bist du bankrott (insolvent).

Wenn Du Insolvenz anmeldest:

- Verkaufe deine Vermögenswerte zu 1/2 der Anzahlung an die Bank.
- Benutze dieses Geld, um deine Verbindlichkeiten abzuführen, bis dein gesamtes Einkommen größer ist als deine Ausgaben (der monatliche Cashflow positiv ist).
- Setze 3 Runden aus.

Wenn du nach dem Verkauf deiner Vermögenswerte immer noch einen negativen monatlichen Cashflow hast, dann werden jeweils 1/2 deiner Autokredite, Kreditkarten und Verbraucherkreditschulden getilgt und damit auch 1/2 der dazugehörigen Zahlungen. Deine Eigenheimzahlungen und Bafög Darlehen bleiben gleich.

Wenn dein monatlicher Cashflow immer noch negativ ist, ist das Spiel für dich zu Ende.

DER FAST TRACK

Du darfst aus der Tretmühle auf den Fast Track zu Beginn jeder Runde, wenn dein passives Einkommen höher ist als deine gesamten Ausgaben.

1) Drehe dein Spielblatt um. Dies ist dein "Fast Track" Spielblatt. Fülle Folgendes aus:

- Name & Auditor
- Berechne deinen Buyout, dein anfängliches CASHFLOW® Tageseinkommen.

Wenn du die Tretmühle verlässt, beziehe das 100-fache deines passiven Einkommens (dein Buyout). Dies ist dein anfängliches CASHFLOW® Tageseinkommen; der Betrag, den du jedes Mal bekommst, wenn du das Feld CASHFLOW® Tag passierst.

Anmerkung: Warum bekommst du das 100-fache deines passiven Einkommens? *Du hast deine finanzielle Intelligenz bewiesen!* Deine Investitionen in der Tretmühle haben sich gelohnt. Du hast erfolgreich investiert mit nachhaltigem Erfolg. Du hast dein passives Einkommen erfolgreich 100-fach gesteigert!

MIT AUSTRITT AUS DER TRETMÜHLE UND EINTRITT AUF DEN FAST TRACK ERHALTEN SPIELER IHR ANFÄNGLICHES CASHFLOW® TAGESEINKOMMEN.

- Berechne dein neues CASHFLOW® Tageseinkommensziel in dem "Wie Du gewinnst" Kasten. (CASHFLOW® Tageseinkommensziel = anfängliches CASHFLOW® Tageseinkommen +€50,000)

- Notiere dein anfängliches CASHFLOW® Tageseinkommen auf deinem Spielblatt.

2) Um auf dem Fast Track zu starten, platziere deine Ratte auf dem Pfeil "Hier einsteigen".

3) Würfele mit 2 Würfeln auf dem Fast Track, es sei denn, spätere Regeln erlauben es, mehr oder weniger Würfel zu benutzen.

4) Gelegenheiten-, Markt- und Schnickschnack-Karten sind für dich nicht länger relevant. Die Zahlen deines bisherigen Spielblattes (Einkommens- und Bilanzblatt) sind für dich nicht länger relevant, jetzt, nachdem du auf den Fast Track gekommen bist.

5) Auf dem Fast Track darfst du kein Geld von der Bank leihen.



CASHFLOW® TAG

Jedes Mal, wenn du auf dem Feld CASHFLOW® Tag landest oder es passierst, bekommst du dein CASHFLOW® Tageseinkommen von der Bank. Du musst nicht danach fragen, du bekommst es. Wenn du es aus Versehen nicht bekommst, kannst du es jederzeit nachfordern.

INVESTMENTS

Dies sind die grünen Felder auf dem Fast Track. Du darfst jedes Investment kaufen, auf dem du landest, indem du den ausgewiesenen Betrag zahlst. Ein einmal gekauftes Investment ist für andere Spieler nicht länger verfügbar.

Wenn du in ein Geschäft investierst, befolge folgende Schritte:

- Platziere eins der farbigen Spielplättchen auf dem Feld, dass du gekauft hast.
- Addiere den Geschäftsnamen, den monatlichen Cashflow und kalkuliere dein neues CASHFLOW® Tageseinkommen auf deinem Spielblatt.
- Lasse deinen Auditor die Zahlen prüfen.

Anmerkung: Wenn ein Investment die Option zum würfeln bietet, darf diese Gelegenheit von jedem Spieler, der auf ihr landet, genutzt werden, bis ein Spieler Erfolg hat. Wenn ein Spieler Erfolg hatte, ist diese Gelegenheit nicht länger für andere Spieler verfügbar.

TRÄUME

Jedes Mal, wenn du auf einem Traum-Feld landest, kannst du dieses kaufen, sofern du genügend Geld hast. Platziere eins deiner farbigen Spielplättchen auf jedem Traum, den du gekauft hast.

Wenn du auf dem Traum eines anderen Spielers landest:

Wann immer du auf dem Traum eines anderen Spielers landest, hast du den Kaufpreis dieses Traums um 100% im Verhältnis zu den Originalkosten gesteigert. Platziere dein farbiges Spielplättchen auf dem Feld (du besitzt diesen Traum jedoch nicht).

Zum Beispiel: Du landest auf dem Traum eines anderen Spielers. Der Traum kostet €100.000. Wenn der Spieler, der diesen Traum gewählt hat, auf ihm landet, muss er nun €100.000 + €100.000 = €200.000 zahlen, um den Traum zu kaufen. Wenn ein zweiter Spieler auf diesem Traum landet, wären 2 Spielplättchen auf dem Feld und der Spieler müsste €100.000 + €100.000 + €100.000 = €300.000 zahlen, um seinen Traum zu kaufen.

WOHLTÄTIGKEIT

Wohltätigkeit ist freiwillig. Wenn Du wohltätige Zwecke unterstützt, darfst du mit 1, 2, oder 3 Würfeln für den Rest des Spiels würfeln. Jedes Mal kann die Anzahl der Würfel frei bestimmt werden.

STEUERPRÜFUNG

Landest du auf dem Feld Steuerprüfung, zahle die Hälfte deines Bargeldes.

SCHEIDUNG

Du verlierst dein gesamtes Bargeld.

GERICHTSVERHANDLUNG

Dies kostet dich die Hälfte deines Bargeldes.



Habe Spaß, während du lernst!



Beruf

LKW Fahrer

Spieler

Patrick

Ziel: Aus der Tretmühle auf den Fasttrack zu kommen, indem du dein passives Einkommen soweit steigert, dass es höher ist als deine gesamten Ausgaben.

Einkommensübersicht**Einkommen**

Lohn/Gehalt:	€ 2.500
Zinsen:	-0-
Dividenden: 2 BIG	100
Immobilien:	Cash Flow
ETW	140
MFH 4 WE	800
Geschäfte:	Cash Flow
Spielhölle	1.600

Ausgaben

Steuern:	460
Eigenheim Hypothek / Miete:	400
Bafög Darlehens Zahlung:	-0-
Auto Kredit Zahlung:	80
Kreditkarten Zahlung:	-0-
Verbraucherkredit Zahlung:	-0-
Sonstige Ausgaben:	570
Kinder Ausgaben:	280
Bankdarlehens Zahlung:	700

Auditor

Michael

Person zu deiner Rechten

Passives Einkommen = € 2.640
(Cashflow aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Geschäften)

Gesamtes Einkommen: € 5.140

Anzahl der Kinder: 2
(Beginne das Spiel mit 0 Kindern)
Pro Kind Ausgaben: 140

Gesamte Ausgaben: € 2.490

Monatlicher Cashflow: € 2.650
(Zahltag)

Du bist raus aus der Tretmühle

Bilanz Blatt**Vermögenswerte**

Ersparnisse:		
Aktien/Fonds/CDs	Anz. Anteile:	Kost./Anteil:
GRO4US Fund	1.000	30
2 BIG Power Co.	10	13
Immobilien:	Anzahlung:	Kosten:
ETW	4.000	40.000
MFH 4 WE	20.000	100.000
Geschäfte:	Anzahlung:	Kosten:
Spielhölle	20.000	100.000

Verbindlichkeiten

Eigenheim Hypothek:	38.000
Bafög Darlehen:	-0-
Auto Kredite:	4.000
Kreditkarten:	-0-
Verbraucherkreditschulden:	-0-
Immobilien Hypotheken: ETW	36.000
MFH 4 WE	80.000
Verbindlichkeiten: (Geschäfte)	
Spielhölle	80.000
Bankdarlehen:	7.000

Beruf		Spieler	
Ziel: Aus der Tabelle auf den Passivposten zu kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.			
Einkommensübersicht			
Einkommen		Auditor	
Bestimmung Cash Flow		Person zu deiner Rechten	
Lohn/Gehalt		Passives Einkommen = Umsatz aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Gewinne!	7
Zinsen			
Dividenden			
Immobilien			
5	6	Gesamtes Einkommen: 8	
Ausgaben		Anzahl der Kinder: Wegene des Spiel mit 0 Kindern Pro Kind Ausgaben:	
Kleiner Eigenheim Hypothek / Miete Kaffee/Lebensmittel Auto Kredit Kreditkarte Verbraucherkredit Sonstige Ausgaben Kinder Kreditkarte Kreditkarte			
9		Monatlicher Cashflow (Zahlung) 9	
Bilanz Blatt			
Vermögenswerte		Verbindlichkeiten	
Angekauft		Eigenheim Hypothek	
Alte/Fremde/CDs	Anzahl Anteile Kosten/Wert	Bausparvertrag	
		Auto Kredit	
		Kreditkarte	
Immobilien	Anzahlung Kosten	Verbraucherkredit	
1	2	3	4
		Immobilien Hypothek	
Gewinne	Anzahlung Kosten	Verbindlichkeiten (Gewinne)	
		Bankdarlehen	

Eine Immobilie kaufen

Wenn du ein Immobilien-Investment tätigt, befolge folgende Schritte:

In der Spalte "Vermögenswerte", unter Immobilien:

- 1 Art der gekauften Immobilie
- 2 Geleistete Anzahlung
- 3 Kosten der Immobilie

Einträge in der Spalte "Verbindlichkeiten":

- 4 Art der gekauften Immobilie und Hypothek

Einträge in der Spalte "Einkommen", unter Immobilien:

- 5 Art der gekauften Immobilie
- 6 Betrag des Cashflows

Auf der rechten Seite des Spielblattes zu- oder abziehen:

- 7 Betrag des Cashflows deines passiven Einkommens
- 8 Betrag des Cashflows deines gesamten Einkommens
- 9 Betrag des Cashflows deines monatlichen Cashflows

Anmerkung: 1) Das einzige, was beim Immobilienkauf bar bezahlt wird, ist die Anzahlung.
2) Die Hypothekenzahlung ist in den Cashflow auf der Gelegenheiten Karte eingerechnet. Es ist keine weitere Hypothekenzahlung notwendig.

Beruf		Spieler	
Ziel: Aus der Tabelle auf den Passivposten zu kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.			
Einkommensübersicht			
Einkommen		Auditor	
Bestimmung Cash Flow		Person zu deiner Rechten	
Lohn/Gehalt		Passives Einkommen = Cashflow aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Gewinne!	8
Zinsen			
Dividenden			
Immobilien			
6	7	Gesamtes Einkommen: 9	
Ausgaben		Anzahl der Kinder: Beginne das Spiel mit 0 Kindern Pro Kind Ausgaben:	
Zinsen Eigenheim Hypothek / Miete Kaffee/Lebensmittel Auto Kredit Kreditkarte Verbraucherkredit Sonstige Ausgaben Kinder Kreditkarte Kreditkarte			
9		Monatlicher Cashflow (Umsatz) 10	
Bilanz Blatt			
Vermögenswerte		Verbindlichkeiten	
Angekauft		Eigenheim Hypothek	
Alte/Fremde/CDs	Anzahl Anteile Kosten/Wert	Bausparvertrag	
		Auto Kredit	
		Kreditkarte	
Immobilien	Anzahlung Kosten	Verbraucherkredit	
2	3	4	5
		Immobilien Hypothek	
Gewinne	Anzahlung Kosten	Verbindlichkeiten (Gewinne)	
		Bankdarlehen	

Eine Immobilie verkaufen

Wenn du eine Immobilie verkaufst, befolge folgende Schritte:

1 Berechne deinen Erlös.

$\text{Erlös} = \text{Verkaufspreis} - \text{Hypothek}$

Anmerkung: Stelle sicher, dass du den Betrag deiner Hypothek abgezogen hast, bevor du das Bargeld erhältst.

Lasse dir den Erlös von der Bank auszahlen. Wenn dieser Betrag negativ ist, zahle ihn an die Bank.

In der Spalte Vermögenswerte, unter Immobilien, entferne folgendes:

- 2 Art der gekauften Immobilie
- 3 Geleistete Anzahlung
- 4 Kosten der Immobilie

In der Spalte "Verbindlichkeiten", entferne folgendes:

- 5 Art der gekauften Immobilie

In der Spalte "Einkommen", entferne folgendes:

- 6 Art der gekauften Immobilie
- 7 Betrag des Cashflows

Auf der rechten Seite des Spielblattes abziehen:

- 8 Betrag des Cashflows deines passiven Einkommens
- 9 Betrag des Cashflows deines gesamten Einkommens
- 10 Betrag des Cashflows deines monatlichen Cashflows

Beruf		Spieler	
Ziel: Aus der Tabelle auf dem Frontblatt zu lernen, indem du dein passives Einkommen höher stellst, als deine Ausgaben.			
Einkommensübersicht			
Einkommen		Ausgaben	
Bezeichnung	Cash Flow	Person zu deiner Rechten	
Lehn/Gehalt		Passives Einkommen = Cashflow aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Geschäfte	
Zinsen	4		
Dividenden			
Immobilien			
Geschäfte			
Gesamtes Einkommen: 6		Anzahl der Kinder: (Beginne das Spiel mit 0 Kindern) Pro Kind Ausgaben:	
Ausgaben			
Renten			
Eigenheim Hypothek / Miete			
Mitgli. Darlehens Zahlung			
Aus Kredit Zahlung			
Kreditkarte Zahlung			
Verkaufskredit Zahlung			
Bankkredit Zahlung			
Bankkreditkarte Zahlung			
Gesamte Ausgaben: 7		Monatlicher Cashflow: (Zahlung)	
Monatlicher Cashflow (Zahlung) 7			
Bilanz Blatt			
Vermögenswerte		Verbindlichkeiten	
Bezeichnung	Wert	Bezeichnung	Wert
1 Aktien/Fonds/CDs	2 Anzahl Anteile	3 Kreditkarte	
Immobilien	Anzahlung	Kredit	
Geschäfte	Anzahlung	Kredit	

Aktien / Fonds kaufen

Wenn du Aktien oder Fonds kaufst, befolge folgende Schritte:

In der Spalte "Vermögenswerte", unter Aktien/Fonds, trage Folgendes ein:

- 1 Bezeichnung Aktie/Fonds
- 2 Anzahl der gekauften Anteile
- 3 Preis pro Anteil (heutiger Preis)

Wenn eine Dividende aus diesen Aktien/Fonds gezahlt wird, trage in der Spalte "Einkommen" ein:

- 4 Bezeichnung Aktie/Fonds und Betrag der Dividende

Auf der rechten Seite des Spielblattes hinzu addieren:

- 5 Betrag der Dividende
deines passiven Einkommens
- 6 Betrag der Dividende
deines gesamten Einkommens
- 7 Betrag der Dividende
deines monatlichen Cashflows

Beruf		Spieler	
Ziel: Aus der Tabelle auf dem Frontblatt zu lernen, indem du dein passives Einkommen höher stellst, als deine Ausgaben.			
Einkommensübersicht			
Einkommen		Ausgaben	
Bezeichnung	Cash Flow	Person zu deiner Rechten	
Lehn/Gehalt		Passives Einkommen = Cashflow aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Geschäfte	
Zinsen	5		
Dividenden			
Immobilien			
Geschäfte			
Gesamtes Einkommen: 6		Anzahl der Kinder: (Beginne das Spiel mit 0 Kindern) Pro Kind Ausgaben:	
Ausgaben			
Renten			
Eigenheim Hypothek / Miete			
Mitgli. Darlehens Zahlung			
Aus Kredit Zahlung			
Kreditkarte Zahlung			
Verkaufskredit Zahlung			
Bankkredit Zahlung			
Bankkreditkarte Zahlung			
Gesamte Ausgaben: 7		Monatlicher Cashflow: (Zahlung)	
Monatlicher Cashflow (Zahlung) 7			
Bilanz Blatt			
Vermögenswerte		Verbindlichkeiten	
Bezeichnung	Wert	Bezeichnung	Wert
1 Aktien/Fonds/CDs	2 Anzahl Anteile	3 Kreditkarte	
Immobilien	Anzahlung	Kredit	
Geschäfte	Anzahlung	Kredit	

Aktien / Fonds verkaufen

Wenn du Aktien oder Fonds verkaufst, befolge folgende Schritte:

- 1 Berechne deinen Verkaufspreis.
 $\text{Verkaufspreis} = \text{Anzahl der Anteile} \times \text{Verkaufspreis}$
 Lasse dir den Betrag von der Bank auszahlen.

In der Spalte "Vermögenswerte", unter Aktien/Fonds, entferne folgendes:

- 2 Bezeichnung Aktie/Fonds
- 3 Anzahl der gekauften Anteile
- 4 Preis pro Anteil (heutiger Preis)

Wenn eine Dividende aus diesen Aktien / Fonds gezahlt wird, entferne aus der Spalte "Einkommen":

- 5 Bezeichnung Aktie/Fonds und Betrag der Dividende

Auf der rechten Seite des Spielblattes abziehen:

- 6 Betrag der Dividende
deines passiven Einkommens
- 7 Betrag der Dividende
deines gesamten Einkommens
- 8 Betrag der Dividende
deines monatlichen Cashflows

Beruf		Spieler	
Ziel: Aus der Tabelle auf den Cashflow zu kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.			
Einkommensübersicht			
Einkommen		Auditor	
Bezeichnung	Cash Flow	Person zu deiner Rechten	
Lohn/Gehalt		Positives Einkommen = Cashflow aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Geschäftliche	
Zinsen			
Dividenden			
Immobilien			
Geschäfte			
Gesamtes Einkommen			
Ausgaben		Anzahl der Kinder	
Einkauf		1	
Eigentum (Hypothek / Miete)		[Berechne das Spiel mit 0 Kindern]	
Kauf Darlehen Zahlung		Pro Kind	
Auto Kredit Zahlung		Ausgaben:	
Kreditkarten Zahlung			
Verbraucherkredit Zahlung			
Sonstige Ausgaben			
Kinder Ausgaben			
Bankdarlehens Zahlung			
Gesamte Ausgaben		4	
Monatlicher Cashflow (Zahlung)		4	
Bilanz Blatt			
Vermögensseite		Verbindlichkeiten	
Proprietär		Eigentliche Hypothek	
Bilanz/Panels/CDs	Anzahl Anteile	Kosten/Wert	Kauf Darlehen
			Auto Kredit
			Kreditkarten
Immobilien	Anzahlung	Kosten	Verbraucherkredit/Bankdarlehen
			Immobilien Hypothek
Geschäfte	Anzahlung	Kosten	Verbindlichkeiten (Geschäfte)
			Bankdarlehen

Baby

Wenn du auf dem Feld Baby landest, ändere deine Spielblatt wie folgt:

- 1 Erhöhe die Anzahl deiner Kinder.
- 2 Addiere die "Pro Kind Ausgaben" zu deinen "Kinder-Ausgaben" in der Spalte "Ausgaben".
- 3 Addiere die "Pro Kind Ausgaben" zu deinen gesamten Ausgaben.
- 4 Reduziere deinen monatlichen Cashflow um die "Pro Kind Ausgaben".

Beruf		Spieler	
Ziel: Aus der Tabelle auf den Cashflow zu kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.			
Einkommensübersicht			
Einkommen		Auditor	
Bezeichnung	Cash Flow	Person zu deiner Rechten	
Lohn/Gehalt		Positives Einkommen = Cashflow aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Geschäftliche	
Zinsen			
Dividenden			
Immobilien			
Geschäfte			
Gesamtes Einkommen			
Ausgaben		Anzahl der Kinder	
Einkauf		1	
Eigentum (Hypothek / Miete)		[Berechne das Spiel mit 0 Kindern]	
Kauf Darlehen Zahlung		Pro Kind	
Auto Kredit Zahlung		Ausgaben:	
Kreditkarten Zahlung			
Verbraucherkredit Zahlung			
Sonstige Ausgaben			
Kinder Ausgaben			
Bankdarlehens Zahlung			
Gesamte Ausgaben		4	
Monatlicher Cashflow (Zahlung)		5	
Bilanz Blatt			
Vermögensseite		Verbindlichkeiten	
Proprietär		Eigentliche Hypothek	
Bilanz/Panels/CDs	Anzahl Anteile	Kosten/Wert	Kauf Darlehen
			Auto Kredit
			Kreditkarten
Immobilien	Anzahlung	Kosten	Verbraucherkredit/Bankdarlehen
			Immobilien Hypothek
Geschäfte	Anzahlung	Kosten	Verbindlichkeiten (Geschäfte)
			Bankdarlehen

Bankdarlehen

Wenn du ein Bankdarlehen aufnimmst, befolge folgende Schritte:

- 1 Nimm den geliehenen Betrag von der Bank an.
- 2 Addiere das Bankdarlehen zu deinen "Bankdarlehen" in Spalte "Verbindlichkeiten".
- 3 Addiere die Bankdarlehens Zahlung (10% vom Betrag, den du leihst) zu deinen Ausgaben.
- 4 Addiere die Bankdarlehens Zahlung zu deinen gesamten Ausgaben.
- 5 Reduziere deinen monatlichen Cashflow um die Bankdarlehens Zahlung.

Großer Deal Gelegenheiten Karte

Return On Investment:
(Dein monatlicher
Cashflow x 12 Monate) ÷
Deine Anzahlung

Gesamte Kosten
der Immobilie

Betrag, den du zahlen
musst, um diese
Immobilie zu kaufen

Appartmenthaus zu verkaufen

Dieses Appartmenthaus mit 12 Appartments (12 AP) wird von einem Erben in einem anderen Bundesland angeboten. Lange Wartelisten für Mietinteressenten.

Nutze dieses Angebot selbst oder verkaufe es an einen anderen Spieler.

58% ROI möglicher Verkaufspreis zwischen 300.000 und 480.000.

Kosten: € 350.000
Anzahlung: € 50.000

Hypothek: € 300.000
Cashflow: +€ 2.400

Betrag, den du
für diese Immobilie
schuldest,
deine Verbindlichkeit

Betrag des monatlichen
Cashflows aus dieser
Immobilie
(Dein passives Einkommen)

Beauf **Spüler**

Ziel: Aus der Tabelle auf den Kassennachweis kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.

Einkommensübersicht

Bestandteil	Cash Flow
Lohn/Gehalt	
Zinsen	
Dividenden	
Immobilien	
Gewinne	

Ausgaben

Bezeichnung	Cash Flow
Strom	
Eigenheim Hypothek / Miete	
Regulär Darlehen Zahlung	
Auto Kredit Zahlung	2
Kreditkarten Zahlung	
Verbraucherkredit Zahlung	
Contingent Ausgaben	
Kinder Ausgaben	
Bausparvertrag Zahlung	

Gesamtes Einkommen: _____

Gesamte Ausgaben: 3

Monatlicher Cashflow (Überschuss): 4

Anzahl der Kinder: _____
 (Beginne das Spiel mit 0 Kindern)
 Pro Kind Ausgabens: _____

Bilanz Blatt

Vermögenswerte	Verbindlichkeiten
Eigenheim	Eigenheim Hypothek
Aktien/Fonds/CDs	Regulär Darlehen
Immobilien	Auto Kredit
Gewinne	Kreditkarten
	Verbraucherkredit
	Immobilien Hypothek
	Verbindlichkeiten (Gewinne)
	Bausparvertrag

Beauf **Spüler**

Ziel: Aus der Tabelle auf den Kassennachweis kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.

Einkommensübersicht

Bestandteil	Cash Flow
Lohn/Gehalt	
Zinsen	
Dividenden	
Immobilien	
Gewinne	

Ausgaben

Bezeichnung	Cash Flow
Strom	
Eigenheim Hypothek / Miete	
Regulär Darlehen Zahlung	
Auto Kredit Zahlung	
Kreditkarten Zahlung	
Verbraucherkredit Zahlung	
Contingent Ausgaben	
Kinder Ausgaben	
Bausparvertrag Zahlung	

Gesamtes Einkommen: € 2.200

Gesamte Ausgaben: € 3.450

Monatlicher Cashflow (Lohfloss): -€ 1.250

Anzahl der Kinder: _____
 (Beginne das Spiel mit 0 Kindern)
 Pro Kind Ausgabens: _____

In diesem Beispiel, wenn du weniger als 1.250 Bargeld hast ...

Bilanz Blatt

Vermögenswerte	Verbindlichkeiten
Eigenheim	Eigenheim Hypothek
Aktien/Fonds/CDs	Regulär Darlehen
Immobilien	Auto Kredit
Gewinne	Kreditkarten
	Verbraucherkredit
	Immobilien Hypothek
	Verbindlichkeiten (Gewinne)
	Bausparvertrag

Abzahlung von Schulden

Wenn du Schulden abzahlst, ändere dein Spielblatt wie folgt:

- 1 Entferne (oder passe an im Fall Bankdarlehen) die Schulden in der Spalte "Verbindlichkeiten".
- 2 Entferne (oder passe an) die Zahlungen in der Spalte "Ausgaben".
- 3 Passe den Betrag deiner gesamten Ausgaben an.
- 4 Passe deinen monatlichen Cashflow an.

Du bist bankrott

Du bist bankrott, wenn du auf Zahltag landest oder es passiert, dein monatlicher Cashflow negativ ist und du nicht genügend Bargeld hast, um diesen negativen monatlichen Cashflow Betrag zu zahlen.

(Siehe "Bankrott", um die nächsten Schritte zu sehen)

Kleiner Deal Gelegenheiten Karte

Aktie – OK4U Pharma AG

Der starke Markt führt zu einem hohen Aktienpreis dieses pharmakologischen Traditionsunternehmens.

Nur du kannst zu diesem Preis so viele Anteile kaufen wie du möchtest.

Jeder darf zu diesem Preis verkaufen.

Symbol: OK4U Heutiger Preis: € 20

Keine Dividende (Zinsen bzw. ROI = 0%)

Handelsspanne: € 5 bis € 30

Name der Aktie

Die durchschnittlichen Höchst- und Tiefstwerte dieser Aktie

Der Preis, zu dem du heute kaufen oder verkaufen kannst

Der Betrag des Cashflow, den du aus dieser Aktie erhältst (Dein passives Einkommen)

Dein Beruf

DOKTOR (MED)

Bitte übertrage alle Zahlen mit Ausnahme der Nullen auf dein Spielblatt.
Ziel: Dein Passives Einkommen so weit zu steigern, dass es höher ist als deine gesamten Ausgaben.

Einkommen		
Lohn/Gehalt	€13.200	
Zinsen	0	Passives Einkommen 0
Dividenden	0	
Immobilien/Geschäfte	0	
<small>(Zinsen + Dividenden + Immobilien/Geschäfte sind in Game bei Passives Einkommen)</small>		
Σ Einkommen: €13.200		

Ausgaben		
Steuern	3.420	
Eigenheim Hypothek / Miete	1.900	
Baufg Zahlung	750	
Auto Kredit Zahlung	380	
Kreditkarten Zahlung	270	Kosten pro Kind €640
Verbraucherkredit Zahlung	50	
Sonstige Ausgaben	2.880	
Kinder Ausgaben	0	
Σ Ausgaben: €9.650		

(Anmerkung: Alle Spalten beginnen mit 0 Kindern)

Monatlicher Cashflow: €3.550

Vermögenswerte		Verbindlichkeiten	
Ergebnisse	€400	Hypothek	202.000
		Baufg Darlehen	150.000
		Auto Kredit	19.000
		Kreditkarten	9.000
		Verbraucherkredite	1.000

Übertrage die Informationen von der Berufskarte auf dein Spielblatt, genau so, wie es aufgeführt ist, ohne die Nullen.

Beruf **Doktor** **Spieler** **Peter Schmidt**

Ziel: Aus der Teststufe auf den Fortschritt zu kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.

Einkommensübersicht

Einkommen	
Beschreibung	Cash Flow
Lohn/Gehalt	€13.200
Zinsen	
Dividenden	
Immobilien	
Geschäfte	

Ausgaben	
Steuern	€3.420
Eigenheim Hypothek / Miete	€1.900
Baufg Darlehens Zahlung	€750
Auto Kredit Zahlung	€380
Kreditkarten Zahlung	€270
Verbraucherkredit Zahlung	€50
Sonstige Ausgaben	€2.880
Kinder Ausgaben	
Bankdarlehen Zahlung	

Passives Einkommen = _____
(Cashflow aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Geschäfte)

Gesamtes Einkommen: €13.200

Anzahl der Kinder: _____
(Beginne das Spiel mit 0 Kindern)

Pro Kind Ausgaben: €640

Gesamte Ausgaben: €9.650

Monatlicher Cashflow: €3.550
(Zahltag)

Bilanz Blatt

Vermögenswerte			Verbindlichkeiten	
Ergebnisse		€400	Eigenheim Hypothek	€202.000
Aktien/Fonds/CDs	Anzahl Anteile	Kosten/Anteil	Baufg Darlehen	€150.000
			Auto Kredite	€19.000
			Kreditkarten	€9.000
Immobilien	Anzahlung	Kosten	Verbraucherkreditschulden	€1.000
			Immobilien Hypothek	
Geschäfte	Anzahlung	Kosten	Verbindlichkeiten: (Geschäfte)	
			Bankdarlehen	

Sehr geehrter CASHFLOW® 101 Spieler,

vielen Dank, dass Sie sich die Zeit nehmen, etwas über ein wichtiges Thema zu lernen: Das Geld. Geld ist ein sehr machtvolles Instrument in unserer heutigen Welt. Es hat die Macht, Sie zum Sklaven Ihrer Arbeit zu machen, ein Leben lang Steuern zu zahlen und Ihre Schulden zu begleichen. Geld hat aber auch die Macht, Sie zu befreien. Um diese Freiheit zu erlangen, müssen Sie Meister des Geldes werden.

CASHFLOW WURDE ENTWICKELT, UM IHNEN BEIZUBRINGEN, MEISTER IHRES GELDES ZU WERDEN

Durch das Beobachten von tausenden von Menschen beim Spielen dieses Bildungsspiels habe ich einige Tipps entwickelt, die für Ihre Lernerfahrung nützlich sein können. Hier sind meine „Heißen Tipps“:

TIPP # 1

Tun Sie Ihr Bestes, um aus der Treitmühle in weniger als einer Stunde herauszukommen – dreimal in Folge. Wenn Sie das geschafft haben, ist Ihr Gehirn trainiert, wie ein professioneller Investor zu denken, der Meister seines Geldes ist.

Der schnellste Spieler, den ich je gesehen habe, hat 20 Minuten gebraucht, um in einem Spiel mit vier anderen Spielern aus der Treitmühle heraus zu kommen. Diese Person kam auf den Fast Track nach nur drei Runden! Ich habe auch Menschen beobachtet, die dieses Spiel sechs Stunden lang spielen... und niemals herauskommen. Sie machten Ihrer Frustration Luft und meinten „das Spiel dauere zu lange“. Man braucht nicht viel Zeit, um dieses Spiel zu spielen. Was Zeit braucht, ist, Ihr Gehirn darauf zu trainieren, Gelegenheiten zu erkennen. Das ist der Sinn von CASHFLOW 101 – Ihr Gehirn zu trainieren, Gelegenheiten zu erkennen.

Jeden Tag begegnen wir „Millionen-Euro-Gelegenheiten“, aber wir übersehen sie. Nachdem Sie das Spiel mehrere Male gespielt haben, werden sie mehr und mehr anfangen, finanzielle Gelegenheiten zu sehen. Einige davon sind Gelegenheiten, die Sie wahrnehmen können.

TIPP # 2

Nehmen Sie ein leeres Spielblatt (Einkommens- und Bilanzblatt) und tragen Sie Ihre reale finanzielle Situation ein. Dann vergleichen sie diese mit den Blättern der anderen Spieler. Der Schlüssel zu langanhaltendem Reichtum ist nicht, wie viel Geld Sie verdienen, sondern wie viele wirkliche/tatsächliche Vermögenswerte Sie erworben haben.

Das ist der Grund, warum auch Menschen mit niedrigem Gehalt reicher werden können, als Menschen mit hohem Gehalt. Die traurige Realität ist, dass die meisten Menschen ihr Leben damit verbringen, hart zu arbeiten und sich Verbindlichkeiten anschaffen, von denen sie denken, dass es Vermögenswerte wären und den Rest des Lebens damit verbringen, diese zu bezahlen.

TIPP # 3

Nachdem Sie den „Heißen Tipp Nr. 2“ gemeistert haben, füllen Sie ein weiteres Einkommens- und Bilanzblatt aus. Dieses Mal gehen Sie fünf Jahre in die Zukunft. Wie soll ihr Einkommens- und Bilanzblatt in fünf Jahren aussehen? Diskutieren Sie die Maßnahmen, die Sie zu unternehmen planen, um sie wahr werden zu lassen.

Die meisten Menschen denken, das Spiel CASHFLOW wird auf dem großen bunten Spielbrett gespielt. In Wirklichkeit wird das Spiel auf Ihrem Einkommens- und Bilanzblatt gespielt. Genauso, wie wir es im wahren Leben machen.

Der Sinn des Spiels CASHFLOW ist es, Ihnen die Kontrolle über Ihren persönlichen Cashflow zu geben. Menschen, die nicht kontrollieren können, wohin ihr Cashflow fließt, haben oftmals ihr Leben lang finanzielle Probleme – egal, wie viel Geld Sie verdienen.

Merken Sie sich einfach das große Geheimnis der Reichen: Sie arbeiten nicht für Geld, weil sie wissen, wie Geld für sie zu arbeiten hat. Spielen Sie CASHFLOW und werden Sie Meister ihres Geldes.

Vielen Dank,

Robert T. Kiyosaki

GLOSSAR DER CASHFLOW® BEGRIFFE

- AKTIENANTEILE:** Aktienanteile repräsentieren den Besitz an einer Firma. Die Anteilhaber (diejenigen, die Anteile einer Firma besitzen) sind die tatsächlichen Besitzer einer Firma.
- AKTIENSPLIT:** Eine firmenpolitische Aktion, bei der die Anzahl der Anteile, die du besitzt, steigt und der Preis pro Anteil sinkt.
- ANZAHLUNG:** Ein prozentualer Betrag des Kaufpreises, den ein Investor für ein Investment zahlt. Der Restbetrag wird anderweitig finanziert.
- AUTOMATED BUSINESS:** Ein Geschäft, das vornehmlich durch Technologie läuft, ohne Arbeitskräfte.
- BILANZBLATT:** Eine Übersicht über Vermögenswerte und Verbindlichkeiten. Deine Bilanz in CASHFLOW® ist auf dem Spielblatt unten.
- BUNDESSCHATZBRIEFE:** Darlehen, das jemand an die Regierung gibt und dafür eine Verzinsung erhält.
- CASHFLOW (CF):** Geld, das hereinkommt (als Einkommen) und Geld, das herausgeht (als Ausgaben). Die Richtung des Cashflows ergibt, ob etwas ein Einkommen, eine Ausgabe, ein Vermögenswert oder eine Verbindlichkeit ist. Cashflow ist das Maß aller Dinge.
- CASHZAHLUNG VS. FINANZIERUNG:** Jemand, der vollständig bar zahlt im Vergleich zu jemandem, der eine Anzahlung leistet und den Rest finanziert.
- CCR: Cash-on-Cash Return** (siehe ROI).
- CERTIFICATE OF DEPOSIT (CD):** Ein Darlehen für Regierungen und Geschäfte, durch Banken gehandelt, mit fest vereinbarten Laufzeiten und Zinsen.
- DER MARKT:** Hier werden Produkte ge- und verkauft.
- DIVIDENDE:** Eine Verteilung von Gewinnen einer Firma an die Anteilhaber.
- EINKOMMENSÜBERSICHT:** Ein Formular, das deine Einkünfte und Ausgaben über einen Zeitraum aufzeigt. Auch Einnahmen- und Ausgaben-Übersicht genannt (im linken oberen Bereich deines Spielblattes zu sehen).
- FONDS:** Eine Anzahl verschiedener Aktien, Wertpapiere oder anderer Sicherheiten wird zusammengefasst und von einer professionellen Investment-Gesellschaft gemanagt und an einzelne Investoren über Anteile verkauft. Die Anteile bedeuten keine direkte Teilhaberschaft an den einzelnen Firmen.
- GMBH:** Eine Gesellschaft mit beschränkter Haftung, die es ermöglicht, Anteile zu halten. Die Anteilhaber haften nur mit ihrem eingezahlten Kapital.
- HANDELSSPANNE:** Der Bereich zwischen dem durchschnittlich niedrigsten und höchsten Preis für ein Investment.
- HYPOTHEK:** Wenn du eine Immobilie finanzierst, wird diese Immobilie als Sicherheit für den zu finanzierenden oder zu leihenden Betrag genommen. Die Hypothek ist ein Sicherheitsinstrument.
- INFLATION:** Eine wirtschaftliche Situation, in der die Konsumentenpreise steigen.
- IPO: Initial Public Offering.** Wenn eine Firma zum ersten Mal mit Aktien an die Öffentlichkeit geht.
- KAPITAL:** Bargeld oder etwas anderes mit einem fest vereinbarten Wert.
- KAPITAL GEWINN/-VERLUST:** Der Veräußerungserlös abzüglich des Anschaffungswertes und der Ausgaben für das Investment.
- PASSIVES EINKOMMEN:** Einkommen, das aus Investitionen entsteht, wie z.B. Zinsen, Dividenden, Immobilien-Mieteinkünften, mit minimalem Aufwand.
- PFANDRECHT-ANSPRÜCHE:** Ein Rechtsanspruch auf Eigentum zur Deckung unbezahlter Steuern.
- RE-INVESTIEREN:** Eine Methode, beim Immobilienhandel Steueraufkommen zu vermeiden.
- REIT: Real Estate Investment Trust.** Ähnlich einem Fonds, jedoch ausschließlich auf Immobilien basierend.
- ROI: Return On Investment.** Rückfluss aus investiertem Kapital in Prozenten. Beispiel: Ein Apartment-Haus kostet €500.000, als Anzahlung leistest du €100.000. Du hast einen monatlichen Cashflow von €2.000. Dein ROI ist $€2.000 \times 12$, geteilt durch $€100.000 = 24\%$.
- SCHNICKSCHNACK:** Ausgaben, die oftmals unnötig oder unerwartet kommen, die einfach Geld "aus deiner Tasche" nehmen.
- VERBINDLICHKEIT:** Etwas, das Geld "aus deiner Tasche" nimmt.
- VERMÖGENSWERT:** Etwas, das Geld "in deine Tasche" bringt, mit minimalem Aufwand.
- ZWANGSVOLLSTRECKUNG:** Eine Bank oder ein Individuum übernimmt deinen Besitz aufgrund unbezahlter Hypotheken.

Wie du ein 3-Stunden-Millionär wirst

Spaß zu haben ist der zweitbeste Weg zu lernen. Einem Freund oder Nahestehendem etwas beibringen der beste Weg. Durch das Lehren von anderen steigt dein eigenes Verständnis.

Der Hauptgrund, weshalb CASHFLOW® als Brettspiel gestaltet wurde, ist es, allen Spielern zu erlauben, Lehrer zu sein. Wir alle haben Stärken und Schwächen. Das Spiel CASHFLOW® ermöglicht jedem Spieler sowohl zu lehren als auch zu lernen.

Wenn du ernsthaft ein Leben lang finanziell unabhängig werden möchtest, dann empfehlen wir dir folgenden Lehrplan:

Sechs Schritte, um ein 3-Stunden-Millionär zu werden

1. Finde 1 bis 5 Freunde, die ebenfalls reich werden wollen.
2. Vereinbare Termine, um das Spiel für 3 Stunden zu spielen.
3. Vereinbare, das Spiel ein Jahr lang einmal monatlich zu spielen. Zum Beispiel jeden dritten Samstag im Monat von 9 bis 12 Uhr. Wiederholung ist die Basis für Lernerfolg.
4. Nachdem das Spiel zuende ist, diskutiere einige Minuten mit allen Spielern, was die Spieler im realen Leben tun. Konnten Sie zum Beispiel ihre Schulden oder Ausgaben reduzieren? Sind ihre Ersparnisse gestiegen? Haben sie etwas Interessantes zum Investieren gefunden?
5. JETZT FANG AN REAL ZU SPIELEN! Einmal vertraut mit dem Spiel, veranlasse die Spieler ihre echten Einkünfte und Ausgaben in das Spielblatt einzutragen und das Spiel erneut zu spielen. Beobachte, ob der einzelne wirklich aus der Treitmühle heraus kommt.
6. Beginne pünktlich und ende pünktlich. Vereinbare anwesend zu sein. Unterstütze das gegenseitige Lernen und die lebenslange Entwicklung. Genieße es, wenn dein Verstand dein wirkliches finanzielles Genie entfaltet.

Innerhalb eines Jahres wird dein Leben vollständig anders aussehen... deine Zukunft viel sicherer sein... dein Verstand rasiermesserscharf sein... und du wirst überall Gelegenheiten entdecken... *alles mit nur 3 Stunden.*

F.Y.I.

U.S. Fakten: Der heutige durchschnittliche 50-jährige hat nur € 1.800 an Ersparnissen für seinen Ruhestand.

J. Arthur Urcivoli
Sr. V.P. Merrill Lynch

CASHFLOW® darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch CASHFLOW® Technologies, Inc. nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.



CASHFLOW® TECHNOLOGIES, INC.
CORPORATE HEADQUARTERS

4330 N. Civic Center Plaza • Suite 101 • Scottsdale • AZ • 85251 • USA
TEL 480.998.6971 • 800.308.3585 • FAX 480.348.1349
info@richdad.com • www.richdad.com

FINANCIAL EDUCATION

Financial Education GmbH - Lizenznehmer Deutschland
Lokstedter Steindamm 13c • 22529 Hamburg
Telefon 040 - 414 313 343 - 0 • Fax 040 - 414 313 343 - 9
info@rich-dad.de • www.rich-dad.de

Es wird Zeit, aus der Treitmühle heraus zu kommen!

G101CTB8