

*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 "Zahntag" 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 Zahntag zu Zahntag 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 Zahltagauszahlung 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 abzuzahlen, 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.



# FELDER AUF DEM FAST TRACK

## 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

Du bist raus aus der Tretmühle

**Gesamte Ausgaben:** €2.490

**Monatlicher Cashflow:** €2.650  
(Zahltag)

### Bilanz Blatt

Vermögenswerte			Verbindlichkeiten	
Ersparnisse:			Eigenheim Hypothek:	38.000
Aktien/Fonds/CDs	Anz. Anteile:	Kost./Anteil:	Bafög Darlehen:	-0-
GRO4US Fund	1.000	30	Auto Kredite:	4.000
2 BIG Power Co.	10	13	Kreditkarten:	-0-
Immobilien:	Anzahlung:	Kosten:	Verbraucherkreditschulden:	-0-
ETW	4.000	40.000	Immobilien Hypotheken: ETW	36.000
MFH 4 WE	20.000	100.000	MFH 4 WE	80.000
Geschäfte:	Anzahlung:	Kosten:	Verbindlichkeiten: (Geschäfte)	
Spielhölle	20.000	100.000	Spielhölle	80.000
			Bankdarlehen:	7.000

Beruf		Spieler	
Ziel: Aus der Tretmühle auf den Fasttrack zu kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.			
Einkommensübersicht			
Einkommen		Auditor	
Beschreibung		Person zu deiner Rechten	
Cash Flow			
Lohn/Gehalt:		Passives Einkommen =	<b>7</b>
Zinsen:		(Cashflow aus Zinsen +	
Dividenden:		Dividenden + Immobilien + Geschäften)	
Immobilien:	<b>6</b>		
Geschäfte:			
Gesamtes Einkommen:		<b>8</b>	
Ausgaben		Anzahl der Kinder: _____	
Steuern:		(Beginne das Spiel mit 0 Kindern)	
Eigenheim Hypothek / Miete:		Pro Kind Ausgaben: _____	
Baßig Darlehens Zahlung:			
Auto Kredit Zahlung:			
Kreditkarten Zahlung:			
Verbraucherkredit Zahlung:			
Sonstige Ausgaben:			
Kinder Ausgaben:			
Bankdarlehens Zahlung:			
Gesamte Ausgaben:			
Monatlicher Cashflow: (Zahltag)		<b>9</b>	
Bilanz Blatt			
Vermögenswerte		Verbindlichkeiten	
Ersparnisse:		Eigenheim Hypothek:	
Aktien/Fonds/CDs	Anzahl Anteile: Kosten/Anzahl:	Baßig Darlehen:	
		Auto Kredite:	
Immobilien:	Anzahlung: Kosten:	Kreditkarten:	
<b>1</b>	<b>2</b> <b>3</b>	Verbraucherkreditschuldner:	
		Immobilien Hypothek:	
		<b>4</b>	
Geschäfte:	Anzahlung: Kosten:	Verbindlichkeiten: (Geschäfte)	
		Bankdarlehens:	

## 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 Tretmühle auf den Fasttrack zu kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.			
Einkommensübersicht			
Einkommen		Auditor	
Beschreibung		Person zu deiner Rechten	
Cash Flow			
Lohn/Gehalt:		Passives Einkommen =	<b>8</b>
Zinsen:		(Cashflow aus Zinsen +	
Dividenden:		Dividenden + Immobilien + Geschäften)	
Immobilien:	<b>6</b>		<b>7</b>
Geschäfte:			
Gesamtes Einkommen:		<b>9</b>	
Ausgaben		Anzahl der Kinder: _____	
Steuern:		(Beginne das Spiel mit 0 Kindern)	
Eigenheim Hypothek / Miete:		Pro Kind Ausgaben: _____	
Baßig Darlehens Zahlung:			
Auto Kredit Zahlung:			
Kreditkarten Zahlung:			
Verbraucherkredit Zahlung:			
Sonstige Ausgaben:			
Kinder Ausgaben:			
Bankdarlehens Zahlung:			
Gesamte Ausgaben:			
Monatlicher Cashflow: (Zahltag)		<b>10</b>	
Bilanz Blatt			
Vermögenswerte		Verbindlichkeiten	
Ersparnisse:		Eigenheim Hypothek:	
Aktien/Fonds/CDs	Anzahl Anteile: Kosten/Anzahl:	Baßig Darlehen:	
		Auto Kredite:	
Immobilien:	Anzahlung: Kosten:	Kreditkarten:	
<b>2</b>	<b>3</b> <b>4</b>	Verbraucherkreditschuldner:	
		Immobilien Hypothek:	
		<b>5</b>	
Geschäfte:	Anzahlung: Kosten:	Verbindlichkeiten: (Geschäfte)	
		Bankdarlehens:	

## Eine Immobilie verkaufen

Wenn du eine Immobilie verkaufst, befolge folgende Schritte:

1 Berechne deinen Erlös.

Erlös = Verkaufspreis - 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 Tretmühle auf den Fuhrtrack zu kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.			
<b>Einkommensübersicht</b>			
<b>Einkommen</b>		<b>Auditor</b>	
Beschreibung		Person zu deiner Rechten	
Lohn/Gehalt:		Passives Einkommen = <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">5</span>	
Zinsen: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</span>		(Cashflow aus Zinsen +	
Dividenden:		Dividenden + Immobilien + Geschäften)	
Immobilien:		Gesamtes Einkommen: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</span>	
Geschäfte:		Anzahl der Kinder: _____	
		(Beginne das Spiel mit 0 Kindern)	
		Pro Kind Ausgaben: _____	
		Gesamte Ausgaben: _____	
		Monatlicher Cashflow: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">7</span>	
		(Zahltag)	
<b>Bilanz Blatt</b>			
<b>Vermögenswerte</b>		<b>Verbindlichkeiten</b>	
Ersparnisse:		Eigenheim Hypothek:	
Aktien/Fonds/CDs	Anzahl Anteile:	Kosten/Anteil:	Befög Darlehen:
<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</span>	Auto Kredite:
Immobilien:	Anzahlung:	Kosten:	Kreditkarten:
			Verbraucherkreditschuldner:
			Immobilien Hypothek:
			Verbindlichkeiten: (Geschäfte)
			Bankdarlehen:

## 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 Tretmühle auf den Fuhrtrack zu kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.			
<b>Einkommensübersicht</b>			
<b>Einkommen</b>		<b>Auditor</b>	
Beschreibung		Person zu deiner Rechten	
Lohn/Gehalt:		Passives Einkommen = <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</span>	
Zinsen: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">5</span>		(Cashflow aus Zinsen +	
Dividenden:		Dividenden + Immobilien + Geschäften)	
Immobilien:		Gesamtes Einkommen: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">7</span>	
Geschäfte:		Anzahl der Kinder: _____	
		(Beginne das Spiel mit 0 Kindern)	
		Pro Kind Ausgaben: _____	
		Gesamte Ausgaben: _____	
		Monatlicher Cashflow: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</span>	
		(Zahltag)	
<b>Bilanz Blatt</b>			
<b>Vermögenswerte</b>		<b>Verbindlichkeiten</b>	
Ersparnisse:		Eigenheim Hypothek:	
Aktien/Fonds/CDs	Anzahl Anteile:	Kosten/Anteil:	Befög Darlehen:
<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</span>	Auto Kredite:
Immobilien:	Anzahlung:	Kosten:	Kreditkarten:
			Verbraucherkreditschuldner:
			Immobilien Hypothek:
			<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">5</span>
			Verbindlichkeiten: (Geschäfte)
			Bankdarlehen:

## Aktien / Fonds verkaufen

Wenn du Aktien oder Fonds verkaufst, befolge folgende Schritte:

- 1 Berechne deinen Verkaufspreis.

Verkaufspreis = Anzahl der Anteile x 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 Tretmühle auf den Furrtrack zu kommen, indem dein passives Einkommen höher ist, als deine Ausgaben.

### Einkommensübersicht

Einkommen		Auditor
Beschreibung	Cash Flow	Person zu deiner Rechten
Lohn/Gehalt:		Passives Einkommen = _____ (Cashflow aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Geschäften)
Zinsen:		
Dividenden:		
Immobilien:		
Geschäfte:		
<b>Gesamtes Einkommen:</b> _____		
Ausgaben		Anzahl der Kinder: _____ (Beginne das Spiel mit 0 Kindern) Pro Kind Ausgaben: _____
Steuern:		
Eigenheim Hypothek / Miete:		<b>Gesamte Ausgaben:</b> _____ <b>3</b>
Bafög Darlehens Zahlung:	<b>2</b>	
Auto Kredit Zahlung:		<b>Monatlicher Cashflow:</b> _____ <b>4</b>
Kreditkarten Zahlung:		
Verbrauchercredit Zahlung:		
Sonstige Ausgaben:		
Kinder Ausgaben:		
Bankdarlehens Zahlung:		

**Bilanz Blatt**

Vermögenswerte			Verbindlichkeiten		
Ersparnisse:			Eigenheim Hypothek:		
Aktien/Fonds/CDs	Anzahl Anteile:	Kosten/Anteil:	Bafög Darlehen:		
			Auto Kredite:		
			Kreditkarten:		<b>1</b>
Immobilien:	Anzahlung:	Kosten:	Verbraucherkreditschuldner:		
			Immobilien Hypothekern:		
			Verbindlichkeiten: (Geschäfte)		
Geschäfte:	Anzahlung:	Kosten:	Bankdarlehens:		

**Beruf** **Spieler**

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

### Einkommensübersicht

Einkommen		Auditor
Beschreibung	Cash Flow	Person zu deiner Rechten
Lohn/Gehalt:		Passives Einkommen = _____ <b>€ 510</b> (Cashflow aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Geschäften)
Zinsen:		
Dividenden:		
Immobilien:		
Geschäfte:		
<b>Gesamtes Einkommen:</b> _____ <b>€ 2.200</b>		
Ausgaben		Anzahl der Kinder: _____ (Beginne das Spiel mit 0 Kindern) Pro Kind Ausgaben: _____
Steuern:		
Eigenheim Hypothek / Miete:		<b>Gesamte Ausgaben:</b> _____ <b>€ 3.450</b>
Bafög Darlehens Zahlung:		
Auto Kredit Zahlung:		<b>Monatlicher Cashflow:</b> _____ <b>-€ 1.250</b>
Kreditkarten Zahlung:		
Verbrauchercredit Zahlung:		
Sonstige Ausgaben:		
Kinder Ausgaben:		
Bankdarlehens Zahlung:		

**Bilanz Blatt**

Vermögenswerte			Verbindlichkeiten		
Ersparnisse:			Eigenheim Hypothek:		
Aktien/Fonds/CDs	Anzahl Anteile:	Kosten/Anteil:	Bafög Darlehen:		
			Auto Kredite:		
			Kreditkarten:		
Immobilien:	Anzahlung:	Kosten:	Verbraucherkreditschuldner:		
			Immobilien Hypothekern:		
			Verbindlichkeiten: (Geschäfte)		
Geschäfte:	Anzahlung:	Kosten:	Bankdarlehens:		

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

### Abzahlung von Schulden

Wenn du Schulden abzahlst, ändere dein Spielblatt wie folgt:

- Entferne (oder passe an im Fall Bankdarlehen) die Schulden in der Spalte "Verbindlichkeiten".
- Entferne (oder passe an) die Zahlungen in der Spalte "Ausgaben".
- Passe den Betrag deiner gesamten Ausgaben an.
- 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

Der Preis, zu dem du heute kaufen oder verkaufen kannst

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

Name der Aktie

Die durchschnittlichen Höchst- und Tiefstwerte dieser Aktie

**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
Dividenden:	0
Immobilien/ Geschäfte:	0
<small>(Zinsen + Dividenden + Immobilien/ Geschäfte sind in Summe dein Passives Einkommen)</small>	
<b>Σ Einkommen: €13.200</b>	

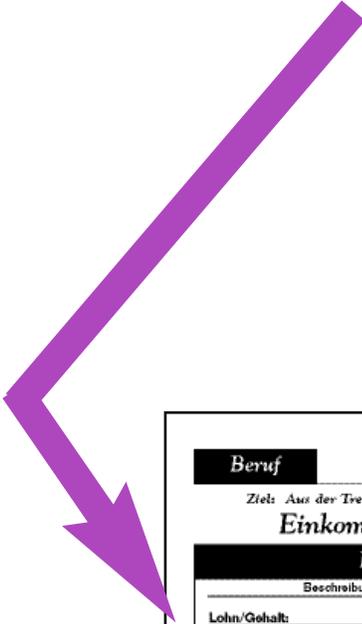
Ausgaben	
Steuern:	3.420
Eigenheim Hypothek / Miete:	1.900
Bafög Zahlung:	750
Auto Kredit Zahlung:	380
Kreditkarten Zahlung:	270
Verbraucherkredit Zahlung:	50
Sonstige Ausgaben:	2.880
Kinder Ausgaben:	0
<b>Σ Ausgaben: €9.650</b>	

(Anmerkung: Alle Spieler beginnen mit 0 Kindern)

<b>Passives Einkommen:</b>	0
<b>Kosten pro Kind:</b>	€640
<b>Monatlicher Cashflow: €3.550</b>	

Vermögenswerte		Verbindlichkeiten	
Ersparnisse:	€400	Hypothek:	202.000
		Bafög Darlehen:	150.000
		Auto Kredite:	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.



<b>Beruf</b> <u>Doktor</u>	<b>Spieler</b> <u>Peter Schmidt</u>
----------------------------	-------------------------------------

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

### Einkommensübersicht

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

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

**Auditor** Person zu deiner Rechten

Passives Einkommen = \_\_\_\_\_  
(Cashflow aus Zinsen + Dividenden + Immobilien + Geschäften)

**Gesamtes Einkommen: €13.200**

Anzahl der Kinder: \_\_\_\_\_  
(Gewinne das Spiel mit 0 Kindern)

Pro Kind Ausgaben: €640

**Gesamte Ausgaben: €9.650**

**Monatlicher Cashflow: €3.550**  
(Zahltag)

### Bilanz Blatt

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

## GLOSSAR DER CASHFLOW® BEGRIFFE

- A** **AKTIENANTEILE:** Aktienanteile repräsentieren den Besitz an einer Firma. Die Anteilsinhaber (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.
- B** **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.
- C** **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.
- D** **DER MARKT:** Hier werden Produkte ge- und verkauft.
- DIVIDENDE:** Eine Verteilung von Gewinnen einer Firma an die Anteilseigner.
- E** **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).
- F** **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.
- G** **GMBH:** Eine Gesellschaft mit beschränkter Haftung, die es ermöglicht, Anteile zu halten. Die Anteilseigner haften nur mit ihrem eingezahlten Kapital.
- H** **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.
- I** **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.
- K** **KAPITAL:** Bargeld oder etwas anderes mit einem fest vereinbarten Wert.
- KAPITAL GEWINN/-VERLUST:** Der Veräußerungserlös abzüglich des Anschaffungswertes und der Ausgaben für das Investment.
- P** **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.
- R** **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  $\frac{€2.000 \times 12}{€100.000} = 24\%$ .
- S** **SCHNICKSCHNACK:** Ausgaben, die oftmals unnötig oder unerwartet kommen, die einfach Geld "aus deiner Tasche" nehmen.
- V** **VERBINDLICHKEIT:** Etwas, das Geld "aus deiner Tasche" nimmt.
- VERMÖGENSWERT:** Etwas, das Geld "in deine Tasche" bringt, mit minimalem Aufwand.
- Z** **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 Tretmühle 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