

WARNING: CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.

A Crazy Coin Counting Game
Un juego de contar monedas genial • Un jeu d'argent qui fait tourner les têtes • Das verrückte Geldzahl-Spiel



7+
ages
2-4
players
Indagadores
Joueurs
Spieler
LER 5057



Your opinion matters! Visit www.LearningResources.com to write a product review or to find a store near you.



ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.
Piezas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.
ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.
Petites pièces. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain our address for future reference.
Made in China. LRM5057-GUD

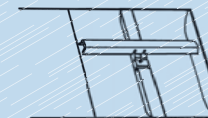
Hecho en China.
Fabriqué en Chine.
Herstellt in China.

Conservar estos datos.
Informations à conserver.
Bitte bewahren Sie unsere
Adresse für spätere
Nachfragen auf.

Contents:

- 1 Game board
- 1 Die
- 100 Plastic coins (25 quarters, 25 dimes, 25 nickels, and 25 pennies)
- 10 Play dollar bills
- 4 Game markers

Assemble box insert as shown.



Assemble spinner on board as shown here.



Object of the Game:

Be the player with the most money at the end of the game, and win!

Setup:

- Attach the spinner to the board (see assembly image).
- Place one of each coin (totaling 41¢) on the "Money Bags" image at the bottom of the board. This will be the pot.
- Place the remaining coins and bills to the side of the board. This will be the "bank," from which players will collect and exchange money during play.
- Each player chooses a game marker, snaps it into the base, and places it on *Start*.

How to Play:

- Each player takes turns rolling the die. The player who rolls the highest number goes first.
- Roll the die and move that number of spaces on the board.
- The amount shown on the space indicates how much money the player earns for that turn. Spin the arrow on the board to see which coins can be taken from the bank to make that amount. (For example, if the spinner indicates "no quarters," use any coins *except* quarters.)
- The player then collects coins from the bank to equal the amount shown on the space.
- It is now the next player's turn. Continue rolling the die, spinning the arrow, and collecting coins.
- If the bank runs out of a particular coin during game play, all players make an exchange to replenish the coin needed. For instance, if the bank runs out of nickels, players exchange their nickels for equivalent pennies, dimes, and quarters.

Special Spaces on the Board:

- **\$ Space**—A player who lands on a \$ space takes all the coins from "Money Bags" at the bottom of the board. Replenish the pot with another 41¢ from the bank.
- **Change It Up! Space**—A player who lands on *Change It Up!* exchanges coins of lesser value for coins of greater value (or a dollar bill) from the bank. For example, exchange 2 dimes and 1 nickel for 1 quarter. A player who can make an exchange adds 10¢ "interest" from the bank; a player who cannot make an exchange does not collect interest. It is now the next player's turn.

How to Win:

The game is over when one player reaches *Finish* (**note:** players do not need to roll the exact number to reach the finish space). That player takes the "Money Bags" pot and adds it to his or her earnings. Players then count their money collections individually. The player with the most money wins!

ES

Contenido:

1 tablero de juego
1 dado
100 monedas de plástico (25 monedas de 25 centavos, 25 monedas de 10 centavos, 25 monedas de 5 centavos y 25 monedas de 1 centavo)
10 billetes de dólar de juguete
4 fichas

Objeto del juego:

¡Sé el jugador que más dinero tiene al final del juego y gana!

Organización básica:

- Acopla la aguja giratoria al tablero
- Coloca una moneda de cada clase (en total 41 céntimos) en la imagen de "Bolsas de dinero" en la parte inferior del tablero. Este será el bote.
- Coloca el resto de monedas y billetes a un lado del tablero. Este será el "banco", desde donde los jugadores cobrarán y cambiarán dinero durante el juego.
- Cada jugador elegirá una ficha, la fijará en un soporte y la pondrá en la casilla *Start*.

Cómo jugar:

- Cada jugador tirará el dado por turnos. El jugador que logre el número más alto, empezará.
- Tira el dado y mueve la ficha el número de casillas que indique el dado.
- El importe que se muestra en la casilla indica cuánto dinero gana el jugador en ese turno. Gira la aguja del tablero para ver cuántas monedas se pueden coger del banco para obtener ese importe. (Por ejemplo, si la aguja indica "no usar monedas de 25 centavos", usa cualquier moneda menos esa.)
- Luego el jugador cogerá del banco las monedas que constituyan el importe que se indica en la casilla.
- Ahora es el turno del siguiente jugador. Continúa tirando el dado, girando la aguja y cogiendo monedas.
- Si el banco se queda sin una moneda específica durante el juego, todos los jugadores cambiarán sus monedas para que el banco vuelva a tener esa moneda. Por ejemplo, si el banco se queda sin monedas de 5 centavos, los jugadores cambiarán sus monedas de 5 centavos por otras monedas equivalentes.

Casillas especiales del tablero:

- **Casilla \$**—Un jugador que caiga en una casilla \$ se llevará todas las monedas de las "Bolsas de dinero" de la parte inferior del tablero. Vuelve a poner otros 41 centavos del banco en el bote.
- **Casilla Change It Up!**—Un jugador que caiga en la casilla Change It Up! cambiará monedas de menor valor por monedas de mayor valor (o un billete de dólar) del banco. Por ejemplo, cambia dos monedas de 10 centavos y una de 5 por una de 25. Un jugador que pueda cambiar monedas ganará adicionalmente 10 centavos de "interés" del banco; un jugador que no pueda cambiar nada no recibirá interés alguno. Ahora es el turno del siguiente jugador.

Cómo ganar:

Jugadores lleguen a la última casilla con el número exacto. Ese jugador se llevará el bote de "Bolsas de dinero" y lo agregará a sus ganancias. Entonces los jugadores contarán individualmente lo que han conseguido. ¡El jugador que más dinero tenga ganará!

FR

Comprend :

1 plateau de jeu
1 dé
100 pièces en plastique (25 pièces de 25 cents, 25 pièces de 10 cents, 25 pièces de 5 cents et 25 pièces d'un cent)
10 faux billets en dollars
4 avatars

Objectif du jeu :

Terminez la partie avec le plus d'argent pour gagner !

Préparation :

- Fixez la roue au plateau.
- Placez une pièce de chaque (pour un total de 41 cents) sur l'image « Money Bags » en bas du plateau. Il s'agira de la cagnotte.
- Mettez le reste des pièces et les billets à côté du plateau. Ce sera la « banque » où tous les joueurs prendront et échangeront de l'argent pendant la partie.
- Chaque joueur choisit un avatar, l'attache au support et le place sur *Start*.

Mode d'emploi :

- Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence.
- Lancez le dé et avancez du nombre de cases correspondant sur le plateau.
- Le montant qui figure sur la case indique la quantité d'argent que le joueur reçoit pour son tour. Faites tourner la flèche sur le plateau pour voir quelles pièces prendre à la banque pour atteindre le montant. (Par exemple, si la flèche indique « pas de pièces 25 cents », vous pouvez utiliser n'importe quelles pièces sauf celles de 25 cents.)

- Le joueur récupère ensuite les pièces correspondant au montant indiqué dans la case à la banque.
- C'est alors au tour du joueur suivant. Continuez à lancer le dé, faites tourner la roue et récupérez les pièces.
- Si la banque n'a plus de pièces au cours d'une partie, tous les joueurs doivent échanger les leurs pour renflouer la banque. Par exemple, si la banque manque de pièces de 5 cents, les joueurs doivent échanger leurs pièces de 5 cents contre l'équivalent en pièces de 1 cent, 10 cents et 25 cents.

Cases spéciales sur le plateau :

- **Case \$**—Si un joueur atterrit sur une case \$, il prend toutes les pièces de la case « Money Bags » en bas du plateau. Remettez alors 41 cents de la banque dans la cagnotte.
- **Case Change It Up!**—Si un joueur atterrit sur une case Change It Up!, il échange des pièces plus petites contre des pièces de plus grande valeur (ou un billet) à la banque. Par exemple, échangez 2 pièces de 10 cents et une pièce de 5 cents contre une pièce de 25 cents. Un joueur faisant un échange récupère 10 cents d'intérêts de la part de la banque. Le joueur qui ne peut pas faire l'échange ne récupère pas d'intérêts. C'est alors au tour du joueur suivant.

Pour gagner :

La partie est terminée lorsqu'un joueur atteint la case *Finish* (**remarque** : les joueurs n'ont pas besoin d'obtenir le chiffre exact pour atteindre la case de fin). Ce joueur remporte la cagnotte de la case « Money Bags » et l'ajoute à ses gains. Les joueurs doivent ensuite compter leur gains individuels. Celui qui a le plus d'argent gagne la partie !

DE

Inhalt:

1 Spielbrett
1 Würfel
100 Spielgeldmünzen: je 25 Quarter (25-Cent-Münzen), Dimes (10-Cent-Münzen), Nickel (5-Cent-Münzen) und Pennys (1-Cent-Münzen)
10 Spiel-Dollarscheine
4 Spielfiguren

Ziel des Spiels:

Wer am Ende des Spiels das meiste Geld gesammelt hat, gewinnt!

Spielaufstellung:

- Bringe den Drehzeiger auf dem Spielbrett an.
- Platziere von jedem Münzensatz je eine Münze auf dem Feld „Money Bags“ im unteren Bereich des Spielbretts (insgesamt 41 Cent). Dies ist der Geldtopf.
- Lege die restlichen Münzen und Scheine an die Seite des Spielbretts. Dies ist die „Bank“, aus der die Spieler während des Spiels Geld nehmen und umtauschen.
- Jeder Spieler wählt eine eigene Figur, die in den vorgesehenen Ständer eingesetzt wird. Alle Spielfiguren werden dann auf das *Start*-Feld gesetzt

Spielanleitung:

- Um zu bestimmen, wer anfängt, muss jeder Spieler würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.
- Anhand der gewürfelten Augenzahl bewegt jeder Spieler seine Figur auf den Feldern des Spielbretts.
- Der Betrag auf dem Feld, auf dem du landest, zeigt an, wie viel Geld du in dieser Runde verdienst. Drehe nun den Drehzeiger auf dem Spielbrett, um zu sehen, welche Münzen im Wert dieses Betrags du der Bank entnehmen darfst. (Beispiel: Wenn der Drehzeiger auf das Feld „no quarters“ zeigt, darfst du alle Münzen außer 25-Cent-Münzen sammeln.)
- Sammle nun die Münzen von der Bank, die dem Betrag des Feldes entsprechen, auf dem du gelandet bist.
- Nun ist der nächste Spieler dran. Alle Spieler würfeln nacheinander, drehen dann den Drehzeiger und sammeln die entsprechenden Münzen.
- Falls der Bank während des Spiels ein Münzensatz ausgeht, tauschen alle Spieler ihre Münzen um, damit die Kasse der Bank mit dieser Münzenart wieder aufgefüllt werden kann. Beispiel: Wenn die Bank keine Nickel mehr hat, tauschen alle Spieler ihre Nickel mit dem gleichwertigen Betrag aus Pennys, Dimes und Quarter um.

Spezielle Felder auf dem Spielbrett:

- **\$-Feld**—Wenn ein Spieler auf einem \$-Feld landet, bekommt er alle Münzen des Feldes „Money Bags“ im unteren Bereich des Spielbretts. Danach müssen wieder 41 Cent aus der Bank auf dem Feld „Money Bags“ platziert werden.
- **Change It Up! Feld**—Wenn ein Spieler auf dem Feld Change It Up! landet, tauscht er Münzen von niedrigem Wert mit Münzen von höherem Wert bzw. mit einem Dollar-Schein aus der Bank um. Beispiel: 2 Dimes und 1 Nickel können mit 1 Quarter umgetauscht werden. Wenn ein Spieler Geld umtauschen kann, bekommt 10 Cent „Zinsen“ von der Bank. Wenn ein Spieler kein Geld umtauschen kann, sammelt er keine Zinsen. Nun ist der nächste Spieler dran.

Und so gewinnst du das Spiel:

Sobald ein Spieler das Feld *Finish* erreicht, ist das Spiel vorbei (Hinweis: Um das *Finish*-Feld zu erreichen, muss nicht die genaue Augenzahl der noch verbleibenden Spielfelder gewürfelt werden). Der Spieler, der das *Finish*-Feld zuerst erreicht, bekommt zusätzlich zu dem bereits gesammelten Geld alle Münzen auf dem Feld „Money Bags“. Alle Spieler zählen nun ihr gesammeltes Geld. Der Spieler mit dem höchsten Geldbetrag hat gewonnen!