

**WHEN PEOPLE DO NOT FOLLOW RULES...  
CHAOS AND UPSETS FOLLOW**

**PROPOSED  
CODE OF HONOR  
FOR CASHFLOW CLUBS**

1. Do your best to be on time, start on time and end on time.
2. Whatever is said in the room stays in the room.
3. Do your best to complete the 10 Steps.
4. If you cannot attend or will be late, please let the CASHFLOW Club leader know.
5. Be up front. If you are there to prospect or sell your products or services, please let the other students know.
6. Respect the learning environment. Do your best to keep disruptions (cell phones) to a minimum.
7. Keep an open mind. Allow and respect another person's point of view.
8. Stay on purpose and stay focused on the subject.
9. Be direct. If an upset occurs, speak to the person directly rather than behind their back.
10. Participate fully and have fun. If you do not want to be there, leave. It is better to be respectful to yourself and the learning environment.

CASHFLOW Clubs are encouraged to make additional rules that work best for them.  
The most important thing is that the club members follow the rules they agree to.

**Liebe Cashflow Freunde,  
liebe Gäste,**

um einen reibungslosen Ablauf des CashFlow-Spiels zu ermöglichen, erstellten seine Erfinder, Kim und Robert T. Kiyosaki, einen **Ehrenkodex** (engl. Code of honor; frz. Comment).

Bitte lesen Sie sich den Code of honor des CashFlow-Spiels durch und bestätigen Sie Ihr Einverständnis diesen einzuhalten, mit Ihrer Unterschrift auf der Teilnehmerliste.



### **Code of honor des CashFlow-Spiels**

1. Gib Dein Bestes um pünktlich zu sein, pünktlich zu beginnen und zu pünktlich das CashFlow-Spiel zu beenden.
2. Was immer während des CashFlow-Spiels im Raum gesagt wird, es bleibt in diesem Raum.
3. Gib Dein Bestes, die zehn Punkte einzuhalten.
4. Wenn Du an einer CashFlow-Spielveranstaltung nicht teilnehmen kannst, oder zu spät kommst, teile es dem CashFlow-Clubleiter mit.
5. Sei offen und ehrlich. Wenn Du teilnimmst, um Deine Dienstleistungen, Waren oder MLM<sup>1</sup> zu verkaufen, lass es bitte die anderen Teilnehmer und Teilnehmerinnen wissen. Biete Deine Dienstleistungen außerhalb des CashFlow-Spiels an.
6. Respektiere, dass wir alle lernen und nicht gestört werden wollen. Reduziere Unterbrechungen (Handys) auf ein Minimum.
7. Sei unvoreingenommen. Andere haben ein Recht auf ihren Standpunkt, bitte respektiere ihn.
8. Bleibe sachlich und auf die Aufgabe konzentriert.
9. Sei gerade heraus. Wenn Dich etwas stört, sprich die Person/Situation direkt an.
10. Gib 100 % und habe Spaß. Wenn es Dir nicht gut geht oder Du Dich unwohl fühlst, verlasse das CashFlow-Spiel.

Vielen Dank.



<sup>1</sup> MLM – engl. Multi Level Marketing, dt. Netzwerk-Marketing, Empfehlungsmarketing oder Strukturvertrieb

**Beruf**

**Spieler**

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

### Einkommensübersicht

#### Einkommen

Beschreibung	Cashflow
Lohn/Gehalt:	
Zinsen:	
Dividenden:	
Immobilien:	
Geschäfte:	

#### Ausgaben

Steuern:	
Eigenheim-Hypothek/Miete:	
BAföG-Darlehenszahlung:	
Autokreditzahlung:	
Kreditkartenzahlung:	
Verbraucherkredit Zahlung:	
Sonstige Ausgaben:	
Kinder-Ausgaben:	
Bankdarlehenszahlung:	

#### Auditor

Person zu deiner Rechten

Passives Einkommen = \_\_\_\_\_

(Cashflow aus Zinsen +  
Dividenden + Immobilien + Geschäften)

**Gesamtes  
Einkommen:** \_\_\_\_\_

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

Ausgaben  
pro Kind: \_\_\_\_\_

**Gesamte  
Ausgaben:** \_\_\_\_\_

**Monatlicher  
Cashflow:** \_\_\_\_\_  
(Zahltag)

### Bilanzblatt

#### Vermögenswerte

Ersparnisse:		
Aktien/Fonds/CDs	Anzahl Anteile:	Kosten/Anteil:
Immobilien:	Anzahlung:	Kosten:
Geschäfte:	Anzahlung:	Kosten:

#### Verbindlichkeiten

Eigenheim-Hypothek:	
BAföG-Darlehen:	
Autokredite:	
Kreditkarten:	
Verbraucherkreditschulden:	
Immobilien-Hypotheken:	
Verbindlichkeiten: (Geschäfte)	
Bankdarlehen:	

# Dein Beruf

## MANAGER /IN

Bitte übertrage alle Zahlen mit Ausnahme der Nullen auf dein Spielblatt.

**Ziel:** *Dein passives Einkommen soweit zu steigern, dass es höher ist als deine gesamten Ausgaben.*

### Einkommen

Lohn/Gehalt: €4.600

Zinsen: 0

Dividenden: 0

Immobilien/Geschäfte: 0

(Zinsen + Dividenden + Immobilien/Geschäfte sind in Summe dein Passives Einkommen)

Passives Einkommen: 0

**Σ Einkommen: €4.600**

### Ausgaben

Steuern: 910

Eigenheim Hypothek / Miete: 700

Bafög Zahlung: 60

Auto Kredit Zahlung: 120

Kreditkarten Zahlung: 90

Verbrauchercredit Zahlung: 50

Sonstige Ausgaben: 1.000

Kinder Ausgaben: 0

Kosten pro Kind: €240

**Σ Ausgaben: €2.930**

(Anmerkung: Alle Spieler beginnen mit 0 Kindern)

**Monatlicher**

**Cashflow: €1.670**

### Vermögenswerte

Ersparnisse: €400

### Verbindlichkeiten

Hypothek: 75.000

Bafög Darlehen: 12.000

Auto Kredite: 6.000

Kreditkarten: 3.000

Verbraucherkredite: 1.000

# Dein Beruf

## ANWALT/ANWÄLTIN

Bitte übertrage alle Zahlen mit Ausnahme der Nullen auf dein Spielblatt.

**Ziel: Dein passives Einkommen soweit zu steigern, dass es höher ist als deine gesamten Ausgaben.**

### Einkommen

Lohn/Gehalt: € 7.500

Zinsen: 0

Dividenden: 0

Immobilien/Geschäfte: 0

(Zinsen + Dividenden + Immobilien/Geschäfte sind in Summe dein Passives Einkommen)

Passives Einkommen: 0

**Σ Einkommen: € 7.500**

### Ausgaben

Steuern: 1.830

Eigenheim Hypothek / Miete: 1.100

Bafög Zahlung: 390

Auto Kredit Zahlung: 220

Kreditkarten Zahlung: 180

Verbrauchercredit Zahlung: 50

Sonstige Ausgaben: 1.650

Kinder Ausgaben: 0

Kosten pro Kind: € 380

**Σ Ausgaben: € 5.420**

(Anmerkung: Alle Spieler beginnen mit 0 Kindern)

**Monatlicher**

**Cashflow: € 2.080**

### Vermögenswerte

Ersparnisse: € 400

### Verbindlichkeiten

Hypothek: 115.000

Bafög Darlehen: 78.000

Auto Kredite: 11.000

Kreditkarten: 6.000

Verbraucherkredite: 1.000

# Dein Beruf

## LEHRER/IN

Bitte übertrage alle Zahlen mit Ausnahme der Nullen auf dein Spielblatt.

**Ziel:** Dein passives Einkommen soweit zu steigern, dass es höher ist als deine gesamten Ausgaben.

### Einkommen

Lohn/Gehalt:	3.300
Zinsen:	0
Dividenden:	0
Immobilien/Geschäfte:	0
(Zinsen + Dividenden + Immobilien/Geschäfte sind in Summe dein Passives Einkommen)	

Passives Einkommen: 0

**Σ Einkommen: 3.300**

### Ausgaben

Steuern:	630
Eigenheim Hypothek / Miete:	500
Bafög Zahlung:	60
Auto Kredit Zahlung:	100
Kreditkarten Zahlung:	90
Verbrauchercredit Zahlung:	50
Sonstige Ausgaben:	760
Kinder Ausgaben:	0

Kosten pro Kind: 180

**Σ Ausgaben: 2.190**

(Anmerkung: Alle Spieler beginnen mit 0 Kindern)

**Monatlicher**

**Cashflow: 1.110**

### Vermögenswerte

Ersparnisse: 400

### Verbindlichkeiten

Hypothek:	50.000
Bafög Darlehen:	12.000
Auto Kredite:	5.000
Kreditkarten:	3.000
Verbraucherkredite:	1.000

# Dein Beruf

## INGENIEUR / IN

Bitte übertrage alle Zahlen mit Ausnahme der Nullen auf dein Spielblatt.

**Ziel: Dein passives Einkommen soweit zu steigern, dass es höher ist als deine gesamten Ausgaben.**

### Einkommen

Lohn/Gehalt:	€4.900
Zinsen:	0
Dividenden:	0
Immobilien/Geschäfte:	0
(Zinsen + Dividenden + Immobilien/Geschäfte sind in Summe dein Passives Einkommen)	

Passives Einkommen: 0

**Σ Einkommen: €4.900**

### Ausgaben

Steuern:	1.050
Eigenheim Hypothek / Miete:	700
Bafög Zahlung:	60
Auto Kredit Zahlung:	140
Kreditkarten Zahlung:	120
Verbrauchercredit Zahlung:	50
Sonstige Ausgaben:	1.090
Kinder Ausgaben:	0

Kosten pro Kind: €250

**Σ Ausgaben: €3.210**

(Anmerkung: Alle Spieler beginnen mit 0 Kindern)

**Monatlicher**

**Cashflow: €1.690**

### Vermögenswerte

Ersparnisse: €400

### Verbindlichkeiten

Hypothek:	75.000
Bafög Darlehen:	12.000
Auto Kredite:	7.000
Kreditkarten:	4.000
Verbraucherkredite:	1.000

# LERNPYRAMIDE

nach 2 Wochen erinnern wir uns an		Art der Wahrnehmung
90% von dem was wir sagen und tun	reale Handlung ausführen	<b>Aktiv</b>
	Simulierung der Realität	
	Präsentation einüben	
70% von dem was wir sagen	Gesprächsführung	
	Diskussionsteilnahme	
50% von dem was wir hören und sehen	Handlung beobachten	
	Präsentation anschauen	
	Film anschauen	
30% von dem was wir sehen	das Sehen von Bildern	
20% von dem was wir hören	das Hören von Wörtern	
10% von dem was wir lesen	das Lesen	

Quelle: Lernpyramide basiert auf "Cone of Learning" von Edgar Dale (1969)