

### Siemens AG

Die Benutzung der Marke „Siemens“ erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Siemens AG, Berlin/Erlangen.

Unternehmensbereiche:	Aktionäre	290.000
Bauelemente	Mitarbeiter	300.000
Datentechnik	Grundkapital	1 Mrd. DM
Energietechnik	Weltumsatz	12,6 Mrd. DM
Installationstechnik	Investitionen	1 Mrd. DM
Medizinische Technik		
Nachrichtentechnik		

Stand September 1970

### British Petroleum Company Ltd.

Die Benutzung der Marke „BP“ erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Benzin und Petroleum AG, Hamburg.

Aktienkapital	356,8 Mill. £
Zahl der Aktionäre	91.000
Investitionen	1.705 Mill. £
Verkauf	142 Mill. t
	Tankerflotte:
Schiffe	123 (4,2 Mill. tdw.)
langfr. Charter	5,4 Mill. tdw.
Verarbeitung in BP-Raffinerien	94 Mill. t

Stand Ende 1968

### International Business Machines Corporation

Die Benutzung der Marke „IBM“ erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Internationalen Büro-Maschinen Gesellschaft mbH, Sindelfingen.

Weltumsatz	\$ 7.503.959.690
Aktionäre	586.786
Beschäftigte	269.291
Zahl der im Umlauf befindlichen Aktien	114.586.906
Nennwert	\$ 5
	IBM Deutschland:
Umsatz	3,067 Mrd. DM
Beschäftigte	22.459
Investitionen	804 Mio. DM

Stand Ende 1970

### Deutsche Bank AG

Die Benutzung der Marke „DB“ erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Deutschen Bank AG, Düsseldorf.

Eine Großbank	Bilanzsumme DM 27,3 Mrd.
Eine Filialbank	rd. 1000 Niederlassungen
Eine Sparkbank	Spareinlagen DM 7,5 Mrd.
Eine Kreditbank	Kreditvolumen DM 17,1 Mrd.
Eine Wertpapierbank	über 500.000 Kundendepots
Eine Auslandsbank	Vertretungen und Korrespondenten in allen Ländern der Welt
Zahl der Aktionäre:	80.000
Kapital und Reserven:	DM 1,3 Mrd.

Stand Mitte 1969

# Das Börsenspiel

Ein Wirtschaftsspiel für 2 - 6 Personen.

Inhalt: 160 Aktien, 68 Aktionskarten, 4 Markierungsfiguren, Spielgeld, Kurstabelle.

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 200

## Einführung

Dieses spannende Spiel spiegelt — in vereinfachter Form — das Leben und Treiben an einer Börse wider. Während die Kurstabelle das Steigen und Fallen der Kurse am Aktienmarkt anzeigt, können wir versuchen, durch geschickte Anlage unseres Kapitals und durch überlegte Beeinflussung der Kurse unser Vermögen zu vermehren.

Jeder Spieler erhält einige „Aktionskarten“, die die Börsenkurse in Bewegung setzen, sowie Geld, mit dem er Aktien kaufen kann. Sobald eine „Aktionskarte“ ausgespielt worden ist, verändern sich die Kurse. Der Reihe nach kaufen oder verkaufen die Spieler nun Aktien, während sie gleichzeitig „Aktionskarten“ ausspielen. Dabei sind sie stets darauf bedacht, ihr Vermögen zu vermehren und die Kurse anderer Aktien zu senken. Das Ziel des Spieles ist, das größte Kapital in Form von Aktien und Bargeld zu besitzen, sobald die letzte „Aktionskarte“ ausgespielt ist.

## Vorbereitungen

1. Ein Spieler, der auch als Aktionär mitspielen kann, übernimmt die Verwaltung des Geldes und der Karten als Spielleiter.
2. Die Markierungsfiguren der vier Aktiengesellschaften werden auf das Feld 100 gesetzt. Dies ist zu Beginn der Kurswert der einzelnen Aktie.

3. Jeder Spieler erhält 300 Mark. Das übrige Geld wird sortiert, alle Aktien werden neben der Kurstabelle geordnet.

4. Die „Aktionskarten“ werden in drei Häufchen getrennt: 100-Karten, 2 x oder 1/2 Karten, 50- und 60-Karten.

5. Jedes Häufchen wird getrennt gemischt und mit der Rückseite nach oben an die Spieler verteilt. Jeder Spieler erhält:

- 2 100-Karten
- 3 2 x oder 1/2 Karten
- 5 50- und 60-Karten

Somit hat jeder Spieler insgesamt zehn Karten, die er verdeckt in der Hand hält. Die restlichen Aktionskarten werden ausgeschieden.

### Aktionskarten

Sobald eine dieser Karten ausgespielt wird, erhöht sie den Kurs einer Aktie, während eine oder mehrere andere Aktienkurse fallen.



**Pfeil nach oben.** Der Kurs der angegebenen Aktie steigt um den auf der Karte stehenden Betrag, sobald die Karte ausgespielt ist.



**Pfeil nach unten.** Der Kurs der angegebenen Aktie fällt um den auf der Karte stehenden Betrag, sobald die Karte ausgespielt ist.



**1 Punkt:** Man kann selbst entscheiden, welcher Kurs verändert werden soll. Man darf jedoch nicht die AG wählen, die auf der Karte steht.



**3 Punkte:** Die Kurse aller Firmen fallen um den angegebenen Wert; ausgenommen die Firma, deren Kurs gleichzeitig erhöht wird.



Der Kurs der angegebenen (oder der ausgewählten) Firma fällt um die Hälfte.

1/2

Der Kurs der angegebenen (oder der ausgewählten) Firma wird verdoppelt.

2x

Wenn die Aktionskarten ausgeteilt sind, nimmt man seine Karten auf und ordnet sie. Jede AG hat ihre Farbe. Man

kierungsfigur wird auf 130 zurückgesetzt. Wenn dafür nicht genügend Aktienkarten vorhanden sind, werden neue Aktien aus Papierstreifen hergestellt.

### Spiel mit Partnern

Wenn es 4 oder 6 Mitspieler sind, sitzen sich die Partner paarweise gegenüber und versuchen, zusammenzuspielen. Zum Schluß zählt jede Partei ihr Vermögen zusammen.

### Kaufbeschränkung

Um den Spielablauf etwas anders zu gestalten, beschränkt man die Gesamtzahl der Aktien, die ein Spieler auf einmal kaufen darf, auf zehn. Jeder Spieler erhält zu Anfang des Spieles 1000 Mark anstatt 300 Mark.

Die amerikanische Originalausgabe dieses Spieles erscheint unter dem Titel „BROKER“ bei Spencer-Murray Corp., Swarthmore, Pennsylvania.

Die Rechte der englischen Ausgabe (für das Britische Commonwealth) liegen bei Twentieth Century Games Ltd., Worcester.

Die Rechte für Europa (mit Ausnahme von Großbritannien) liegen beim Otto Maier Verlag Ravensburg.

© 1967 by Otto Maier Verlag Ravensburg



viele noch von den Gegenspielern eingesetzt werden können.

Wer auf Sicherheit bedacht ist, streut sein Kapital und kauft Aktien mehrerer Firmen.

Dies sind nur einige taktische Tips. Jedes Spiel bringt unterschiedliche Situationen, in denen man durch eigene Geschicklichkeit den erfolgreichen Spielverlauf entwickeln muß.

### Hinweise für Fortgeschrittene

Wer das Spiel schon oft gespielt hat und in alle seine Feinheiten eingedrungen ist, kann es durch beliebige Zusatzregeln noch abwechslungsreicher gestalten. Dazu einige Anregungen:

#### Junge Aktien

Wenn ein Spieler mehr als die Hälfte der Aktien einer Firma besitzt, „kontrolliert“ er diese Firma. Jedesmal, wenn er nach der Übernahme seiner Kontrolle an der Reihe ist, kann die Firma 10 junge Aktien ausgeben (emittieren). Diese Aktien werden dann den Aktionären der Firma zum gegenwärtigen Marktpreis angeboten, wobei jeder Aktionär für jeweils 10 % der Stammaktien, die er besitzt, eine junge Aktie erwerben kann. So hat jeder Spieler die Möglichkeit, seinen proportionalen Anteil an der Firma zu behalten. Alle Aktien, die dabei nicht verkauft werden, werden dem Hauptaktionär der Firma angeboten. Dieser wird versuchen, junge Aktien auszugeben, wenn seine Gegenspieler kein Bargeld haben und deshalb nicht ihren proportionalen Anteil an den Aktien erwerben können. Etwaige unverkaufte Aktien werden auf die Börse zurückgelegt, wo sie dann genau wie andere Aktien gehandelt werden (die jungen Aktien werden aus Papierstreifen selbst gemacht).

#### Aktien teilen

Wenn ein Aktienkurs über 250 steigt und jeder Spieler eine Ausschüttung erhalten hat, wie in den Regeln beschrieben, wird die Aktie geteilt: Jeder Spieler erhält für jede Aktie, die er von dieser Firma hat, eine neue Aktie, und die Mar-

sollte jedoch beachten, daß manche Karten einer Farbe den Kurs der angegebenen Aktie senken, während andere Karten ihn erhöhen.

Spielt man das Börsenspiel zum erstenmal, so geht man etwa so vor, daß anfänglich die AG unterstützt wird, von der man weniger gute Karten auf der Hand hat, während man zum Ende des Spieles die AG unterstützt, von der man gute Karten auf der Hand hält.

### Aktien



Diese werden in einzelnen Stößen neben die Kurstabelle gelegt. Aktien können nur von diesen Aktienpaketen gekauft werden, wobei die Zahlung an die Bank (Spilleiter) zu leisten ist. Untereinander können die Spieler weder kaufen, noch verkaufen. Man kann nur kaufen und verkaufen, wenn man an der Reihe ist. Selbstverständlich kauft man Aktien einer Firma, wenn der Kurs niedrig ist und man ihn danach mit einer „Aktionskarte“ erhöhen kann. Verkaufen sollte man Aktien, wenn sie nicht mehr steigen. Doch entwickelt man hier bald eigene Taktiken.

### Spielbeginn

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spilleiter beginnt.

Jeder Teilnehmer spielt nun der Reihe nach eine Aktionskarte aus. Wer an der Reihe ist, hat folgendes zu beachten:

1. Man wählt eine Karte, die man ausspielen will.
2. Man **kann** zuvor Aktien kaufen oder verkaufen.
3. Man **muß** eine Karte ausspielen und die Markierfiguren auf der Kurstabelle entsprechend verschieben.
4. Man **kann** danach nochmals Aktien kaufen oder verkaufen.

Folgende **Hauptregel** darf niemals außer Acht gelassen werden: Wenn man Aktien einer Firma kauft und dann eine Karte ausspielt, mit der man den Wert dieser Aktien erhöht, darf man erst wieder Aktien dieser Firma verkaufen, wenn man das nächste Mal an der Reihe ist. Wenn man Aktien einer Firma verkauft und dann eine Karte ausspielt mit der



man den Wert dieser Aktien herabsetzt, darf man ebenfalls erst beim nächsten Mal wieder Aktien dieser Firma kaufen. Ausschüttungen (siehe „Kurstabelle“) dürfen jedoch sofort ausbezahlt werden.

Die Aktionskarten werden beim Ausspielen mit der Vorderseite nach oben neben die Kurstabelle gelegt. Ist eine Karte einmal ausgespielt worden, darf sie nicht mehr zurückgenommen werden. Es ist außerdem nicht erlaubt, nachträglich unter die oberste Karte zu sehen.

#### **Kurstabelle    Steigende Kurse**

Wenn der Kurs einer Aktie über 250 steigt, erhält jeder Aktionär dieser Firma eine Ausschüttung von der Bank. Die Bank bezahlt pro Aktie den Betrag, der den Kurs von 250 übersteigt.

Verdoppelt ein Spieler z. B. einen Kurs von 150 auf 300 und besitzt 7 Aktien dieser Firma, so erhält er  $7 \times 50 \text{ Mark} = 350 \text{ Mark}$  sofort ausbezahlt.

Die Markierungsfigur wird in diesem Fall auf 250 gesetzt und bleibt dort stehen. Der Kurs einer Aktie kann beliebig oft über 250 hinaus erhöht werden.

#### **Kurstabelle    Sinkende Kurse**

Sinkt der Kurs einer Aktie unter 10, wird die Markierungsfigur auf 10 gesetzt und jeder Spieler, der Aktien dieser Firma besitzt, muß sofort für jede Aktie 20 Mark an die Bank zahlen oder seine Aktien zurückgeben.

Ist ein Spieler nicht in der Lage die Summe aufzubringen, so muß er die betreffenden Aktien zurückgeben. Er darf keine Aktien verkaufen, um den Betrag bezahlen zu können.

Alle zurückgegebenen Aktien können sofort von dem Spieler gekauft werden, der gerade an der Reihe ist. Im übrigen gelten für zurückgegebene Aktien dieselben Regeln wie für die anderen. Der Kurs einer Aktie kann beliebig oft unter 10 fallen. Hat ein Spieler kein Geld mehr und muß daher alle seine Aktien zurückgeben, scheidet er automatisch aus dem Spiel aus.

Wenn ein Aktienkurs halbiert wurde und das Ergebnis nicht durch 10 teilbar ist, wird die Markierungsfigur auf die nächst niedrige Zahl gesetzt. War der alte Kurs z. B. 150, so wird die Figur auf 70 gesetzt.

#### **Spielende**

Das Spiel geht so lange, bis alle verteilten Karten ausgespielt worden sind, doch darf der letzte Spieler bei seiner letzten Runde keine Aktien mehr kaufen.

Zum Schluß verkaufen die Teilnehmer ihre Aktien an die Bank zu den zuletzt notierten Kursen.

Gewonnen hat der Teilnehmer, der dann das meiste Geld besitzt.

#### **Hinweise für Anfänger**

Man spielt jede Karte so aus, daß man möglichst viel dabei gewinnt und gleichzeitig die Chancen der Gegenspieler vermindert. Es ist also wichtig, die richtige Karte im richtigen Zeitpunkt auszuspielen. Verdoppelt man z. B. einen Kurs und erhöht ihn später um 100, so ergibt dies einen geringeren Gewinn, als wenn man erst um 100 erhöht und dann verdoppelt.

Es ist gefährlich einen Aktienkurs zu senken, ehe man kauft und kein Geld in Reserve hat. Es könnte den Gegenspielern gelingen, den Kurs unter 10 zu drücken, um damit eine Zahlung zu verlangen. Andererseits könnten sie auch viel mehr kaufen als man selbst hat und dann den Kurs erhöhen.

Man sollte die Gegenspieler so lange wie möglich darüber im unklaren lassen, für welche Aktie man die günstigsten Karten auf der Hand hat. Beabsichtigt man, alle Aktien einer Firma zu kaufen, so sollte man dies auf einmal tun. Durch mehrere Kleinkäufe enthüllt man den Gegenspielern die eigenen Pläne.

Jeder Spieler erhält je 2 „100-Karten“ und 3 „Verdoppelungskarten“. Man sollte sich merken, wie viele dieser Karten bereits ausgespielt worden sind, um auszurechnen, wie



# CASINO SERIE

Besonders repräsentabel ausgestattete Spiele  
in stabilen, mit Leinen überzogenen Packungen, die  
der Besitzer auch gerne in sein Bücherregal stellen wird.

Die exquisite Ausstattung an Spielmaterial  
und die künstlerische Gestaltung  
machen diese Spiele zu idealen Geschenken  
für den anspruchsvollen Spieler.

Die Serie enthält Spiele,  
bei denen nicht allein der Würfelzufall entscheidend ist,  
sondern in erster Linie geschickte Taktik  
und Vorausplanung zum Erfolg führen.  
Für Leute, die Spaß am Denken haben!

