



Die DEUTSCHE BANK ist eine

Großbank

Mit einer Bilanzsumme von fast 22 Mrd. DM und Einlagen von über 18 Mrd. DM — davon mehr als 6 Mrd. DM Spargelder — gehört sie zu den bedeutendsten Kreditinstituten Europas. Ihr Arbeitsbereich umfaßt Geschäfte jeder Größe. Auf der Einlagenseite z. B. nimmt sie kleinste Sparbeträge genauso herein wie Millionenbeträge von Kapitalsammelstellen. Ihr Kreditprogramm reicht vom Klein-Kredit für persönliche Zwecke bis zu den Großkrediten an Unternehmen der Wirtschaft. Mehr als 25000 Mitarbeiter der Deutschen Bank stehen ständig im Dienste der Kunden.

Filialbank

Zur Zeit besitzt sie mehr als 830 Geschäftsstellen — über das gesamte Gebiet der Bundesrepublik verteilt. In Berlin ist sie durch die Berliner Disconto Bank mit 50 Geschäftsstellen und im Saarland durch die Saarländische Kreditbank mit 15 Geschäftsstellen vertreten. Mit diesem dichten Niederlassungsnetz folgt die Deutsche Bank ihrem bewährten Grundsatz, allen Kunden den Weg zur Bank zu verkürzen.

Universalsbank

Die Deutsche Bank betreibt alle üblichen Bankgeschäfte. Sie nimmt Einlagen jeglicher Art entgegen, gibt Kredite, erleichtert den Zahlungsverkehr, vermittelt den Kauf und Verkauf von Wertpapieren, verwahrt und verwaltet Wertpapiere. Im Auslandsgeschäft nimmt sie eine gewichtige Stellung ein.

Aktienbank

Die ausgewiesenen Eigenmittel betragen 1,25 Milliarden DM. Das Grundkapital der Bank befindet sich in breiter Streuung in den Händen von rund 65000 Aktionären.

Die Deutsche Bank ist also ein Großbetrieb mit einem umfassenden Dienstleistungsangebot für alle Kundenkreise — überall in der Bundesrepublik.

**Wenn Sie sich
den Umgang mit Geld erleichtern wollen...**

Fragen Sie
die DEUTSCHE BANK
DÜSSELDORF · FRANKFURT (MAIN)

Unsere Beteiligungsbanken in den USA: EUROPEAN-AMERICAN BANKING CORPORATION
EUROPEAN-AMERICAN BANK & TRUST COMPANY · New York.
Verteilungen im Ausland: ARGENTINIEN: Buenos Aires; BRASILIEN: Sao Paulo und Rio de Janeiro; CHILE: Santiago;
JAPAN: Tokio; KOLUMBIEN: Bogota; LIBANON: Beirut; MEXICO: Mexico 1; TURKEI: Istanbul-Beyoglu;
VENEZUELA: Caracas; VEREINIGTE ARABISCHE REPUBLIK: Kairo.

Das Börsenspiel

Ein neues Wirtschaftsspiel für 2-6 Personen ab 12 Jahren.
Inhalt: 160 Aktien, 68 Aktionskarten, 4 Markierungsfiguren, Spielgeld, Spielplan.

Sonderausgabe des Ravensburger Spiels Nr. 14.215 für die Deutsche Bank AG. Nicht im Handel erhältlich.

Einführung

Ein jedes Spiel enthält ein Stück Wirklichkeit — das BÖRSEN-SPIEL ein Stück Börsenalltag —.

Wie an der Börse geht es im Börsenspiel um Aktien und Kurse — um Gewinne und Verluste. Derjenige ist Gewinner des Spiels, dessen Vermögen an Aktien und Geld am Ende am größten ist. An der Börse wie im Spiel werden Aktien gekauft und mit Geld bezahlt. Bei niedrigen Kursen sollte man kaufen, bei hohen verkaufen. Das gilt im Spiel und an der Börse. Kurse steigen und fallen an der Börse und im Spiel, aber aus anderen Ursachen. Angebot und Nachfrage, im wesentlichen bedingt durch die Meinungsbildung des an der Börse interessierten Publikums über die wirtschaftliche Entwicklung der Gesellschaften, deren Aktien an der Börse gehandelt werden, bestimmen die Kurse an den 8 Wertpapierbörsen der Bundesrepublik einschließlich West-Berlin und an den Börsenplätzen des Auslandes. Im Börsenspiel ist es der blinde Zufall, der den Spielern bestimmte Aktionskarten zuteilt, mit denen sie nach Möglichkeit die Kurse der eigenen Aktien zum Steigen bringen und die Kurse der Papiere der Gegenspieler fallen lassen. Wenn auch die BÖRSE und das BÖRSENSPIEL anderen Gesetzen gehorchen, spannend sind sie beide.

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 Aktien.

3. Jeder Spieler erhält 300 Mark. Das übrige Geld bleibt in der Kasse. Der Spielleiter sortiert die Aktien der gleichen Gattung nach der aufgedruckten Stückelung (– 1 – 5 – 10 – 20 –) und legt sie vor sich auf seinen Platz.
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 scheidet aus.



„Aktionskarten“

Sobald eine dieser Karten ausgespielt wird, erhöht sie den Kurs einer Aktie, während ein 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.

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

Wenn die Aktionskarten ausgeteilt sind, nimmt man seine Karten auf und ordnet sie. Man sollte jedoch beachten, daß manche Karten 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“

Aktien sind Wertpapiere, übertragbare Anteilscheine am Kapital einer Aktiengesellschaft. Zum Börsenhandel zugelassene Aktien können zum Tageskurs über eine Bank an der Börse ge- und verkauft werden.

Das BÖRSENSPIEL macht uns mit den Aktien vier verschiedener Gesellschaften bekannt. Aktien können nur von dem Aktienbestand des Spielleiters gekauft werden, wobei die Zahlung an den Spielleiter 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 Gesellschaft, wenn der Kurs niedrig ist und man ihn danach mit einer „Aktionskarte“ erhöhen kann. Verkaufen sollte man Aktien, wenn sie kaum noch steigen können. Jedoch entwickelt man hier bald eigene Taktiken.

Spielbeginn

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spielleiter 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.

1/2
2x



2. Man **kann** zuvor Aktien kaufen und verkaufen.
 3. Man **muß** eine Karte ausspielen und die Markierungsfiguren auf der Kurstabelle entsprechend verschieben.
 4. Man **kann** danach nochmals Aktien kaufen und verkaufen.
- Folgende **Hauptregel** darf niemals außer acht gelassen werden: Wenn jemand Aktien einer Gesellschaft kauft und dann eine Karte ausspielt, mit der er den Wert dieser Aktien erhöht, darf er erst wieder Aktien dieser Gesellschaft verkaufen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Wenn man Aktien einer Gesellschaft verkauft und dann eine Karte ausspielt, mit der der Wert dieser Aktien herabgesetzt wird, darf man ebenfalls erst beim nächsten Mal wieder Aktien dieser Gesellschaft kaufen. Ausschüttungen (siehe „Kurstabelle“) dürfen jedoch sofort vorgenommen werden.

Aktionsfeld

Die Karten werden beim Ausspielen mit der Vorderseite nach oben auf das „Aktionsfeld“ des Spielplanes 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 vom Spielleiter. Der Spielleiter 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 Gesellschaft, so erhält er 7 x 50 Mark = 350 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)

Der Kurs einer Aktie kann nie unter 0 sinken. Sinkt der Kurs einer Aktie unter 10, wird die Markierungsfigur auf 10 gesetzt und jeder Spieler, der Aktien dieser Gesellschaft besitzt, muß sofort für jede Aktie den Betrag an den Spielleiter zahlen, der

zwischen 10 und 0 liegt; sinkt z. B. der Kurs einer Aktie von 10 auf minus 10 — also 0 —, so hat jeder Spieler 10 Mark für jede Aktie an den Spielleiter zu zahlen. Alternativ dazu kann er aber auch seine Aktien an den Spielleiter 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.

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 nächstniedrigere Zahl gesetzt. War der alte Kurs z. B. 150, so wird die Figur auf 70 gesetzt.

Spiel-Ende

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

Zum Schluß verkaufen die Teilnehmer ihre Aktien an den Spielleiter zu den zuletzt auf dem Spielplan 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, wenn man 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 Aktien man die günstigsten Karten auf der Hand hat. Beabsichtigt man, alle Aktien einer Gesellschaft zu kaufen, so sollte man dies auf einmal tun. Durch mehrere Kleinkäufe enthüllt man den Gegenspielern die eigenen Pläne.

Jeder Spieler erhält 2 „100-Karten“ und 3 „Verdoppelungskarten“. Man sollte sich merken, wie viele dieser Karten bereits ausgespielt worden sind, um auszurechnen, wie 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 Gesellschaft besitzt, „kontrolliert“ er diese Gesellschaft. Jedesmal, wenn er nach der Übernahme der Aktienmehrheit an der Reihe ist, kann die Gesellschaft im Verhältnis 10 : 1 junge Aktien ausgeben. Die jungen Aktien werden dann den Aktionären der Gesellschaft zum Preise von 100 angeboten. Die übrigen Spieler haben somit die Möglichkeit, ihren proportionalen Anteil an der Gesellschaft zu behalten. Alle jungen Aktien, die nicht von den übrigen Aktionären gegen Zahlung des Bezugspreises von 100 bezogen werden, kann der Mehrheitsaktionär der Gesellschaft zum gleichen Preise erwerben. Etwaige nicht bezogene oder nicht vom Mehrheitsaktionär erworbene junge Aktien werden dem Aktienbestand des Spieles der betreffenden Gesellschaft zugefügt. Sie werden dann genau wie die anderen Aktien gehandelt (die jungen Aktien sollten aus Papierstreifen selbst angefertigt werden).

Aktien teilen

Wenn ein Aktienkurs über 250 steigt und jeder Spieler eine Ausschüttung erhalten hat, wie sie in den Regeln beschrieben ist, wird die Aktie geteilt: Jeder Spieler erhält für jede Aktie, die er von dieser Firma hat, eine neue Aktie und die Markierungsf figur wird auf 120 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.

© 1968, Otto Maier Verlag Ravensburg

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.

Die Benutzung der Firmenzeichen erfolgt mit freundlicher Genehmigung der betreffenden Firmen.