



DAS BÖRSENSPIEL

Inhalt

1 Bank, 1 Depot, 40 Geschwindigkeitschips, 4 Ablagebänke, 1 Kurstabelle, 1 Dividententableau, 4 Kursanzeiger, 4 Dividentenanzeiger, 60 Aktien, 144 Geld- und Schuldscheine, 4 Dividentenwürfel, 1 Orderblock, 4 Bleistifte, 1 Begleitheft.

Ziel

Es gilt rechtzeitig vielversprechende Aktien zu kaufen und diese zum besten Zeitpunkt wieder zu verkaufen. Gutes Timing und ein Hauch Glück sind entscheidend für den Erfolg. Wer am Ende das meiste Geld verdient hat, ist Sieger.

Vorbereitung

Die Kurstabelle und die Dividententabelle werden in die Mitte des Tisches gelegt. Die farblich passenden Kursanzeiger werden auf der Kurstabelle auf das Feld „0“ der jeweiligen Aktie gelegt. Je ein Dividentenanzeiger wird mit grünem Pfeil nach oben auf ein Feld 0 des Dividententableaus gelegt.

Geld und Schuldscheine werden in die Fächer der Bank sortiert und die 4 Aktien in die Fächer des Depots. Bank und Depot werden für alle Spieler gut erreichbar neben Kurs- und Dividententabelle gestellt.

Jeder Spieler nimmt sich 500 Euro Startkapital, ein Blatt vom Orderblock, einen Bleistift, 1 Ablagebank und 10 Geschwindigkeitschips mit einheitlicher Rückseite, die er in die Ablagebank steckt. Tipp: Die Geschwindigkeitschips sollten in zufälliger Reihenfolge in die Ablagebank gesteckt werden, um den Mitspielern keinen Hinweis zu geben, welchen Chip man spielt.

Der erfahrenste Broker verwaltet Bank und Depot.



Ablauf

Das Spiel verläuft über 10 Runden. Jede Runde besteht aus:

1. Orderphase und
2. Dividentenphase

1. Orderphase

In der Orderphase können die Spieler durch 1 Kauf- und/oder 1 Verkauforder Aktien kaufen bzw. verkaufen.

- a) Alle Spieler tragen gleichzeitig auf ihrem Orderschein ein, wie viele Aktien sie von einer AG kaufen bzw. verkaufen wollen. Es dürfen immer beliebig viele Aktien **einer** AG gekauft und **einer** anderen AG verkauft werden.
- b) Anschließend nimmt jeder Spieler einen Geschwindigkeitschip seiner Wahl aus der Kartonbank und legt ihn verdeckt vor sich ab.
- c) Hat jeder Spieler seine Order aufgeschrieben und seinen Geschwindigkeitschip gelegt, werden die Geschwindigkeitschips aufgedeckt. Der Spieler mit dem niedrigsten Wert der großen Zahl (1-10) beginnt mit dem Ausführen seiner Order, die restlichen Spieler folgen in aufsteigender Reihenfolge. Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit der niedrigeren kleinen Zahl (0-3) auf seinem Geschwindigkeitschip. Die ausgespielten Geschwindigkeitschips werden zurück in die Schachtel gelegt.



Ausführen der Order

Alle auf dem Orderschein eingetragenen Order **müssen** ausgeführt werden, die Reihenfolge von Verkauf- und Kauforder bestimmt der Spieler selber. Sollte ein Spieler nicht über genügend Geld verfügen, um seine Kauforder auszuführen, nimmt er sich so viele Schuldscheine, bis das Ausführen der Order möglich ist. Pro Schuldschein erhält der Spieler sofort 100 Euro von der Bank.

- **Bei einer Kauforder** setzt der aktive Spieler den Kurs der entsprechenden AG für jede zu kaufende Aktie um einen Schritt auf der Kurstabelle nach oben. Anschließend zahlt er für jede gekaufte Aktie den aktualisierten Preis an die Bank und nimmt sich die Aktien aus dem Depot. Sind nicht mehr genügend Aktien im Depot vorrätig, müssen alle noch vorhandenen Aktien gekauft werden.
- **Bei einer Verkauforder** setzt der aktive Spieler den Kurs der entsprechenden AG für jede zu verkaufende Aktie um einen Schritt auf der Kurstabelle nach unten. Anschließend bekommt er für jede verkaufte Aktie den aktualisierten Preis von der Bank und legt die Aktien zurück ins Depot.

Achtung! Fällt der Kurs durch eine Verkauforder auf das Feld „0“, müssen die Aktien dieser AG ins Depot zurückgelegt werden, ohne Geld dafür ausbezahlt zu bekommen.



Ziel

Es gilt rechtzeitig vielversprechende Aktien zu kaufen und diese zum besten Zeitpunkt wieder zu verkaufen. Gutes Timing und ein Hauch Glück sind entscheidend für den Erfolg. Wer am Ende das meiste Geld verdient hat, ist Sieger.

Vorbereitung

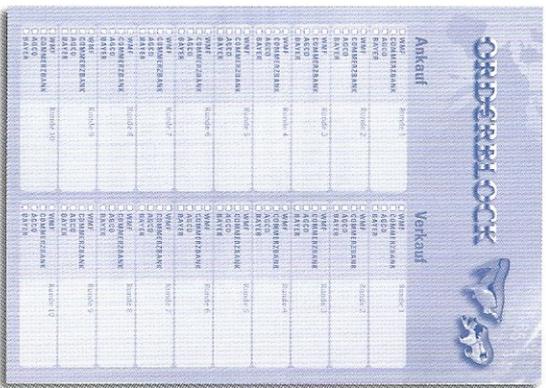
Die Kurstabelle und die Dividententabelle werden in die Mitte des Tisches gelegt. Die farblich passenden Kursanzeiger werden auf der Kurstabelle auf das Feld „0“ der jeweiligen Aktie gelegt. Je ein Dividendenanzeiger wird mit grünem Peil nach oben auf ein Feld 0 des Dividententables gelegt.

Geld und Schuldscheine werden in die Fächer der Bank sortiert und die 4 Aktien in die Fächer des Depots. Bank und Depot werden für alle Spieler gut erreichbar neben Kurs- und Dividententabelle gestellt.

Jeder Spieler nimmt sich 500 Euro Startkapital, ein Blatt vom Orderblock, einen Bleistift, 1 Ablagebank und 10 Geschwindigkeitschips mit einheitlicher Rückseite, die er in die Ablagebank steckt.

Tip: Die Geschwindigkeitschips sollten in zufälliger Reihenfolge in die Ablagebank gesteckt werden, um den Mitspielern keinen Hinweis zu geben, welchen Chip man spielt.

Der erfahrenste Broker verwaltet Bank und Depot.



b) Anschließend nimmt jeder Spieler einen Geschwindigkeitschip seiner Wahl aus der Kartonbank und legt ihn verdeckt vor sich ab.

c) Hat jeder Spieler seine Order aufgeschrieben und seinen Geschwindigkeitschip gelegt, werden die Geschwindigkeitschips aufgedeckt. Der Spieler mit dem niedrigsten Wert der großen Zahl (1-10) beginnt mit dem Ausführen seiner Order, die restlichen Spieler folgen in aufsteigender Reihenfolge. Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit der niedrigeren kleinen Zahl (0-3) auf seinem Geschwindigkeitschip. Die ausgespielten Geschwindigkeitschips werden zurück in die Schachtel gelegt.

Ausführen der Order

Alle auf dem Orderschein eingetragenen Order **müssen** ausgeführt werden, die Reihenfolge von Verkauf- und Kauforder bestimmt der Spieler selber. Sollte ein Spieler nicht über genügend Geld verfügen, um seine Kauforder auszuführen, nimmt er sich so viele Schuldscheine, bis das Ausführen der Order möglich ist. Pro Schuldschein erhält der Spieler sofort 100 Euro von der Bank.

• **Bei einer Kauforder** setzt der aktive Spieler den Kurs der entsprechenden AG für jede zu kaufende Aktie um einen Schritt auf der Kurstabelle nach oben. Anschließend zahlt er für jede gekaufte Aktie den aktualisierten Preis an die Bank und nimmt sich die Aktien aus dem Depot. Sind nicht mehr genügend Aktien im Depot vorrätig, müssen alle noch vorhandenen Aktien gekauft werden.

• **Bei einer Verkauforder** setzt der aktive Spieler den Kurs der entsprechenden AG für jede zu verkaufende Aktie um einen Schritt auf der Kurstabelle nach unten. Anschließend bekommt er für jede verkaufte Aktie den aktualisierten Preis von der Bank und legt die Aktien zurück ins Depot.

Achtung! Fällt der Kurs durch eine Verkauforder auf das Feld „0“, müssen die Aktien dieser AG ins Depot zurückgelegt werden, ohne Geld dafür ausbezahlt zu bekommen.



Haben alle Spieler ihre Order ausgeführt, folgt die Dividentenphase.

Dividendenphase

In der Dividendenphase erhalten die Spieler Dividendenausschüttungen für ihre Aktien.

a) Der Spieler mit dem niedrigsten Geschwindigkeitschip in der Orderphase wirft die vier Dividendenwürfel. Anschließend wird für jede AG das Ergebnis des farblich entsprechenden Würfels ausgewertet:



Das Geschäft der AG verläuft den Erwartungen entsprechend. Der Dividendenanzeiger wird um ein Feld in Pfeilrichtung versetzt. Zeigt der Pfeil mit der grünen Seite nach oben, wandert der Marker ein Feld weiter nach oben, zeigt er mit der roten Seite nach unten, wandert er ein Feld nach unten.

MF	50€	40€	30€	20€	10€	0€	!	X
COMMERZBANK	50€	40€	30€	20€	10€	0€	!	X
ASCO	50€	40€	30€	20€	10€	0€	!	X
BAYER	50€	40€	30€	20€	10€	0€	!	X

MF	50€	40€	30€	20€	10€	0€	!	X
COMMERZBANK	50€	40€	30€	20€	10€	0€	!	X
ASCO	50€	40€	30€	20€	10€	0€	!	X
BAYER	50€	40€	30€	20€	10€	0€	!	X

Krise

Ein Dividendenanzeiger auf dem Warnfeld (!) zeigt die Gefahr eines Kompletterlustes der Aktien dieser AG an. Wird ein Dividendenanzeiger auf das Krisenfeld (X) gezogen müssen alle Spieler alle Aktien dieser AG zurück ins Depot legen, ohne Geld ausbezahlt zu bekommen. Kurs- und Dividendenanzeiger werden auf die Startpositionen zurückgesetzt. Ab der nächsten Runde kann diese Aktie wieder normal gehandelt werden.



Die Tendenz der Geschäftserwartung ändert sich. Der Dividendenanzeiger der AG wird umgedreht. Zeigte bisher der grüne Pfeil nach oben, wird der Dividendenanzeiger umgedreht, sodass der rote Pfeil nun nach unten zeigt. Zeigte der rote Pfeil nach unten, wird der Dividendenanzeiger umgedreht, sodass der grüne Pfeil nach oben zeigt. Der Pappmarker bleibt dabei auf demselben Feld liegen.



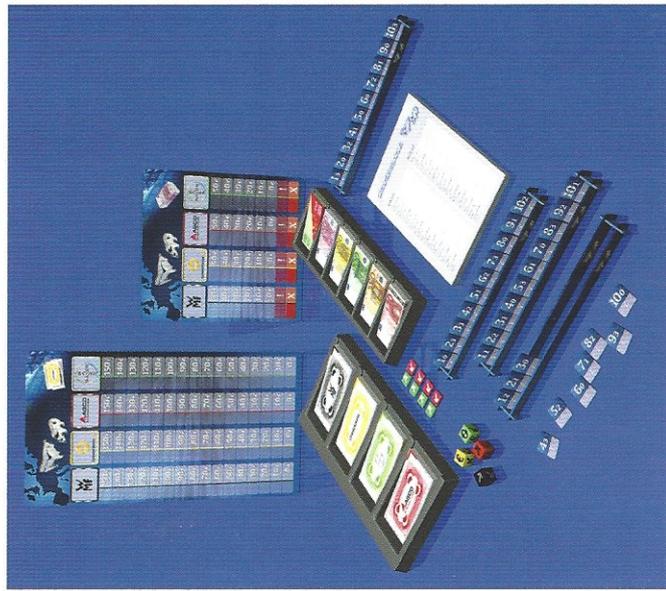
Den Aktionären der AG wird ein Übernahmeangebot in der Höhe des aktuellen Kurses auf der Kurstabelle unterbreitet, über das sie abstimmen.

b) Anschließend erfolgt die Dividendenausschüttung. Jeder Spieler erhält für jede Aktie, die er jetzt noch in seinem Besitz hat, entsprechend der aktuellen Position des Dividendenanzeigers Geld von der Bank. Auf den Start und den Gefährdungsfeldern erfolgt keine Dividendenausschüttung.

Nach der Dividendenausschüttung endet die Runde und die nächste Runde beginnt mit einer neuen Orderphase.

Spielende

Nach der Dividendenausschüttung in der zehnten Runde endet das Spiel. Aktien im Besitz der Spieler werden nicht gewertet! Alle Schuldscheine müssen mit 150 Euro getilgt werden. Wer danach das meiste Geld besitzt, ist Sieger.

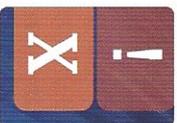


Simon Haas dankt für die zahlreichen Testpartien: Mareike Hans, Timo Leiter, Andreas Keller und allen anderen Testspielern

MF	50€	50€	50€	50€	50€
COMMERZBANK	40€	40€	40€	40€	40€
AGCO	30€	30€	30€	30€	30€
BAYER	20€	20€	20€	20€	20€
	10€	10€	10€	10€	10€
	0€	0€	0€	0€	0€
X	X	X	X	X	X

MF	50€	50€	50€	50€	50€
COMMERZBANK	40€	40€	40€	40€	40€
AGCO	30€	30€	30€	30€	30€
BAYER	20€	20€	20€	20€	20€
	10€	10€	10€	10€	10€
	0€	0€	0€	0€	0€
X	X	X	X	X	X

Krise
 Ein Dividendenanzeiger auf dem Warnfeld (!) zeigt die Gefahr eines kompletterverlustes der Aktien dieser AG an. Wird ein Dividendenanzeiger auf das Krisenfeld (X) gezogen müssen alle Spieler alle Aktien dieser AG zurück ins Depot legen, ohne Geld ausbezahlt zu bekommen. Kurs- und Dividendenanzeiger werden auf die Startpositionen zurückgesetzt. Ab der nächsten Runde kann diese Aktie wieder normal gehandelt werden.



Die Tendenz der Geschäftserwartung ändert sich. Der Dividendenanzeiger der AG wird umgedreht. Zeigte bisher der grüne Pfeil nach oben, wird der Dividendenanzeiger umgedreht, sodass der rote Pfeil nun nach unten zeigt. Zeigte der rote Pfeil nach unten, wird der Dividendenanzeiger umgedreht, sodass der grüne Pfeil nach oben zeigt. Der Papptablet bleibt dabei auf demselben Feld liegen.



Den Aktionären der AG wird ein Übernahmeangebot in der Höhe des aktuellen Kurses auf der Kurstabelle unterbreitet, über das sie abstimmen.

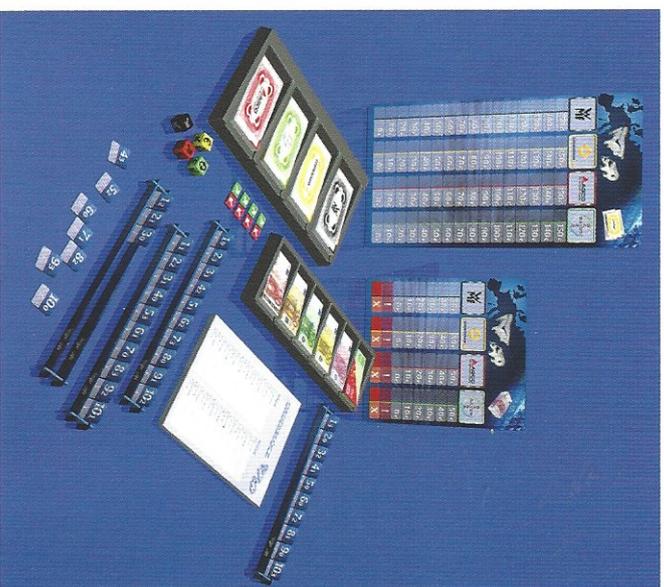
Abstimmung über ein Übernahmeangebot

Für jede Aktie dieser AG in seinem Besitz hat ein Spieler je 1 Stimme. Die Spieler müssen reinum sagen mit wie vielen Stimmen sie für oder gegen das Übernahmeangebot stimmen.

- Entscheidet sich die Mehrheit der Stimmen für die Übernahme, entfällt die Dividendenausschüttung für diese Aktie in dieser Runde. Stattdessen müssen die Besitzer alle Aktien dieser AG verkaufen. Sie erhalten pro Aktie den aktuellen Kurs von der Bank und legen ihre Aktien zurück ins Depot. Der Kurs bleibt also stabil und fällt nicht durch die Verkäufe!

Danach werden Kurs- und Dividendenanzeiger auf die Startpositionen zurückgesetzt.
 Ab der nächsten Runde kann diese Aktie wieder normal gehandelt werden.

- Bei Stimmengleichheit oder einer Mehrheit gegen die Übernahme ist das Übernahmeangebot abgelehnt. Der Dividendenanzeiger bleibt unverändert und es erfolgt eine normale Dividendenausschüttung.



Simon Haas dankt für die zahlreichen Testpartien:
 Mareike Hans, Timo Leiter,
 Andreas Keller und allen
 anderen Testspielern

Made in Germany
 © 2010 HUCH! & friends
 © n-tv 2010

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 D-89312 Günzburg
 www.huchandfriends.de

Autor: Simon Haas
 Grafik / Design: services3

