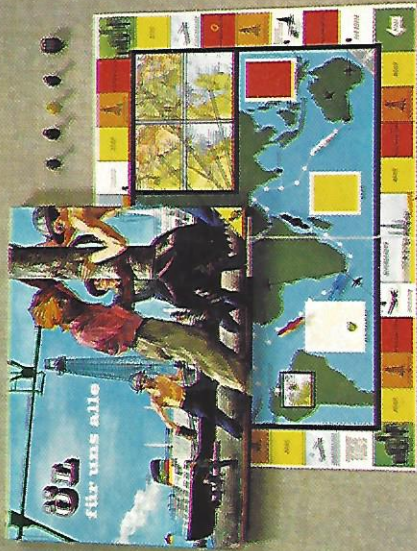


Ol für uns alle

Ravensburger Spiele Nr. 11.006

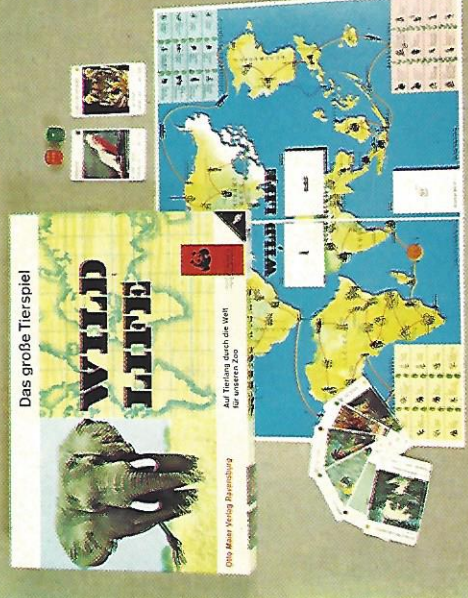


Bei diesem spannenden Wirtschaftsspiel kann jeder einmal ins internationale Ölgeschäft einsteigen. Wer Glück hat und überlegen spielt, bringt es bald zum reichen Oligarchen, der Tanker, ergiebige Ölfelder, Aktien- und Barvermögen scheidet. Auf einem vorgeplanten Zählbrett kann man den Stand der Bohrungen ablesen. Alle Vorgänge und Preise entsprechen der Wirklichkeit.

Wild Life

Das große Tierspiel

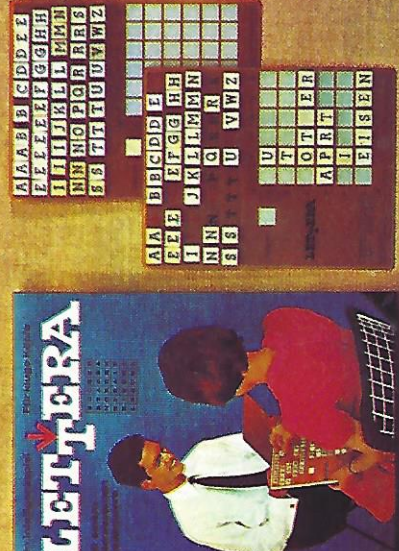
Ravensburger Spiele Nr. 11.157



Wild Life, das große Tierspiel, lädt ein zur spannenden Safari in Busch und Wald. Die Spieler reisen auf Tierfang um die Welt und fangen oder kaufen Tiere für ihren Privat-zoo, die sie auch noch transportieren und verpflegen müssen. Dabei lernen sie viele Tiere in wunderbaren Farbfotos und interessanten Beschreibungen kennen. Wild Life wird empfohlen durch die „Aktion Natur in Gefahr“ des internationalen World Wildlife Fund.

Lettera

Ravensburger Spiele Nr. 15.506



Jeder Spieler besitzt eine stabile Legetafel, die nach wechselseitiger Buchstabenwahl diagonal, vertikal und horizontal mit Buchstaben zu belegen ist, so daß sich daraus Wörter ergeben. Der hohe Spannungszweig besteht darin, daß alle ausgeklügelten Wortkombinationen vom Spielpartner immer wieder durchkreuzt werden. Lettera ist auch ein sehr interessantes Buchstabenwettbewerbspiel. Im großen Lettera-Wettbewerbs winken viele Preise.

Das Börsenspiel Il gioco della Borsa Le Jeu de la Bourse Het beursspel

Otto Maier Verlag Ravensburg

Tuesday, Jan. 31,

LONDON

A. A. C.	333s 9d	Monsanto	14s 7d
Ass. Elec.	36s 3d	Mount Isa	32s 9d
Babcock	29s 6d	Philips	82s 6d
Blyvoor	23s 3d	Rank Mines	76s 10 1/2d
Borax	20s 1d	Rand 'A'	30s
Bowater	47s 9d	RioKanga	31s
B. A. T. S.	77s 10d	A. T. Z.	37s
B. M. H.	10s 10d	R. S. T.	67s 3d
Brit. Pol.	65s 9d	Rolls Royce	48s
British Oil	65s 9d	Roolees	4s
Chert. Cons.	22s 10 1/2d	Sneli	37s 7d
Cons. Gold	107s 6d	Steel Wales	23s 9d
Courtauld	18s 7d	Stewarts	30s
Dagbladet	4s 3d	Summers	29s 10d
De Beers	237s 6d	Tanks	11s 6d
Distillers	18s 7d	Tubes	53s 6d
Dunlop	27s 7d	Ulframor	19s
E. M. I. Auto	10s 7d	Union Corp.	31s 6d
F. S. G.	106s 3d	United Steel	28s 10d
Glyn Elec.	48s 1d	Vickers	23s 1d
Glovo	38s 7d	W. Drie	133s 6d
G. K. S.	42s 6d	W. Hold	160s
Hawker	38s 4d	W. Reerts	31s 4d
Hoover	38s 9d	Woolworth	17s 6d
Hudson Bay	10s 9d	Zam Ang	46s 6d
I. M. P. S.	9s 6d	30 MONDS	60s 1/2d
Int. Dist.	13s 4d	Trans 78/88	60s 5/16
Markts	32s 7d	2 1/2 Consols	90
Metal Box	41s 3d	Financing	95 1/4
		Genm. Fin. 1924	96 1/2
		2 1/2 Int. B.	69 7/8
		War Loan	53 11/16

AMSTERDAM

Amst. Rubber	63 1/2	Algem. Bank N	266
Billion	459	Neth. Sh. U.	130 3/4
Deli Maats	62.50	Philips Guild	84.70
Fokker	313 1/2	Royal Dutch	129.35
Holl.-Am-Line	102	Unilever Guild	95.50
Hoogovens	285	Van Ommeren	168 1/2
Kon. Zout Keltj	510	K. L. M. Fl.	430

BRUSSELS

Arbed	2,060	Petratina	1,542
Assur Gen	14,500	Phabo	1,230
Electrobel	4,280	Sidra	7,716
Ford Belgium	5,400	Sofina	7,550
Hoboken	3,210	Union Miniere	564

FRANKFURT

A. E. G.	361	Mannesmann	119
Badische Anl.	198	Metal Gescht	489
Bayr. Motoren	261 1/2	Rhein Stahl	94
Commerzbank	404	Rhein Westph	406
Cont. Burgh	230 1/2	Schering	440
Daimler Benz	432	Siemens & H	193.70
Deutsche Bank	220	Suddeut. Zucker	371
Dresdner Bank	193	Thyssen Huelt	128
Farben Bayer	130.90	Volkswagen	315
Farben Liquids	3,151	Wolfs	168 1/2
Hochst. Farb	194		

MILAN

Assicurazione	103,700	Magneti Mpf	1,088
Edison	2,793	Mira Lanza	37,200
Ercote Marelli	633.50	Montecatini	1,607
Fit	2,798	Oliveretti Pf	3,336

PARIS

Air Liquide	336	Berliet	140
Banq. de Paris	206.80	C. G. F.	127.50
Beghin	212	Cred. Lyonnais	26.40
Citroen	137.30	C. S. F.	125.50
C. G. E.	415	Kuhlmann	175
Esso Standard	205.20	Peugeot	121
Franc Petroles	158.90	Sinca Ind.	151
Machines Bull	89.50	Soc. Generale	26.80
Michelin	725	Thomson Brandt	92.90
Ornatum Petr.	135	Sud-Aviation	202
Pechiney	203	I. B. M. France	193.30
Radioelectricite	200	Young 4 1/2 p.c.	190
Rhone Poulenc	268.80	Canadian Pacif	276.50
St. Gobain	139.10	Infer Nickel	430.20
Schneider	170	De Beers Sico	165
Comp. Bocarair	512	Imperial Oil	270.50
Suez	365	Mobil Oil	228
Ugine	175	RioKanga	21,37
Pathe Marconi	unq	Rio Tinto	25
VHFL	315	Royal Dutch	315
Paris Rhone	374	Shell Trans. S	315
Printemps	162.50	Westinghouse	217

ZURICH

Aluminium	5,260	Schwz	2,680
Brown Boveri	1,560	Sole	4,630
Ciba	2,200	St. Gallen	1,720
Electrowatt	1,720	Union	1,710
Fischer	1,710		
Masch Oerlikon	1,710		
Mil. Colson	1,710		
Nestle Bern	1,710		



Das Börsenspiel

Ein neues Wirtschaftsspiel für 2 - 6 Personen ab 12 Jahren.

Inhalt: 160 Aktien, 68 Aktionskarten, 4 Markierungsfingerringe, Spielgeld, Spielplan.

Ravensburger Spiele Nr. 14.215

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 Markierungsfingerringe der vier Aktiengesellschaften werden auf das Feld 100 gesetzt. Dies ist zu Beginn der Nennwert der einzelnen Aktie.
3. Jeder Spieler erhält 300 Mark. Das übrige Geld wird sortiert, alle Aktien werden auf dem Spielplan geordnet.
4. Die „Aktionskarten“ werden in drei Häufchen getrennt: 100-Karten, 2 x oder $\frac{1}{2}$ 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 2x oder 1/2 Karten
- 5 50- und 60-Karten

Somit hat jeder Spieler insgesamt zehn Karten, die man 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.

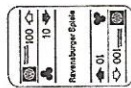
1 Punkt: Man kann selbst entscheiden, welcher Kurs verändert werden soll. Man darf jedoch nicht die AG wählen, die auf der Karte steht.

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.

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

Wenn die Aktionskarten ausgeteilt sind, nimmt man seine Karten auf und ordnet sie. Jede AG hat ihre Farbe. Man 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 auf die vorgedruckten Felder des Spielplanes gelegt. Aktien können nur von den Aktienpaketen auf dem Spielplan 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 Markierungsfiguren 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. Dividenden (siehe „Kurstabelle“) dürfen jedoch sofort ausbezahlt 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 Dividende 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.

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 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, 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 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. Jedemal, 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 Dividende 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 Markierungsfigur 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.

Die Benutzung der Marken „VW im Kreis“, „BP“, „KLM“ und „Hoechst“ erfolgt mit freundlicher Genehmigung der betreffenden Firmen.

Jl gioco della borsa

Un nuovo gioco, per 2 sino a 6 persone, di età di oltre 12 anni. Contenuto: 160 azioni, 68 «carte azionarie», 4 pedine denaro per il gioco, piano per il gioco.

Introduzione

Questo interessante gioco rispecchia — in forma semplificata — la vita ed il funzionamento di una Borsa. Le fluttuazioni dei prezzi di listino indurranno gli accorti giocatori a proficui investimenti. — Le fluttuazioni in rialzo e ribasso determineranno variazioni, in più od in meno del patrimonio di ogni singolo azionista.

Ogni partecipante riceverà alcune «carte azionarie» che serviranno a far mettere in moto il listino di borsa. Ai partecipanti sarà distribuito anche del denaro che servirà per l'acquisto di azioni. Tutte le volte che sarà giocata una «carta azionaria» cambieranno i prezzi di listino. A turno i concorrenti comprenderanno e venderanno azioni. Contemporaneamente giocheranno le carte azionarie. Scopo del gioco è di aumentare al massimo il proprio patrimonio e di far diminuire quello degli altri partecipanti. Vincitore sarà infatti colui che, dopo aver giocata la sua ultima «carta azionaria», possiederà il più forte capitale in azioni e denaro liquido.

Preparativi

1. Uno dei presenti — che potrà anche partecipare alla partita — fungerà da capo gioco ed amministrerà denaro e «carte azionarie».
2. Le pedine delle 4 Società azionarie saranno collocate sul campo 100. All'inizio sarà questo il valore nominale di ogni azione.
3. Ogni giocatore riceverà 300 unità di denaro. — Il denaro rimanente sarà accantonato. — Tutte le azioni saranno disposte sul piano di gioco.
4. Le «carte azionarie» saranno divise in tre mucchietti: da 100 = carte per raddoppio e da 50 e 60.