

VERMÖGENSBILDUNG



Um was es geht:

Jeder Spieler versucht, aus seinem Anfangskapital ein möglichst großes Vermögen zu machen — durch geschicktes Anlegen in Hausbesitz, Pfandbriefen, Aktien.

Drei Tabellen auf dem Spielplan zeigen den jeweiligen Wert („Kurs“) der Aktien an, eine vierte den Preis für ein Haus.

Die Aktienkurse können durch Einsatz von Kurskarten steigen oder fallen.

Weitere Ereignisse kommen durch Würfeln ins Spiel. Dabei wird nur eine einzige Ereignisfigur auf der Spielfeldumrundung gesetzt. Es hat also nicht jeder Spieler seine eigene Figur.

Wer an die Reihe kommt, muß jedesmal

1. eine Kurskarte nehmen und ausspielen oder für später aufsparen.
2. würfeln, die Ereignisfigur entsprechend vorsetzen und ausführen, was auf dem betreffenden Feld geschrieben steht.
3. entscheiden, ob er etwas kaufen oder verkaufen möchte. (Haus, Pfandbriefe, Aktien.)

Jede Spielfeldumrundung gilt als ein Jahr. Man kann beliebig viele Jahresrunden spielen. So oft

- die Ereignisfigur das rote Feld „Jahresende“ besetzt oder überschreitet, wird das Spiel kurz unterbrochen. Jeder Spieler läßt sich dann von der Bank Mieterträge, Pfandbriefzinsen und Aktiendividenden ausbezahlen.

Vor Spielbeginn:

Ein Spieler wird Spielleiter. Er verwaltet das Geld der Bank und gibt die Hauskarten, Pfandbriefe und Aktien aus.

Jeder erhält 50000 DM Anfangskapital.

Kurskarten mischen und als verdeckten Stoß auf den Spielplan legen.

Die Markierungsfiguren für die: Aktienkurse und Baupreise stehen auf Stufe 0.

Wenn Sie an der Reihe sind:

1. Nehmen Sie die oberste Karte vom verdeckten Kurskarten-Stapel. Sie können nun entweder diese Karte für später in Reserve behalten und diesmal keine Kurskarte setzen, oder eine Ihrer Kurskarten ausspielen. Damit verändern Sie den Kurs einer Aktie. Versetzen Sie einfach die Markierungsfigur auf der entsprechenden Tabelle.

Ausnahme: die Vetokarten. Eine Vetokarte dürfen Sie jederzeit außer der Reihe setzen. Sie machen dadurch die unmittelbar zuvor ausgespielte Kurskarte unwirksam: Die vom Gegner beabsichtigte Aktienkursänderung unterbleibt.

Wenn der Kurskartenstapel aufgebraucht ist: Offenen Ablegestoß neu mischen und wieder verdeckt auslegen!

2. Nun würfeln Sie mit zwei Würfeln. Sie dürfen auswählen, welche der beiden Zahlen gelten soll. Setzen Sie die große Figur vor auf das gewählte Ereignisfeld. Führen Sie dessen Anweisung aus,
 - z. B. Geld von der Bank kassieren (Starthilfe, Steuerrückzahlung, usw.) oder an die Bank zahlen (Bußgeld, usw.)
 - , Geld von den Mitspielern einziehen bzw. an diese zahlen. Insgesamt 800 DM. Die Verteilung bestimmen Sie.
 - Baupreise bzw. Aktienkurse verändern: Markierungsfiguren versetzen.Beachten Sie: Gegen solche Spielfeldzüge gelten Vetokarten nicht!

Dazu noch eine wichtige Kurskarten-Regel:

Man darf nie mehr als 5 Kurskarten besitzen. Wer bereits fünf hat, darf keine weiteren aufnehmen.

3. Erst nach Ihrem Spielfeldzug dürfen Sie kaufen oder verkaufen:

Häuser: Die Vermögensanlage mit dem sicheren Wertzuwachs

Kaufen: Ein Haus wird fast immer mit Hypothek gekauft und kann dann Schritt für Schritt abbezahlt werden. Höchste Hypothek: 160000DM. Sie zahlen also an die Bank nur die Differenz zwischen der Hypothek und dem jeweils markierten Baupreis.

Abzahlen: Es gibt fünf Beleihungsstufen:

belastet mit 160000 DM Hypothek = schwarze Hauskarte

belastet mit 120000 DM Hypothek = rote Hauskarte

belastet mit 80000 DM Hypothek = rotbraune Hauskarte

belastet mit 40000DM Hypothek = gelbbraune Hauskarte

Haus schuldenfrei = weiße Hauskarte

Sie zahlen 40000 DM an die Bank und tauschen Ihre Hauskarte gegen die nächstniedrige ein.

Zuschuß: Den Zuschuß auf dem roten Eckfeld „Jetzt bauen“ erhalten Sie nur, wenn Sie sofort ein Haus kaufen oder abzahlen; andernfalls verfällt er. Statt Bargeld können Sie Pfandbriefe zum Nennwert oder Aktien zum derzeitigen Kurswert in Zahlung geben.

Einnahmen: Nach jeder Runde bei Jahresende. Der Betrag richtet sich nach der Belastung:
schuldenfrei bis 80000 DM Hypothek: siehe Hauskarte
120000DM Hypothek: Hypothekenzins und Mieteinnahme sind gleich. Der Spieler erhält kein Geld.
160000DM Hypothek: Zinsaufwand höher als Mietertrag. Der Spieler muß 3600DM zuzahlen.

Verkaufen: Jederzeit wenn Sie an der Reihe sind. Ausbezahlt wird von der Bank selbstverständlich nur die Differenz zwischen Verkaufswert und Hypothekenschuld.

Pfandbriefe: Kein Wertzuwachs, aber auch kein Risiko. Regelmäßige Zinseinnahmen.

Kaufen: Zum Nennwert von 5000 DM je Stück, jedoch immer nur im ersten Halbjahr (s. Spielplan) und höchstens drei Stück auf einmal.

Einnahmen: Nach jeder Runde bei Jahresende von der Bank 8% Zinsen — das sind pro Pfandbrief 400 DM.

Verkaufen: Ebenfalls zum Nennwert 5000DM, jedoch während des ganzen Jahres und in beliebiger Anzahl.

Aktien: Aussicht auf hohe Spekulationsgewinne — aber auch Verlustrisiko.

Unterschiedlich starke Gewinn- und Verlustmöglichkeiten bei den drei Unternehmen DEE-Werke, MOT-AG, ELAG.

Kaufen: Man darf Aktien in beliebiger Anzahl besitzen — aber von jedem Unternehmen höchstens 3 Stück auf einmal kaufen.

Kaufpreis: siehe Kurstabelle.

Einnahmen: .Hauptsächlich Kursgewinne durch laufenden geschickten An- und Verkauf der Aktien.

Verkaufen: Ebenfalls höchstens 3 Aktien jedes Unternehmens auf einmal.

Verkaufspreis: siehe Kurstabelle.

Verlust: Sinkt der Kurs von MOTAG unter 800, so müssen alle Spieler ihre sämtlichen MOTAG-Aktien an die Bank zurückgeben.

Pro Aktie 700 DM Abfindung.

Bei ELAG sogar Totalverlust, wenn der Kurs unter 200 fällt. Alle Spieler geben ihre ELAG-Aktien ohne Gegenwert an die Bank zurück.

In beiden Fällen kommt anschließend die Markierungsfigur auf Stufe 0. (Kurs 3000).

Höchstkurs: Wenn eine Aktie die Stufe +15 erreicht hat, können zwar weitere steigende Kurskarten und Ereignisse gespielt werden. Die Markierungsfigur bleibt aber auf +15 stehen. Ebenso kann die DEE-Aktie nicht unter $-15 = 1500$ DM fallen.

Zwei Tips: Halten Sie Ihre Aktien verdeckt, damit die Mitspieler nicht das Vermögen einsehen können. Aktien mit Dividendenanspruch müssen Sie allerdings zur Jahresabrechnung vorweisen.

Kaufen Sie nicht mit zu geringen Geldreserven ein Haus. Schaffen Sie lieber erst durch Kursgewinne, Pfandbriefzinsen usw. ein finanzielles Polster — auch wenn Sie erst auf einer höheren Baupreisstufe zum Zuge kommen.

Geschicklichkeit, Spaß an Spekulationen, vernünftige Planung — aber auch ein Portion Glück — entscheiden das Spiel.

Und wenn Sie Vermögensbildung besonders wirklichkeitsnah spielen wollen:

Vermögensbildung von klein auf

Das Spiel beginnt mit einem Anfangskapital von nur 6000 DM je Spieler.

Es wird aber angenommen, daß jeder 200 DM monatlich (also 2400 DM jährlich) an neuen Ersparnissen seiner Vermögensbildung zuführt.

Die Regeln sind dieselben wie beim Spiel mit 50000 DM Startkapital — mit zwei Ausnahmen:

1. Die Baupreismarkierungs-Figur wird erst dann auf Stufe 0 eingesetzt, wenn der erste Spieler ein Haus zu 200000 DM abzüglich Hypothek erworben hat. Vorher bleiben Züge auf die Ereignisfelder „Baupreise +1/+2“ einfach wirkungslos.
2. Zusätzlich zu den auf dem Startfeld vermerkten Beträgen erhält bei jeder Jahresabrechnung jeder Spieler 2400 DM „eigene Ersparnisse“ aus der Spielkasse.