

## Das Warenterminspiel

für 2 - 6 Spieler  
ab 12 Jahren

### Die Warenterminbörse

Die Entwicklung der heute reibungslos und schnell funktionierenden Warenbörsen reicht bis in das ausgehende Mittelalter zurück. Im letzten Jahrhundert entwickelte sich dann aus der Vielzahl der Märkte eine Reihe von Zentren, an denen ein weltweit koordinierter Terminhandel mit Waren und Rohstoffen in genormten Quantitäten und Qualitäten stattfindet. Diese Warenbörsen organisierten sich ähnlich wie die Effektenbörsen und stehen durchweg unter strenger, staatlicher Kontrolle.

Die Grundlage aller Spekulationen am Warenterminmarkt bildet der 'long' bzw. 'short' Kontrakt bestimmter Waren. Diese Kontrakte werden von börsenzugelassenen Händlern (Brokern) im Auftrag von Spekulanten erworben und treuhänderisch verwaltet. Der Spekulant muß nun nicht den Gesamtpreis des gekauften Kontrakts zahlen, sondern beim Broker nur eine Sicherheitsleistung (margin) von etwa 10% hinterlegen. Da der Gewinn jedoch nicht von diesen 10% sondern von 100% des Kontraktwertes berechnet wird, können hier im Verhältnis zu anderen Spekulationsformen außerordentlich hohe Gewinne erzielt werden.

Beim Erwerb eines Terminkontraktes muß der Käufer sich entscheiden, ob es sich um einen 'long' oder einen 'short' Kontrakt handeln soll.

Beim 'long' erwirbt er einen Kontrakt in der Hoffnung, daß der Kurs steigen wird, um ihn später zu verkaufen. Der Gewinn liegt in der Differenz zwischen An- und Verkaufspreis. Er verliert wenn der Preis fällt.

Beim 'short' spekuliert man auf fallende Preise. Mit dem Eindeckungskauf will man dann solange warten, bis die Preise tatsächlich gefallen sind. Aus der Differenz zwischen Einstieg und Ausstieg erhofft man sich in diesem Falle wiederum einen Gewinn. Falls die Erwartung falsch war, die Preise also in Wirklichkeit gestiegen sind, treten Verluste ein.

### Spielausstattung

1 Spielplan, 2 Würfel, Spielgeld, 44 actions-cards, 16 day-trade-cards, 84 Kursveränderungskarten, Spielchips (in 6 versch. Farben jeweils 15 Einzelchips und 3 Fünferchips).

### Spieleinführung

Dieses Spiel ist in wirklichkeitsnaher Form nach den Vorgängen an den Warenterminbörsen aufgebaut. Hier ist der entscheidende Unterschied zur Aktienbörse das man sowohl bei steigenden als auch bei fallenden Kursen Gewinne machen kann.

Jeder Spieler erhält Kursveränderungskarten mit denen er die Börsenkurse in Bewegung setzen kann. Zusätzlich verändern sich die Kurse durch würfeln und die actions-cards. Die Spieler versuchen während des Spieles durch gewinnträchtiges, schnelles Kaufen und Verkaufen von Kontrakten ihr Vermögen zu vermehren. Wer am Ende des Spiels das größte Kapital erwirtschaftet hat ist Gewinner.

# Spielvorbereitung

Das Spielgeld wird auf der Bankleiste (aus Verp. Einsatz einsortiert. Ein Spieler übernimmt die Bank und verteilt an jeden Spieler 10.000 \$.

Die Spielkarten werden nach Farben sortiert und wie folgt verteilt:

Die day-trads-cards (violett) werden vom Bankhalter verwaltet und auf der Bankleiste abgelegt.

Die actions-cards (orange) werden gemischt, in drei Häufchen aufgeteilt und auf dem Spielplan **verdeckt** auf

die vorgesehenen Felder ausgelegt.

Die Kursveränderungskarten (gelb, rot, blau, grün) werden nach Farben getrennt gemischt und verdeckt verteilt. Jeder Spieler erhält:

- 4 gelbe Karten
- 3 rote Karten
- 2 blaue Karten
- 1 grüne Karte

Diese Karten werden **verdeckt** gehalten. Die restlichen Karten kommen aus dem Spiel.

Die Spiel-Chips werden wie folgt verteilt:

Mit den weißen Chips werden die Kurse der einzelnen Waren auf den Kurstabellen markiert.

Von den farbigen Chips (gelb, rot, blau, grün, orange, violett) sucht sich jeder Spieler eine Farbe aus und erhält alle Chips dieser Farbe als Kontrakt-Chips.

## Grundsätzliches

Der Spielplan stellt mit seinen 6 verschiedenen Waren (wheat, copper, sugar, soja, gold und coffee) einen Ausschnitt des Warenangebots an den Warenterminbörsen dar.

Die Waren auf dem Spielplan sind in drei Gruppen aufgeteilt:

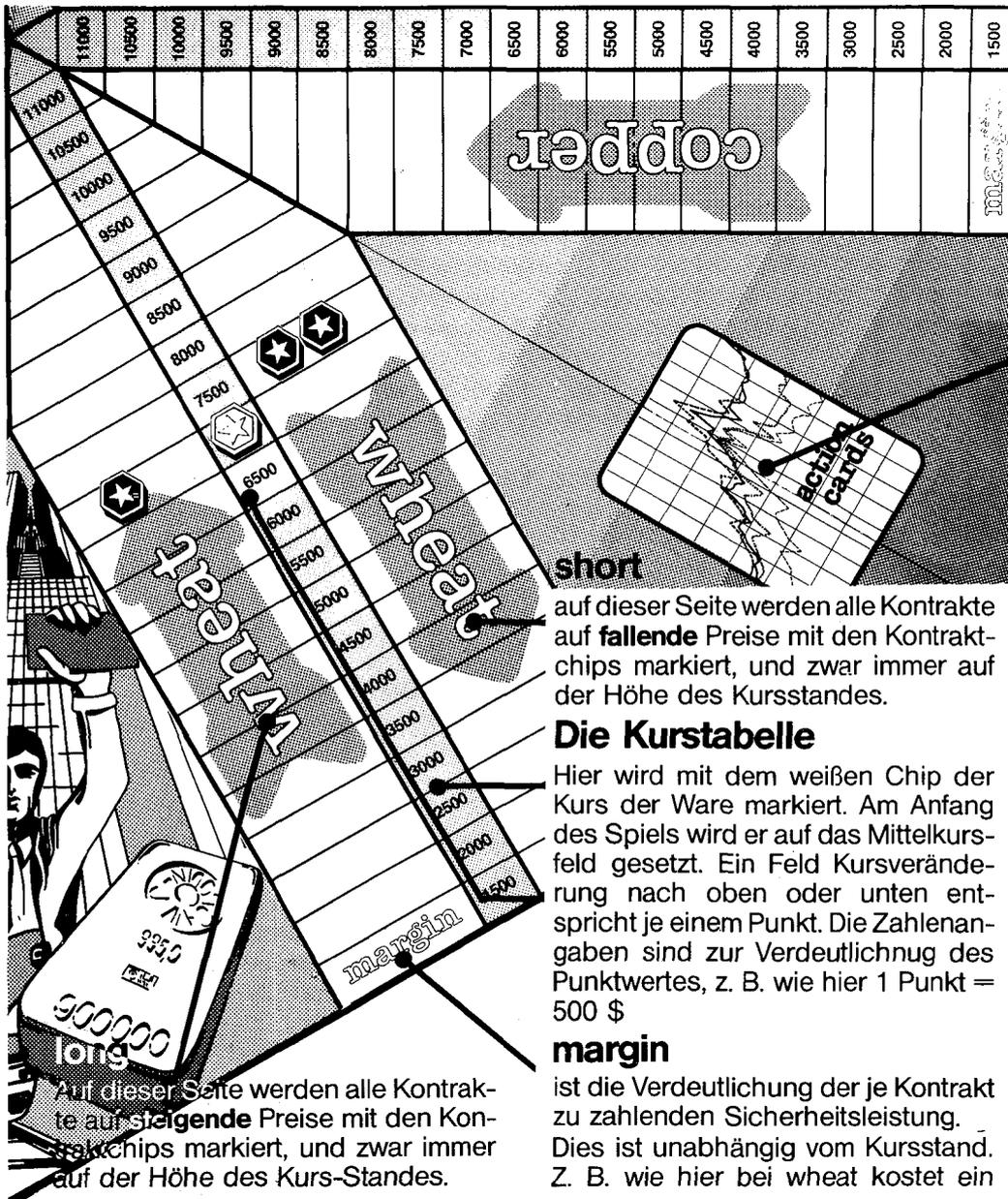
**Niedrigspekulativ — wheat und copper — Punktwert 500 \$**

**Mittelspekulativ — sugar und soja - Punktwert 1.000 \$**

**Hochspekulativ - gold und coffee - Punktwert 2.000 \$**

Jeder Spieler kann immer wenn er an der Reihe ist Kontrakte in jeder beliebigen Ware und Kursrichtung (long oder short) kaufen, soviel wie er Kontrakt-Chips und entsprechendes Geld für die Sicherheitsleistungen zur Verfügung hat. Dies gilt auch, wenn auf dem selben Feld ein anderer Spieler schon Kontrakte erworben hat.

Da die Sicherheitsleistung, das margin, bei allen Waren jeweils für einen Kontrakt den dreifachen Punktwert beträgt, sollte man mit seinem Anfangskapital von 10.000 \$ vorsichtig haushalten.



## day-trade-card

Day-trade-cards erhält man durch würfeln. Eingesetzt werden sie um größere Kursgewinne vorzeitig abzurechnen bzw. größerem Kursverlust zuvorzukommen.

Diese Karte berechtigt zum Verkauf (nicht zum Ankauf!) von Kontrakten während einer Spielrunde. Dies geschieht durch den Zuruf von 'Stop! Day trade!' und zwar dann, wenn ein anderer Spieler die Würfel an den nächsten weitergeben will. Jede day-trade-card gilt nur für **einen** day-trade und ist dann an die Bank zurückzugeben.

## Die Kontrakt-Chips

Mit den Kontrakt-Chips markiert jeder Spieler mit seiner Farbe auf der Höhe des bestehenden Kurses die von ihm erworbenen Kontrakte auf dem Spielplan. (Siehe Abb. Spielplan).

Die dünnen Chips entsprechen je einem Kontrakt. Die dicken Chips entsprechen je fünf Kontrakten. Die Chips sind so gearbeitet, das man sie auch übereinander stapeln kann.



= 1 Kontrakt



= 5 Kontrakte

### short

auf dieser Seite werden alle Kontrakte auf **fallende** Preise mit den Kontraktchips markiert, und zwar immer auf der Höhe des Kursstandes.

### Die Kurstabelle

Hier wird mit dem weißen Chip der Kurs der Ware markiert. Am Anfang des Spiels wird er auf das Mittelkursfeld gesetzt. Ein Feld Kursveränderung nach oben oder unten entspricht je einem Punkt. Die Zahlenangaben sind zur Verdeutlichung des Punktwertes, z. B. wie hier 1 Punkt = 500 \$

### margin

ist die Verdeutlichung der je Kontrakt zu zahlenden Sicherheitsleistung. Dies ist unabhängig vom Kursstand. Z. B. wie hier bei wheat kostet ein

Kontrakt 1.500 \$ margin ( bei soja + sugar 3.000 \$, bei gold + coffee 6.000 \$). Diese Sicherheitsleistung wird an die Bank gezahlt.

Auf dieser Seite werden alle Kontrakte auf **steigende** Preise mit den Kontraktchips markiert, und zwar immer auf der Höhe des Kursstandes.

## Und noch ein paar besondere Hinweise:

Wenn der Kurs in einer Ware über die Kurstabelle nach oben oder nach unten hinausgeht werden **alle** in dieser Ware eingegangenen Kontrakte aller Spieler abgerechnet. Gewinne werden ausbezahlt, Verluste müssen nachgezahlt werden. Danach wird der Kursmarkierungschip wieder wie zu Beginn des Spiels auf das Mittelkursfeld gesetzt.

Bei den action-cards befindet sich eine Karte mit der Angabe: Spielende. Diese kann mit allgemeinem Einverständnis auch aus dem Spiel genommen werden oder als Spielvariation von dem Spieler der sie gezogen hat mit 10.000 \$ annulliert werden.

## Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer zuerst mit dem grünen Würfel 'day trade' würfelt erhält eine day-trade-card und beginnt mit dem Spiel.

Man geht nacheinander wie folgt vor:

1. Man **kann** Kontrakte kaufen oder verkaufen. Dies orientiert man an den erhaltenen Kursveränderungskarten und am Kauf- bzw. Verkaufsverhalten der Mitspieler. Kauft man Kontrakte werden diese mit den Kontrakt-Chips auf dem Spielplan markiert und man zahlt das entsprechende margin an die Bank. Verkauft man Kontrakte, werden diese von der Bank abgerechnet, die entsprechenden Kontrakt-Chips wieder vom Spielplan genommen und gehen zurück an den Spieler.

2. Man **muß** eine Kursveränderungskarte ausspielen. Die Kursmarkierungschips werden entsprechend versetzt.

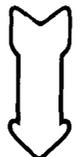
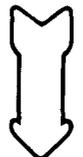
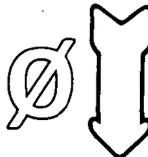
3. Man **muß** mit beiden Würfeln würfeln. Die auf den Würfeln oben erscheinenden Angaben werden durchgeführt.

Danach werden die Würfel an den nächsten Spieler weitergegeben. Das Spiel geht über 10 Runden.

Achtung: In der letzten Runde ist kein Ankauf von Kontrakten mehr möglich.

## Die Kursveränderungskarten

Durch Ausspielen der Kursveränderungskarten werden die Kurse der Waren steigend und fallend beeinflusst. Zum Beispiel: beim Ausspielen der abgebildeten Karten bedeutet

 <b>gold</b>	 <b>gold</b>	 <b>gold</b>	 <b>gold</b>
<b>soja</b> <b>coffee</b> 	<b>coffee</b> 	<b>all others</b> 	

Der gold-Kurs steigt um 2 Punkte, soja und coffee fällt um je 1 Punkt.

Der gold-Kurs steigt um 2 Punkte, der coffee-Kurs fällt um 3 Punkte.

Der gold-Kurs steigt um 2 Punkte, **alle** anderen Kurse fallen um 2 Punkte.

**Nur** der gold-Kurs steigt um 4 Punkte. Alle anderen Kurse bleiben unberührt.

## Die Würfel

Der rote Würfel ist der Warenwürfel. Auf ihm sind die 6 verschiedenen Waren abgedruckt.



Der grüne Würfel ist der Situationswürfel. Die Angaben darauf bedeuten: action-card = Ziehe eine action-card. Führe die Angaben darauf durch und lege sie wieder unter den Stapel. Ist kein Bezug zu der gewürfelten Ware angegeben, bleibt der Warenwürfel unbeachtet.

day-trade = Du erhältst eine day-trade-card. Der Warenwürfel bleibt unbeachtet.

limit up = Der Kurs der Ware die auf dem Warenwürfel oben ist **steigt** um 2 Punkte.

limit down = Der Kurs der Ware die auf dem Warenwürfel oben ist **fällt** um 2 Punkte.

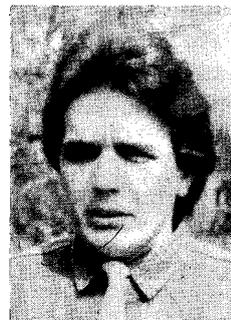
## Gewinn- bzw. Verlustabrechnung der Kontrakte

Kauft ein Spieler z. B. 2 Kontrakte wheat bei einem Kursstand von 3000 auf 'long', d. h. auf steigenden Kurs, und verkauft diese Kontrakte wieder beim Kursstand von 6000, so errechnet sich sein Gewinn wie folgt:

von 3000 bis 6000 = 6 Punkte (1 wheat-Punkt = 500 \$) = 3.000 • mal 2 Kontrakte = 6.000 \$ plus margin von 3.000 \$ = gesamt 9.000 \$ die er von der Bank ausgezahlt bekommt.

Kauft ein Spieler z. B. 3 Kontrakte soja bei einem Kursstand von 8000 auf 'long', also auf steigenden Kurs, der Kurs fällt aber und er verkauft wieder bei 6000, so errechnet sich sein Verlust wie folgt: von 8000 bis 6000 = 2 Punkte (1 soja-Punkt = 1000 \$) = 2.000 \$ mal 3 Kontrakte = 6.000 Verlust abgezogen von dem geleisteten margin von 9.000 \$ = 3.000 \$. Er erhält also von der Bank trotz Verlust 3.000 \$ zurück.

Kauft ein Spieler z. B. 1 Kontrakt gold bei einem Kursstand von 20000 auf 'short', also auf fallenden Kurs, der Kurs steigt aber und er verkauft wieder bei 30000, so errechnet sich sein Verlust wie folgt: von 20000 bis 30000 = 5 Punkte (1 Gold-Punkt = 2000 \$) = 10.000 \$ mal 1 Kontrakt = 10.000 \$ Verlust. Davon abgezogen das eingezahlte margin von 6.000 \$ bleibt immer noch ein Verlust von 4.000 \$. Dieser ist an die Bank einzuzahlen.



## Liebe long short Spieler!

In jahrelanger Entwicklungsarbeit mit mehreren Prototypen und unzähligen Testspielen habe ich, in Zusammenarbeit mit einem erfahrenen Designer Team, das vor Ihnen liegende Gesellschaftsspiel kreiert.

Wir haben versucht durch eine Synthese aus praxisnahe Wirtschafts- und spannendem Gesellschaftsspiels auch für den Laien die Grundkenntnisse des Wareterminhandels verständlich zu machen.

Gleichzeitig mit Erscheinen des Spiels haben wir den long short-International Club gegründet. Der Club hat die Aufgabe dieses Spiel auch auf sportlicher Ebene einzuführen und Regionale-, Landes-, bis hin zu Weltmeisterschaften zu organisieren. Auch hier würden wir uns über Initiativen und Anregungen freuen.

Ich wünsche Ihnen eine gute Unterhaltung und viele spannende Stunden mit dem long short -commodity game.

*Sho*  
*L. Hensley*