

# GELD & BÖRSE

GELD & BÖRSE erfordert keinerlei Vorkenntnisse. In die Geheimnisse dieses spannenden Gesellschaftsspieles dringt im Nu ein, wer die kurze Spielanleitung beachtet. Bei Umsicht und Geschick läßt sich bald ein ansehnliches Vermögen erwerben.

Sieger ist, wer nach einer vor Spielbeginn festgelegten Spielzeit das größte Vermögen vorweisen kann. Aktien werden bei der Vermögensfeststellung zum letzten Kurswert angerechnet. Doch nun zum Spielablauf:

Vor Spielbeginn wird eine bestimmte Spieldauer festgelegt. Ein Spieler wird zum Präsidenten der Zentralbank bestellt. Er überwacht den Spielablauf, regelt den Zahlungsverkehr der Zentralbank, leitet die Börsensitzungen und ist für die Führung des Kurszettels verantwortlich.

Zum Spielbeginn erhält jeder Spieler 5000,— DM in bar und 1 Gratisaktie oder 1 Pfandbrief nach Wahl. Der links neben dem Zentralbankpräsidenten sitzende Spieler hat als erster die Wahl; dann geht's im Uhrzeigersinn weiter. Dabei ist zu beachten, daß jede Aktiengesellschaft nur 1 Gratisaktie ausgibt.

Nach Auszahlung dieses „Start-Kapitals“ erhält jeder Spieler eine Spielfigur. Dann hat der Zentralbankpräsident den ersten Wurf (mit 2 Würfeln). Er setzt seinen Stein in der Reihenfolge der Spielfelder (Uhrzeigersinn). Jeder Spieler hat bei jedem Umlauf die Wahl, ob er die äußere, mittlere oder innere Bahn benutzen will.

Nun ist es wichtig, die Bedeutung der einzelnen Spielfelder zu berücksichtigen:

## Bank

Wer dieses Spielfeld erreicht, erhält von der Bank 10% Zinsen auf sein Barvermögen. Er kann auch Kredite bis zu 10 000,— DM aufnehmen, muß jedoch für diese jeweils 20 % Zinsen entrichten, sobald er das Feld START passiert.

Eintreibung der Zinsen ist Sache des Zentralbankpräsidenten.

Aufgenommene Kredite können jederzeit an die Zentralbank zurückgezahlt werden.

## Börse

Wer auf ein Börsenfeld kommt, kann eine Aktie der auf dem jeweiligen Feld angegebenen Gesellschaft zum Nominalwert (1000,— DM) erwerben. Ist jedoch ein anderer Spieler ebenfalls am Erwerb der Aktie interessiert, so wird diese vom Zentralbankpräsidenten meistbietend versteigert (Börsensitzung).

Der Meistbietende erhält die Aktie entweder von der Zentralbank oder von einem Mitspieler, sofern dieser am Verkauf einer in seinem Besitz befindlichen Aktie der Gesellschaft interessiert ist. Der Mitspieler hat das Vorverkaufsrecht. Der Kaufpreis muß sofort in bar entrichtet werden — Kreditkauf ist ausgeschlossen; ebenso ist ein Aktienkauf für weniger als DM 1000,— nicht möglich. Die Spieler können jedoch, wenn sie nicht über genügend Bargeld verfügen, in ihrem Besitz befindliche Pfandbriefe oder Aktien zum Kurswert an die Zentralbank verkaufen und das aus dem Verkauf erlöste Bargeld zum Ersteigern der Aktie einsetzen. Der erzielte Kurswert wird vom Zentralbankpräsidenten auf dem Kurszettel notiert.

Jeder Spieler erhält auf seine Aktien 10 % Dividende (100,— DM je Aktie) — und zwar jedesmal, wenn er das Feld START passiert. Der Spieler muß die Dividende selbst bei der Zentralbank abrufen. Hat er daran nicht gedacht, bis der nächste Spieler gewürfelt hat, so ist sein Anrecht verwirkt.

## Finanzamt

Bei Erreichen dieses Feldes müssen 30 % des Vermögens als Steuer an die Zentralbank entrichtet werden. Für den Aktienbesitz und für Pfandbriefe wird der Nominalwert (1000,- DM) zugrundegelegt. Ist der Spieler nicht in der Lage, die Steuern bar zu bezahlen, so kann er eine oder mehrere Aktien an die Zentralbank oder die Mitspieler zum letzten Kurswert verkaufen (die Mitspieler haben Vorkaufsrecht).

## Geschäftserfolg

Kommt ein Spieler auf das Feld GESCHÄFTS-ERFOLG, so bedeutet dies, daß die auf dem Feld vermerkte Aktiengesellschaft besondere Erfolge aufweisen kann. Sie ist dadurch in der Lage, an alle Spieler, die eine Aktie der Gesellschaft halten, einen Sonderbonus auszuzahlen. Der von der Zentralbank auszuzahlende Sonderbonus errechnet sich wie folgt:

Der auf dem Spielfeld GESCHÄFTSERFOLG angekommene Spieler darf noch einmal würfeln. Die Zahl der geworfenen Augen mal 100 ergibt in DM den an jeden Aktionär und je Aktie auszuzahlenden Sonderbonus.

## Lotto

Wer auf dieses Feld kommt darf noch einmal würfeln. Aus der Anzahl der geworfenen Augen ergibt sich der Gewinn:

Werden mit beiden Würfeln 2 gleiche Zahlen geworfen, so erhält der Spieler von der Zentralbank 1000,- DM je geworfenes Auge. Ab 8 Augen erhält der Spieler 100,- DM je Auge, sofern 2 gerade Zahlen geworfen wurden. In allen anderen Fällen wird kein Gewinn erzielt.

## Pfandbrief

Wer dieses Feld erreicht, kann einen Pfandbrief erwerben oder auch verkaufen. An- und Verkaufspreis je Pfandbrief sind jeweils 1000,— DM. (über Sicherheit des Pfandbriefs siehe „Wirtschaftskrise“.)

Jeder Spieler erhält auf seine Pfandbriefe 20 % Zinsen (DM 200,— je Pfandbrief) — und zwar jedesmal, wenn er das Feld START passiert. Der Spieler muß die Zinsen selbst bei der Zentralbank abrufen. Hat er daran nicht gedacht, bis der nächste Spieler gewürfelt hat, so ist sein Anrecht verwirkt.

## Spielbank

Der Spieler zahlt bei Erreichen dieses Feldes einen Einsatz in beliebiger Höhe, mindestens jedoch 100 DM. Dann würfelt er noch einmal.

Bei gerader Punktzahl zahlt die Zentralbank einen Gewinn an den Spieler — bei ungerader Zahl hat der Spieler einen Verlust an die Zentralbank zu entrichten. Gewinn bzw. Verlust errechnen sich nach der Formel: Einsatz mal Punktzahl = Gewinn bzw. Verlust.

Reicht das Bargeld des Spielers zur Begleichung der Spielschulden nicht aus, so können diese durch den sofortigen Verkauf einer Aktie zum letzten Kurswert (an Zentralbank oder Mitspieler) beglichen werden. Können Spielschulden auch durch den Verkauf aller Aktien nicht ausgeglichen werden, so ist der Spieler pleite und scheidet aus dem Spiel aus.

## Urlaub

Auf diesem Feld muß der Spieler 1 Runde lang mit dem Würfeln aussetzen. Er darf auch keine Aktien oder Pfandbriefe an- oder verkaufen.

## Wirtschaftskrise

Kommt ein Spieler auf dieses Feld, so müssen alle Spieler 90 % ihres Barvermögens an die Zentralbank abführen. Sie behalten also nur 10% ihres Bargeldes! Aktienbesitz und Pfandbriefe werden von diesem „Währungsverfall“ nicht betroffen.

## Sonstige wichtige Spielregeln

1. Gerät die Zentralbank in Zahlungsschwierigkeiten, weil sie das gesamte Geld verausgabt hat, so ist sie berechtigt, von allen Spielern eine 10%ige Vermögensabgabe zu fordern. Grundlage ist das Gesamtvermögen — Aktien werden zum letzten Kurswert berechnet.

2. Wer 5 Aktien einer Gesellschaft erworben hat, ist Mehrheitsaktionär geworden und kann sofort 3 weitere Aktien der Gesellschaft von seinen Mitspielern zum Nennwert herausfordern.

Sind bei den Mitspielern keine 3 Aktien vorhanden, so muß die Zentralbank einspringen.

