

STOCKS & BONDS[®]

Spielanleitung
Game Instructions

STOCKS & BONDS - das ist Wall Street, die bekannteste Börse der Welt. Jeder Spieler hat das gleiche Startkapital, das er durch geschicktes Anlegen oder waghalsige Spekulation, durch Kauf und Verkauf von Wertpapieren zu vergrößern sucht. Dabei sind Ereignisse und Entwicklungen zu berücksichtigen, die Einfluß auf die Wertpapierkurse haben und über Nacht ein Vermögen vernichten können. Ein kühler Kopf und heiße Tips sind die sichersten Mittel zum Sieg.
STOCKS & BONDS ist ein Spiel für 2-8 Spieler.

Das Ziel von „STOCKS & BONDS“ ist es, 5000 DM über einen Zeitraum von 10 Jahren (=10 Spielrunden) in die 10 Wertpapiere des Spiels zu investieren, während dieser Zeit Wertpapiere zu erwerben und zu verkaufen und der wohlhabendste Spieler zu werden.

FACHAUSDRÜCKE

WERTPAPIER - Eine Aktie oder Obligation (= Schuldverschreibung).

OBLIGATION (= SCHULDVERSCHREIBUNG) - Ein von einer kommunalen Körperschaft ausgegebenes verzinsliches (Wert-)Papier. normalerweise zum Zwecke der Geld-(Kapital)beschaffung (Anleihe).

VERZINSUNG - Ausgesetzter Prozentsatz vom Nennwert der Obligation, der dem Investor (Wertpapiereigner) gezahlt wird. Im Spiel ist die jährliche Verzinsung auf jedem Wertpapier angegeben. Im Spiel werden Obligationen in den Nominalwerten von 1000, 5000 und 10000 DM herausgegeben.

AKTIE - Anteile oder Beteiligungen an einem gesellschaftlichen Geschäftsunternehmen, dokumentiert durch Inhaber(wert)papiere. Im Spiel werden Aktienpapiere in den Stückelungen von 10, 50 und 100 (Geschäfts-)Anteilen herausgegeben.

DIVIDENDE - Anteil am Firmengewinn, der den Aktienbesitzern zukommt. Im Spiel ist die jährliche Dividende auf jedem Wertpapier angegeben.

AKTIENTEILUNG - Teilung von Aktienanteilen in eine größere Anzahl. Zum Beispiel: Wenn eine Gesellschaft eine „2 für 1“-Teilung bekanntgibt, dann erhält jeder Anteilseigner für jeden Anteil den er schon besitzt einen weiteren hinzu; dabei wird der Preis pro Anteil halbiert. Normalerweise werden Aktien ‚geteilt‘, um sie leichter verkaufen zu können.

TRANSAKTION - Ankauf oder Verkauf von Wertpapieren.

AKTIENPAKET - (Im Spiel) eine Handelseinheit. Im Spiel können nur Aktienpakete von 10 Anteilen oder Vielfachen davon erworben oder verkauft werden.

BAISSE AUF DEM WERTPAPIERMARKT - Ein Wertpapiermarkt mit nachgebenden Kursen. Die Situationskarte für das laufende Jahr zeigt an, wann die Baissemarktseite des Kalkulators benutzt werden muß.

HAUSSE AUF DEM WERTPAPIERMARKT - Ein Wertpapiermarkt mit steigender Tendenz der Kurse. Die Situationskarte für das laufende Jahr zeigt an, wann die Haussemarktseite des Kalkulators benutzt werden muß.

MARKTPREIS - (hier: gültiger Kurs eines Wertpapiers). Der letzte gemeldete („notierte“) Preis (= Kurs) einer Aktie oder einer Obligation.

AKTIENKAUF GEGEN LEISTUNG EINES EINSCHUSSES - Wertpapierkauf auf Kredit (siehe auch „Kauf gegen Einschußzahlung“).

VORBEREITUNG

Ein Spieler wird zum „Börsenverwalter“, ein anderer zum „Börsenmakler“ (broker) gewählt. Der Börsenverwalter erhält die Kreide und die Kurstafel, auf der er die laufenden Kurse notiert. Der Börsenmakler erhält den Kalkulator und bestimmt die laufenden Kurse. Er ist gleichzeitig verantwortlich für die Ausgabe der Aktien und Obligationen während des Spiels.

Die Situationskarten werden gemischt und mit der Beschriftung nach unten in einem Stapel auf den Tisch gelegt.

Jeder Spieler erhält eine Transaktionstabelle, die anzeigt, daß er 5000 DM für Investitionszwecke nach seiner Wahl zur Verfügung hat.

DAS SPIEL

In jedem Jahr des insgesamt 10 Jahre (= Runden) dauernden Spiels investieren die Spieler zu den gültigen Kursen in Wertpapiere ihrer Wahl. Als Entscheidungshilfe sollte die Wertpapier-Übersicht mit ihren allgemeinen Informationen zu Rate gezogen werden.

Ein Spieljahr besteht aus folgenden Aktivitäten, die der Reihe nach abzuwickeln sind. Das 1. Jahr beginnt mit Punkt 2, da noch keine Wertpapiere im Besitz der Spieler sind.

1. Notierung von **DIVIDENDEN** und **ZINSEN** (nur in den Jahren 2-10). Zu Beginn jedes Jahres überprüft jeder Spieler seine Wertpapiere, um festzustellen, wieviel er an Dividenden und Zinsen (für Wertpapiere, die im vorangegangenen Jahr gekauft oder schon in dessen Besitz waren) verdient hat. Den Gesamtbetrag schreibt er in die Spalte „Dividenden und Zinsen“ auf seiner Transaktionstabelle.

Fällt der Kurs einer Aktie unter 50,— DM, werden keine Dividenden gezahlt, steigt er wieder über 50,— DM, werden die Zahlungen wieder aufgenommen.

2. **EINRICHTUNG EINES HAUSSE- ODER BAISSMARKTES.** Der Börsenmakler zieht eine Situationskarte und gibt an, ob die Markttendenz für das betreffende Jahr Hausse oder Baisse anzeigt. Dann sucht er die entsprechende Seite auf dem Kalkulator auf.

3. **BESTIMMUNG DER LAUFENDEN AKTIENKURSE.** Ein Spieler würfelt mit beiden Würfeln und der Börsenmakler sucht in der Tabelle die Spalte unter der gewürfelten Zahl auf. Nachdem der Börsenmakler die Mitteilung auf der Situationskarte (die er ja vorher gezogen hat, s.o.) laut vorgelesen hat, liest er die für jede Aktie vorgeschriebenen Kursveränderungen ab und gibt dann unter Berücksichtigung eventueller durch die Situationskarte vorgeschriebener Kursveränderungen an, um wie viele Punkte die einzelnen Aktien steigen oder fallen. Der Börsenverwalter notiert die neuen Kurse für das betreffende Jahr auf der Kurstafel. (Der Nominalkurs aller Aktien beträgt 100 DM pro Anteil, dies ist auch der Kurs zu Beginn des Spiels!) Obligationen werden zum Nennwert - entweder 1000, 5000 oder 10000 DM - verkauft und ihr Kurs verändert sich während des Spiels nicht (auf der Kurstabelle deshalb mit par = pari notiert, d. h.: Marktpreis = Nennwert).

Beispiel: Wenn im ersten Jahr Nordsee Öl um 20 Punkte sinkt, dann würde der notierte Kurs für diese Aktie 80 DM betragen (Nennwert von 100 minus 20, um die die Aktie gefallen ist.) Wenn jedoch die gezogene Situationskarte anzeigt, daß Nordsee-Öl um 17 Punkte gestiegen ist, wäre der notierte Kurs 97 DM, nämlich Nennwert von 100 minus 20 Punkte (angegeben durch den Kalkulator) plus 17 Punkte (angegeben durch die Situationskarte).

Wenn der Kurs einer Aktie 150 DM oder mehr erreicht, wird die Aktie im Verhältnis 1 : 2 geteilt, der Kurs der Aktie wird halbiert und die Teilung wird auf der Kurstafel festgehalten. Die von einem Aktieneigner gehaltene Aktienzahl der betreffenden Firma wird verdoppelt und der Aktionär erhält die zugehörige Wertpapierzahl ausgehändigt.

Fällt der Kurs einer Aktie auf 0 oder darunter, wird das Unternehmen für bankrott erklärt. Aktienbesitzer müssen ihre Aktien ohne Entschädigung zurückgeben. In der folgenden Runde wird für die Firma wie im 1. Jahr ein neuer Kurs ermittelt.

4. VERKAUF VON WERTPAPIEREN (nur in den Jahren 2-10). Nachdem nun der laufende Kurs jeder Aktie notiert wurde, gibt der Börsenmakler bekannt, daß die Börse für Verkaufstransaktionen eröffnet ist. Die Spieler vermerken dann auf ihren Transaktionstabellen jeden Verkauf, den sie zu den "geltenden Kursen zu tätigen wünschen und der Börsenmakler sammelt die Wertpapiere, die verkauft wurden, ein.

5. ANKAUF VON WERTPAPIEREN. Wenn alle Verkaufstransaktionen abgeschlossen sind, gibt der Makler die Eröffnung der Börse für Ankäufe von Wertpapieren bekannt. Als Ratgeber für die Auswahl von Investitionen sollten die Spieler die Wertpapierübersicht studieren. Nachdem er seinen Bargeldbestand überprüft hat, kann jeder Spieler Aktien zu dem auf der Kurstafel notierten Kurse kaufen, Obligationen zum Pari-Kurs. Danach erhält der Spieler vom Börsenmakler die gekauften Aktien und_ Obligationen.

BEISPIEL FÜR DIE KURSTAFEL:

Jahr	1	2	3
Bundesschatzbriefe	PAR	PAR	PAR
Entwicklungs AG	119	132	124
MCM Bauträger AG	124	152/76	66
Pionier Investment	117	115	105
Neue Immobilien	114	125	110
Nordsee Öl	95	151/76	56
Nord-Süd Transport	126	145	125
Vereinigte Auto	113	143	115
Atomenergie AG	93	122	97
Kraftwerk Union	115	129	122

Jahr	Entwicklung	Würfelzahl	Situationskarte
1	Hausse	8	Neue Immobilien + 5
2	Hausse	5	Entwicklungs- AG — 10
3	Baisse	12	Vereinigte Auto - 5

SPIELABSCHLUSS

Am Ende der 10 Jahre werden die Schlußkurse notiert (Bestimmung der Kurse wie vorher). Jeder Spieler stellt fest, was die Aktien, die er hält, wert sind (Multiplikation von Aktienzahl mit Schlußkurs) und addiert diesen Betrag zum Bargeldbestand (in der entsprechenden Spalte der Transaktionstabelle) hinzu.
Der wohlhabendste Spieler hat das Spiel gewonnen.

VARIATION

Die Spieler können sich vor dem Spiel dazu entscheiden, die Anfangskurse auszuwürfeln oder während des ganzen Spiels für jedes Wertpapier zu würfeln. (Die Markttendenz - Baisse oder Hausse - bleibt (für alle Aktien) während des betreffenden Jahres gleich.) Wenn jedoch diese Variation in das Spiel einbezogen wird, sollten beim Würfeln einer 2 oder 12 alle notierten Aktien betroffen werden und die Kursveränderungen des Kalkulators, die mit den beiden Augenzahlen (2/12) korrespondieren, zur Bestimmung der gültigen Kurse benutzt werden.

KAUF GEGEN EINSCHUSSZAHLUNG

Die Spieler können, wenn sie schon etwas Erfahrung gesammelt haben, auch auf Kredit Wertpapiere kaufen. Sie kaufen dann gegen die Zahlung eines Einschusses, wenn sie mehr bares Kapital zur Verfügung haben möchten. In diesem Fall wird nur ein Teil des Kaufpreises in dem betreffenden Kaufjahr gezahlt.

Der Einschuß ist die Summe, die der Investor bezahlt, wenn er einen Kredit zum Kauf eines Wertpapieres benutzt, der Rest wird von seinem Börsenmakler vorgestreckt. Auf diesen Restsaldo wird Zins gezahlt vom Investor, solange bis der Schuldsaldo ausgeglichen ist. Im Spiel ist der Einschuß auf 50% festgelegt.

Abwicklung: Ein solcher Kauf kann nicht getätigt werden vor Ablauf des Jahres, in dem der erste Barkauf getätigt wurde.

Wenn gegen Einschußzahlung gekauft wird, wird die Transaktion in der gleichen Art in die Transaktionstabelle eingetragen wie normalerweise auch, allerdings mit folgenden Ausnahmen :

1. Man trägt nur 50% (1/2) des gesamten Kaufpreises in die Spalte „Bez. Gesamtbetrag“ ein und kreist diesen Betrag ein, damit ersichtlich ist, daß es sich um einen Kauf gegen Einschußleistung handelt.
2. Dann schreibt man die gleiche Summe in die Spalte „Kreditsumme“ (50% des gesamten Kaufpreises). Diese Spalte repräsentiert die gesamte Einschußleistung = gesamte Kreditsumme.

Anschließend nimmt der Käufer die ihm zukommenden Aktien an sich. Im folgenden Jahr muß der Käufer die Schuldzinsen bezahlen, die für seine gesamte Kreditsumme anfallen. Der Schuldzinssatz beträgt 5% pro Jahr auf die gesamte Kreditsumme.

Diese Zinsen werden nach der Eintragung von Dividenden und/oder Zinserträgen eingetragen. Die Schuldzinsen werden jedes Jahr in die Kreditkosten-Spalte eingetragen. Der Bargeldbestand am Ende eines jeden Jahres muß groß genug sein, die Schuldzinsen, die im folgenden Jahr anfallen, zu decken. Falls der Bargeldbestand geringer als die anfallenden

Zinsen ist, muß der betreffende Spieler ein oder mehrere Wertpapiere verkaufen, um die auf ihn zukommenden anfallenden Zinsen abzudecken. Ist ein Spieler nicht in der Lage, genug Geld aufzutreiben, um seinen Verpflichtungen nachkommen zu können, wird er für bankrott erklärt und scheidet aus dem Spiel aus.

Wird ein gegen Einschluß gekauftes (und noch nicht vollständig bezahltes) Wertpapier verkauft, so muß der dazugehörige Schuldsaldo sofort bezahlt werden (der Kreditbetrag muß also sofort getilgt werden). Alle Kredite müssen vor dem Schlußjahr bezahlt werden.

Fällt der Kurs eines gegen Einschluß gekauften (und noch nicht ganz bezahlten) Papiers auf 25 DM oder darunter, muß der zugehörige Kreditsaldo sofort ausgeglichen (bezahlt) werden. Wenn der Kurs eines solchen Papiers auf 0 oder darunter fällt, müssen die Aktien zurückgegeben und der zugehörige Kreditsaldo sofort ausgeglichen werden.

Will man einen Kreditsaldo abtragen, so trägt man den geschuldeten Betrag (50% des gesamten Kaufpreises) in die Spalte „Bez. Gesamtbetrag“ ein. Dann macht man einen Strich durch die entsprechende eingekreiste Summe und kennzeichnet dadurch, daß auf diesen Kauf gegen Einschluß nunmehr voll eingezahlt wurde. Schließlich wird der soeben gezahlte Betrag von der gesamten Kreditsumme abgezogen. (Dabei sollte nicht vergessen werden, die Schuldzinsen für das nächste Jahr neu zu berechnen.) Zur Zinsberechnung wird einfacherweise unter Nichtberücksichtigung der letzten Stelle die gesamte Kreditsumme durch 2 geteilt.

BRAUCHEN SIE ERSATZTEILE? Folgende Spielutensilien können direkt bei der 3 M DEUTSCHLAND GMBH angefordert werden (Preisänderungen vorbehalten):

Transaktionsformulare	Block	2,00 DM
Wertpapiere	Satz	5,00 DM
Situationskarten	Satz	2,00 DM
Kalkulator		1,50DM
Kurstafel		2,00 DM
Wertpapier-Übersicht		0,50 DM

BUNDESSCHATZBRIEFE

RENDITE: 5%

Eine erstklassige Obligation mit guter Rendite. Diese Anlage repräsentiert außerordentliche Sicherheit und gute Erträge, aber natürlich keine Wertsteigerung.

DEUTSCHE ENTWICKLUNGS AG

RENDITE: 1%

Eine gut eingeführte Firma mit einem gewaltigen Wachstumsrekord. Sie gehört einer expandierenden Industrie an, gibt viel Geld für Forschung aus und man erwartet, daß sie ihr Wachstumsschema beibehält. Die Politik der Firma, Gewinne zu Investitionszwecken zu benutzen, begründet die niedrigen Dividenden. Das Preis-Gewinn-Verhältnis dieser Aktie ist außerordentlich hoch.

MCM BAUTRÄGER AG

RENDITE: 0%

Eine Kapitalanlage, die gute Aussichten auf hohe Wertsteigerungen repräsentiert. In der nahen Zukunft werden keine Dividenden erwartet. Jedoch könnte das vorgeschlagene Stadterneuerungsprogramm großen Einfluß auf die Erträge haben.

PIONIER INVESTMENTFOND

RENDITE: 4%

Ein gängiger Investmentfonds (für die Anlage von Kapital in Aktien) der von einer großen Investmentgesellschaft angeboten wird. Er hat eine gute Rendite von 4%. Aktien dieses Fonds stellen einen guten, gleichmäßigen Ertrag, aber nur eine normale Wertsteigerung dar.

NEUE IMMOBILIEN AG

RENDITE: 7%

Eine Immobilienanlage, die extrem hohe Einkünfte repräsentiert, aber auch ständig im Wert sinkendes Anlagevermögen.

NORDSEE ÖL-FORSCHUNGS AG

RENDITE: 0%

Diese Aktie stellt ein extremes Spekulationspapier dar. Gewinne werden dazu benutzt, neue Ölquellen zu erschließen[^] deshalb erwartet man keine Dividende. Die Aktie kann völlige Entwertung oder Vermögen bedeuten.

NORD-SÜD TRANSPORT AG

RENDITE: 0%

Eine Aktie, die eine hohe Anlagewertsteigerung verspricht mit guter stabiler Aussicht, die von der verwaltungstechnischen Befähigung und dem Ehrgeiz des geachteten, sich der Firma verpflichtend fühlenden und energischen jungen Präsidenten abhängt. Bekanntgabe von Dividenden in der voraussehbaren Zukunft nicht erwartet.

VEREINIGTE AUTO AG

RENDITE: 2%

Eine mittelgroße Gesellschaft in der ausgedehnten Automobilindustrie, die durch oligopolistischen Charakter (wenige große Hersteller von Automobilen, die die marktstrategischen Pläne ihrer Konkurrenten kennen und bei den eigenen Plänen berücksichtigen können) gekennzeichnet ist. Vereinigte Auto ist wie andere der Autoindustrie abhängig von den Eigenarten des Publikumsgeschmacks. Aktien dieser Firma stellen eine in gewisser Hinsicht spekulative Anlage mit guter Wachstumsaussicht dar. Da die Aktien beim Anlagepublikum einen guten Ruf genießen, ist das Preis-Gewinn-Verhältnis (Kurs-Gewinn-Verhältnis) durchschnittlich hoch und die Rendite niedrig.

ATOMENERGIE AG

RENDITE: 6%

Eine hochspekulative Aktie mit hohen Erträgen, ausgesprochen gut für kurz- oder mittelfristige Anlage. Die langfristigen Aussichten für Anleger sind relativ schlecht.

KRAFTWERK UNION AG

RENDITE: 3%

Eine stabile, gleichmäßig wachsende kommunale (Strom-)Versorgungsgesellschaft mit dem Sitz in einem gut fundierten und gesunden Industriegebiet. Aktien der Firma stellen eine sichere, mittelhoch verzinsliche Anlage mit mittlerem Wachstum dar.