

Wall Street

Spannendes Spekulieren mit Aktien



Ein Spiel von

Wall Street, größter Wertpapier-Handelsplatz der Welt und eines der Zentren der internationalen Wirtschaft. Werte von etlichen hundert Millionen Dollar wechseln hier täglich den Besitzer, steigen oder sinken in der Gunst des Publikums nach den strengen und doch so unberechenbaren Gesetzen des Marktes . . .

Wall Street, das neue Spiel von ASS, hat ein Stück von dieser erregenden Atmosphäre für Sie eingefangen, wie sie allen Börsenplätzen der Welt eigen ist. In zwei spannenden und wirklichkeitsnahen Spielvarianten zeigt es das Funktionieren der Börse. Sie haben die Chance, durch geschicktes Taktieren Ihr Kapital zu mehren, – aber natürlich auch das Risiko, im Auf und Ab der Börsenkurse Geld zu verlieren, wenn eine Spekulation einmal nicht aufgeht!

Diese zwei Spiele kann man mit **Wall Street** machen:

Das Aktionär-Spiel:

Hier können Sie sich als Aktionär an fünf verschiedenen Konzernen beteiligen. Sie kaufen und verkaufen Aktien über Ihre Bank. Sie spekulieren. Und zwischendurch haben Sie immer

wieder die Möglichkeit, das Auf und Ab der Aktienkurse zu beeinflussen.

Das Börsenhändler-Spiel:

Noch dichter an den Pulsschlag einer Weltbörse führt Sie dieses Spiel heran: Sie sind Börsenmakler und direkt an der Börse aktiv. Alle Spieler handeln die Wertpapiere hier untereinander und bestimmen durch Zuruf von Angebot und Nachfrage selbst den Preis der Aktien.

Spielausrüstung:

1 Spielplan (Kursanzeigetafel), 63 Kurskarten, 1 Maklerkarte, 5 x 26 Aktienkarten und Spielgeld. An jedem der beiden Spiele können 3 bis 6 Personen teilnehmen.

30 x 100
14 x 500
30 x 1000
36 x 5000

Spielregel 1

Das Aktionär-Spiel

Jeder Spieler versucht in diesem Spiel, durch Kauf und Verkauf von Aktien mit seinem Kapital an der **Wall Street** zu spekulieren. Wer am Schluß das meiste aus seinem Geld gemacht hat, ist Sieger. Wie in der Wirklichkeit tritt der ein-

zelne Aktionär aber nicht selbst an der Börse auf, sondern wickelt seine Geschäfte über die Bank ab.

Spielvorbereitungen:

- Ein Spieler wird zum Spielleiter und Bankhalter bestimmt. Die Rolle der Bank übernimmt er zusätzlich. Er spielt also wie jeder andere mit und verwaltet nebenher das Geld der Bank und gibt die Aktien aus.
- Jeder Spieler erhält ein Anfangskapital von 10.000 Spielmark.
- Der Spielleiter teilt verdeckt die gut gemischten Kurskarten aus: Bei 3 oder 4 Teilnehmern erhält jeder 8, bei 5 Teilnehmern 7 und bei 6 Teilnehmern 6 Kurskarten. Der Rest kommt als verdeckter Stapel auf das dafür vorgesehene Spielplanfeld (links unten). Jeder Spieler tut gut daran, seine Kurskarten die anderen nicht sehen zu lassen.
- Nun wird ausgelost, wer bei Spielbeginn als erster die Börsenkurse verändern darf. Dieser Spieler erhält die Kursmaklerkarte und beginnt das Spiel.

Spielablauf:

Während des Spiels wechseln immer zwei Phasen einander ab:

- Kursänderung: der Kursmakler legt die neuen Börsenkurse der Aktien fest.
- Kaufen und Verkaufen: Die Spieler nehmen über die Bank ihre Transaktionen vor.

Die Rolle des Kursmaklers übernimmt reihum jedesmal ein anderer Spieler.

Aktien steigen und fallen

Auf den 5 nebeneinanderliegenden Feldern der Kursanzeigetafel (Spielplan) ist zu ersehen, was jeweils eine Aktie der betreffenden Firma kostet. Bei Spielbeginn beträgt der Preis je Aktie einheitlich 2.000 Mark. Dieser „Kurs“ jeder Aktie kann vom Kursmakler – das ist derjenige, der gerade die Kursmaklerkarte besitzt – nach oben oder unten verändert werden.

Als Kursmakler können Sie Aktien nach Ihrer Wahl steigen oder fallen lassen, indem Sie den auf dem Firmenfeld aufgedruckten Eröffnungskurs (2.000) mit einer Ihrer Kurskarten abdecken oder – im weiteren Spielverlauf – die ausliegende Kurskarte durch eine in Ihrer Hand befindliche ersetzen.

Der jeweilige Aktienkurs kann sich aber immer nur innerhalb einer bestimmten Spanne ändern (Sie müssen also eine passende Kurskarte besitzen). Wie weit er auf einmal steigen oder fallen kann, das geben die kleinen Zahlen über und unter der groß gedruckten Kursnotiz an:

Der Eröffnungskurs 2.000 z. B. kann auf 2.100, 2.200 oder höchstens 2.300 steigen und im äußersten bis auf 1.700 fallen. Von 2.300 kann dann der nächste Kursmakler bis auf maximal 2.700 erhöhen oder den Kurs wieder bis auf 2.000 zurückfallen lassen – immer vorausgesetzt allerdings, er hat die entsprechende Kurskarte auf der Hand.

Wenn Sie als Kursmakler an der Reihe sind, Ihre Kurskarten auszuspielen, gehen Sie so vor:

- Sie decken den aufgedruckten Eröffnungskurs 2.000 auf dem Feld Ihrer Wahl mit einer passenden Karte (nicht unter 1.700, nicht über 2.300) ab – bzw. Sie wechseln eine bereits ausliegende Kurskarte, gegen eine passende Karte aus Ihrer Hand, aus. In diesem Fall kommt die ursprüngliche Kurskarte offen auf das Ablagefeld (rechts unten); dort baut sich dadurch allmählich ein Ablagestoß auf.
- Sie ändern gegebenenfalls in gleicher Weise

noch weitere Aktienkurse – jedoch niemals mit einer zweiten Karte einen diesmal bereits von Ihnen geänderten Kurs!

- Eine weitere Ihrer Kurskarten dürfen Sie direkt auf den Ablagestoß geben.
- Nun ergänzen Sie durch Aufnehmen vom verdeckten Stapel Ihre Kurskarten wieder auf die ursprüngliche Anzahl.
- Zuletzt übergeben Sie die Maklerkarte Ihrem Nachbarn zur Linken.

Der Kursmakler darf jedes Mal so viele Aktienkurse ändern, wie sein Bestand an Kurskarten es erlaubt – maximal also alle fünf. Er ist zum Kursändern jedoch nicht verpflichtet. Wer aufs Kursändern ganz verzichtet (oder mit seinem Kartenbestand überhaupt nichts ändern kann), der darf – muß aber nicht – statt einer Kurskarte gleich zwei auf den Ablagestoß geben und dafür zwei neue verdeckte aufnehmen.

Direkt auf den Ablagestoß legen wird man im allgemeinen diejenigen Kurskarten, mit denen in absehbarer Zeit nichts auszurichten ist, weil sie von allen aktuellen Kursen weit entfernt sind; besonders anfangs also die extrem hohen und die extrem niedrigen Werte.

Kaufen und Verkaufen

Wenn die neuen Kurse feststehen, kann – reihum im Uhrzeigersinn – ein Spieler nach dem anderen Aktien kaufen oder verkaufen. Es wird zu den jeweils angezeigten Kursen über die Bank gekauft und verkauft, nicht direkt von Spieler zu Spieler.

Jeweils der Spieler, der vom Vorgänger die Maklerkarte übernommen hat und damit als nächster ans Kursändern kommt, wird beim Kaufen/Verkaufen übergangen. Bei 4 Teilnehmern z. B. folgen die einzelnen Spielzüge so aufeinander:

1. Runde:

A ist erster Kursmakler und ändert die Kurse (oder läßt sie unverändert und tauscht nur direkt bis zu 2 seiner Kurskarten)

B übernimmt von A die Maklerkarte und darf jetzt nicht kaufen.

C darf kaufen, nach ihm D und zuletzt noch A.

2. Runde:

B darf Kurse ändern.

C übernimmt die Maklerkarte und darf nicht kaufen/verkaufen.

D darf kaufen/verkaufen, ebenso nach ihm A und zuletzt B.

3. Runde:

C darf Kurse ändern usw.

Gekaufte Aktien legt man verdeckt vor sich ab. Wer wissen will, was die ändern haben, muß sich eben deren Transaktionen merken.

Spielende

Wenn der Aufnahmestoß an Kurskarten aufgebraucht ist, wird der Ablagestoß durchgemischt und als neuer Aufnahmestoß verdeckt ausgelegt. Auf diese Weise kann man eine Partie beliebig lange fortsetzen.

Das Spielende sagt man an: „Jetzt spielen wir den Stoß Kurskarten noch einmal (oder zweimal) durch.“

Sobald dann ein Spieler seine abgespielten Karten nicht mehr alle ergänzen kann, ist das

Spiel zu Ende. Nach den nunmehr angezeigten Kursen werden die Aktien bewertet, die jeder besitzt; die Abrechnung (Wert der Aktien plus Bargeld) zeigt, wer am erfolgreichsten an der Börse operiert hat.

Spielregel 2

Das Börsenhändler-Spiel

Im Gegensatz zum Aktionär-Spiel sind hier die Spieler selbst an der Börse aktiv und kaufen und verkaufen ihre Aktien direkt untereinander. Erst wenn sich unterhalb eines Mindestpreises kein Käufer oder oberhalb eines Höchstpreises kein Verkäufer findet, springt die Bank ein.

Spielvorbereitungen:

- Auch hier muß ein Spieler das Amt des Bankhalters übernehmen.
- Nur 12 Aktien jeder Firma kommen in die „Sortierfächer“ des Bankhalters. Die übrigen werden gut gemischt. Dann erhält jeder Spieler verdeckt 8 Aktien und dazu noch

24.000 Spielmark. Das Startkapital bei einem Anfangskurs von 2.000 ist diesmal also 40.000 Mark. Der Profi-Börsianer steigt von vornherein mit größeren Beträgen ins Geschäft als der Kleinaktionär.

Bei nur 3 oder 4 Teilnehmern kann jeder sogar mit 10 Aktien und 30.000 Mark Bargeld beginnen.

Die restlichen Aktien bleiben ausgeschieden (verdeckt). Es ist also nicht genau bekannt, welche Aktie in welcher Anzahl im Spiel ist.

- Die Kurskarten werden wie im „Aktionär-Spiel“ ausgeteilt und der erste Kursmakler wird durch Los bestimmt.

Spielablauf:

Auch in diesem Spiel findet ein stetiger Wechsel zwischen Kursänderungen und Transaktionen statt. Dabei werden die **Kursänderungen** genau wie im ersten Spiel und nach denselben Regeln vom jeweiligen Kursmakler vorgenommen.

Beim **Kaufen und Verkaufen** dagegen müssen die Spieler ihre Geschäfte direkt untereinander aushandeln. Die auf dem Spielplan angezeigten

Aktienkurse sind dafür nicht verbindlich, sondern geben nur Richtwerte. Erst am Spielende wird der Aktienbestand eines jeden genau nach diesen Kursen bewertet.

Der jeweils nächstfolgende Kursmakler (also der Spieler, der gerade die Maklerkarte besitzt) ist wiederum von jeglichem Handel ausgeschlossen. Die übrigen müssen der Reihe nach sagen, welche Aktien zu welchem Preis sie zu kaufen suchen oder zum Verkauf anbieten.

Ein Beispiel mit 4 Teilnehmern:

A hat von D die Kursmaklerkarte und darf sich an keiner Transaktion beteiligen. Sein linker Nachbar B „ruft“ als erster z. B. „Biete 2 Triangle zu 2.000“. Falls keiner der Partner C oder D darauf eingeht, kann B seine Preisforderung ermäßigen, so weit es ihm dem augenblicklichen Triangle-Kurs nach angebracht scheint: „... zu 1.900 – zu 1.800“. Entsprechend ruft B bei Kaufinteresse: „Suche 3 Black Point zu 2.200 – zu 2.300 – mehr nicht“!

Wenn sich auch zu dem zuletzt gerufenen Preis kein Abnehmer bzw. Verkäufer findet, kommt eben das Geschäft nicht zustande. Die Bank tritt jedoch statt eines Mitspielers dann in das Ge-

schäft ein, wenn ein Anbieter seinen Preis herabsetzt bis auf den untersten Wert, der auf der ausliegenden Kurskarte steht; ebenso bei Nachfrage, wenn das Preisgebot bis ans obere Ende der augenblicklichen Kursspanne geht.

Beim Kurs 2.000 z. B. übernimmt also für 1.700 die Bank die Aktie, falls auch jetzt noch kein Mitspieler zum Kauf bereit ist. Und zu 2.300 kann der Spieler die Aktie, soweit dort vorhanden, von der Bank kaufen, wenn sich sonst kein Verkäufer findet.

Nach B ruft ebenso C. Nun kann unter Umständen B doch noch in ein Geschäft eintreten, zu dem er bei seinem eigenen Bieten oder Suchen nicht gekommen war. Gleiches gilt für B und C, wenn als letzter D ruft.

Anschließend setzt Kursmakler A seine Kurskarten und gibt die Maklerkarte an B weiter. C hat als erster in der nächsten Runde zu rufen; nach ihm rufen D und dann A, und nach Abschluß aller Transaktionen macht B die neuen Kurse.

Jeder darf, wenn er mit Rufen an der Reihe ist, beliebig viel bieten und suchen – oder auch kurzerhand erklären: „Biete nichts und suche nichts“. Die anderen Beteiligten dürfen nur auf

Gebote des Rufenden antworten, aber keine eigenen Gebote abgeben.

Wer ein Gebot einmal gegeben hat, ist daran gebunden und muß das betreffende Geschäft auch abschließen, sofern er einen Partner findet – sei es ein Mitspieler oder gegebenenfalls die Bank.

Spielende

Die Spieldauer ist wie beim Aktionär-Spiel beliebig.

Für die Schlußabrechnung gelten die groß gedruckten Mittelkurse auf den zuletzt auf der Kurstafel liegenden Kurskarten.

Viel Spaß
Ihre ASS



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart