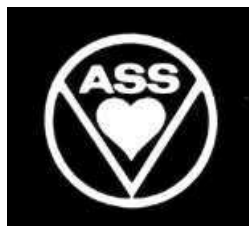


Der **TOP** Aktionär



INHALTSVERZEICHNIS

A	EINFÜHRUNG	Seite 2
A 1	Ziel des Spiels	Seite 2
A 2	Ausstattung des Spiels	Seite 3
B	VORBEREITUNG DES SPIELS	Seite 3
B 1	Kurz-Spielanleitung	Seite 4
C	DER SPIELABLAUF	Seite 4
C 1	Die Felder des Spielplans	Seite 5
C 2	Kaufen und Verkaufen von Aktien	Seite 7
C 5	Dividenden und andere Einnahmen	Seite 7
C 4	Konkurs	Seite 8
C 5	Das Ende des Spiels	Seite 8
D	ZUSÄTZLICHE REGELN	Seite 9
E	UNTERNEHMENSPORTRAITS	Seite 10

27 Aktiengesellschaften, in alphabetischer Reihenfolge
RTL, manager magazin

Vorbemerkung zum Umgang mit den Spielregeln

TOP AKTIONÄR ist ein Spiel und deshalb hat es mit dem wirklichen Geschehen in der Aktienwelt nur bedingt Ähnlichkeit. TOP AKTIONÄR soll lediglich Interesse wecken für das Geschehen an der Börse.

TOP AKTIONÄR ist ein Spiel, das leicht zu erlernen ist, auch wenn das Regelheft umfangreich aussieht.

Einen Überblick verschafft Ihnen Kapitel A, das Sie zuerst lesen sollten. Breiten Sie alle Zubehörteile vor sich aus, während Sie lesen. Sehen Sie sich vor allem die Aktienkarten genau an, wenn davon die Rede ist.

Unsere Kurz-Spielanleitung versetzt Sie in die Lage, das Spiel zu beginnen, ohne größere Fehler zu machen.

Es genügt, wenn Sie dann im Regelwerk nachschlagen, sobald es die Situation erfordert: wenn zum Beispiel ein Spieler auf einem AG-FELD landet und dann Aktien kaufen will.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Sp'ASS mit TOP AKTIONÄR !

A EINFÜHRUNG

A 1 Ziel des Spiels

Bei TOP AKTIONÄR geht es darum, nach Ablauf der festgesetzten Spielzeit der reichste Spieler zu sein.

Zu diesem Zweck kauft und verkauft man Aktien. Wer Aktien besitzt, erzielt Einnahmen. Diese Einnahmen sind um so höher, desto mehr Aktien man von einer AG besitzt. Die Aktien einer AG sind in 5%-, 10%- und 20%-Anteile gestückelt, einige auch in 25%-Anteile. Wer sogar 100% einer AG besitzt, erhält einen zusätzlichen Bonus.

Natürlich gibt es auch Ausgaben: Wer auf dem Feld einer AG landet, muß an den oder die Spieler Dividenden zahlen, die bereits Aktien dieser Gesellschaft besitzen.

Ach ja, Vater Staat spielt natürlich auch mit!

Im Spiel geht es also darum, möglichst viele Aktien zu erwerben, aber auch immer für unerwartete Ausgaben gerüstet zu sein — denn auch die kommen bestimmt.

Für den Ausgang des Spiels ist es ohne Bedeutung, ob Sie sich in große oder kleine AG's einkaufen — gewinnen können Sie mit beiden.

Viel wichtiger ist Ihre Strategie: Setzen Sie aufwenige, dafür hohe Einnahmen, so werden Sie versuchen, möglichst 100% einer AG zu erwerben. Ziehen Sie aber häufigere, dafür niedrige Einnahmen vor, so werden Sie Anteile von möglichst vielen AG's kaufen.

Planen Sie Ihre Strategie und vertrauen Sie auf Ihr Glück!

A 2 Ausstattung des Spiels

- 1 Spielplan
- 252 Karten AKTIEN
 - 24 AG's mit je 10 Aktien: 4 x 5%
 - 4 x 10%
 - 2 x 20% (=100%)
 - 3 AG's mit je 4 Aktien: 4 x 25% (=100%)
- 10 Karten OPTION (nur für das Spiel mit den „Zusätzlichen Regeln“)
- 20 Karten „Wirtschafts-Nachrichten“ MANAGER MAGAZIN
- 20 Karten „Wirtschafts-Nachrichten“ RTL PLUS
- 1 Satz Spielgeld: je 60 Scheine in den folgenden sieben Werten:
20 Mio., 10 Mio., 5 Mio., 1 Mio., 500 000, 100 000, 50 000.
- 8 Spielsteine
- 2 Würfel
- 2 Boxen für die Aktien

B VORBEREITUNG DES SPIELS

— Auf das Spielfeld werden die zwei Stapel „Wirtschafts-Nachrichten“ gelegt — gutgemischt und verdeckt natürlich. Jeder Stapel hat sein eigenes Feld.

— Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld „Wirtschaftszentrum Frankfurt“.

— Ein Spieler übernimmt zusätzlich die Rolle des Maklers — er verwaltet die Aktienkarten. Ein anderer Spieler übernimmt die Aufgabe des Bankhalters, der das Geld der Bank verwaltet.

Der Makler sortiert die Aktienkarten alphabetisch nach AG's. Hinter die Karten einer AG wird die Registerkarte (auf der nur der Name der AG steht) aufrecht gestellt.

— Der Bankhalter zahlt an jeden Spieler das Startkapital aus, und zwar in folgender Sortierung:

- 3 Scheine a 20.000.000 (20 Millionen)
- 5 Scheine a 10.000.000 (10 Millionen)
- 4 Scheine a 5.000.000 (5 Millionen)
- 5 Scheine a 1.000.000 (1 Million)
- 5 Scheine a 500.000
- 5 Scheine a 100.000
- 5 Scheine a 50.000

— Der Bankhalter legt auf das Feld „Fiskus“, das mit dem Steuer-Adler in der Mitte des Spielplans, 5 Millionen (5.000.000).

Wann immer dieses Feld leergeräumt wird, ersetzt der Bankhalter diese 5 Millionen aus den Mitteln der Bank.

— Die Spieler vereinbaren eine maximale Spielzeit, nach der das Spiel abgebrochen wird, falls noch kein Sieger feststeht.

— Der Startspieler wird ermittelt, der das Spiel beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Startfeld



Wirtschafts-Nachrichten

Wirtschafts-Nachrichten

B 1 Kurz-Spielanleitung

1. Spielplan auslegen. Spielzeit festlegen.
2. Die 252 Aktien alphabetisch nach AG's in die Boxen sortieren. Die Karten, die nur den Namen der AG tragen, aufrecht dazwischen stellen.
3. Die Karten „Wirtschafts-Nachrichten“ auf die beiden Felder legen — verdeckt.
4. Einer der Spieler übernimmt, zusätzlich die Rolle des Bankhalters (er verwaltet das Geld), ein anderer die des Maklers (der die Aktien verwaltet). Der Bankhalter legt auf das Feld „Fiskus“ in der Mitte des Spielplans 5 Millionen (5.000.000).
5. Geld verteilen — siehe Kapitel B.
6. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur, die auf das Startfeld „Wirtschaftszentrum Frankfurt“ gestellt wird.
7. Startspieler ermitteln. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
8. Spiel beginnen. Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel und zieht seine Spielfigur um so viele Felder im Uhrzeiger-Sinn vorwärts, wie er Augen erzielt hat. Wer einen Pasch gewürfelt hat, ist dann noch einmal an der Reihe (das gilt für jeden Pasch).
9. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, befolgt die Anweisungen des Feldes, auf dem seine Figur gelandet ist.
10. Auf AG-Feldern kann man Aktien kaufen: zuerst muß immer der niedrigste Wert einer AG gekauft werden. Dieser Wert findet sich auch auf jedem AG-Feld. Ein Spieler muß demnach zuerst einen 5%-Anteil kaufen. Ist keiner mehr vorhanden, so kann nicht gekauft werden. Dies gilt nicht für die AG's, die nur zu 25%-Anteilen gehandelt werden. Jede Aktie trägt ihren Kaufpreis auf der Vorderseite, auf der Rückseite finden sich die möglichen Stückelungen.
11. Auf anderen Feldern (RTL und Manager Magazin) müssen Karten „Wirtschafts-Nachrichten“ gezogen und deren Anweisungen befolgt werden.
12. Weitere, spezielle Felder sind in Abschnitt C 1 erklärt.
13. Landet ein Spieler auf einer AG, von der schon Anteile verkauft sind, so zahlt er Dividenden an **alle** anderen Spieler, die Anteile dieser AG besitzen. Die Werte sind auf den Rückseiten der Aktien abzulesen.
14. Aktien können „beliehen“ werden — durch die Bank. Der jeweilige Leihwert findet sich auf jeder Karte.
15. Landet ein Spieler auf dem Feld „Wirtschaftszentrum Frankfurt“, so erhält er von der Bank eine Gewinnausschüttung in Höhe von 15 Millionen Mark.
16. Das Spiel endet nach Ablauf der festgesetzten Spielzeit.

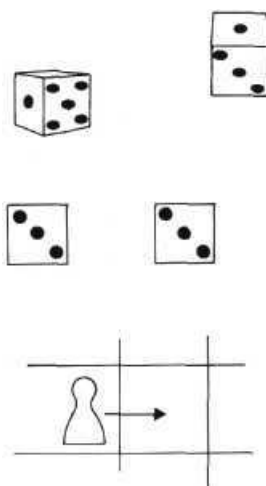
C DER SPIELABLAUF

— Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, wirft beide Würfel. Dann zieht er seine Spielfigur um so viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts, wie er Augen erzielt hat.

— Der Spieler befolgt dann die Anweisungen des Feldes, auf dem seine Spielfigur gelandet ist. Einzelheiten zu den Feldern finden Sie im nächsten Kapitel.

— Erzielt ein Spieler beim Würfeln einen Pasch, so führt er seinen Zug durch: d.h., er zieht seine Spielfigur und befolgt die Anweisungen des Feldes. Dann darf der Spieler ein zweites Mal würfeln usw. Dies gilt für beliebig viele Paschs hintereinander.

- Hat ein Spieler alle Anweisungen befolgt und alle seine geschäftlichen Transaktionen vorgenommen, so ist sein Zug beendet. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist dann an der Reihe.



C1 Die Felder des Spielplans

AG - Felder

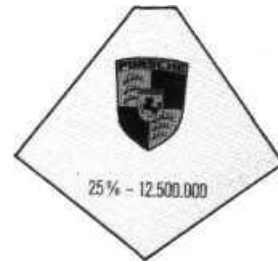
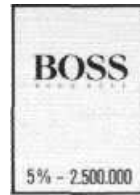
- Der Spielplan enthält 27 Felder, von denen jedes eine andere Aktiengesellschaft zeigt. Zusätzlich finden sich Angaben über die niedrigste Prozentstückelung und deren Kaufpreis.

— Landet eine Spielfigur auf einem solchen Feld, so kann der Spieler Aktien dieser AG von der Bank kaufen.

— Besitzen andere Spieler bereits Aktien dieser AG, so erhalten sie von dem Spieler eine Dividende, der auf diesem Feld gelandet ist.

- Es gibt zwei verschiedene Arten von AG-Feldern:
- 24 AG's (Felder) mit jeweils 10 Aktien in der Stückelung 5%, 10% und 20% (4 x 5%, 4 x 10%, 2 x 20% = 100%).
 - 3 AG's (Felder) mit jeweils 4 Aktien zu je 25%.

Hinweis: Einzelheiten zum Erwerb von Aktien finden Sie im nächsten Kapitel.



Lesen Sie das „manager magazin“ + Sehen Sie „RTL plus“

— Landet die Spielfigur auf einem solchen Feld, so muß der Spieler die oberste Karte des verdeckt liegenden Stapels aufnehmen.

— Der Spieler liest die Anweisung auf der Karte laut vor und führt sie aus.

— Danach wird die Karte offen unter den Stapel geschoben (nur wenige Karten können von den Spielern behalten werden).

— Sind alle Karten aufgebraucht (liegen offen), wird der Stapel gemischt und wieder verdeckt auf sein Feld gelegt.



Wirtschaftszentrum Frankfurt

Jedes Mal, wenn eine Spielfigur auf diesem Feld landet oder darüber hinwegzieht, so erhält der Spieler von der Bank 15 Millionen (15.000.000) ausgezahlt.



Steuern

Es gibt vier verschiedene Steuerfelder. Landet eine Spielfigur auf einem dieser Felder, muß der Spieler Steuern zahlen.

- Einkommen-Steuer
- Gewerbe-Steuer
- Körperschafts-Steuer
- Umsatzsteuer

Alle Steuern werden an den „Fiskus“ gezahlt. Das heißt, die Gelder werden auf das große Feld des Spielplans gelegt, das den Steuer-Adler zeigt.

Eine Ausnahmeregelung gibt es nur für die „Einkommen-Steuer“. Landet ein Spieler auf diesem Feld, so wirft er einen Würfel:

- Erzielt er eine 1 — 4, so muß er die verlangte Steuer nicht bezahlen.
- Erzielt er eine 5 oder 6, so zahlt er die verlangte Steuer.



Steuer-Erstattung

Landet eine Spielfigur auf diesem Feld, so kann der Spieler die Hälfte (50%) des Geldes an sich nehmen, das zu diesem Zeitpunkt auf dem Feld „Fiskus“ liegt. Die andere Hälfte des Geldes wird der Bank übergeben.



Fiskus

Wann immer während des Spiels dieses Feld von einem Spieler leergeräumt wird, muß der Bankhalter nachzahlen: Das heißt, er legt sofort wieder 5 Millionen auf dieses Feld.



Bonus

Ein Spieler, dessen Figur auf diesem Feld landet, erhält von der Bank 20 Millionen (20.000.000). Diesen Bonus hat der Spieler durch seine sehr erfolgreiche Arbeit verdient.



Eingefrorene Guthaben

Dieses Feld zeigt zwei Gebiete, die unterschiedliche Auswirkungen haben.

Ein Spieler, dessen Spielfigur am Ende eines Zuges auf diesem Feld landet, hat keine unangenehmen Folgen zu erwarten, denn seine Figur wird auf diese Feldhälfte gesetzt:

Untersuchung gestoppt!

Erstellt seine Spielfigur auf das Teil-Feld „Untersuchung gestoppt!“ und er kann das Spiel normal fortsetzen, wenn er wieder an die Reihe kommt.

Anders die zweite Feldhälfte:

Untersuchung läuft!

Auf diesem Teil-Feld landen nur Spielsteine, die durch eines der folgenden Ereignisse hierhergeschickt werden:

— **Eine Spielfigur landet auf dem Feld „Untersuchung der Börsenkommission“!**

— Ein Spieler zieht eine Karte „Wirtschafts-Nachrichten“, die ihn auf das Feld „Eingefrorene Guthaben“ schickt!

In jedem dieser Fälle muß die Spielfigur sofort und direkt auf dieses Teil-Feld gesetzt werden und drei Runden lang dort bleiben.

In dieser Zeit kann der Spieler keinerlei Geschäfte tätigen, er kann auch keine Dividende kassieren. Seine Konten sind gesperrt, seine Guthaben eingefroren.

In jeder der drei Runden der Zwangspause kann der Spieler versuchen, das Feld zu verlassen — wenn er an der Reihe ist.



Will ein Spieler vorzeitig (in der nächsten und übernächsten Runde) dieses Feld verlassen, so ist folgendes zu tun:

— Wenn der Spieler an der Reihe ist, muß er 1 Million Mark an die Bank zahlen.

— Dann wirft er beide Würfel.

- a) Erzielt der Spieler eine 6 oder weniger, so kann er mit seiner Spielfigur das Feld verlassen: er zieht um die gewürfelte Augenzahl vorwärts und nimmt jetzt wieder wie üblich am Spiel teil.
- b) Erzielt der Spieler eine 7 oder mehr, so bleibt die Spielfigur in der Zwangspause. Das gezahlte Geld ist verloren und der nächste Spieler ist an der Reihe.

— Auch in der dritten Runde der Zwangspause muß die Million gezahlt werden; aber dann kann der Spieler das Spiel normal fortsetzen.

Eine andere Möglichkeit, diese Zwangspause zu verkürzen, ist der Einsatz einer entsprechenden Karte „Wirtschafts-Nachrichten“.

Wer eine solche Karte besitzt, kann sie ausspielen und das Spiel fortsetzen, ohne irgendwelche Strafen hinnehmen zu müssen. Diese Karte gilt auch, wenn ein Spieler mittels Pasch auf dem Untersuchungs-Feld gelandet ist und hierher geschickt wurde.

C 2 Kaufen und Verkaufen von Aktien

Landet die Spielfigur auf dem Feld einer AG, so kann der Spieler Aktien dieses Unternehmens kaufen.

Der Verkauf von Aktien an andere Spieler ist jederzeit möglich, ebenso wie der freie Handel mit Aktien unter den Spielern.

Der Verkauf von Aktien an die Bank ist nur für den Spieler möglich, der an der Reihe ist.

Der Ersterwerb

Landet ein Spieler zum ersten Mal auf dem Feld einer AG, so kann er nur einen niedrigen Anteil — 5% — kaufen. Für AG's, die nur in 25%-Anteilen vorliegen, gilt diese Einschränkung nicht.

Kauft der Spieler bei dieser Gelegenheit keine 5%-Aktie, so kann er bei der nächsten Landung auf diesem Feld wiederum höchstens eine 5%-Aktie erwerben.

Wichtig: Sind die 4 Aktien einer AG mit dem Nennwert von 5% verkauft, so kann kein weiterer Spieler einen Ersterwerb tätigen. Es sei denn, ein Spieler ist bereit, falls er mehr als 5% besitzt, seine Anteile bei der Bank umzutauschen.

Zukaufe von Aktien

Landet ein Spieler wieder auf dem Feld einer AG und besitzt er bereits eine 5%-Aktie dieses Unternehmens, so kann er jetzt weitere Aktien ohne jegliche Einschränkung kaufen.

C 5 Dividenden und andere Einnahmen

Sobald ein Spieler Anteile an einer AG besitzt, kann er Einnahmen erzielen: Dividenden.

Diese Einnahmen werden immer dann fällig, wenn die Figur eines Spielers auf dem Feld der AG landet, an der man diese Anteile besitzt.

Allerdings: Diese Dividenden müssen eingefordert werden, solange der Spieler an der Reihe ist. Das ist nicht mehr möglich, wenn der nächste Spieler schon gewürfelt hat.

Die einzufordernde Dividende läßt sich leicht ermitteln. Man addiert die Prozentanteile der Aktien, die man an

Informationen zu den AG's

Die 27 Felder des Spielplans mit den Aktiengesellschaften weisen jeweils den niedrigsten Prozentanteil aus, der gekauft werden kann — daneben finden Sie die Kaufpreis dieses Anteils.

Die Aktienkarten der AG's enthalten weitere wichtige Informationen:

Auf der Vorderseite finden Sie:

- Den Prozentanteil dieser Aktie.
- Den Kaufpreis (Nominalwert) dieser Aktie, abhängig vom Prozentanteil.
- Angaben über die Höhe der Dividende in Prozent (Rentabilität).
- Den 100%-Bonus.
- Den Sicherheitswert.

Auf der Rückseite finden Sie:

- Eine Kaufpreistabelle (in rot), in der sich der Kaufpreis jeder vorkommenden Stückelung einfach ablesen läßt.
- Eine Dividententabelle, in der sich jede vorkommende Dividende leicht ablesen läßt.

dieser AG besitzt und sucht in der Dividenden-Tabelle auf der Rückseite den entsprechenden Wert auf.

Der Spieler, der auf dem Feld dieser AG gelandet ist, muß diese Dividende bezahlen, sofern sie regelgerecht eingefordert wird. Und zwar an alle Spieler, die Aktien besitzen und ihre Dividende fordern.

100%-Bonus

Besitzt ein Spieler 100% einer AG, so kann er zusätzlich zur Dividende für seine 100% einen Bonus verlangen. Diese Bonus-Summe findet sich auch auf der Vorderseite der Karte.

Informationen

Die Vorderseite einer jeden Aktie enthält auch Angaben über die prozentuale Höhe der Dividende.

Dieser Prozentwert verändert sich mit der Höhe der Anteile, ist aber von Unternehmen zu Unternehmen unterschiedlich.

Diese Angaben sind für strategische Entscheidungen sehr hilfreich: wo lohnt es sich am meisten, welche Prozentanteile zu erwerben?

Der Sicherheitswert

Ist ein Spieler knapp bei Kasse, so kann er sich zusätzliche Barmittel verschaffen, indem er bei der Bank einen Kredit aufnimmt.

Der Spieler beleihet seine Aktien. Er erhält von der Bank den aufgedruckten Sicherheitswert, der immer 75% des Kaufpreises beträgt. Zur Kennzeichnung werden beliehene Aktien umgedreht.

Ein Spieler kann jederzeit beliebig viele Aktien beleihen. Für beliehene Aktien dürfen aber keine Dividenden gefordert werden und sie dürfen auch nicht verkauft oder gekauft werden.

C 4 Konkurs

Ein Spieler ist zahlungsunfähig, wenn er entweder der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld schuldet, als er zur Verfügung hat.

Tritt ein solcher Fall ein, muß der Spieler seine gesamten Besitztümer an die Bank zurückverkaufen — zum Nennwert. Beliehene Aktien werden nur mit 25% ihres Wertes berechnet.

Dies ist erst wieder möglich, wenn der Kredit vollständig an die Bank zurückgezahlt ist.

Will ein Spieler die Beleihung seiner Aktien rückgängig machen, so zahlt er den vollen Kaufpreis (Nominalwert) an die Bank. Kredite kosten Geld.

Danach kann der Spieler seine beliehene Aktien auf die Vorderseite drehen: sie sind wieder voll einsatzfähig.

Sind beim Ende des Spiels beliehene Aktien nicht zurückgezahlt, werden sie bei der Abrechnung nur mit 25% ihres Wertes berechnet.

Andere Einnahmen

Der freie Handel mit Aktien, der zwischen den Spielern möglich ist, kann eine lukrative Einnahmequelle sein.

Es kann sehr lohnend sein, 5%-Anteile zu erwerben und zu horten. Dies gilt sowohl für den Beginn des Spiels (siehe Ersterwerb) als auch für den Schluß (100%-Bonus).

C 5 Das Ende des Spiels

Wurde eine feste Spielzeit vereinbart, so endet das Spiel mit Ablauf dieser Zeit. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt: d.h., bis vor den Startspieler.

In diesem Fall werden die Vermögenswerte jedes Spielers addiert und der reichste Spieler hat gewonnen.

Das Vermögen eines Spielers besteht aus seinem Bargeld und aus seinen Aktien. Die Aktien werden mit ihrem Nominalwert berechnet. Beliehene Aktien werden nur mit 25% gewertet.

Wurde keine feste Spielzeit vereinbart, so endet das Spiel, wenn bis auf einen alle Spieler zahlungsunfähig sind.

Dieser Spieler ist der Sieger.

Die Erlöse aus dem Verkauf werden zur Deckung der Schulden verwendet.

Der zahlungsunfähige Spieler scheidet aus dem Spiel aus.

Die Aktien, die die Bank erhalten hat, können wieder an die verbleibenden Spieler verkauft werden — nach dem üblichen Verfahren.

Hinweis:

Wie im richtigen Leben gehen Aktionäre, die ihr Geld gut anlegen, meist nicht in den Konkurs. Deshalb kann es bei diesem Spiel vorkommen, daß niemand verliert. Sieger ist also immer der Spieler, der am Ende das meiste Geld besitzt.

Natürlich kann es auch einmal vorkommen, daß ein Spiel sehr lange dauert. Wir empfehlen deshalb, bereits vor Beginn des Spiels die maximale Spielzeit festzulegen: wir empfehlen drei oder vier Stunden.

D ZUSÄTZLICHE REGELN

Diese Zusatz-Regeln können nach Belieben in TOP AKTIONÄR eingebaut werden. Wir empfehlen diesen Schritt aber erst, wenn bereits einige Spiele absolviert worden sind.

OPTIONEN

Zum Spiel gehören zehn OPTIONS-Karten. Diese Karten geben den Spielern für eine begrenzte Zeit die Möglichkeit, sich Aktien mit Hilfe einer kleinen Anzahlung zu sichern.

Das heißt: Ein Spieler kann sich Aktien sichern, ohne sofort den gesamten Kaufpreis zahlen zu müssen. Zusätzlich hat das den Vorteil, daß während dieser Frist kein anderer Spieler diese Aktien erwerben kann.

Der Ablauf:

— Eine Spielfigur landet auf einem AG-Feld.

Der Spieler muß den „Ersterwerb“ bereits getätigt haben oder er muß dies jetzt tun.

— Der Spieler kann jetzt eine Option auf einen beliebigen Prozentanteil an Aktien der AG erwerben, auf dessen Feld der Spielstein steht.

— Der Spieler erhält eine OPTIONS-Karte. Der Preis, der für diese Karte zu zahlen ist, richtet sich nach dem Nominalwert der Aktien, die gekauft werden sollen.

— Eine Preistabelle steht auf der Rückseite der OPTIONS-Karte.

Preistabelle	für	Optionen	
1000000	-	10000000	= 350000
10050000	-	20000000	= 1100000
20050000	-	30000000	= 1900000
30050000	-	40000000	= 2600000
40050000	-	50000000	= 3350000
50050000	-	60000000	= 4100000
60050000	-	70000000	= 4900000
70050000	-	80000000	= 5600000
80050000	-	90000000	= 6350000
90050000	-	100000000	= 7100000
100050000	-	110000000	= 7900000
110050000	-	120000000	= 8600000
120050000	-	130000000	= 9350000
130050000	-	140000000	= 10100000

Ein Beispiel:

- Der Spieler will 50% der Aktien dieser AG kaufen.
- Diese 50% haben einen Nominalwert von 25 Millionen.
- Dieser Wert findet sich in Zeile 3 der Tabelle.
- Der Kaufpreis für die Option beträgt demnach 1,9 Millionen.

— Der Spieler zahlt den Preis für die Option an die Bank, erhält die angezahlten Aktien, die unter die OPTIONS-Karte gelegt werden müssen.

Der Spieler hat nun eine Spielplan-Umrandung Zeit, diese Option wahrzunehmen. Tut er das nicht, so verfällt die Option. Das heißt, die Aktien gehen zurück an die Bank und die gezahlte Summe verfällt.

Will der Spieler die Option wahrnehmen, muß er das spätestens tun, wenn seine Spielfigur auf dem Feld landet oder überquert, auf dem die Option erworben

wurde. Die Option verfällt in dem Augenblick, wenn der Spieler die Würfel an den nächsten Spieler weitergibt.

Nimmt der Spieler die Option wahr, so zahlt er den vollen Kaufpreis an die Bank, gibt die OPTIONS-Karte zurück und kann nun über seine Aktien verfügen.

Die OPTIONS-Karte reduziert den Kaufpreis der Aktie nicht!

Dividenden für optionierte Aktien können erst verlangt werden, wenn diese voll bezahlt sind.

Optionen müssen immer komplett wahrgenommen werden, eine Aufspaltung in Teil-Geschäfte ist nicht möglich.

Optionen können auch an andere Spieler verkauft werden.

Unternehmens-Zusammenschlüsse

Zwei Spieler können ihre Aktien zusammenlegen, wenn sie gemeinsam 100% der Aktien besitzen. Dadurch können beide Spieler in den Genuß des 100%-Bonus kommen: Jeder erhält die Hälfte davon.

Die Spieler tauschen die Aktien dieser AG so aus, daß jeder genau 50% besitzt. Die Dividenden werden dann halb und halb ausgezahlt.

Ein Zusammenschluß kann nur dann aufgehoben werden, wenn beide Spieler der Aufhebung zustimmen.

Zeitbegrenzung

Um ein schnelleres Spiel zu gewährleisten, kann ein Zeitlimit für jede Aktion der Spieler eingeführt werden.

Bei einer limitierten Aktionszeit hat jeder Spieler nur die festgesetzte Zeit zur Verfügung, um alle seine Geschäfte abzuwickeln; zum Beispiel können jedem Spieler, wenn er an der Reihe ist, drei Minuten zur Verfügung stehen.

Kurz-Spiel

Die Spieldauer kann verkürzt werden, wenn man zum Beispiel alle 5%-Aktien gleichmäßig an die Spieler verteilt. Ansonsten gelten die normalen Regeln.

Produktverantwortung: Reiner Müller

Copyright 1988, Altenburg-Stralsunder AG

Sp'ASS seit 1765



Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden