

Monopoly

Börsenerweiterung

Dieses Zusatzmodul ist für alle gängigen Monopoly-Spieleditionen gedacht. Ziel ist es, den Spielspaß zu unterstützen, der durch unüberschaubare Spieldauer gestört wurde. Zudem ist hiermit die vorsichtige Reaktivierung des Spielklassikers realisierbar.

A. Spielmaterialien:

1. eine gängige Spieledition von Monopoly/DKT
2. Spielanleitung
3. 4X100 Aktienkärtchen in den jeweiligen Spielerfarben
4. Börsenblock

B. Regelwerk:

Diese Börsenerweiterung basiert auf den gängigen Monopoly-Regelsystemen. Es wird nicht in die Standardregeln eingegriffen.

1. Jeder Spieler erhält am Beginn des Spieles 20% seines Unternehmens in Form der Aktienkärtchen in der jeweiligen Spielerfarbe. Auf dem Börsenblock wird der jeweilige Wert des Unternehmens immer auf dem aktuellen Stand gehalten. Der Wert setzt sich aus zwei Teilen zusammen.
 - a. gesamter Wert der Besitzkarten (Kaufwerte werden addiert)
 - b. gesamter Wert der Gebäude (Baukosten werden addiert)
2. Jeder Spieler kann während seines Spielzuges beliebig viele Aktien zum aktuellen Wert an die Bank verkaufen. Es fallen lediglich 10% Spesen an, welche an die Bank bezahlt werden müssen.
3. Wenn ein Spieler auf das Startfeld kommt, wird für ihn die Börse aktiviert. Die folgenden Punkte müssen in dieser Reihenfolge abgehandelt werden.
 - a. Falls der Spieler Aktien eines fremden Unternehmens besitzt, so wird nun die Dividende fällig. Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Die Augenzahlen werden zusammengezählt.

Variante 1: 2-4: 10%
5-7: 15%
8-11: 20%
12: 25%

Variante 2: Die gewürfelten Augen werden mit 10 multipliziert. Die auszuzahlende Dividende erstreckt sich somit auf 20% - 120%

Variante 3: Es werden für die verschiedenen Spieleditionen unterschiedliche, fixierte Dividenden vereinbart, die auf das jeweilige Aktiendepot Rücksicht nehmen.

Der Gegenspieler muss nun dem Aktionär den anteiligen Wert des Unternehmens bar auszahlen.

Zu Variante 1: Der Aktionär besitzt 20% eines anderen Unternehmens. Er würfelt 9. Das gegnerische Unternehmen verfügt über einen Gesamtwert von A. Durch die Anteilsscheine verfügt nun der Aktionär über $20A/100$. Die Dividende beträgt folglich $20A \times 15/100$.

Ein Rechenbeispiel: $A=1000$

Aktionärsbesitz: 200

Dividende: 30

Zu Variante 2: Der Aktionär besitzt 20% eines anderen Unternehmens. Er würfelt 9.

Das gegnerische Unternehmen verfügt über einen Gesamtwert von A. Durch die Anteilsscheine verfügt nun der Aktionär über $20A/100$. Die Dividende beträgt folglich $20A \times 90/100$.

Ein Rechenbeispiel: $A=1000$

Aktionärsbesitz: 200

Dividende: 180

Falls dem Gegenspieler dies nicht möglich ist, muss dieser Teile seines Unternehmens verkaufen um die Schuld zu tilgen. Es ist auch die Übertragung eines Teils des Eigentums auf andere Spieler möglich, doch hat der Aktionär das Vorkaufsrecht.

- b. Nur der Spieler, der auf dem Startfeld steht, kann bis zu 10% der freien Aktien (im Besitz der Bank) kaufen. Diese 10% kann der Spieler beliebig auf alle Unternehmen aufteilen. Der Wert der jeweiligen Aktien ist an den Wert des Unternehmens geknüpft und direkt errechenbar. (Wert des Unternehmens $A/10$ = Summe die den Kaufpreis ausmacht.)
- c. Besitzt ein Aktionär 51% eines gegnerischen Unternehmens so wird dieser zum Hauptaktionär.

Hauptvariante 1: Er übernimmt das gegnerische Unternehmen. Der Gegenspieler scheidet aus dem Spiel aus. Die beiden Unternehmen werden zu einem. Die Anteile des neuen Unternehmens belaufen sich demnach auf 200. Der Wert der beiden Vorigen wird addiert. Die Besitzkarten werden samt den errichteten Gebäuden und dessen Aktienbesitz an den Käufer übergeben. Das Bargeld wird an die Bank übergeben.

Hauptvariante 2: Nun hat er das Vorkaufsrecht auf die restlichen 49% der Aktien. Diese kann er vor Ablauf der laufenden Runde um die Hälfte des Wertes erwerben. Die anderen Spieler müssen ihre Aktien verkaufen, falls der Hauptaktionär dies verlangt. Falls der Hauptaktionär das Unternehmen nicht zur Gänze kaufen kann, passiert folgendes:

Variante 1: Der Gegenspieler scheidet aus dem Spiel aus, sein Unternehmen wird aufgelöst, sämtliche Aktien des Unternehmens werden aus dem Spiel genommen, die anderen Spieler erhalten kein Geld zurück, die Gebäude werden ebenso wie die Besitzkarten an die Bank zurückgegeben.

Variante 2: Der Gegenspieler bleibt im Spiel. Er hat nun die Möglichkeit den Hauptaktionär aufzukaufen. Er erwirbt das Recht, die Aktien für den halben Wert zu kaufen. Falls er dies bis zum Ende der Runde nicht verwirklichen kann, so setzt sich das

Spiel normal fort. Der Hauptaktionär kann beim nächsten Börsengang wieder versuchen, das gesamte Unternehmen zum halben Wert zu erwerben. Der Gegenspieler hat nur einmal diese Kontrachance.

Falls der Hauptaktionär/Gegenspieler das jeweils gegnerische Unternehmen erwirbt, werden dessen Aktien übertragen. Die Besitzkarten werden ebenso wie die errichteten Gebäude an den Käufer übergeben, dessen Unternehmen demnach 200 Anteilsscheine besitzt. Das Bargeld wird an die Bank übergeben.

4. Der Besitz von fremden Anteilscheinen hat natürlich auch auf die Zwischenrunden Einfluss. Wenn ein Aktionär auf einem Feld landet, wo er normalerweise einen Obolus zu entrichten hätte, so entfällt dieser im Rahmen seines Aktienbesitzes. Besitzt folglich Unternehmer A 10% des Unternehmens B, so muss Unternehmer A auch nur 90% der Zahlung leisten.

© 2005

www.zulu-ebooks.com

Mag. Holger Dominik Maier

C. Aktienkärtchen:

Folgende Tabelle sollte auf farbigem Papier (mind. 120g/m²) ausgedruckt werden, welches den Spielerfarben zuzuordnen ist.

1 Aktie				
1 Aktie				
1 Aktie				
1 Aktie				
1 Aktie				
1 Aktie				
1 Aktie				
1 Aktie				
5 Aktien				
5 Aktien				
5 Aktien				
5 Aktien				
5 Aktien				
5 Aktien				
5 Aktien				
5 Aktien				
5 Aktien				
10 Aktien				
10 Aktien				
10 Aktien				
10 Aktien				

