

NYSE

Ein 10-Minuten Aktienspiel für 1-10 Spieler von **Ben Stanley**

EINLEITUNG

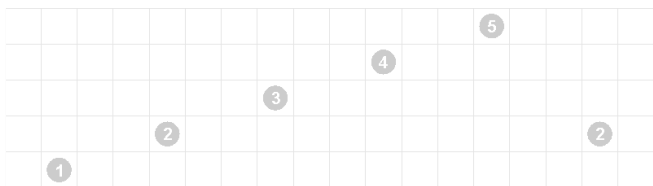
Im ironischen Sinne simuliert das Spiel **NYSE**, dass du und neun andere Spieler als Investment Banker im Wettstreit die New York Aktienbörse nachspielen, um mehr Geld als irgendein anderer zu scheffeln. Indem du Aktien in Chemie-(blau), Technologie-(Schwarz), Fossile Brennstoffe-(rot) und Nahrungswerte (grün) erwirbst, steigt der Wert dieser Papiere als Resultat deiner Nachfrage. Aber hüte dich vor Spekulationen, da eine Nachfrageblase die von einem anderen Spieler initiiert wird, den Wert aller deiner Anlagen in Nichts auflöst.

SPIELMATERIAL

- 44 Aktienchips in 4 Farben (blau, schwarz, rot und grün)
- 24 der Chips haben eine spezielle Markierung auf der Unterseite des Chips (2 mit Pfeilspitzen, 2 mit Kreisen und 2 mit Pfeilen für jede Farbe)
- 6 graue Chips mit Nummern (1, 2, 2, 3, 4, and 5) um die *Aktienkurs-Anzeigetafel* darzustellen.
- 1 Spielregel
- Tragebeutel.

SPIELAUFBAU

Baue die *Aktienkurs-Anzeigetafel* in der Tischmitte durch platzieren der grauen Chips entsprechend nachfolgender Zeichnung auf (schwache Linien sind als Hilfe für die Positionierung eingezeichnet).



Drehe alle Aktienchips um (so dass solche mit speziellen Markierungen nicht von anderen zu unterscheiden sind), trenne sie nach Farben und mische die vier Stapel.

Platziere diese vier *Aktienchip-Nachschubstapel* in der Nähe der *Aktienkurs-Anzeigetafel*.

Nimm zufällig einen Chip jeder Farbe für die Aktienwerte auf der *Aktienkurs-Anzeigetafel*. Diese Chips heißen *Wertmarker* Bilde mit den vier Chips einen Stapel auf der äußersten linken Position der *Aktienkurs-Anzeigetafel*, links von der Nummer 1, ohne einem der Spieler zu zeigen, ob ein Chip mit einer speziellen Markierung dabei ist. Dies stellt einen Wert von \$1M für jeden Aktienchip dar, bis dieser Wert sich ändert.

Wähle zufällig einen Startspieler oder lass den Spieler, der zuletzt in New York war, beginnen.

SPIELABLAUF

Der Startspieler ist der erste aktive Spieler, der seinen oder ihren Zug macht, dann wechselt es weiter im Uhrzeigersinn.

Im aktiven Spielzug, **muss** er oder sie **eine** (und nur eine) der nachfolgenden drei Aktionen durchführen:

1. Nimm einen Aktienchip von einem der vier *Aktienchip-Nachschubstapel* der noch Chips enthält. Dadurch investiert der oder die Spieler/in in einer der vier Industrien und erhält den Chip für eine Wertung am Spielende. Bewege den *Wertmarker* (der mit derselben Farbe) **eine** Position nach rechts auf der *Aktienkurs-Anzeigetafel* um die Preisbewegung für diese Aktienart durch die Nachfrage anzuzeigen.

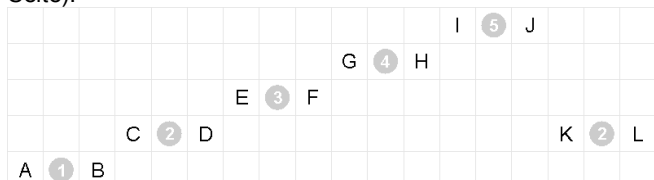
2. Spiele einen vorher erworbenen Aktienchip auf dem sich eine spezielle Markierung befindet. Einige der Aktienchips sind mit einer speziellen Markierung versehen. Wenn ein Spieler Glück hatte, einen solchen Chip in einer früheren Runde zu ziehen, kann er jetzt einen solchen Aktienchip ablegen (entferne ihn aus dem Spiel) um seine Spezialaktion zu nutzen.

	<p>Pfeilspitzen kreieren einen Spekulativen Markt durch künstliche Preismanipulation: Der Spieler legt diesen Chip ab und bewegt einen der vier <i>Wertmarker</i> zwei Positionen nach rechts. Dadurch erhöht er den Aktienwert aller Aktienpakete dieser Farbe bei allen Spielern, außer der Stapel ist bereits seicht oder überbewertet, in diesem Fall sendet die Aktion den Wert in den Keller.</p>
	<p>Kreise repräsentieren Aggressives Investment: der Spieler legt diesen Chip ab und kann zwei Aktienchips in diesem Zug erwerben. Er oder sie erhält beide Chips. Denke daran, beide <i>Wertmarker</i> für jeden Chip der genommen wurde, ein Feld nach rechts zu bewegen. (Wenn ein Spieler einen <i>Aggressives Investment-Chip</i> ablegt und zwei Chips derselben Farbe nimmt, bewege den <i>Wertmarker</i> zwei Felder nach rechts).</p>
	<p>Pfeile repräsentieren Aktientausch: Der Spieler legt den Chip mit den Pfeilen ab und kann einen unterschiedlichen Chip von sich mit einem Chip von einem anderen Spieler tauschen. Der aktive Spieler sucht sich die Person mit der er oder sie tauschen will und die Chipfarben die getauscht werden sollen aus. Aber der andere Spieler darf sich den Chip, der getauscht werden soll aussuchen (im Falle wenn einige eine spezielle Markierung haben).</p>

3. Lege einen Aktienchip einer der vier Aktien-Nachschubstapel ab. Ein Spieler kann seinen oder ihren Zug nutzen, um den Markt durch Entfernen eines Chips von einem der vier Aktien-Nachschubstapel, zu verknappen. Diese Wahl wird getroffen, wenn ein Spieler mit seinem gegenwärtigen Aktienbesitz und den Werten zufrieden ist und nicht will dass sich die Aktienkurse verändern und er deshalb die Möglichkeit auf Veränderung reduziert und das Spiel zu einem schnelleren Ende bringt. *Wertmarker* werden nicht verändert..

DAS AKTIENKURS-ANZEIGETAFEL DIAGRAMM

Die *Aktienkurs-Anzeigetafel* wird durch das Platzieren der grauen Nummernchips in der Tischmitte den Spielern angezeigt und gibt den Blick für die Bewegungen der farbigen Aktienwertmarkern frei. Die Nummer des grauen Chips neben dem *Wertmarker* reflektiert, wieviele Millionen Dollar ein Aktienchip dieser Farbe im Besitz der Spieler Wert ist. Ein grauer Chip repräsentiert **zwei** Positionen, die der *Wertmarker* während des Spiels einnehmen kann (linke Seite und rechte Seite).



Alle Wertmarker beginnen das Spiel auf der linken Seite des grauen Chips 1 (Markierung A). Alle Chips im Besitz der Spieler zu Spielbeginn sind \$1M wert. Das erstmal wenn er sich bewegt, geht der *Wertungsmarker* auf die rechte Seite des grauen Chip 1 (Markierung B), die Aktien dieser Farbe sind immer noch am Ende des Spiels \$1M wert. Wenn ein *Wertmarker* ein zweites mal bewegt wird, geht er auf die linke Seite des grauen Chip 2 (Markierung C) und so fort. (D, E, F, G, H, I, J, K, L) Wenn der *Wertmarker* nach dem Erreichen der Markierung L weiter bewegt wird, wird er aus dem Spiel genommen! Alle Aktienchips dieser Farbe in Spielerhand sind wertlos (mit Ausnahme Gleichstände zu entscheiden) und es ist nicht mehr möglich, den *Wertmarker* dieser Farbe weiter zu bewegen.

SPIELENDE

Wenn alle Chips aus den *Aktien-Nachschubstapel* genommen sind, endet das Spiel.

Wertung

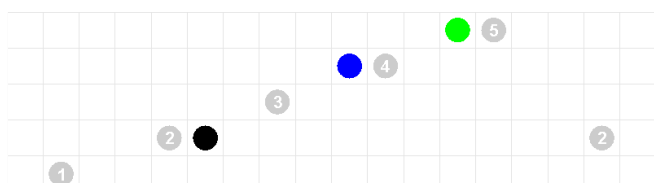
Mit dem Entfernen des letzten Aktienchips der von dem letzten *Aktien-Nachschubstapel* von einem Spieler gezogen oder abgelegt wird, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt die Aktienchips in seiner Hand und vervielfacht sie mit den Werten für die Farben auf der *Aktienkurs-Anzeigetafel* die am Ende des Spiels erreicht wurden.

Der Gewinner ist der Spieler mit dem größten Wert der Chips zum Ende der Auszählung. Wenn zwei Spieler exakt den gleichen Wert haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Chips. Bei weiterhin Gleichstand, gewinnt der Spieler, der als als das Spiel endete als nächster am Zug gewesen wäre.

Beispiel:

Bei Spielende hat Andrea **4 rote** Chips **4 blaue** Chips, **6 schwarze** Chips, and **0 grüne** Chips.

Das *Aktienkurs-Anzeigetafel* Diagramm ist wie folgt:



Andrea zählt 2×6 (schwarz) + 4×4 (blau) + 5×0 (grün) + 0×4 (rot) = 28 Million.

EINZELSPIELER (SOLITÄR) VERSION

Du kannst **NYSE** auch alleine spielen. Solitär spielt es sich genauso wie das Standardspiel **NYSE** mit dem Ziel, deinen eigenen Rekord zu schlagen, um soviel Geld wie möglich zu machen. Es gibt nur zwei Unterschiede in den Regeln: (1) Du **mußt** jeden Spezialaktion-Chip, den du ziehst, im nächstmöglichen Zug ausführen und (2) Ein **Aktientausch**-Chip (Pfeile) lässt dich einen Chip aus deiner Hand mit einem von den vier *Aktien-Nachschubstapel* statt von einem anderen Spieler tauschen. Dies hat den Effekt, dass ein Chip aus deiner Hand in einen anderen Aktienchip getauscht wird, ohne den *Wertungsmarker* zu bewegen.

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Q. Muss ich die Spezialaktion auf dem Aktienchip, den ich gezogen habe, ausführen?

A. Nein. Du kannst einen gezogenen Spezialaktion-Aktienchip aus strategischen Gründen als normalen Aktienchip behalten und die Spezialaktion nicht nutzen. Das Benutzen der Spezialaktion erfordert das Ablegen des Chips der dann aber nicht mehr zählt. Die Ausnahme ist im Solitärspiel (Einzelspieler-Version) wo du alle Spezialaktionen so bald wie möglich ausführen musst.

Q. Bewege ich den *Wertmarker* jemals nach links?

A. Nein. Der *Wertmarker* geht immer nach rechts, eine Bewegung, wenn ein Aktienchip gezogen wird und zwei Bewegungen wenn ein *Spekulativer Markt* (Pfeilspitzen) gespielt wird. Der *Wertmarker* geht nicht rückwärts, selbst wenn ein Aktienchip mit seiner Spezialaktion benutzt und abgelegt wird. Der Wert, der dem *Wertmarker* zugeordnet ist, kann nach unten gehen, da sich niedrigere Nummern rechts neben der höchsten Nummer befinden, die den Punkt darstellen, wenn eine Aktienblase platzt und der Markt sich nach unten korrigiert.

Q. Kann ein Spieler seine oder ihre gesammelten Aktienchips verdeckt halten?

A. Das Spiel kann entweder mit versteckten Aktienchips oder mit offenliegenden Aktienchips in den Spielhänden gespielt werden. Die offiziellen Regeln sind: (1) Ein Spieler muss niemals anzeigen, welche Spezialaktionen sich auf den Rückseiten seiner Chips befinden (bis solche Spezialaktionen benutzt werden), (2) ein Spieler muss den geforderten farbigen Aktienchip herausgeben, wenn er Ziel eines Aktientausches ist oder auf Ehrenwort erklären, dass er die geforderte Farbe nicht besitzt. (3) Darüber hinaus können die Spieler die Farben und Anzahl ihrer Aktienchips verbergen

FORTGESCHRITTENES SPIEL

Es ist freigestellt, die Anordnung der grauen Chips auf der *Aktienkurs-Anzeigetafel* abzuändern um unterschiedliche Bedingungen eines turbulenten Marktes wiederzugeben. Du kannst sie auch mischen und zufällig platzieren. Beachte aber, dass *Wertmarker* immer auch über den letzten grauen Chip auf der *Aktienkurs-Anzeigetafel* gezogen werden können, dadurch entfernt werden und Aktienchips dieser Farbe durch den Marktsturz wertlos werden.

WIDMUNG

Der Designer, Benjamin D. Stanley, ein amerikanischer Anwalt für Urheberrechtsfragen, widmet dieses Spiel jedem der mehr Wert auf Treue, Familie und Freunde als auf Geld legt. Wir hoffen du hast mit dem Spiel Freude!