

# GLOBAL-PLAYER\$

Gesellschaftsspiel von Rudolf Erick - © Edition Sirene, 15518 Fürstenwalde 1994  
- alle Verwertungsrechte beim Autor -

## Das marxistische Spiel zum Kapitalismus im 21. Jahrhundert

Ein politisches Gesellschaftsspiel für vier oder fünf Personen ab 14 Jahre. Vier Spieler sind zu Spielbeginn Großaktionär einer eigenen Aktiengesellschaft und gleichzeitig Chef-Manager dieser AG. Die AGs sind global agierende Monopolgesellschaften mit Industriezentrum, Handelsunternehmen und Hausbank. Sie haben den Weltmarkt in vier Regionalmärkten allein unter sich aufgeteilt. Der fünfte Spieler übernimmt die Spielleitung. Zu Beginn jedes Jahres finden die Parlaments- und Präsidentschaftswahlen statt, bei denen die Spieler sich jährlich in neue Fraktionen zusammenschließen. Die eine bildet die Regierungsfraktion, das sind die Wähler des Präsidenten, deren Mitglieder ihre Interessen mit Hilfe des Staates gegen die Mitglieder der Opposition durchzusetzen versuchen.

Der Reichtum der Aktionäre ergibt sich aus den Profiten ihrer AGs, von denen sie jährlich eine möglichst hohe Dividende auf ihre Aktien beziehen. Da Geld nur mehr wird, wenn es "arbeitet", investieren sie es in die Produktion, vergeben Kredite, legen möglichst viel davon in Aktien an und spekulieren mit den Wertpapieren an der Börse. Das Ziel jedes Spielers ist es, Chef-Manager jener AG zu sein, die während des ganzen Spiels bis zum Zeitpunkt der Finanzkrise des Staatshaushaltes den größten Gewinn erwirtschaftet hat.

Der Spieler leitet als Manager die Produktion der Arbeiter im Industriezentrum, wo Konsumgüter und Produktionsmittel hergestellt wer-

den. Zu seinen Aufgaben gehören der Einkauf von neuen Produktionsmitteln sowie die Einstellung und Entlassung von Arbeitskräften. Er bekämpft die von den Arbeitern organisierten Streiks, um Produktionsverluste und Kosten zu senken. Nach der Ermittlung von Angebot und Nachfrage an Konsumgütern und Produktionsmitteln legt der Chef-Manager deren Verkaufspreis fest. Auf dem eigenen Regionalmarkt kauft und verkauft er als Händler die Konsumwaren von den Herstellern an die Konsumenten und auf den regionalen Märkten der anderen AGs verkauft er seine Konsumwaren als Importeur an die anderen Händler. Die Produktionsmittel bietet er den anderen Managern und dem Präsidenten auf der Industriemesse zum Kauf an. Der Verlauf des Spieles und die allgemeine Anarchie von Angebot und Nachfrage auf den Regionalmärkten und der Messe überraschen ihn immer wieder durch Rekordumsätze oder Absatzeinbrüche.

Bei extremer Verarmung der arbeitslosen Arbeiter schrecken diese dann auch nicht vor Aktionen wie Plünderungen, Hausbesetzungen u.ä. zurück. Befinden sich Unternehmen oder Aktionäre in finanzielle Schwierigkeiten, so haben sie die Möglichkeit Kredite aufzunehmen oder Aktien zu verkaufen. Doch sollte irgendwann für die AG oder dem Aktionär kein Geld mehr aufzutreiben sein, muss der Chef-Manager für die AG Konkurs anmelden bzw. der Aktionär seine Privatkasse auflösen lassen und als einfacher Manager und Gehaltsempfänger die

AG unter Führung eines anderen Chef-Managers weiter leiten. Bei Konkurs verliert der Manager seinen Job und die Gruppe der Lohnarbeiter dieser Spielfarbe verliert auch den letzten Arbeitsplatz. Von den aus dem Arbeitsmarkt verdrängten arbeitslosen Arbeitern besetzen nun einige das Industriezentrum, gründen eine Kommune und verabschieden sich nun ihrerseits von der Marktwirtschaft.

Die Konkurrenz der Aktionäre und Aktiengesellschaften im Kampf um hohe Profite und Aktienkurse führt die Chef-Manager dazu, die Marktchancen ihrer AG auch durch gewaltsame Aktionen gegen andere AGs etwas verbessern zu wollen. Dabei nutzen die Regierungsmitglieder ihre Position und unternehmen ihre Aktionen gegen die Nicht-Regierungsmitglieder mit Hilfe des Staatsapparates.

Der vom Parlament der Spieler gewählte Präsident hat die Aufgabe, die Zentralbank und die Börse zu leiten. Die laufenden Arbeiten delegiert er an den Spielleiter. Finanziert wird der Staatshaushalt aus Steuereinnahmen von den Löhnen der Arbeiter und den Dividenden der Aktionäre.

Gegen Ende eines Geschäftsjahres finden die Aktionärs-Hauptversammlungen aller AGs statt. Für sie müssen die Chef-Manager das verfügbare Geld aus der Unternehmenskasse für die Gewinnausschüttung bereitstellen. Die Hauptversammlung beschließt die Höhe der Dividende sowie des Zuschlages und kann einen neuen Chef-Manager wählen. Jeder

Aktienbesitzer erhält die von der Anteilsmehrheit beschlossene Dividende auf seine Aktienpakete der betreffenden AG.

Das Spiel wird beendet, wenn der Staat zahlungsunfähig ist, wegen Überschuldung keinen Kredit mehr bekommt und der Staatshaushalt sich deshalb in der Finanzkrise befindet. Alle Chef-Manager stellen sofort für ihre AG eine Abschlussbilanz auf. Derjenige von ihnen, der die AG mit dem größten Gewinn vorweisen kann, ist dann Gewinner von *GLOBAL-PLAYER\$*.

Fortgeschrittene Spieler können die Spielregeln auch ändern, um dadurch die Realitätsnähe zu erhöhen und ihre Handlungsmöglichkeiten zu erweitern. Sie können z.B. entlassene Arbeiter wie-

der einstellen, Kapital-Fonds bilden, Obligationen oder Staatsanleihen herausgeben, in der Finanzkrise eine Währungsreform durchführen, die Inhalte von Aktionen verändern, verschiedene Zinssätze und Währungen zulassen oder z. B. auch Spekulanten und Beamte als neue Figuren einführen.

Natürlich ist das Spiel *GLOBAL-PLAYER\$* nicht in der Lage die Komplexität und unendliche Vielfalt aller realen gesellschaftlichen Widersprüche mit ihren verschiedenen Entwicklungsmöglichkeiten aufzugreifen. Es handelt sich schließlich nur um ein Modell unserer Gesellschaft mit ihren wesentlichen Funktionselementen (so gibt es z.B. nur Wertpapiere in Form von Aktien oder Krediten).

Doch bereits mit diesen wenigen Spielelementen und Handlungsschritten ermöglicht *GLOBAL-PLAYER\$* den Kapitalismus als eine Gesellschaftsordnung darzustellen, deren Entwicklungslogik sie unweigerlich auf ihr historisches Ende zutreibt. Erkennbar werden die zwei unausweichlichen Entwicklungsalternativen der globalen menschlichen Gesellschaft: Entweder hin zu einer sozialistischen Planwirtschaft auf Basis des gesellschaftlichen Eigentums an den Produktionsmitteln oder ab ins totale Chaos, in die Barbarei. Im Gegensatz zur Barbarei kommt der Sozialismus jedoch nicht im Selbstlauf daher, sondern nur als Ergebnis bewusst handelnder und selbstbestimmt organisierter Produzenten.

## Einsatz der Spielelemente

Jedem Spieler werden die Preiskarten mit seiner persönlichen Spielfarbe übergeben und das Privatvermögen für die Privatkasse (5) des Aktionärs:

Bargeld	50 Mrd.\$
2 Aktienpakete zum Nennwert von 50 Mrd.\$	100 Mrd.\$
<u>(1 Aktienpaket von der AG seiner Farbe und 1 Aktienpaket von einer anderen AG)</u>	
Gesamtvermögen	<u>150 Mrd.\$</u>

Jeder erhält als Chef-Manager das Vermögen der Aktiengesellschaft seiner Farbe:

Bargeld für die AG-Bank (1)	50 Mrd.\$
<u>1 Industriezentrum (18) mit Produktionsmittel der Leistungsstufe 5</u>	<u>50 Mrd.\$</u>
Gesamtkapital	<u>100 Mrd.\$</u>

Das Reservegeld des Staates wird auf die Zentralbank (10) gelegt.

200 Mrd.\$

Die nicht ausgegebenen Aktienpakete werden auf der Börse in die Aktiendepots (14) der AGs gelegt. Die Kreditverträge verwaltet der Spielleiter bis zu ihrem Einsatz auf dem Kreditfeld (2).

16 Arbeiter werden, nach Farbgruppen sortiert, dem Industrie-

zentrum (IZ) der AG ihrer Farbe zugeteilt und auf die Arbeitsplätze (19) gesetzt. Die beiden unbezifferten Produktionsmittel der AGs werden auf deren Messestände (16) gelegt. Je 5 Konsumwaren (KW) werden gleichmäßig auf die Marktflächen (8/9) der vier Regio-

nalmärkte verteilt. Davon die ersten 2 als Markenprodukte auf die farblich hervorgehobene Marktfläche (8) des Regionalmarktes der AG. Die restlichen 3 KW jeder Farbe werden zusammen mit dem dritten Produktionsmittel (PM 6/8) für die Produktionsstufen 6

und 8 auf die Rohstofffelder (15) gelegt.

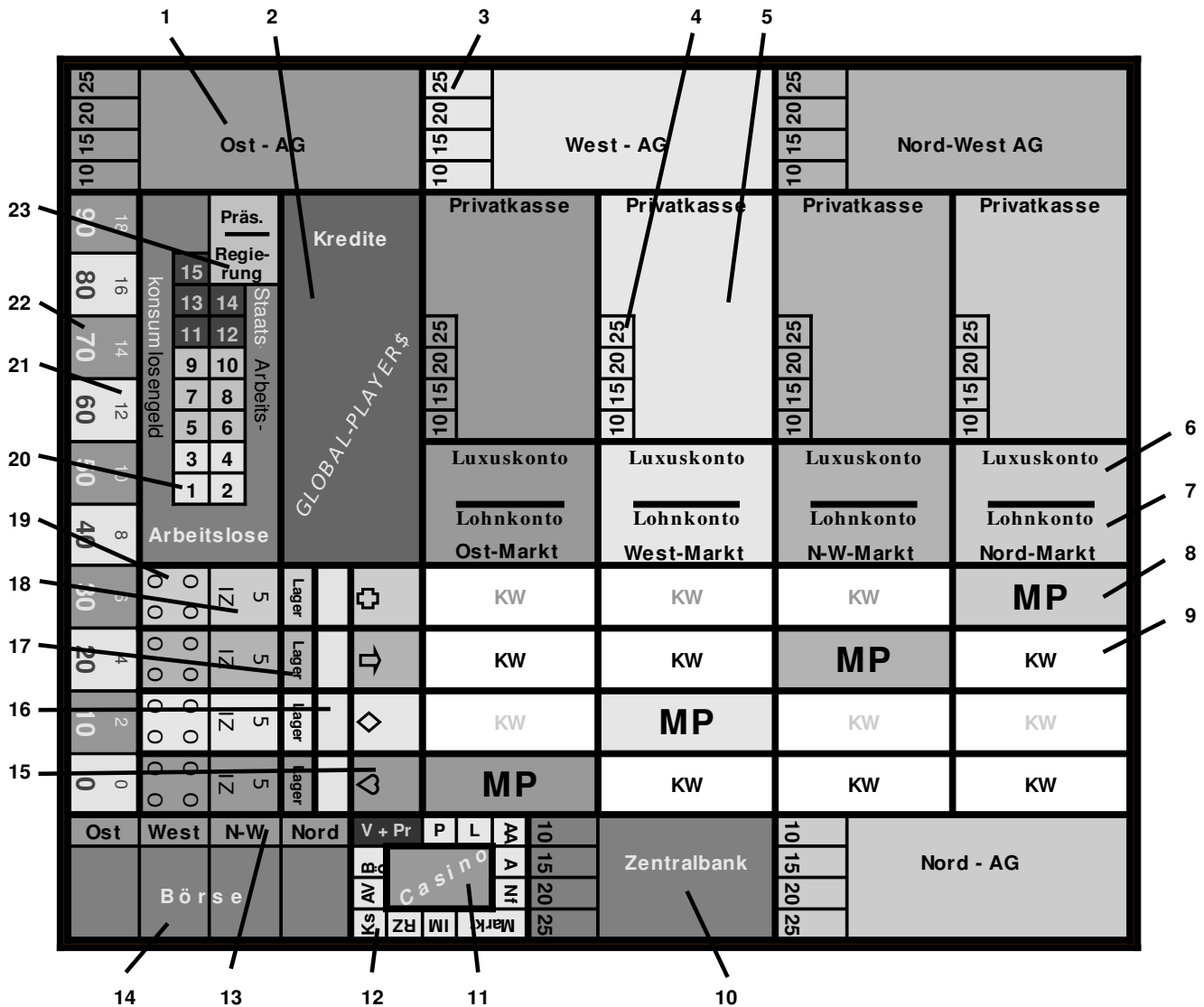
Der schwarze Farbstein wird als Rundenläufer auf das Feld „1. Vorgespieler und Präsident“ der Laufbahn mit den Anzeigefeldern (12)

für die einzelnen Spielschritte gestellt. Für jeden der Spielschritte 1. - 12. im Jahr zieht der Spielleiter den schwarzen Rundenläufer dann um ein Feld der Laufbahn vor. Die anderen vier Farbsteine werden als Anzeiger für die Akti-

enkurse auf das Kurs- und Dividendenfeld 50 bzw. 10 Mrd.\$ der Aktientafel (21/22) aufgestellt.

Die vier Aktionäre, den Farbwürfel und den Aktionswürfel deponiert der Spielleiter im Casino (11).

# Spielfeld



- |    |                                       |    |                              |
|----|---------------------------------------|----|------------------------------|
| 1  | AG-Bank                               | 13 | Aktienverkaufsfeld           |
| 2  | Kreditfeld                            | 14 | Aktiendepot                  |
| 3  | Kreditdepot der AG                    | 15 | Rohstofffeld                 |
| 4  | Kreditdepot des Aktionärs             | 16 | Messestand                   |
| 5  | Privatkasse des Aktionärs             | 17 | Produktionsmittellager       |
| 6  | Luxuskonto / Nachfragefeld d. Marktes | 18 | Industriezentrum             |
| 7  | Lohnkonto / Nachfragefeld d. Marktes  | 19 | Arbeitsplätze                |
| 8  | Marktbläche für Markenprodukte        | 20 | Arbeitslosenplätze           |
| 9  | Marktbläche für andere Konsumwaren    | 21 | Aktientafel - Dividendenfeld |
| 10 | Zentralbank                           | 22 | Aktientafel - Kursfeld       |
| 11 | Casino                                | 23 | Regierungssitz               |
| 12 | Anzeigefeld für Spielschritt          |    |                              |

# Spielelemente

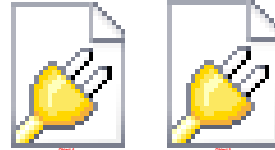
4 Aktionäre / Manager



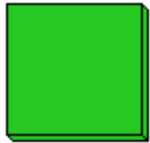
16 Arbeiter



12 Produktionsmittel (PM)



32 Konsumwaren (KW)



600 Mrd.\$



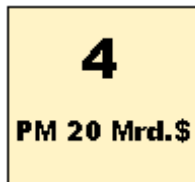
48 Kreditverträge



36 Aktienpakete



40 Preiskarten



5 Farbsteine



1 Farbwürfel



1 Aktionswürfel



Spielbrett

Spielregeln

Bilanzbogen und Liste  
der Aktienbesitzer

# Die Spielschritte eines Jahres

## 1. Vorspieler und Präsident

Mit dem Farbwürfel bestimmt der Vorspieler des vergangenen Jahres (bei Spielbeginn der Spielleiter) den neuen Vorspieler und legt dazu den Farb- und den Aktionswürfel auf dessen AG-Bank (1). Bei Schwarz, Weiß oder seiner eigenen Farbe würfelt sein linker Nachbar noch einmal, weil kein Spieler in zwei aufeinander folgenden Jahren Vorspieler sein darf.

Anschließend wählen alle Spieler, einschließlich des fünften Spielers als Spielleiter, mit dem Aktionswürfel die Kandidaten ihrer Partei in das Parlament. Die weißen gewürfelten Punkte bestimmen die Zahl der Sitze für die betreffende Partei. Die Spieler der ins Parlament gewählten Parteien wählen dann ihrerseits mit den bei der Wahl erwürfelten Stimmanteilen den Präsidenten. Der Kandidat, der die meisten Stimmen auf sich vereinigen kann, wird Präsident für dieses Jahr. Sein Manager / Aktionär wird vom Casino auf den Regierungssitz gestellt. Zusammen mit den anderen Spielern, außer dem Spielleiter, die ihn mit ihren Stimmen gewählt haben, bildet er die Regierung und stellt deren Aktionäre / Manager ebenfalls auf den Regierungssitz.

Bei Punktgleichheit müssen die Spieler noch einmal würfeln. Der erste gewürfelte weiße Punkt entscheidet dann die Wahl.

## 2. Produktion, Entlassungen und Streiks

Zuerst planen die Chef-Manager die Produktion. Dazu legen sie ihre Konsumwaren (KW), in der ersten Runde immer 5 KW, in allen weiteren Runden 6 bzw. 8, gleichmäßig verteilt auf ihre Marktflächen (8/9). Die Summe aller KW, die auf die vier Marktflä-

chen einer AG gelegt werden, entspricht immer der Zahl der Leistungsstufe, die für das Industriezentrum (IZ) bereits im Vorjahr geplant wurde (z.B. Stufe 6 = 6 KW). Die ersten zwei Konsumwaren sind stets die Markenprodukte auf dem Binnenmarkt der AG. Die 2 Produktionsmittel (PM) (ohne Punkte) deponieren die Chef-Manager auf die Messestände (16) ihrer AGs.

Nun werden alle Industriezentren für das nächste Jahr erneuert und z. B. von Leistungsstufe 5 auf Stufe 6 vergrößert (mit  $PM_{6/8} = 6$  Punkte) oder von Stufe 6 auf Leistungsstufe 8 (mit  $PM_{6/8} = 8$  Punkte). Dazu wird das  $PM_{6/8}$  im ersten Jahr auf das IZ der Stufe 5 gelegt und dann nur noch nach Bedarf gewendet. Die Leistungsstufe 8 ist die größtmögliche.

Jetzt wollen alle Manager Arbeiter entlassen. Eine bestimmte Anzahl pro Spieljahr (3, 4 oder 5 Arbeiter) kann vorher festgelegt werden. Sie werfen dazu der Reihe nach einmal den Aktionswürfel.

Bei **1 oder 2 weißen Punkten** entlässt der Manager ein bzw. zwei Arbeiter.

Rote Punkte führen zum Streik der Arbeiter und verhindern die Entlassung.

Bei **1 roten Punkt** reduzieren die Arbeiter die Produktion um 1 Markenprodukt und

bei **2 roten Punkten** reduzieren sie die Produktion um 1 Markenprodukt und 1 PM.

**Null Punkte** bedeuten keine Entlassung und kein Streik.

Wurden nicht sofort alle vorgesehenen Arbeiter erfasst, werden die restlichen nach der Vorspielerregel entlassen, wobei keine AG mehr als 2 Arbeiter freisetzen

darf. Der 16. und letzte Arbeiter wird nicht entlassen, sondern stets von der AG des Vorspielers eingestellt, entlohnt und an die anderen AGs für je 5 Mrd.\$ vermietet.

## 3. Löhne und Steuern

Für jeden beschäftigten Arbeiter auf den Arbeitsplätzen zahlen die AGs einen Lohn von 10 Mrd.\$ auf das Lohnkonto (7) seiner Gruppe. Die AGs, die keinen eigenen Arbeiter mehr beschäftigen, mieten einen für 5 Mrd.\$ bei den AGs, die noch einen haben. Dieser arbeitet dann in beiden oder gegebenenfalls sogar in allen AGs, wird aber nur von seinem Manager bezahlt.

Anschließend zahlen alle Aktionäre für den Luxuskonsum den erforderlichen Betrag von 30 Mrd.\$ auf ihr Luxuskonto (6) ein. Die Aktionäre müssen dieses Geld unbedingt einzahlen und notfalls dazu auch Kredite aufnehmen oder Aktien verkaufen.

Von jedem Lohnkonto und jedem Luxuskonto kassiert der Präsident nun 10 Mrd.\$ Steuern. Die Steuereinnahmen deponiert er in der Zentralbank.

Ab dem 5. Arbeitslosen zahlt der Präsident, nach dem Kassieren der Lohnsteuern, auf jedes Lohnkonto einer Arbeitergruppe mit mindestens einem Arbeitslosen 10 Mrd.\$ Arbeitslosen- und Armegegelder wieder ein. Ab dem 11. Arbeitslosen lässt er auf jedem Luxuskonto die 10 Mrd.\$ Steuern liegen. Sie werden von nun an für Subventionseinkäufe von Konsumwaren durch den Staat verwendet.

## 4. Aktionen der Arbeitslosen

Von einer unterbezahlten Arbeitergruppe, die jetzt nur noch 10 Mrd.\$ oder gar kein Geld mehr auf dem Lohnkonto besitzt, ver-

sorgen sich deren Arbeitslose nun kostenlos mit einer Konsumware vom Regionalmarkt der AG. Der Manager derselben Farbe versucht mit Hilfe des Aktionswürfels diese Plünderung von seiner AG abzulenken. Bei roten Punkten verliert er eines seiner Markenprodukte, bei weißen Punkten lässt er auf seinem Regionalmarkt eine Ware bei der Konkurrenz stehlen. (Beachte dazu den letzten Absatz bei "5. Aktionen der AGs".) Bei null Punkten wird nichts geplündert.

Die entwendeten MP/KW legt der Spielleiter auf das Lohnkonto der Arbeitergruppe (7).

## 5. Aktionen der Aktiengesellschaften

Alle Chef-Manager, die der Regierung angehören, führen nun als Erste eine obligatorische Staats-Aktion gegen AGs der Nicht-Regierungsmitglieder durch und beginnen damit gemäß der Vorspielerregel. Ihre Aktionen führen sie stets auf Grundlage bestehender Gesetze und mit Hilfe des Gerichtes, der Polizei, der Staatsbank und des Militärs ihres Staates durch. Den anderen Chef-Managern steht es anschließend frei, mit eigenen Aktionen jedoch ohne staatliche Hilfsmittel, direkt gegen eine beliebige AG vorzugehen oder nichts zu unternehmen.

Der erste Akteur nennt die gegnerische AG und wirft den Aktionswürfel. Wirft er einen oder zwei weiße Punkte, so hat er gewonnen. Wirft er rote Punkte, so ist sein Gegner der Gewinner. Bei null Punkten gibt es weder einen Gewinner noch einen Verlierer. Der Sieger im Kampf macht sofort nach dem Fall des Würfels seine Aktion gegen den unterlegenen Gegner. Dann ist der nächste an der Reihe.

### Staats-Aktion

### Regierungsmitglied nur gegen die AG eines Nicht-Regierungsmitgliedes:

Bei **1 weißen Punkt** zieht der Angreifer 10 Mrd.\$ für die Zentralbank ein oder verlegt bis zu 2 in einem fremden Markt exportierte KW des Gegners von dessen Marktfläche auf seine eigene Marktfläche desselben Regionalmarktes.

Bei **2 weißen Punkten** zieht der Angreifer 20 Mrd.\$ für die Zentralbank ein oder vernichtet 1 PM des Gegners und verkleinert dessen Industriezentrum von der geplanten Produktionsstufe 8 auf Produktionsstufe 6.

Bei **1 roten Punkt** entnimmt der Verteidiger 10 Mrd. \$ aus der staatlichen Zentralbank.

Bei **2 roten Punkten** entnimmt der Verteidiger 20 Mrd. \$ aus der staatlichen Zentralbank.

### Privat-Aktion

### Nicht-Regierungsmitglied gegen eine beliebige AG:

Bei **1 weißen** oder **roten Punkt** verlegt der jeweilige Sieger bis zu 2 in einem fremden Markt exportierte KW des Verlierers von dessen Marktfläche auf seine eigene Marktfläche desselben Regionalmarktes.

Bei **2 weißen** oder **roten Punkten** vernichtet der jeweilige Sieger 1 PM des Verlierers und verkleinert dessen Industriezentrum von der geplanten Produktionsstufe 8 auf Produktionsstufe 6.

Sollte eine AG durch Streiks, Plünderungen oder Aktionen bereits die Hälfte ihrer KW (incl. der Markenprodukte) oder ihrer PM verloren haben, so kann der Sieger sich ersatzweise Bargeld im Wert von 10 Mrd.\$ bzw. 20 Mrd.\$ für seine AG-Bank aneignen.

Achtung:

Während des ganzen Jahres dürfen bei keiner AG nach Streiks, Plünderungen oder Aktionen weniger als die Hälfte der von ihr produzierten KW (incl. der Markenprodukte) oder PM übrig bleiben.

Ebenso dürfen die Banken (dies gilt auch für die Zentralbank) bei Aktionen maximal nur 20 Mrd.\$ Bargeld mehr verlieren, als sie möglicher Weise selbst durch Aktionen bereits erhalten haben.

Von den PM müssen zudem stets soviel im Spiel erhalten bleiben, wie potenzielle Käufer auf der Industriemesse zu erwarten sind. In den ersten Jahren werden also 5 PM gebraucht.

## 6. Marktnachfrage / Preise

Das Geld auf den Lohn- und Luxuskonten eines Regionalmarktes bildet jetzt die Nachfrage auf diesem Markt. Mit Hilfe des Farbwürfels entscheidet nun der Vorspieler, auf welchem Regionalmarkt für alle angebotenen Konsumwaren eine 100%ige Nachfrage bestehen soll. Bei „Schwarz“ oder „Weiß“ würfelt der nächste Spieler weiter. Sollte sich ein Geldüberschuss auf diesem Markt befinden, also eine zu große Nachfrage, wird das überschüssige Geld nach der Vorspielerregel in 10 Mrd.\$-Einheiten gleichmäßig auf die Lohn- und Luxuskonten der anderen Märkte verteilt. Bei Geldmangel und zu geringerer Nachfrage wird das fehlende Geld, ebenfalls nach der Vorspielerregel, in 10 Mrd.\$-Einheiten gleichmäßig von den anderen drei Regionalmärkten abgezogen. Sollte bei einem dieser Märkte die Nachfrage jedoch über dem Angebot liegen, wird dieses Geld zuerst dazu verwendet.

Die Chef-Manager aller AGs bestimmen danach mit den Preiskarten (Karte mit Rückseite nach

oben auf den Tisch) geheim die Preise für die KW und PM ihrer AG. Danach drehen alle ihre Preiskarten um und legen sie auf ihre Marktfläche auf dem Nord-Markt am äußersten Rand des Spielbrettes. Der Preis eines PM ist stets der 5-fache Preis einer KW.

## 7. Verbrauchermarkt

Die Chef-Manager kaufen und verkaufen als Händler die Konsumwaren jeweils vom Geld des Nachfragefeldes für den Binnenmarkt ihrer AG. Für jede 10 Mrd.\$ Nachfrage wird 1 KW bei den Produzenten mit den niedrigsten Preisen gekauft und an die Konsumenten verkauft. Dazu legen die Händler die Waren von den Marktflächen der Produzenten auf die Nachfragefelder ihres Regionalmarktes und entnehmen dafür von dort das Geld. Die Differenzsumme zwischen Einkaufspreis und Verkaufspreis streichen die Händler als Gewinn für ihre AG ein.

Zuerst kauft der Händler bis zu 2 KW für je 10 Mrd.\$ von der eigenen Marktfläche für Markenprodukte. Anschließend erwirbt er für das restliche Geld stets die billigsten importierten Konsumwaren der anderen Anbieter. Wenn es dabei dann bei der Konkurrenz nur noch teure KW als die eigenen gibt, darf der Händler die eventuell durch eine Aktion erbeuteten KW von der eigenen Marktfläche kaufen.

## 8. Industriemesse

Die Chef-Manager kaufen nun 1 PM (stets das billigste und bei einer fremden AG). Nur wenn es keine PM mehr bei der Konkurrenz gibt, darf der Chef-Manager das PM auch bei der eigenen Aktiengesellschaft kaufen. Auf der Messe hat jede AG das Recht, mindestens ein PM zu verkaufen. Es ist unbedingt darauf zu achten,

dass zum Abschluss der Industriemesse auf allen Produktionsmittellagern zusammen von jeder Farbe mindestens ein PM liegt.

Der Präsident kauft als Manager seiner AG, wenn sie an der Reihe ist, auch 1 PM auf Staatskosten für das staatliche Dienstleistungszentrum. Er muss dabei, wenn irgendwie möglich, das PM bei einem Konkurrenten kaufen, auch wenn dieser mehr Geld verlangt als er selbst (Ausnahme: siehe ersten Absatz letzter Satz). Die Staatsbank zahlt seiner AG-Bank dafür 50 Mrd.\$ und er den fünffachen angezeigten Preis für KW an den Hersteller. Den Handelsgewinn behält die AG-Bank des Einkäufers, also des Präsidenten.

## 9. Kreditraten und Zinsen

Der Präsident bietet nun die öffentlichen Kredite der Zentralbank allen Spielern zum aktuellen Kaufpreis von 25, 20 oder 15 Mrd.\$ an und verkauft sie an die Interessenten, auch an sich und seine AG, nach eigenem Ermessen weiter.

Die Schuldner zahlen anschließend für jeden Kredit eine der vier Raten von 10 Mrd.\$ an die Gläubiger zurück. Ihre Kreditverträge, die sich im Kreditdepot der Gläubiger befinden, ziehen diese dafür um ein Depotfeld von 25 Mrd.\$ in Richtung 10 Mrd.\$ vor. Der Kredit kann auch verlängert werden. Dazu zieht der Gläubiger für jeweils 6 Mrd.\$, die er dem Schuldner gibt, den Kreditvertrag um ein Depotfeld wieder zurück.

Für jede „leer“ verkaufte Aktie zahlen nun die Eigentümer einen Zins in Höhe von 50 % der aktuell auf der Aktientafel angezeigten Dividende für diese Aktie an die Leerkäufer. Ihre Aktienpakete, ziehen sie dafür ebenfalls um ein Depotfeld von 25 Mrd.\$ in Richtung 10 Mrd.\$ vor. Von diesem Feld erfolgt dann am Jahresende

vertragsgemäß der Rückkauf.

## 10. Kassensturz zur Vorbereitung der Aktionärsversammlungen

Jeder Chef-Manager zahlt sich für die bisher geleistete Arbeit als Manager ein Honorar von 10 Mrd.\$ in seine Privatkasse oder, falls ein angestellter Manager vorhanden ist, in dessen noch vorhandenen Privatkasse bzw. auf das Lohnkonto der Arbeitergruppe. Der Präsident überweist sich vom Geld der Zentralbank zusätzlich ein Gehalt von 10 Mrd.\$ in seine Privatkasse bzw. auf sein Lohnkonto.

Nun ermitteln die Manager den Kassenbestand in den Banken ihrer AGs, um die Gewinnausschüttung auf der Aktionärsversammlung vorzubereiten.

## 11. Aktionärsversammlung

Der Chef-Manager informiert die Aktienbesitzer über den verfügbaren Bargeldbestand der AG und nennt die zahlbare Dividende pro Aktienpaket. Die Aktienbesitzer können daraufhin nach eigenem Ermessen die Höhe der auf der Aktientafel angezeigten Dividende beliebig verändern. Der Spielleiter versetzt gegebenenfalls den Farbstein auf das neue Dividenfeld der Aktientafel und verändert damit zugleich auch den Kurswert der Aktie. Nachdem alle Aktionärsversammlungen ihre Beschlüsse gefasst haben, überweisen die Chef-Manager der Reihe nach die Dividenden an die Privatkassen der Aktionäre bzw. an die betreffenden AG-Banken.

Wurde allen Aktionären und AGs die Dividende ausgezahlt, dürfen die Versammlungen auf gleiche Art und Weise die Chef-Manager mit der Auszahlung eines besonderen Zuschlages bis zum Betrag von 10 Mrd.\$ je Aktie beauftragen und das Geld kassieren. Die Zuschläge werden bei der Kurs-An-



zeige nicht berücksichtigt. Der Spielleiter vermerkt jedoch die ausgezahlten Summen der Dividenden und Zuschläge für jede AG auf dem Bilanzbogen.

Mit einer Aktienmehrheit von über 50 % aller Stimmen kann die Aktionärsversammlung Beschlüsse fassen. Bei der Wahl des neuen Chef-Managers und für die Zahlung eines einmaligen Zuschlags kann jedoch nicht gegen eine Sperrminorität von 25 % der Aktienstimmen entschieden werden. Ein neu gewählter Chef-Manager erhält die Preiskarten der AG vom alten Chef-Manager.

## 12. Börse und Finanzspekulation

Die Börse wird vom Spielleiter eröffnet. Dazu legt er vom Aktiendepot (14) jeder AG ein neues junges Aktienpaket (das mit der niedrigsten Nummer) auf das dazugehörige Aktienverkaufsfeld (13). Er nennt für die erste AG den aktuellen Kurswert der Aktie und jeder Spieler legt mit einer Preiskarte (0 – 90 Mrd.\$) verdeckt fest, welchen Betrag er zu zahlen bereit ist. Nachdem alle sich entschieden haben, werden die Preiskarten aufgedeckt. Der Käufer und der neue Aktienkurs werden wie folgt ermittelt:

Der höchste gebotene Preis bildet in der Regel den neuen Aktienkurs. Sollten mehrere Spieler die-

sen Preis zahlen wollen, so ist der zweite Spieler nach der Vorspielregel der Käufer. Wurde ein anderer Preis von mehr Spielern geboten als der höchste, dann wird der zweithöchste Preis zum neuen Kurs und die Aktie gegebenenfalls entsprechend der Vorspielregel unter den Bietern dieses zweithöchsten Preises verkauft.

Sollte der Käufer sich beim Bieten vertan haben und nun sowohl als Aktionär als auch in der Rolle des Chef-Managers über keine ausreichende Geldmenge verfügen, so bleibt ihm nichts Anderes übrig, als für den Kauf neue Kredite aufzunehmen oder aus seinem Aktienbestand eine Aktie leer zu verkaufen. Der Spieler kann dabei stets wahlweise für sich als Aktionär oder als Chef-Manager für die AG das Aktienpaket kaufen. Er zahlt dann das Geld in das Aktienverkaufsfeld ein und erhält vom Spielleiter die junge Aktie. Gleichzeitig setzt der Spielleiter den Farbstein auf das neue Kursfeld der Aktientafel. Erst nach Abschluss aller vier Verkäufe erhalten die vier AG-Banken ihr Geld vom Aktienverkaufsfeld überwiesen. Sollte das junge Aktienpaket keinen Käufer finden, weil alle mit 0 Mrd.\$ geboten haben, so sinkt ihr Kurs auf 0 Mrd.\$ und die Aktie geht in den Besitz jener AG-Bank über, welche sie zum Verkauf angeboten hat.

Nachdem der Verkauf aller jungen Aktien abgeschlossen ist und die neuen Aktienkurse feststehen, müssen die Aktionäre und Chef-Manager ihre Aktienpakete, die sich auf dem Feld 10 Mrd.\$ ihrer Kreditdepots befinden, zum gegenwärtig aktuellen Kurs wieder zurück kaufen.

Kurz vor dem Jahreswechsel muss nun jeder Spieler als Aktionär oder Chef-Manager mindestens eine seiner Aktien mit dem gegenwärtigen Kurswert zum Verkauf anbieten. Den Käufer sucht er sich aus dem Kreis der Interessierten selbst aus. Die Aktien können dabei auch zu 50 % des aktuellen Kurswertes auf Zeit verkauft werden (Leerverkauf für 1 - 3 Jahre). Dazu legt der Eigentümer als „Verkäufer auf Zeit“ seine Aktie, als wäre sie ein Kreditvertrag, auf das mit dem „Käufer auf Zeit“ abgesprochene Feld seines Kreditdepots. Das Stimmrecht geht dabei nicht auf den zeitweiligen Besitzer über. Der Rückkauf von leerverkauften Aktien erfolgt frühestens kurz vor Börsenschluss des auf den Verkauf folgenden Jahres. Der Spielleiter notiert den zeitweiligen Besitzer auf der Aktienliste für Leerverkäufe.

Die Spieler dürfen auf diese Weise jederzeit weitere Aktien zum derzeitigen Kurs kaufen, verkaufen oder tauschen.

## ERLÄUTERUNGEN ZU BEGRIFFEN UND SPIELELEMENTEN

### Aktiengesellschaften

Die vier Aktiengesellschaften sind global agierende transnationale Monopole, Industriekonzerne, deren Arbeiter alle erdenklichen materiellen und ideellen Konsum- und Produktionsgüter herstellen bzw. alle Dienstleistungen erbringen, für die es eine Nachfrage auf den Weltmärkten gibt. Jeder AG

angeschlossen sind Handelsunternehmen mit eigenen Regionalmärkten sowie Banken, für die Vergabe von Krediten, die Aufbewahrung des Geldes, der Wertpapiere und zur Planung und Organisation der Finanzen. Die AGs verkaufen jährlich neue Aktien zur Vergrößerung ihres Vermögens

und können auch Aktien anderer AGs kaufen und mit ihnen an der Börse handeln.

### Aktien-Nennwert, Aktien-Kurswert

Der Begriff Wert hat im Spiel nichts mit dem von Karl Marx definierten Wert als Menge veräußer-

ter abstrakt menschlicher Arbeit zu tun. Die Summe des unveränderlichen Nennwertes von 50 Mrd.\$ aller Aktien (-pakete) einer AG entspricht dem in der Eröffnungs-Bilanz erklärten Vermögenswert der AG. Nur zu Spielbeginn stimmt der Nennwert der beiden Aktien von 100 Mrd.\$ mit der Summe ihres Kurswertes und dem tatsächlichen Vermögen der AG (Produktionsmittel und Bargeld) überein.

Da der Verkauf jeder neuen, jungen Aktie an der Börse immer zu dem Preis (Kurs) erfolgt, der von den interessierten Käufern geboten wird, ist es die Regel, dass dieser spekulative Kurswert über oder unter dem Nennwert liegt. Je nach dem hat dann die AG, welche die neue Aktie heraus gegeben hat, durch ihren Verkauf einen Gewinn erzielt oder einen Verlust gemacht. Der Kurswert kann aber auch durch die auf der Aktionärsversammlung beschlossene Dividende verändert werden. Das liegt daran, dass die Dividende auf Aktien und der jährliche Zins für Kredite den Anlegern im Spiel immer einen buchhalterischen Gewinn von 20 % bringen sollen und folglich der Kurswert einer Aktie hier immer den fünffachen Wert der gezahlten Dividende annehmen muss.

Die Summe des jeweils aktuellen Kurswertes aller Aktien einer AG und damit auch der Handels-Wert der AG selbst verändert sich also ständig. Somit sind der tatsächliche Vermögenanteil und der Kurswert der Aktien und deren Verhältnis zueinander letztendlich immer abhängig von der Unternehmenspolitik des Chef-Managers, den Entscheidungen der Aktionäre, den Spekulationen an der Börse und dem allgemeinen Spielverlauf. Als verbindliche Größen zur Ermittlung von Gewinn oder Verlust und der Bestimmung des Gewinners von Global-Player\$ gelten

deshalb nur die unveränderlichen Nennwerte und die zum Zeitpunkt der Schluss-Bilanz aktuellen Kurswerte der Aktien.

### **Aktienpakete**

Aktienpakete oder einfach Aktien sind sowohl Urkunden über Eigentumsanteile am Vermögen einer Aktiengesellschaft als auch Stimmanteile bei Abstimmungen der Aktionärsversammlung. Sie haben im Spiel immer den Nennwert von 50 Mrd.\$ und werden vom Chef-Manager an der Börse verkauft.

Jeder Spieler ist als Aktionär und Chef-Manager seiner AG bestrebt zumindest drei Aktienpakete seiner eigenen Farbe zu erwerben, um sich bis zum Spielende die Sperrminorität von 25 % der Stimmanteile auf den Aktionärsversammlungen der AG zu sichern und damit auch seinen Job als Chef-Manager. Über die Stimmrechte aus Aktienanteilen im Besitz der AG-Bank verfügt der Chef-Manager nach eigenem Ermessen. Der Erwerb von fremden Aktienpaketen als Aktionär oder für die eigene AG erhöht seine Machtposition auf den Aktionärsversammlungen der anderen AGs und damit auch seine Gewinnchancen.

An der Börse geben die Chef-Manager jährlich der Reihe nach eine der fortlaufend durchnummerierten jungen Aktienpakete heraus und verkaufen sie zum freien Kurs zwischen 10 und 90 Mrd.\$. Junge Aktien, für die kein Preis geboten wird, übernehmen die AG-Banken in ihrem eigenen Besitz. Alle bereits einmal auf der Börse angebotenen jungen Aktienpakete können anschließend zu spekulativen Zwecken vom Eigentümer frei gehandelt werden.

### **Aktienspekulation / Leerkäufe**

Aktienpakete können wie Kredite jederzeit von den Aktionären anderen Spielern zum befristeten

Kauf angeboten werden. Nach Ablauf der vereinbarten Frist müssen diese Aktienpakete von den Eigentümern wieder zurück gekauft werden, jedoch zu den gegenwärtig aktuellen neuen Kursen. Hat sich deren Kurs zwischenzeitlich geändert, so ergibt sich für die einen Händler ein Gewinn und für die anderen ein Verlust.

### **Aktientafel**

Die Aktientafel besteht aus Feldern, auf denen mit den Farbsteinen sowohl die Höhe der vorgesehenen Dividende als auch der jeweils aktuelle Kurswert der Aktien angezeigt werden kann. Nach der Festlegung der Dividende pro Aktienpaket durch die Aktionärsversammlung wird der Farbstein der AG vom Spielleiter auf das entsprechende Dividendenfeld der Aktientafel gesetzt.

Nachdem die Aktionäre durch den erneuten Handel mit Aktienpaketen auf der Börse den Kurs zwischen 0 und 90 Mrd.\$ neu bestimmt haben, wird dieser vom Spielleiter mit dem gleichen Farbstein, auf das nun Kursfeld genannte Feld der Aktientafel, angezeigt.

### **Aktionär**

Aktionäre sind die Eigentümer der AGs und der von den Arbeitern produzierten Waren und Produktionsmittel. Sie verkaufen nicht ihre Arbeitskraft, sondern sie leben allein vom Privatbesitz an den Produktionsmitteln und dem Profit ihrer AGs. Von den Dividenden für ihre Aktien, die sie sich auf der Aktionärsversammlung selbst zuteilen, kaufen sie sich ihre Lebens- und Luxusmittel.

Jeder der vier Spieler setzt stellvertretend für sich den Aktionär seiner Spielfarbe in das Casino. Wird ein Spieler zum Präsidenten gewählt oder gehört er zur Regierungsfraktion des Parlamentes, so stellt er oder der Spielleiter seinen

Aktionär dann auf den Regierungssitz.

### **Aktionärsversammlung**

Die AGs führen nach der Vorspielregel ihre Aktionärs- oder Hauptversammlungen durch. Auf ihnen werden die Dividenden ausbezahlt, wenn nicht anders beschlossen, in Höhe der auf dem Dividendenfeld angezeigten 20 % des aktuellen Kurswertes. Für die Auszahlung der Dividenden und Zuschläge dürfen keine Kredite aufgenommen werden.

### **Aktionswürfel**

Mit dem Aktionswürfel werden die Parlamentswahlen sowie alle Aktivitäten der Arbeiter, Arbeitslosen und AGs entschieden. Er besitzt:

- 1, 1 und 2 weiße Punkte,
- 1 und 2 rote Punkte und
- eine Fläche ohne Punkte.

### **Aktiva und Passiva**

Das Vermögen einer AG in Form von Geld, Produktionsmittel, Kreditforderungen und Aktien wird in der Bilanz als Aktiva bezeichnet. Die Mittel der Eigentümer zur Finanzierung der AG, das sind die Summe der Nennwerte aller verkauften Aktien und die aufgenommenen Kredite, werden als Passiva bezeichnet.

### **Arbeiter**

Arbeiter, das sind alle Lohnarbeiter und Angestellten, die für den Erhalt ihres Lebens nichts anderes zur Verfügung haben als ihre Arbeitskraft. Diese verkaufen sie an die AGs und produzieren mit Hilfe derer Produktionsmittel und unter Regie der Manager alle Konsumwaren, Dienstleistungen und Produktionsmittel. Der von ihnen erzeugte Reichtum geht unmittelbar in den Privatbesitz der AGs über, von dem ihnen nur ein kleiner Teil in Form von Lohn oder Gehalt erstattet wird. Damit können sie einen Teil der von ihnen selbst produzierten Konsumwaren als

Lebensmittel wieder zurück kaufen.

Die Arbeiter werden auf die Arbeitsplätze der AG ihrer Farbe gesetzt und verlassen diese nur, wenn sie vom Chef-Manager als Arbeitslose auf einen Arbeitslosenplatz abgestellt zu werden.

### **Bilanz**

Die Bilanz ist eine jährlich erstellte schriftliche Gegenüberstellung aller Vermögenswerte einer AG (einschließlich Kreditforderungen und Aktienbesitz) und der Kosten zu ihrer Finanzierung (also des Eigenkapitals in Form der Summe aller Aktien-Nennwerte und der aufgenommenen Kreditverbindlichkeiten). Die Differenz zwischen den Beträgen stellt dann entweder einen Gewinn dar oder einen Verlust.

### **Casino**

Das Casino dient im Spiel als symbolischer Lebensraum für die Aktionäre, die hier ihren Reichtum im Glücksspiel verzocken.

### **Chef-Manager und angestellter Manager**

Der Chef-Manager ist immer ein Aktionär, der die AG leitet. Der Job des Chef-Managers endet in der Regel mit dem Konkurs der AG oder seiner Abwahl durch die Aktionärsversammlung. Der abgewählte Chef-Manager arbeitet dann im Auftrage des neuen Chefs lediglich als angestellter Manager weiter. Das Gehalt des angestellten Managers wird auf sein Luxuskonto oder gegebenenfalls auf das Lohnkonto der Arbeitergruppe eingezahlt.

### **Dividenden**

Der Gewinn bzw. ein Teil des überschüssigen Geldvermögens der AG-Bank wird entsprechend des auf der Aktientafel angezeigten Wertes für Dividende gleichmäßig auf jedes Aktienpaket der AG ausbezahlt. Auf Beschluss der Aktionärsversammlung kann die

Dividende in 2 Mrd.\$-Einheiten verändert werden. Die Dividende darf jedoch maximal nur 18 Mrd.\$ für jedes Aktienpaket betragen.

Um die Auszahlung an die Aktionäre zusätzlich zu erhöhen, weil z. B. immer noch viel Geld auf der AG-Bank vorhanden ist, darf die Versammlung auch die Auszahlung eines Zuschlages in Höhe von maximal 10 Mrd.\$ je Aktie beschließen. Im Gegensatz zur Dividende hat diese Auszahlung jedoch keine Auswirkung auf den Aktienkurs.

### **Farbwürfel**

Der Farbwürfel hat die Farben Rot, Gelb, Blau, Grün, Weiß und Schwarz. Er dient dem Vorspieler zur Ermittlung des neuen Vorspielers, jenes Regionalmarktes, dessen Nachfrage und Angebot in Übereinstimmung gebracht werden sowie zum Erwürfeln des Gewinners beim Glücksspiel im Casino. Der neue Vorspieler legt den Würfel auf das Feld seiner AG-Bank.

### **Finanzkrise**

Bei der Finanzkrise des Staates, wenn dieser kein Geld mehr besitzt und auch seine 12 möglichen Kreditverträge ausgeschöpft sind und er deshalb nicht mehr zahlungsfähig ist, müssen für die AGs sofort und außer der Reihe die Schluss-Bilanzen erstellt werden. Die Manager geben dem Spielleiter alle Angaben zum Vermögen und zur Finanzierung ihrer AGs. Dieser füllt nach ihren Angaben für jede AG den Bilanzbogen aus. Dabei werden auch die Summen aller bisher gezahlten Dividenden und Zuschläge als Vermögen der AGs in die Bilanzen mit aufgenommen. Ist die Aktiv-Seite (das Vermögen) größer als die Passiv-Seite (die Finanzierung), so hat die AG einen Gewinn erwirtschaftet.

Das Spiel wird nun beendet und derjenige Chef-Manager hat ge-

wonnen, dessen AG den höchsten Gewinn in der Schlussbilanz vorweisen kann.

### **Geld und Reservegeld des Staates**

Geld im Werte von 400 Mrd.\$ befindet sich im Besitz der Aktionäre und ihrer AGs. Dieses Geld gilt als ein reales Vermögen. Die 200 Mrd.\$ Reservegeld in der Zentralbank des Staates sind jedoch nur Papier und stellen kein Vermögen dar. Der Präsident hat nun die Möglichkeit, bei zu geringen Steuereinnahmen für die Finanzierung der wachsenden Staatsausgaben bei den AGs Kredite aufzunehmen oder stattdessen auch das zusätzliche Papier-Geld in Zahlung zu geben. Schließlich sieht man diesem Geld nicht an, dass es kein Vermögen ist, und für dem Empfänger macht es deshalb keinen Unterschied.

### **Gewinn und Verlust**

Gewinn und Verlust werden in der Bilanz ermittelt, hier im Spiel nur in der Schluss-Bilanz. Ist die Aktiva größer als die Passiva, so wurde ein Gewinn erwirtschaftet. Sollten jedoch die Mittel zur Finanzierung größer sein als das angehäuften Vermögen, dann hat die AG einen Verlust gemacht.

### **Industriezentren**

In den Industriezentren erzeugen die Arbeiter den Reichtum der Gesellschaft, die Konsumwaren, Dienstleistungen und die Produktionsmittel zur Wiederherstellung der Industriezentren, des staatlichen Dienstleistungszentrums und zur Schaffung einer geeigneten Infrastruktur für die Wirtschaft und Gesellschaft.

### **Kommune**

Geht eine AGs in Konkurs, verlieren die Arbeiter und der Manager ihren Job. Ein eventuell mittelloser Manager wird dann mit den anderen Arbeitslosen auf einen Arbeitslosenplatz gesetzt.

Vier durch ihre Arbeitslosigkeit vom Arbeitsmarkt ausgeschlossen und von den Produktionsmitteln getrennte Arbeiter aus allen Arbeitergruppen und gegebenenfalls der arbeitslose Manager eignen sich durch den politischen Akt der Vergesellschaftung das Industriezentrum, samt der darin erzeugten Produktionsmittel und Konsumgüter, ohne Bezahlung wieder an. Sie versorgen sich mit je einem in eigener Produktion hergestellten Konsumgut und mit den zusätzlichen Gütern die Arbeitslosen der anderen Arbeitergruppen. Für das Industriezentrum und die Infrastruktur verwenden sie die in eigener Regie hergestellten PM. Der Spieler der Farbe übernimmt die Leitung. Die Kommune beteiligt sich nicht am Handel auf dem Markt oder der Industriemesse.

### **Konkurs**

Eine AG, die ihre Schulden bei den Gläubigern nicht mehr bezahlen kann und auch keine Kredite mehr bekommt, muss beim Präsidenten ihre Zahlungsunfähigkeit anmelden. Der Präsident oder Spielleiter übernimmt für die AG sofort die Aufgabe eines Konkursverwalters, der den Konkurs abzuwenden versucht oder die Abwicklung des Unternehmens vornimmt. Steuerschulden beim Staat kann der Präsident streichen, muss es aber nicht, und die Löhne der Arbeiter werden bereits durch das vom Staat gezahlte Arbeitslosengeld ersetzt. Unbezahlte Kreditverbindlichkeiten und andere Schulden kann er auch über die Zentralbank aus der Staatskasse bezahlen.

Der Konkursverwalter versucht durch sofortigem Verkauf von Aktien aus dem Besitz der AG-Bank an der Börse und außer der Reihe den drohenden Verlust für die anderen AGs und Aktionäre abzuwenden. Er verteilt das Geld aus

dem Aktienverkauf zur Schuldentilgung an die Gläubiger entsprechend der Reihenfolge der Forderungen. Eventuell vorhandenes Restgeld erhalten anschließend die Aktionäre der AG entsprechend ihrer Aktienanteile. Der Spielleiter nimmt die Kreditverträge, die wertlosen Aktienpakete der AG und den Farbstein vom Spielfeld und zieht die Preiskarten ein.

Bei einem zahlungsunfähigen Aktionär löst der Präsident dessen Privatkasse auf und macht ihn zum Gehaltsempfänger. Der Spieler verliert seine Funktion als Chef-Manager und arbeitet deshalb von nun an als angestellter Manager in der AG. Seine 10 Mrd. \$ Gehalt gehen auf das Lohnkonto der Arbeitergruppe. Der Spielleiter setzt die Figur in diesem Fall auf das Industriezentrum.

### **Konsumwaren**

Konsumwaren sind alle materiellen und ideellen Güter und Dienstleistungen der Privatwirtschaft. Sie dienen zur Wiederherstellung der Arbeitskräfte in den Arbeitergruppen, dem Luxuskonsum der Aktionäre und sind Objekte für Konsumausgaben des Staates zur Belebung der Wirtschaft.

Jede AG hat einen eigenen Regionalmarkt und ist dort Markenproduzent von Produkten mit hoher Qualität. Deshalb werden von den Händlern auf jedem Regionalmarkt zuerst zwei dieser Waren verkauft, unabhängig davon, welchen Preis der Hersteller selbst dafür verlangt. Der Preis der Konsumwaren für den Endverbraucher behält bei *GLOBAL-PLAYER\$* immer den Wert von 10 Mrd.\$.

### **Kreditdepots**

Auf jeder Bank und bei jeder Privatkasse der Aktionäre gibt es ein Kreditdepot mit Raten- und Zinsfeldern zur Aufbewahrung der Kreditverträge des Schuldners. Die Kreditverträge werden auf das Ra-

ten- und Zinsfeld (25 Mrd.\$) der Privatkasse des Aktionärs oder der Bank gelegt und jährlich nach der Raten- und Zinszahlung um ein Feld in Richtung „10 Mrd.\$“ weiter geschoben.

Die Beträge auf den Raten- und Zinsfeldern der Depots geben den aktuellen Verkaufswert der Kreditverträge (den gegenwärtigen Geldwert von 25 bis 10 Mrd.\$) an. Der Kreditvertrag auf dem letzten Feld „10 Mrd.\$“ muss nach der Ratenzahlung vom Kreditgeber wieder auf das Kreditfeld (2) zurück gelegt werden.

### **Kreditverträge**

Jeder Aktionär, dessen Geld z.B. für die Luxusausgaben in Höhe von 30 Mrd.\$ nicht reicht, nimmt bis zu drei Kredite auf. Die AG-Banken dürfen bis zu sechs Kredite und die Zentralbank bis zu zwölf Kredite aufnehmen.

Kredite haben stets die Höhe von 25 Mrd.\$ und werden dem Kreditnehmer voll ausgezahlt. Die Rückzahlung erfolgt in vier Jahresraten zu 10 Mrd.\$ beim Spielschritt „9. Raten und Zinsen“. Die Gläubiger bekommen vom Schuldner für die gezahlte Kreditsumme den Kreditvertrag ausgehändigt und legen ihn auf das erste Ratenfeld „25 Mrd.\$“ ihres Kreditdepots.

Erst wenn keine AG-Bank und kein Aktionär einen Kredit gewähren möchte, ist die Zentralbank berechtigt und auch verpflichtet den Kredit mit staatlichen Geldern zu vergeben.

Sonderregeln:

1. Kreditverträge dürfen außer der Reihe und zu jeder Zeit abgeschlossen werden.
2. Kreditverträge können als Zahlungsmittel dienen und werden zu diesem Zweck vom Zahlungsempfänger auf das gleichwertige Ra-

tenfeld von 25 bis 10 Mrd.\$ seines Kreditdepots gelegt.

### **Markenprodukte –**

siehe **Konsumwaren**

### **Passiva –**

siehe **Aktiva und Passiva**

### **Präsident und Regierung**

Der Präsident wird jährlich vom Parlament mit einer Stimmenmehrheit von über 50 % gewählt. Gemeinsam mit den Mitgliedern der Fraktionen, die für ihn ihre Stimmen abgegeben haben, bildet er die Regierung. Unter seiner Führung übernehmen sie alle staatlichen Aufgaben und Funktionen wie die Leitung der Zentralbank, der Börse und des gesamten Staatsapparates. Er oder seine Regierungsmitglieder sind sowohl Richter bei Rechtsstreitfällen, Konkursverwalter für insolvente Unternehmen, als auch Polizist zur Durchsetzung von Recht und Ordnung und General für militärische Aktionen. Der Präsident nimmt Kredite auf oder vergibt welche und gibt neues Geld in Umlauf.

Bei der Wahrnehmung ihrer Amtsgeschäfte verhalten sich die Mitglieder der Regierung nicht neutral oder gar gegen ihre eigenen Interessen, sondern jeder von ihnen unternimmt Staatsaktionen gegen die Nicht-Regierungsmitglieder zur Verbesserung der persönlichen Gewinnchancen. Die Amtszeit von Präsident und Regierung endet mit der nächsten Wahl und dem Austausch ihrer Aktionärsfiguren auf dem Regierungssitz gegen die der neu gewählten Regierungsmitglieder.

### **Preiskalkulation**

Jede Konsumware wird von den Händlern der vier regionalen Märkte an die Konsumenten zum Festpreis von 10 Mrd.\$ verkauft. Die Preise für den Verkauf an die Händler gestalten die Hersteller jedoch immer in Abhängigkeit von

Angebot und Nachfrage auf den Märkten, um dadurch selbst möglichst große Umsätze zu tätigen und den Händlern einen geringen Gewinn zu beschern.

Wenn z.B. die Nachfrage höher ist als das Angebot oder etwa gleich groß, also dadurch der Verkauf der meisten Konsumwaren sicher zu sein scheint, dann sollte der Hersteller eher einen höheren Preis bis zu 9 Mrd.\$ festlegen. Wenn aber die Nachfrage weit geringer ist als das Angebot und deshalb der Verkauf der Konsumwaren unsicher wird, so sollte er eher einen niedrigeren Preis bis zu 4 Mrd.\$ verlangen. Bei der Preisbestimmung ist es vorteilhaft, auch an die Verkaufschance für das zweite Produktionsmittel zu denken.

### **Privatkasse der Aktionäre**

Aus der Privatkasse finanziert der Aktionär seinen Luxuskonsum und den Kauf weiterer Aktienpakete. Das Geld dieser Kasse muss er absolut getrennt vom Geld auf der AG-Bank halten und verwalten. Er darf außerhalb der von den Spielregeln vorgesehenen Transaktionen, wie z. B. beim Kauf eines Aktienpaketes oder der Vergabe von Krediten, kein Geld oder Wertpapier von seiner Privatkasse auf ein Konto seiner AG-Bank überweisen oder umgekehrt.

### **Produktionsmittel**

Sind alle technischen Ausrüstungen, Patente, Gebäude und Dienstleistungen zur Herstellung neuer Konsumwaren, Industriezentren sowie des staatlichen Dienstleistungszentrums und der Infrastruktur für die Wirtschaft.

### **Produktionsmittellager**

Hier werden die gekauften Produktionsmittel für die nächste Produktion gelagert.

### **Rohstofffeld**

Auf den Rohstofffeldern der AGs werden alle zurzeit im Spiel nicht

einsetzbaren Konsumwaren und Produktionsmittel aufbewahrt.

### **Schenkung**

Aktionäre oder Chef-Manager einer AG dürfen anderen Aktionären, AGs oder dem Staat kein Geld oder andere Vermögensgegenstände schenken. Es ist ihnen nur gestattet, Vermögen wie PM, KW, Geld oder Wertpapiere nach den Bestimmungen der Spielregeln auszutauschen oder durch Aktionen zu vernichten bzw. zu entwenden.

### **Spielleiter**

Ein fünfter Spieler übernimmt die Spielleitung und spielt ohne eigene Figuren und eigenes Kapital mit. Der Spielleiter achtet auf die Einhaltung der Spielregeln und

sorgt für einen zügigen Spielverlauf durch rechtzeitiges Weiterziehen des schwarzen Rundenläufers auf das Anzeigefeld für den nächsten Spielschritt.

Bei der Wahl des Präsidenten und seiner Regierung hat er die Möglichkeit direkt in das Spiel politisch einzugreifen. Bei vier Spielern übernimmt der Spieler mit der Nord-AG die Spielleitung.

### **Spielschritte**

Jede Spielrunde steht für ein Spieljahr und in jedem Jahr werden 12 Spielschritte durchlaufen. Dazu gibt es die Laufbahn um das Casino mit 12 entsprechend gekennzeichneten Anzeigefeldern für jeden Spielschritt. Auf dieser wird der Läufer (schwarzer Farb-

stein) vom Spielleiter, nach Beendigung eines Spielschrittes, um ein Feld weiter gezogen. Für jeden Spielschritt gibt es in den Spielregeln Erläuterungen mit den wichtigsten Hinweisen zum Spiel-Abschnitt.

### **Vorspielerregel**

Alle im Spiel auftretenden Fragen und Unklarheiten darüber, wer mit seiner Aktion, mit dem Anbieten der Aktien, dem Verkauf von Waren u. v. m. beginnen soll und wer danach folgt, werden durch die „Vorspielerregel“ geklärt. Wenn nicht anders festgelegt, beginnt nach dieser Regel stets der Vorspieler, danach der Spieler links neben ihm, dann dessen linker Nachbar u.s.w..

*3. Dezember 2008*

# Bilanzbogen

Summen der Dividenden und Zuschläge		Ost-AG Mrd.\$		West-AG Mrd.\$		Nord-West-AG Mrd.\$		Nord-AG Mrd.\$	
1. Jahr	Dividende / Zuschlag	+		+		+		+	
2. Jahr	Dividende / Zuschlag	+		+		+		+	
3. Jahr	Dividende / Zuschlag	+		+		+		+	
4. Jahr	Dividende / Zuschlag	+		+		+		+	
5. Jahr	Dividende / Zuschlag	+		+		+		+	
6. Jahr	Dividende / Zuschlag	+		+		+		+	
7. Jahr	Dividende / Zuschlag	+		+		+		+	
8. Jahr	Dividende / Zuschlag	+		+		+		+	
9. Jahr	Dividende / Zuschlag	+		+		+		+	

## Schlussbilanz:

### Aktiva

#### (Vermögen) der AG

Summe aller Dividenden und Zuschläge	+		+		+		+	
Wert des Industriezentrums	+	<b>50</b>	+	<b>50</b>	+	<b>50</b>	+	<b>50</b>
Summe der Kurswerte ihrer OST-AG-Aktien	+		+		+		+	
Summe der Kurswerte ihrer WEST-AG-Aktien	+		+		+		+	
Summe der Kurswerte ihrer NORD-WEST-AG-Aktien	+		+		+		+	
Summe der Kurswerte ihrer NORD-AG-Aktien	+		+		+		+	
Kredit-Forderungen (je 25, 20, 15, oder 10 Mrd.\$)	+		+		+		+	
Bargeldbestand	+		+		+		+	
<b>Sa. 1 (Vermögen)</b>	=		=		=		=	

### Passiva

#### (Finanzierung) der AG

Summe der Nennwerte aller verkauften Aktien der eigenen AG (je 50 Mrd.\$)	+		+		+		+	
Kredit-Verbindlichkeiten (je 25, 20, 15, oder 10 Mrd.\$)	+		+		+		+	
<b>Sa. 2 (Finanzierung)</b>	=		=		=		=	

### Gewinnermittlung

Sa. 1 (Vermögenswert)	+		+		+		+	
-----------------------	---	--	---	--	---	--	---	--

Sa. 2 (Finanzierungskosten)	-	-	-	-
<b>Gewinn oder Verlust der AG</b>	<b>=</b>	<b>=</b>	<b>=</b>	<b>=</b>

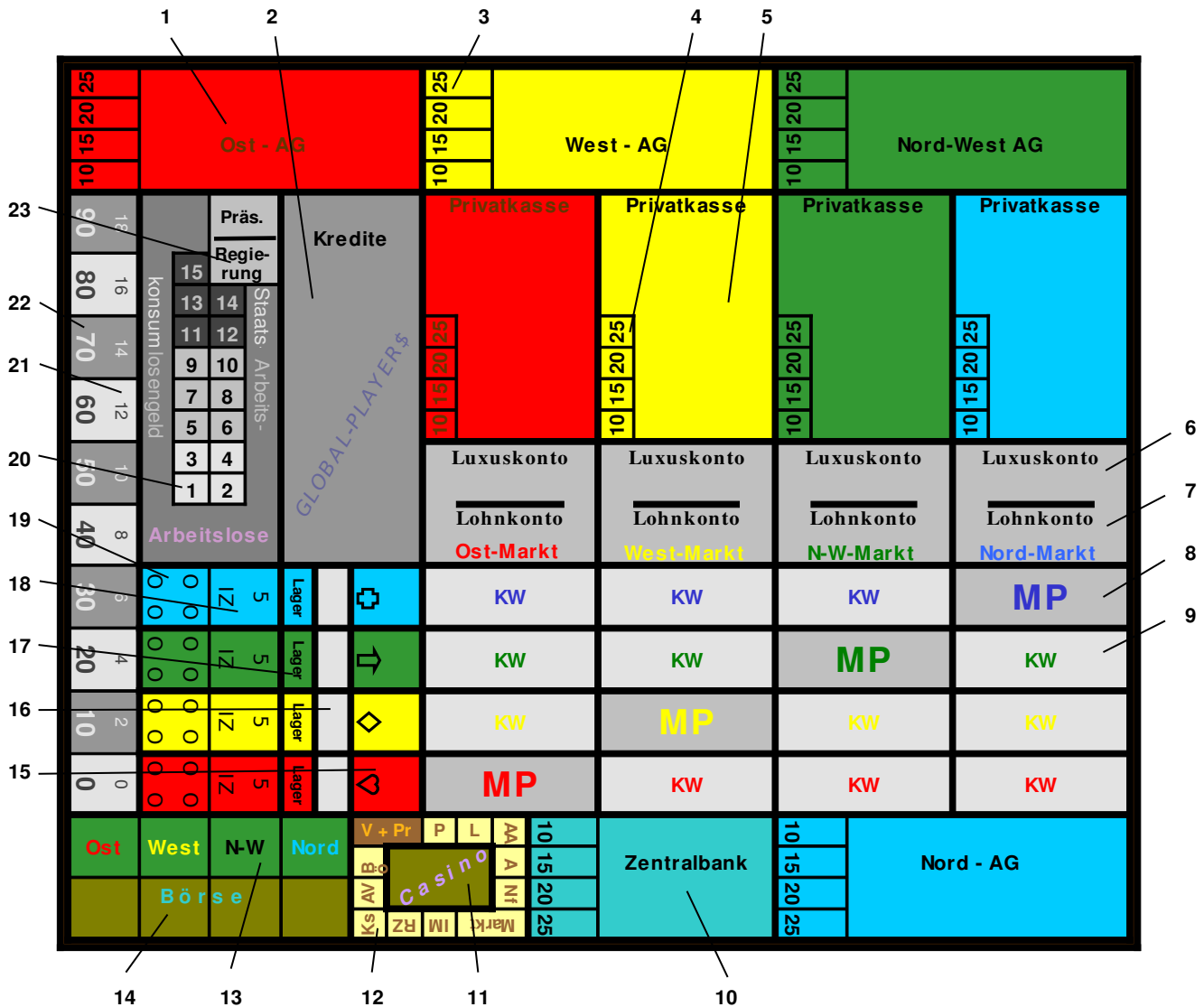
## LISTE DER AKTIENBESITZER BEI LEERVERKÄUFEN AUF ZEIT

	1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr	4. Jahr	5. Jahr	6. Jahr	7. Jahr	8. Jahr	9. Jahr
O 1									
O 2									
O 3									
O 4									
O 5									
O 6									
O 7									
O 8									
O 9									
W 1									
W 2									
W 3									
W 4									
W 5									
W 6									
W 7									
W 8									
W 9									
NW 1									
NW 2									
NW 3									
NW 4									
NW 5									
NW 6									
NW 7									
NW 8									
NW 9									
N 1									
N 2									
N 3									
N 4									



<b>N 5</b>									
<b>N 6</b>									
<b>N 7</b>									
<b>N 8</b>									
<b>N 9</b>									

# Spielfeld



- |    |                                       |    |                              |
|----|---------------------------------------|----|------------------------------|
| 1  | AG-Bank                               | 13 | Aktienverkaufsfeld           |
| 2  | Kreditfeld                            | 14 | Aktiendepot                  |
| 3  | Kreditdepot der AG                    | 15 | Rohstofffeld                 |
| 4  | Kreditdepot des Aktionärs             | 16 | Messestand                   |
| 5  | Privatkasse des Aktionärs             | 17 | Produktionsmittellager       |
| 6  | Luxuskonto / Nachfragefeld d. Marktes | 18 | Industriezentrum             |
| 7  | Lohnkonto / Nachfragefeld d. Marktes  | 19 | Arbeitsplätze                |
| 8  | Marktfäche für Markenprodukte         | 20 | Arbeitslosenplätze           |
| 9  | Marktfäche für andere Konsumwaren     | 21 | Aktientafel - Dividendenfeld |
| 10 | Zentralbank                           | 22 | Aktientafel - Kursfeld       |
| 11 | Casino                                | 23 | Regierungssitz               |
| 12 | Anzeigefeld für Spielschritt          |    |                              |