



VERMITTELT FORTGESCHRITTENE KENNTNISSE
ÜBER TECHNISCHE INVESTMENTSTRATEGIEN



Spielregeln

CASHFLOW® 202

Um CASHFLOW® 202 zu spielen, benötigst du die Kenntnisse und Fähigkeiten, die du dir in CASHFLOW® 101 schon angeeignet hast. Wenn du mit CASHFLOW® 101 nicht vertraut bist, solltest du es mindestens 6 mal spielen, bevor du CASHFLOW® 202 spielst.

CASHFLOW® 202 Bestandteile:

CASHFLOW® 202 beinhaltet folgendes Spielzubehör:

- 1 Satz mit 12 „Anfangsvermögen“-Karten
- 1 Satz mit neuen Brettspielkarten: Kapitalzuwachs-Deal, Cashflow-Deal, Der Markt, Schnickschnack
- 1 Block Put-Optionen, Call-Optionen und Short-Verkäufe
- 6 MYT4U-Umschläge und 6 OK4U-Umschläge
- CASHFLOW® 202 Spielregeln
- CASHFLOW® 202 Insiderinformation für Unternehmer und Investoren, 4 Audiokassetten oder ein Set mit 5 CDs

Ein CASHFLOW® 101 ist erforderlich, um CASHFLOW® 202 spielen zu können.

CASHFLOW® 202 – das Spiel für Fortgeschrittene

Die Tretmühle:

Um in CASHFLOW® 202 aus der Tretmühle zu entkommen, muss dein passives Einkommen größer oder gleich dem Doppelten deiner Gesamtausgaben sein. (Beispiel: Als Lkw-Fahrer hast du Gesamtausgaben von € 1.620. dein passives Einkommen muss mindestens € 3.240 betragen, bevor Du die Tretmühle verlassen kannst.)

Der Fast Track:

Dein Ziel auf dem Fast Track ist:

- 1) € 50.000 oder mehr in Cashflow von gekauften Geschäften des Fast Track anzusammeln
UND
- 2) deinen Traum ODER 2 beliebige andere Träume zu kaufen.

Du gewinnst CASHFLOW® 202, wenn:

- du der erste Spieler bist, der seinen monatlichen Fast-Track-Cashflow um € 50.000 erhöht,
UND
- du deinen eigenen Traum ODER 2 beliebige andere Träume gekauft hast.

Kurzversion von CASHFLOW® 202: Du gewinnst, wenn du der erste Spieler bist, dessen passives Einkommen das Doppelte seiner Gesamtausgaben erreicht oder überschritten hat. Du bist dann der erste Spieler, der die Tretmühle verlässt!



CASHFLOW® 202 darf nicht für gewerbliche Zwecke ohne vorherige schriftliche Genehmigung von CASHFLOW® Technologies, Inc. verwendet werden.

CASHFLOW® 202 führt in viele komplizierte Anlagestrategien ein. Die Erklärungen und Verwendungen dieser Strategien sind in CASHFLOW® 202 vereinfacht worden, um mit Freude die Grundprinzipien zu erlernen. Wir empfehlen sowohl eine Weiterbildung als auch kompetenten Rat einzuholen, bevor irgendwelche Investitionsentscheidungen getroffen werden.

©1999, 2000, 2002 CASHFLOW® Technologies, Inc.

Alle Rechte vorbehalten. CASHFLOW® Spiele werden durch eines oder mehrere der folgenden US-Patente umfasst; 5.826.878; 6.032.957 und 6.106.300. CASHFLOW® ist ein geschütztes Warenzeichen von CASHFLOW® Technologies, Inc.



sind eingetragene Warenzeichen von CASHFLOW® Technologies, Inc.

Aufstellung CASHFLOW® 202

Anmerkung: (101) bedeutet, dass der Artikel sich im CASHFLOW® 101 Spielsatz befindet.
(202) bedeutet, dass der Artikel sich im CASHFLOW® 202 Spielsatz befindet.

- 1) Wähle einen Banker
- 2) Verteile an jeden Spieler:
 - a) ein Spielblatt (Einkommensübersicht) (101)
 - b) ein Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt (202)
 - c) jeweils einen MYT4U-Umschlag und einen OK4U-Umschlag (202)
- 3) Jeder Spieler wählt:
 - a) eine Berufskarte, abgedeckt (101)
 - b) eine Anfangsvermögenskarte, abgedeckt (202)
 - c) Spielfiguren (Ratten, Käse und Spielplättchen) (101)
- 4) Jeder Spieler wählt einen Fast-Track-Traum. Platziere deinen Käse auf den Traum, den du ausgesucht hast.
- 5) Übertrage die Informationen der Berufskarte, das Vermögen, die Schulden und den Cashflow von deiner Anfangsvermögenskarte auf dein Spielblatt.
- 6) Der Banker verteilt an jeden Spieler:
 - a) den monatlichen Cashflow des Spielers
 - b) die Ersparnisse des Spielers
 - c) das Bargeld des Spielers von der Anfangsvermögenskarte, sofern vorhanden

Vergiss nicht, sofern vorhanden, den Cashflow (Passives Einkommen), den du von deiner Anfangsvermögenskarte bekommen hast, in deinen monatlichen Cashflow mit einzuberechnen.

Lösche die Ersparnisse und das Bargeld der Anfangsvermögenskarte von deinem Spielblatt.

- 7) DIE CASHFLOW® 202 SPIELKARTEN:
 - a) Mische die CASHFLOW® 202 Spielkarten; Kapitalzuwachs-Deals, Cashflow-Deals, die Markt- und Schnickschnack-Karten.
 - b) Lege die Kapitalzuwachs-Deal-Karten auf die „Kleiner Deal“-Position auf dem Brettspiel.
 - c) Lege die Cashflow-Deal-Karten auf das Feld „Großer Deal“.
 - d) Lege die Schnickschnack-Karten auf das vorgesehene Feld.
 - e) Markt-Karten: Nachdem alle 42 Markt-Karten zufällig und verdeckt gemischt worden sind, nimmt man nur 25 dieser Karten heraus. Lege diese 25 Markt-Karten auf das Feld „Der Markt“. Die restlichen Markt-Karten bitte beiseite legen.

Wenn die Markt-Karten gezogen und gespielt worden sind, lege diese beiseite. Sobald die Spieler durch die ersten 25 Karten gekommen sind, werden alle 42 Markt-Karten noch einmal zufällig gemischt und verdeckt hingelegt. Erneut werden 25 Karten herausgezogen. Lege nun diesen neuen Satz von 25 Markt-Karten auf das Brettspiel.

Nachdem du eine Kapitalzuwachs-Deal-Karte, eine Cashflow-Deal-Karte oder eine Schnickschnack-Karte gespielt hast, lege, wenn nicht anders angegeben, die benutzten Karten aufgedeckt auf die Unterseite des Kartenstapels. Die Spieler wissen dann, wann der gesamte Kartenstapel gespielt worden ist. Wenn alle Karten sämtlicher Kartenstapel, ausgenommen sind die Markt-Karten, benutzt worden sind, mische dann alle Kartenstapel neu und platziere die Karten wieder auf das Spielbrett.

CASHFLOW® 202 SPIELEN

CASHFLOW® 202 ist ein nettes und herausforderndes Spiel. CASHFLOW® 202 bietet neue Anlagestrategien für steigende und fallende Märkte, größere Volatilität und unzählige Wege, dieses Spiel zu gewinnen.

Wenn nicht anders festgelegt, gelten die Spielregeln von CASHFLOW® 101.

SPIELVERLAUF:

- 1) Alle Spieler stellen ihre „Ratte“ (Spielfigur) auf „Starte hier“, um in der Tretmühle zu beginnen.
- 2) Jeder Spieler würfelt einmal mit einem Spielwürfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl fängt an. Weiter geht es im Uhrzeigersinn.
- 3) Spieler in der Tretmühle würfeln nur mit einem Spielwürfel, wenn sie an der Reihe sind. Ausnahmen sind Wohltätigkeit oder Auktion.

In CASHFLOW® 202 gibt es zwei verschiedene Arten von Gelegenheiten: Kapitalzuwachs-Deals und Cashflow-Deals. Gelegenheiten werden folglich durch das beabsichtigte Resultat getrennt, nicht durch die Größe des Deals wie in CASHFLOW® 101.

WICHTIGE CASHFLOW® 202 SPIELREGELN:

Gelegenheits- und Marktfelder haben auf dem Spielbrett den gleichen Effekt. Wenn du auf Gelegenheit oder Markt landest, musst du zuerst ein Kapitalzuwachs-Deal oder Cashflow-Deal wählen und dann die Karte laut vorlesen. Entscheide, welche Maßnahmen du ergreifen wirst.

Sobald du deine Entscheidung getroffen und die Maßnahmen ergriffen hast, wählst du im gleichen Spielzug dann eine Marktkarte, liest sie laut vor und spielst diese Karte dann. Markt-Karten müssen in diesem Spielzug ausgeführt werden, sofern nicht anders auf der Karte vermerkt.

Anmerkung: Spieler müssen entscheiden, welche Maßnahmen sie mit der Kapitalzuwachs-Deal Karte oder der Cashflow-Deal-Karte ergreifen, und danach handeln, BEVOR sie eine Markt-Karte ziehen.

Wegen der verschiedenen Strategien, die in CASHFLOW® 202 verwendet werden, ist es wichtig, dass sich jeder Spieler die laut vorgelesene Karte anhört, da jede Karte für jeden Spieler bei jedem einzelnen Spielzug große Gewinne oder Verluste bewirken kann.

SPEZIELLE CASHFLOW® 202 SPIELREGELN:

1. DEALS ZWISCHEN SPIELERN VERHANDELN

Spieler können mit anderen Spielern über alle Immobilien- oder Lizenzkommensdeals frei verhandeln (davon ausgenommen sind alle Direct-2-You-Karten). Ist ein Spieler am Zug, darf er einen Handel eröffnen. Zwischen den Spielern darf alles verhandelt werden. Immobilien-Deals müssen vorhandene Hypothekendarlehen umfassen.

Ein Beispiel eines verhandelten Deals: Ein Spieler zieht eine Kapitalzuwachs-Deal-Karte, hat aber das Bargeld nicht, um den Deal zu machen. Anstatt die Karte einem anderen Spieler zu verkaufen, verhandelt der Spieler mit einem Spieler, die Anzahlung für ihn zu leisten, und die beiden Spieler werden Deal-Partner. (Dies ist nur ein Beispiel eines verhandelten Deals. Durch das Verhandeln zwischen den Spielern werden Deals ermöglicht, für die eine Einigung zwischen den involvierten Spielern erzielt wurde.)

Spieler dürfen mit Wertpapieren (Aktien, Call-Optionen, Put-Optionen und Short-Verkäufen) und mit Direct-2-You-Karten KEINE Deals miteinander machen.

Wenn ein Spieler Geld geliehen hat, um ein Anlagegut zu erwerben, und später das Anlagegut einem anderen Spieler verkauft, bleibt das aufgenommene Darlehen beim ursprünglichen Kreditnehmer.

Spieler dürfen kein Geld an andere Spieler ausleihen.

Put-Optionen, Call-Optionen, Short-Verkäufe sind in *CASHFLOW® 202* möglich. Der An- und Verkauf dieser Wertpapiere und Optionen unterliegt der Bank. (*Put-Optionen, Call-Optionen, Short-Verkäufe werden in den Regeln später erklärt*).

Rechte und Geschäftseinkommen aus Direkt 2 You (D2Y) dürfen NICHT verhandelt werden oder an einen anderen Spieler verkauft werden.

2. BANKROTTE FIRMEN

In *CASHFLOW® 202* können Firmen Bankrott gehen (oder das Unternehmen wird reorganisiert) und die Aktienanteile dieser Firma können bis auf null gehen. Wenn dieses geschieht, sind sofort alle Spieler in der Tretmühle betroffen, die Aktienanteile an der bankrotten Firma halten.

WICHTIG: *Aktienanteile und Call-Optionen werden wertlos. Put-Optionen und Short-Verkäufe dürfen einen Profit zu dem neuen Preis von € 0 machen, bevor der Handel eingestellt wird. Bei einem Bankrott oder in einer Reorganisation ist der letzte Aktienkurs der Firma null. Spieler müssen diese Aktienanteile aus ihrer Bilanz löschen.*

Die Firma kann unter neuem Management mit dem gleichen Namen formlos wiederbelebt werden und ihre Anteile können von den Spielern wieder gehandelt werden. Eine formale Ankündigung an die Spieler findet hierzu nicht statt. Wenn eine Firma sich wiederbelebt, erhalten Spieler, die ihre Anteile durch dem früheren Bankrott oder die Reorganisation verloren haben, ihr Geld oder ihre Anteile NICHT zurück.

3. VERKAUF DER VERMÖGENSGEGENSTÄNDE

Spieler können eigene Vermögensgegenstände jederzeit anderen Spielern verkaufen, zuweisen (wie bei den Lizenzgebühren) oder auch versteigern. Folgende Vermögenswerte kommen hierfür in Betracht:

- Immobilien
- Bücher, Spielzeuge, Lieder, Software-Lizenzrechte
- nicht abgelaufene Optionen für Immobilien

(Beachte, dass Wertpapiere wie Aktien, Call- und Put-Optionen sowie Short-Verkäufe von Aktien nicht an andere Spieler verkauft oder versteigert werden können. Direct-2-You-Karten können weder verkauft, noch zugewiesen oder versteigert werden.)

Alle Verkaufspreise für Immobilien müssen höher sein als jegliche Hypothekendarlehen (Grundschulden) auf dieser Immobilie. Der neue Käufer nimmt die Hypothek an.

Wenn nur zwei Spieler oder weniger in der Tretmühle sind, können diese Spieler ihre Vermögenswerte an die Bank für die Hälfte der notierten Anzahlung für jede Immobilie oder jedes Lizenzrecht verkaufen, die sie verkaufen möchten. Wenn sie keine Hypothek auf ihrer Immobilie haben, zahlt die Bank diesen Spielern die Hälfte der Kosten.

4. PRIVATKONKURS

Du kannst jederzeit Konkurs anmelden. Du wirst aber NICHT automatisch für insolvent erklärt, wenn dein monatlicher Cashflow negativ wird.

Für den Fall, dass du Konkurs anmeldest, verkaufe ALLE deine Vermögenswerte wie folgt:

- a) Die Bank wird deine Immobilien für die Hälfte deiner Anzahlung kaufen – wenn keine Hypothek auf der Immobilie lastet, wird die Bank deine Immobilie für die Hälfte der Kosten kaufen. (Der Spieler löscht alle Immobilien und zugehörigen Cashflows von dem Spielblatt).
- b) Die Bank wird deine Aktien, Puts und Calls für die Hälfte des Betrages, den du dafür bezahlt hast, kaufen. (Der Spieler löscht alle Aktien und Optionen vom Spielblatt bzw. vom Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt.)
- c) Wenn du ein Bankdarlehen aufgenommen hast, müssen die Erträge deines Konkursverkaufs verwendet werden, um dieses Bankdarlehen zurückzuzahlen. Wenn die Erträge dein Bankdarlehen nicht völlig abdecken, dann wird dir das Bankdarlehen erlassen und du löschst das Bankdarlehen und die Darlehenszahlungen von deinem Spielblatt.
UND
- d) Du verlierst 3 Runden.
UND
- e) Du darfst danach „Bankdarlehen“ nicht als Teil eines Kapitalzuwachs-Deals oder Cashflow-Deals benutzen.

f) Du darfst jedoch „Bankdarlehen“ benutzen, um Schnickschnack zu zahlen oder wenn du **arbeitslos wirst**.

Im Konkursfall darfst du deine Vermögenswerte nicht an einen anderen Spieler verkaufen. Die Bank ist dein einziger Käufer. Gebühren und Zinsen bei Direct-2-You-Karten sind nicht vom Konkurs betroffen.

5. ZUSAMMENLEGUNG VON IMMOBILIEN

Kleinere Immobilieneinheiten dürfen nicht zu einer größeren zusammengefügt werden. Zum Beispiel können 2 Doppelhäuser nicht zu einem Mehrfamilienhaus mit 4 Wohneinheiten werden – oder kleinere Mehrfamilienhäuser dürfen nicht in ein Apartmentgebäude umgewandelt werden.

6. AKTIENSPLITS

Bei einem Aktiensplit nimmt die Anzahl der Aktien, die jeder Spieler besitzt, zu, während sich der Preis pro Aktie verringert, sodass der Wert aus Anzahl der Aktien mal Preis pro Aktie konstant bleibt.

In *CASHFLOW*[®] 202 werden Aktienkurse immer angegeben, nachdem ein Split auftritt. Die Spieler müssen ihre Aktienzahl anpassen (und für Puts, Calls und Short-Verkäufe den Ausübungspreis und den Short-Verkaufspreis aktualisieren), bevor festgelegt wird, dass irgendwelches Bargeld gezahlt oder empfangen wird.

OPTIONEN

PUT-OPTIONEN UND CALL-OPTIONEN

CASHFLOW[®] 202 führt Dich in die Welt der Aktienoptionen ein. Es gibt zwei Arten von Aktienoptionen, die in *CASHFLOW*[®] 202 verwendet werden: Call-Optionen (auch Calls genannt) und Put-Optionen (auch Puts genannt).

Was sind Aktienoptionen?

Optionen erlauben, aber verlangen nicht, dass eine Person Kapitalanteile zu einem späteren Zeitpunkt zu einem vorherbestimmten Preis kauft oder verkauft.

Bei Call-Optionen (Calls) erwartet der Käufer, dass der Aktienkurs steigt. Bei Put-Optionen (Puts) erwartet der Käufer, dass der Aktienkurs sinkt. (Hinweis: Denke an den englischen Ausdruck „call up, put down“.)

Es gibt 5 Bestandteile, die eine Option bilden. Diese sind:

- der Aktienname
- die Art der Option (Call oder Put)
- der Optionspreis
- die Zeitspanne (oder die Laufzeit) der Option – es gibt eine angesetzte Zeit, in der die Option ausgeübt werden muss oder die Option verfällt
- der Ausübungspreis (Strike-Preis) – das ist der Aktienkurs, zu dem der Optionsinhaber den Aktienanteil zu einem späteren Zeitpunkt kaufen oder verkaufen kann

Bei einer Call-Option zahlt der Kunde einen Preis pro Anteil für die Option (den Optionspreis), um die Anteile zu einem späteren Zeitpunkt (die Laufzeit der Option) für einen vorherbestimmten Betrag (Ausübungs- oder Strike-Preis) zu kaufen. Wenn der Aktienkurs zum Ausübungszeitpunkt höher ist als zum Zeitpunkt des Optionserwerbs, kann der Optionsinhaber die Aktienanteile zum Ausübungspreis kaufen und gleichzeitig die gleichen Anteile zum aktuellen Marktpreis verkaufen und so einen Gewinn erzielen.

Beispiel: Die XYZ-Aktie hat einen aktuellen Marktpreis von € 40 pro Anteil. Ein Käufer zahlt € 4 pro Anteil für die Call-Option, um die XYZ-Aktie zu einem späteren Zeitpunkt für € 50 zu kaufen. In diesem Fall rechnet der Käufer oder der Optionsinhaber damit, dass der Kurs der XYZ-Aktie steigt. Wenn der Aktienpreis auf € 60 pro Anteil ansteigt, können sie die Option geltend machen und € 50 pro Anteil zahlen und sofort diese Anteile für € 60 pro Anteil verkaufen. Der Reingewinn ist € 60 – € 50 – € 4 (der Optionspreis) = € 6 pro Anteil.

Bei einer Put Option zahlt der Käufer ebenfalls für die Aktienoption und anstatt einen Gewinn zu erzielen, wenn der Aktienkurs steigt, erzielt der Käufer einen Gewinn, wenn der Aktienkurs fällt. Wenn der Aktienkurs unter den vorherbestimm-

ten Preis sinkt (Ausübungs- oder Strike-Preis), kann der Optionsinhaber zum Ausübungspreis verkaufen und die Anteile zum niedrigeren Marktpreis kaufen.

Beispiel: Die XYZ-Aktie hat einen aktuellen Marktpreis von € 40 pro Anteil. Ein Käufer zahlt € 4 pro Anteil für die Put-Option, um die XYZ-Aktie zu einem späteren Zeitpunkt für € 30 zu kaufen. In diesem Fall rechnet der Käufer oder der Optionsinhaber damit, dass der Kurs der XYZ-Aktie fällt. Wenn der Aktienpreis auf € 20 pro Anteil fällt, können sie die Option ausüben. Der Optionsinhaber verkauft Aktien für € 30 pro Anteil und kauft diese Aktien zum aktuellen Aktienkurs von € 20. Der Reingewinn ist € 30 – € 20 – € 4 (der Optionspreis) = € 6 pro Anteil.

Wann sind Optionen zu verwenden?

Wenn du denkst, dass der Aktienkurs schnell steigt, dann könntest du in Erwägung ziehen, eine Call-Option zu kaufen. Wenn du denkst, dass der Aktienkurs schnell fällt, könntest du in Erwägung ziehen, eine Put-Option zu kaufen.

Wann würde ein Optionsinhaber einen Verlust erleiden?

Wenn sich der Aktienkurs nicht über dem Ausübungspreis bewegt, wäre die Call-Option wertlos. Du lässt einfach die Call-Option ablaufen und verlierst die Summe, die du für die Option bezahlt hast.

Wenn der Aktienkurs nicht unter den Ausübungspreis fällt, wäre die Put-Option wertlos. Deine Put-Option würde ablaufen und du würdest verlieren, was du für die Option bezahlt hast.

Um zu ermitteln, ob du einen Gewinn oder einen Verlust bei einer Option gemacht hast, musst du immer den Preis berücksichtigen, den du für die Option bezahlt hast.

Anmerkung: Das Thema Optionen und auch der Optionshandel sind umfassende und komplizierte Themen. Im realen Leben gibt es viele Kombinationen von Optionsspielen, mit dem Ziel Risiko zu begrenzen, einen annehmbaren Gewinn zu sichern und von den Änderungen der Marktschwankungen (Volatilität) zu profitieren. Diese sind nicht Teil von CASHFLOW® 202.

Diese Erklärung von Optionen ist vereinfacht worden, um nur die Grundlagen der einfachsten Anwendungen von Optionen zu vermitteln.

Wir empfehlen, weitere Information sowie kompetenten Rat zu suchen, bevor man irgendwelche Investitionsentscheidungen trifft.

VERWENDUNG DER OPTIONEN IN CASHFLOW® 202

Wo kaufe ich Optionen in CASHFLOW® 202?

Das Kaufen einer Call-Option (Call) oder ein Put-Option (Put) bei spezifischen Aktien fängt mit dem Ziehen einer Kapitalzuwachs-Karte an, auf der die Option angeboten wird. Jede Karte ermöglicht nur dem Spieler, der die Karte zieht, die Calls oder Puts zu kaufen. Auf der Karte stehen die Kosten der Option, der Ausübungspreis, der Zeitraum (die Laufzeit) der Option und die Höchstzahl der Anteile, für die der Spieler Optionen kaufen kann.

Wenn ein Spieler eine Call- oder Put-Optionskarte zieht, entscheidet er:

- 1) ob er die Option kauft oder nicht und
- 2) wie viele Optionen er kauft.

Anmerkung: Optionen können nur in den Losen von 100 Anteilen gekauft werden. Die Höchstzahl der Anteile, für die ein Spieler Optionen kaufen kann, ist 5.000.

Der Zeitraum oder die Laufzeit von Call- und Put-Optionen bei CASHFLOW® 202 sind die nächsten 3 Runden des Spielers. Das bedeutet, dass du, wenn du Call- oder Put-Optionen kaufst, bis zum Ende deiner 3. Runde, nachdem du die Optionen gekauft hast, diese ausüben musst. Wenn du bis Ende deiner 3. Runde deine Optionen nicht geltend gemacht hast, laufen die Calls und Puts und du löschst sie von deinem Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt.

Sowohl MYT4U- als auch OK4U-Aktien haben Optionen. Der Durchschnittspreis von OK4U und von MYT4U liegt bei ungefähr € 25. Bei 4 Spielern in der Tretmühle sind die Chancen besser als 50 %, dass zumindest eine MYT4U- oder OK4U-Karte gezogen wird, bevor deine Call- oder Put-Option abläuft.

Aktioptionen kaufen:

Wenn du entscheidest, Optionen zu kaufen:

- 1) Du kündigst den anderen Spielern an, was du kaufst. Zum Beispiel: „Ich kaufe Calls für 200 Aktien von OK4U, für einen Ausübungspreis von € 20 für jeweils € 1 pro Option!“ oder „Ich kaufe Puts für 200 Aktien von MYT4U, für einen Ausübungspreis von € 30 für jeweils € 1 pro Option!“.
- 2) Dann füllst du das Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt aus. Call-Optionen (Calls) sind oben auf dem Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt einzutragen. Put-Optionen sind in der Mitte des Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatts einzutragen.

Eintragung von Call-Optionen auf deinem Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt:

Um einen Call-Optionserwerb einzutragen ist Folgendes zu beachten:

- 1) Entscheide dich, wie viele Call-Optionen du kaufen möchtest
- 2) Bezahle dem Banker die Optionskosten
- 3) Schreibe das Aktiensymbol in das Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt
- 4) Schreibe die Anzahl der Aktien, für die du Optionen erworben hast, in das Feld (a)
- 5) Trage den Call-Optionspreis pro Aktie in das Feld (b) ein
- 6) Trage den bezahlten Gesamtpreis in das Feld (a x b) ein
- 7) Erfasse den Ausübungspreis im Feld (c)

Wenn du Call-Optionen für 200 Aktien von OK4U zu einem Ausübungspreis von € 20 für € 1 pro Option erwirbst, ist Folgendes auf dein Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt einzutragen:

Aktien- symbol	Anzahl der Aktien (a)	Kosten pro Optionsanteil (b)	Gesamtpreis (a x b)	Ausübungs- preis (c)	Heutiger neuer Preis (d)	Preis- gewinn (c - d)	Erhaltener Betrag (c - d) x a
OK4U	200	€ 1	€ 200	€ 20			

Eintragung von Put-Optionen auf deinem Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt:

Um einen Put-Optionserwerb einzutragen, ist Folgendes zu beachten:

- 1) Entscheide dich, wie viele Put-Optionen du kaufen möchtest
- 2) Bezahle dem Banker die Optionskosten
- 3) Schreibe das Aktiensymbol in das Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt
- 4) Schreibe die Anzahl der Aktien, für die du Optionen erworben hast, in das Feld (a)
- 5) Trage den Put-Optionspreis pro Aktie in das Feld (b) ein
- 6) Trage den bezahlten Gesamtpreis in das Feld (a x b) ein
- 7) Erfasse den Ausübungspreis im Feld (c)

Wenn du Put-Optionen für 200 Aktien von MYT4U zu einem Ausübungspreis von € 30 für € 1 pro Option erwirbst, ist Folgendes auf dein Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt einzutragen:

Aktien- symbol	Anzahl der Aktien (a)	Kosten pro Optionsanteil (b)	Gesamtpreis (a x b)	Ausübungs- preis (c)	Heutiger neuer Preis (d)	Preis- gewinn (c - d)	Erhaltener Betrag (c - d) x a
MYT4U	200	€ 1	€ 200	€ 30			

Zur Erleichterung des Spieles erscheinen die Call- und Put-Optionen nicht auf dem Spielblatt. Im wirklichen Leben sind Optionen Vermögensgegenstände und werden in der Bilanz auf der Aktivseite gezeigt.

3) Acht genau auf alle gezogenen Spielkarten für die nächsten drei Runden. Solange deine Call- oder Put-Optionen noch nicht abgelaufen sind, kannst du deine Optionen nach Belieben ausüben, sofern dein Aktiensymbol auf einer gezogenen Karte erscheint.

WICHTIG: Nur der Spieler, der die Karte gezogen hat, kann die auf der Karte symbolisierten Aktien kaufen oder shorten, Ausnahme: Jemand hat eine Option auf die entsprechende Aktie. Alle Spieler, die Optionen zu einem bestimmten Aktiensymbol halten, können Aktien dieses Symbols zum aktuellen auf der gezogenen Karte gezeigten Aktienkurs verkaufen oder shorten.

Ausübung deiner Call-Optionen:

Wenn der Aktienkurs der Aktien, zu denen du Call-Optionen hältst, über deinen Ausübungspreis steigt, kannst du in Erwägung ziehen, diese Option auszuüben, die Option tatsächlich ausüben oder in Erwartung weiterer Aktienkurssteigerungen abwarten.

Wenn du entschieden hast, die Call Option auszuüben, ist Folgendes zu erledigen:

- 1) Trage den neuen Aktienpreis in das Feld (d) auf dem Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt ein
- 2) Errechne die Preiszunahme; heutiger neuer Preis – Ausübungspreis (d – c)
- 3) Berechne den Geldgesamtbetrag, den du erhältst; Preisgewinn x Anzahl der Aktien (d – c) x a
- 4) Kassiere diesen Betrag von der Bank

Nach diesem Prinzip würdest du am Beispiel eines auf € 40 gestiegenen Aktienkurses von OK4U folgende Eintragungen auf deinem Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt für deine Call-Optionen durchführen, wenn du die Optionen ausübst:

Aktien- symbol	Anzahl der Aktien (a)	Kosten pro Optionsanteil (b)	Gesamtpreis (a x b)	Ausübungs- preis (c)	Heutiger neuer Preis (d)	Preis- gewinn (c – d)	Erhaltener Betrag (c – d) x a
OK4U	200	€ 1	€ 200	€ 20	€ 40	€ 20	€ 4.000

Ausübung deiner Put-Optionen:

Wenn der Aktienkurs der Aktien, zu denen du Put-Optionen hältst, unter deinen Ausübungspreis fällt, kannst du in Erwägung ziehen, diese Option auszuüben, die Option tatsächlich ausüben oder in Erwartung weiterer Aktienkursstürze abwarten.

Wenn du entschieden hast, die Put Option auszuüben, ist Folgendes zu erledigen:

- 1) Trage den neuen Aktienpreis in das Feld (d) auf dem Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt ein
- 2) Errechne die Preisabnahme; Ausübungspreis – heutiger neuer Preis (c – d)
- 3) Berechne den Geldgesamtbetrag, den du erhältst; Preisgewinn x Anzahl der Aktien (c – d) x a
- 4) Kassiere diesen Betrag von der Bank

Nach diesem Prinzip würdest du am Beispiel eines auf € 20 gefallenem Aktienkurses von MYT4U folgende Eintragungen auf deinem Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt für deine Put-Optionen durchführen, wenn du die Optionen ausübst:

Aktien- symbol	Anzahl der Aktien (a)	Kosten pro Optionsanteil (b)	Gesamtpreis (a x b)	Ausübungs- preis (c)	Heutiger neuer Preis (d)	Preis- gewinn (c – d)	Erhaltener Betrag (c – d) x a
MYT4U	200	€ 1	€ 200	€ 30	€ 20	€ 10	€ 2.000

Hinweis: Du kannst deine Call- oder Put-Optionen nur dann ausüben, wenn gerade eine Karte mit dem passenden Aktiensymbol gezogen wurde.

Was passiert, wenn ich Call-Optionen halte und der Aktienkurs während meiner nächsten 3 Runden nicht über den Ausübungspreis hinaus ansteigt?

Wenn dies passiert, sind deine Call-Optionen abgelaufen und damit wertlos. Du bekommst kein Geld. Lösche bitte die Call-Optionen von deinem Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt.

Was passiert wenn ich Put-Optionen halte und der Aktienkurs während meiner nächsten 3 Runden nicht unter den Ausübungspreis fällt?

Wenn dies passiert sind deine Put-Optionen abgelaufen und damit wertlos. Du bekommst kein Geld. Lösche bitte die Put-Optionen von deinem Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt.

Inwiefern betreffen Aktiensplits Call-Optionen?

Wenn ein Aktiensplit 2:1 durchgeführt wird, verdoppelt sich auch die Anzahl der Aktien bei deinen Optionen. Die Kosten pro Optionsanteil und der Ausübungspreis halbieren sich.

Beispiel: Wenn du Calls zu 200 Aktien OK4U für € 1 pro Option zu einem Ausübungspreis von € 20 gekauft hast und ein Aktiensplit 2:1 bei OK4U durchgeführt wird, hast du jetzt Optionen für 400 Aktien OK4U für € 0,5 pro Option zu einem neuen Ausübungspreis von € 10.

Inwiefern betreffen Aktiensplits Put-Optionen?

Wenn ein Aktiensplit 2:1 durchgeführt wird, verdoppelt sich auch die Anzahl der Aktien bei deinen Optionen. Die Kosten pro Optionsanteil und der Ausübungspreis halbieren sich.

Beispiel: Wenn du Puts zu 200 Aktien OK4U für € 2 pro Option zu einem Ausübungspreis von € 40 gekauft hast und ein Aktiensplit 2:1 bei OK4U durchgeführt wird, hast du jetzt Optionen für 400 Aktien OK4U für € 1 pro Option zu einem neuen Ausübungspreis von € 20.

Kann ich meine Optionen verkaufen?

Nur wenn du Konkurs anmeldest kannst du deine Call- oder Put-Optionen verkaufen. Im Konkursfall zahlt dir die Bank lediglich den halben Optionspreis zurück.

STELLAGEGESCHÄFTE (STRADDLES)

Kann ich Call- und Put-Optionen von der gleichen Aktie gleichzeitig halten?

Ja, das wird als Stellagegeschäft (Straddle) bezeichnet. Stellagegeschäfte (Straddles) ermöglichen Investoren, von einer Aktienpreisveränderung zu profitieren, unabhängig davon, ob der Aktienkurs steigt oder fällt.

In *CASHFLOW*® 202 kann ein Spieler sowohl Call- als auch Put-Optionen von derselben Aktie kaufen, wenn eine Kapitalzuwachs-Deal-Karte zum Optionskauf gezogen wurde.

SHORT-VERKÄUFE (LEERVERKÄUFE VON AKTIEN)

CASHFLOW® 202 führt dich in das Konzept von „Short-Verkäufen“, auch bekannt unter „Leerverkäufe von Aktien“ oder „Short-Gehen“ ein.

Was bedeutet nun „Short Verkauf“?

„Short-Verkauf“, „Short-Gehen“ oder „Leerverkauf von Aktien“ ist eine Strategie, von fallenden Märkten bzw. von sinkenden Kursen einer bestimmten Aktie zu profitieren. Eine Person, die einen Leerverkauf von Aktien tätigt, leiht sich Aktien von einem Börsenhändler (Broker) und verkauft sogleich die Aktien am Markt. Diese Person erwartet einen fallenden Aktienkurs für die leerverkaufte Aktie, sodass die Person die Aktie später zu einem günstigeren Preis erwerben und anschließend die Aktien an den Börsenhändler (= ursprünglichen Verleiher der Aktien) zurückgeben kann. Wenn du „short gehst“ verkaufst du tatsächlich die ausgeliehenen Aktien noch am gleichen Tag und kaufst die Aktien erst zu einem späteren Zeitpunkt. Nach dem Aktienkauf gibst

du die Aktien sofort an den Verleiher (Börsenhändler) zurück. Wenn du „Short-Verkäufe“ tätigst, profitierst du von fallenden Aktienkursen.

Hinweis: Wenn du „short gehst“ besitzt du die ausgeliehenen Aktien, kein Geld.

Warum würdest du „Short-Verkäufe“ tätigen?

Wenn du für eine bestimmte Aktie einen fallenden Kurs erwartest, ermöglicht dir der „Short Verkauf“, einen Gewinn zu erzielen durch einen heutigen Verkauf der ausgeliehenen Aktie und einen Rückkauf der Aktien (idealerweise zu einem günstigeren Kurs) in der Zukunft.

Was passiert, wenn ich „short gehe“ und der Aktienkurs fällt?

Wenn der Aktienkurs der Aktie, mit der du einen Short Verkauf getätigt hast, fällt, kannst du am Aktienmarkt diese Aktie zu einem niedrigeren Preis erwerben. Die Differenz zwischen dem Verkaufskurs und dem Einkaufskurs ist dein Gewinn (Kapitalzuwachs). Wenn du die Aktie jetzt für einen geringeren Preis kaufst, als du sie ursprünglich verkauft hast, machst du Gewinn.

Beispiel: XYZ hat einen aktuellen Aktienkurs in Höhe von € 50 pro Aktie. Du erwartest einen fallenden Aktienkurs. Du leihst dir 100 Aktien mit einer Vereinbarung, die Aktien zu einem späteren Zeitpunkt zurückzugeben. Sogleich verkaufst du diese Aktien zu € 50 pro Aktie. Der Aktienkurs fällt in der Folgezeit auf € 30 pro Aktie. Nun kaufst du diese Aktien für € 30 pro Aktie und gibst an deinen Verleiher zurück. Du hast einen Gewinn in Höhe von € 20 pro Aktie erzielt. Dein Gesamtgewinn aus dieser Transaktion beträgt € 20 (pro Aktie) x 100 Aktien = € 2.000.

Was passiert wenn ich „short verkaufe“ und der Aktienkurs steigt?

Wenn der Aktienkurs steigt, musst du die Aktie zu einem höheren Aktienkurs kaufen, als du die Aktie verkauft hast. Du wirst hieraus einen Verlust erleiden.

Im vorangegangenen Beispiel hat XYZ einen Aktienkurs in Höhe von € 50 pro Aktie. Du leihst sich 100 Aktien aus. Anstelle eines fallenden Aktienkurses steigt nun der Aktienkurs auf € 60 pro Aktie. Du hast die Aktien für € 50 pro Aktie verkauft und kaufst sie für € 60 pro Aktie zurück. Du erleidest damit einen Verlust in Höhe von € 10 pro Aktie x 100 Aktien, ergibt einen Gesamtverlust von € 1.000.

Diese Erklärung vom „Short-Verkauf“ wurde stark vereinfacht dargestellt, um die Grundkonzepte dieser Strategie zu vermitteln. Wir empfehlen weiterführende Informationen heranzuziehen, als auch kompetente Beratung in Anspruch zu nehmen, bevor du eine Investitionsentscheidung triffst.

SHORT-VERKÄUFE IN CASHFLOW® 202

Einen Short-Verkauf kann man immer dann tätigen, wenn man an der Reihe ist und eine Kapitalzuwachs-Deal-Karte oder eine Markt-Karte mit den Aktiensymbolen MYT4U oder OK4U und dem neuen Aktienkurs zieht. Du entscheidest, wie viele Aktien du short verkaufen möchtest. (Du möchtest Aktien short verkaufen, wenn Du fallende Aktienkurse erwartest.)

Als Short-Verkäufer in *CASHFLOW® 202* musst du die short verkauften Aktien kaufen, sobald eine Karte mit dem gleichen Aktiensymbol und einem aktuellen Aktienkurs von einem beliebigen Spieler gezogen wird.

Beispiel: Du tätigst einen Short-Verkauf der MYT4U-Aktie zum heutigen Preis von € 40. Die nächste von einem beliebigen Spieler gezogene MYT4U-Karte zeigt den neuen Preis an, zu dem du die Aktien erwerben musst, die du zuvor short verkauft hast. Wenn die nächste gezogene MYT4U-Karte einen heutigen Preis in Höhe von € 20 pro Aktie anzeigt, erzielst du einen Gewinn von € 20 pro Aktie. Wenn die nächste MYT4U-Karte allerdings einen aktuellen Preis von € 50 aufweist, verlierst du € 10 pro Aktie.

Wer kann Aktien short verkaufen?

- Spieler können Aktien short verkaufen, wenn sie an der Reihe sind und eine MYT4U- oder OK4U-Karte mit einem aktuellen Preis für die jeweilige Aktie ziehen.
- Ein Spieler, der eine Call- oder Put-Option hält, kann zu der Aktie, zu der der Spieler eine Option hält, short gehen, sobald ein beliebiger Spieler eine MYT4U- oder OK4U-Karte mit einem heutigen Preis zieht.
- Spieler, die keine Optionen halten und nicht an der Reihe sind, können NICHT short gehen.

Was habe ich zu tun, wenn ich eine Aktie short verkaufen möchte?

Wenn du eine Aktie short verkaufen möchtest, machst du Folgendes:

- 1) Entscheide dich, wie viele Aktien du short verkaufen möchtest, und sage den anderen Spielern: „Ich shortete MYT4U, 100 Aktien zum heutigen Preis von € 40.“

Die maximale Anzahl von Aktien, die pro Aktion short verkauft werden kann, liegt bei 5.000. Alle Short-Verkäufe können nur in 100er-Schritten (jeweils 100 Aktien) vorgenommen werden.

- 2) Berechne den Betrag der Short-Verkäufe. Dieser Betrag errechnet sich aus Anzahl der Aktien x Verkaufspreis pro Aktie.
- 3) Veranlasse den Banker dazu, diesen Geldbetrag (aus der Bank) in deinen MYT4U- oder OK4U-Umschlag zu legen. Der Banker verwahrt den Umschlag.

Hinweis: Du leihst dir die Aktien, deshalb zahlst du zu diesem Zeitpunkt nichts.

- 4) Trage in das Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt Folgendes ein:
 - a) Schreibe das Aktiensymbol in das linke Feld
 - b) Trage in das Feld (a) die Anzahl der short verkauften Aktien ein
 - c) Ergänze den Verkaufspreis pro Aktie (heutiger Preis) im Feld (b)
 - d) Füge in das Feld (a x b) den Gesamtverkaufspreis ein (Anzahl der Aktien x heutiger Verkaufspreis pro Aktie)

Wenn du mit 100 MYT4U-Aktien zum heutigen Preis von € 40 short verkaufst, sind die folgenden Eintragungen vorzunehmen:

Aktien-symbol	Anzahl der Aktien (a)	Verkaufspreis pro Aktie (b)	Gesamtverkaufspreis (a x b)	Kosten pro Aktie (c)	Gesamtkosten (a x c)	Gesamtgewinn/verlust (a x b) - (a x c)
MYT4U	100	€ 40	€ 4.000			

Was passiert als Nächstes?

- 5) Mit der nächsten gezogenen Karte, die zu deinem short verkauften Aktiensymbol passt, wird sich zeigen, ob du Gewinn oder Verlust gemacht hast. Wenn du MYT4U short verkauft hast und ein beliebiger Spieler eine MYT4U-Karte zieht, **MUSST** du die short verkauften Aktien zum neuen heutigen Preis kaufen. Wenn der neue Preis niedriger als der Verkaufspreis ist, hast du einen Gewinn erzielt. Sollte der neue Preis höher als der Verkaufspreis ausfallen, hast du Verlust gemacht.

Sobald du die short verkauften Aktien gekauft hast, ergänze bitte das Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt wie folgt:

- a) Trage in das Feld (c) die Kosten pro Aktie ein (dies ist der Kaufpreis der Aktie)
- b) Berechne die Gesamtkosten (Anzahl der Aktien x Kosten pro Aktie) und schreibe diese in das Feld (a x c)
- c) Berechne den Gesamtgewinn bzw. den Gesamtverlust (Gesamtverkaufspreis - Gesamtkosten) und trage das Ergebnis in das Feld (a x b) - (a x c) ein
- d) Wenn du einen Gewinn erzielt hast, gibt dir der Banker den Gewinnbetrag aus deinem Short-Verkäufe-Umschlag und gibt den Restbetrag an die Bank zurück. Wenn du einen Verlust erlitten hast, musst du den Verlustbetrag der Bank zahlen.

Bezogen auf das vorangegangene Beispiel ist Folgendes in das Options- und Short-Verkäufe-Arbeitsblatt einzutragen, wenn die nächste gezogene MYT4U-Karte einen heutigen Preis von € 10 anzeigen würde:

Aktien-symbol	Anzahl der Aktien (a)	Verkaufspreis pro Aktie (b)	Gesamtverkaufspreis (a x b)	Kosten pro Aktie (c)	Gesamtkosten (a x c)	Gesamtgewinn/verlust (a x b) - (a x c)
MYT4U	100	€ 40	€ 4.000	€ 10	€ 1.000	€ 3.000

Was passiert, wenn ich einen Verlust erleide und nicht genügend Bargeld habe, um diesen auszugleichen?

Eine grundlegende Investitionsregel besagt, dass man nie mehr riskieren sollte, als man sich leisten kann zu verlieren. (Ist es weise die Durchföhrung wegen einer Investition zu riskieren?)

Wenn du nicht genügend Bargeld hast, um deine Short-Verkäufe von Aktien zu decken, musst du in CASHFLOW® 202

entweder

1) deine Vermögensgegenstände verkaufen, um liquide zu werden

ODER

2) Kredite anmelden.

Bitte schaue gegebenenfalls in den Kapiteln zu „Verkauf der Vermögensgegenstände“ und „Privatkonkurs“ nach.

Spieler dürfen sich zur Abdeckung dieser Verluste KEIN Geld von der Bank leihen (d.h. kein Bankdarlehen aufnehmen).

ZUSÄTZLICHE INVESTITIONSSTRATEGIEN IN CASHFLOW® 202

Die im Folgenden beschriebenen Strategien sind neue Investitionsstrategien, um den Spielern eine größere Vielfalt und mehr Möglichkeiten mit CASHFLOW® 202 an die Hand zu geben.

OPTIONEN AUF IMMOBILIEN

Eine „Option auf Immobilien“ bedeutet, dass eine Person für das Recht (oder für die Option), zu einem späteren Zeitpunkt eine Immobilie zu einem festgelegten Preis zu erwerben, heute einen kleinen Betrag bezahlen kann.

Beispiel: Eine Person bezahlt heute € 10.000 für die „Option“, ein Apartmentgebäude in einem Jahr für € 200.000 zu erwerben. Wenn in einem Jahr dieses Apartmentgebäude € 210.000 (€ 200.000 + € 10.000 für die Option) oder mehr wert ist, kann die Person diese Option ausüben und das Gebäude für € 200.000 erwerben. Wenn das Gebäude weniger als € 210.000 wert ist, kann der Optionsinhaber in Erwägung ziehen, diese Immobilie nicht zu erwerben. In jedem Fall bezahlt diese Person € 10.000 für die Option, ob diese nun ausgeübt wird oder nicht.

Wenn in CASHFLOW® 202 ein Spieler die Option auf eine Immobilie kauft, bezahlt er für die Option, um die nächste Immobilienkarte, die von einem beliebigen Spieler gezogen wird, zu erhalten. Wenn eine „Option auf Immobilien“-Karte gezogen wird, dann kann der Spieler, der diese Karte gezogen hat, entweder die Option selbst kaufen, die Option für eine verhandelbare Provision einem anderen Spieler überlassen oder die Option ablehnen – im letzten Fall geht die Karte auf die Umseite des entsprechenden Kartenstapels zurück.

Eine Option muss gleich nach dem Ziehen der Karte zu den aufgeführten Kosten bezahlt werden. Diese Kosten sind NICHT Teil der Anzahlung für irgendeine zukünftig zu erwerbende Immobilie.

Wenn ein Spieler eine Optionskarte erwirbt, muss dieser Spieler (Optionsinhaber) diese Karte behalten, bis die nächste Immobilienkarte von einem beliebigen Spieler (mit Ausnahme des Optionsinhabers!) gezogen wird. Hierbei spielt es keine Rolle, ob es sich um ein Haus, ein Doppelhaus, ein Mehrfamilienhaus, einen Apartmentkomplex, Land oder einen Immobilienaustauschdeal handelt. Eine Option gilt NUR für den unmittelbar nächsten Immobiliendeal, der gezogen wird.

Wie übt man die Option aus:

Wenn du ein Immobilienoptionsinhaber bist und die nächste Immobilienkarte von einem anderen Spieler gezogen wird, kannst du eine der folgenden Möglichkeiten wahrnehmen:

- 1) Kaufe den Immobiliendeal zu den Konditionen auf der Karte anstelle des Spielers, der die Karte gezogen hat. (Der Spieler, der die Karte gezogen hat, gibt diese einfach an den Optionsinhaber weiter.)
- 2) Verkaufe deine Option an einen anderen Spieler für eine frei verhandelte Provision. In diesem Fall MUSS der Spieler, der die Option gekauft hat, auch die Option in der gleichen Runde ausüben. (Der Spieler, der den Immobiliendeal gezogen hat, gibt die Karte einfach an den neuen Optionsinhaber weiter.)
- 3) Du übst die Option nicht aus, verkaufst sie aber auch nicht. Damit verfällt die Option wertlos. Der Immobiliendeal geht zu dem Spieler zurück, der diese Karte ursprünglich gezogen hat. Dieser Spieler kann dann über diesen Deal entscheiden.

Wenn mehr als ein Spieler eine noch nicht ausgeübte Immobilienoption hält, erhält der erste Spieler, der eine Optionskarte erworben hat, auch den ersten Immobiliendeal, während der zweite Optionsinhaber den zweiten Immobiliendeal bekommt etc.

Wenn der erste Optionsinhaber NICHT den unmittelbar nächsten gezogenen Immobiliendeal erwirbt, kann dieser Optionsinhaber diese Option an einen anderen Spieler weiterverkaufen oder die Option verfallen lassen (dann geht der Deal zu dem Spieler zurück, der den Immobiliendeal ursprünglich gezogen hat). Der nächste Immobiliendeal, der gezogen wird, geht dann zu dem zweiten Optionsinhaber. Dieser kann die Immobilie erwerben, die Option verkaufen oder die Option verfallen lassen.

BEISPIEL ZU IMMOBILIENOPTIONEN IN CASHFLOW® 202:

Spieler A zieht eine Immobilienoptionskarte. Die Kosten für die Option betragen € 2.000. Spieler A entscheidet sich für den Kauf der Option und bezahlt der Bank € 2.000. Spieler A behält die Optionskarte bei sich. Der unmittelbar nächste Immobiliendeal wird von Spieler B gezogen. Spieler A MUSS kaufen, die Option verkaufen oder die Option in diesem Moment verfallen lassen. Der Immobiliendeal ist ein Mehrfamilienhaus mit 4 Wohneinheiten. Die Kosten belaufen sich auf € 105.000, die Anzahlung beträgt € 16.000, das Hypothekendarlehen liegt bei € 89.000, der Cashflow ist € 320 und der ROI entspricht 24 %. Spieler A, der Optionsinhaber, entscheidet sich für die Ausübung der Option und kauft die Immobilie. Spieler B gibt die Immobiliendeal-Karte einfach dem Spieler A. Spieler A bezahlt der Bank € 16.000 Anzahlung und trägt die Immobilie inklusive Cashflow auf dem eigenen Spielblatt ein.

Wenn Spieler A sich gegen den Erwerb des Mehrfamilienhauses mit 4 Wohneinheiten entscheidet, kann Spieler A diese Option an einen anderen Spieler verkaufen oder die Option wertlos verfallen lassen. Die Option von Spieler A verfällt, nachdem ein beliebiger Spieler (in diesem Beispiel Spieler B) irgendeine Immobilienkarte zieht und A entweder die Option ausübt, verkauft oder den Immobiliendeal an sich vorbeigehen lässt. (Für einen einzigen Spieler [B] ist es möglich, zwei Immobiliendeal-Karten innerhalb derselben Runde zu ziehen – einen vom Cashflow-Deal-Kartenstapel und den anderen vom Markt-Kartenstapel. Die Option von A trifft nur auf den ERSTEN gezogenen Immobiliendeal zu und verfällt sofort, wenn sie nicht genutzt wird.)

DIRECT-2-YOU-GESELLSCHAFT (D2Y)

Direct-2-You (D2Y) umfasst eine Ansammlung von bestimmten Kapitalzuwachs und Cashflow-Deal-Karten. Wenn ein Spieler diese Karten in einer bestimmten Reihenfolge anhäuft, kann er dadurch sein Einkommen aus Geschäften (Cashflow) und damit auch sein passives Einkommen erhöhen.

Es gibt drei Typen von D2Y-Kapitalzuwachs-Deal-/Cashflow-Deal-Karten. Die Kartenüberschrift lautet „Freizeit-Co.“ Sie sind mit „Karte 1“, „Karte 2“ und „Karte 3“ bezeichnet.

Für die Erzielung eines Geschäftseinkommens aus D2Y gelten die folgenden Regeln:

„**Karte 1**“ – du MUSST eine Karte 1 besitzen, um Karte 2 und Karte 3 nutzen zu können. Mit dem Ziehen der Karte 1 entscheidest du dich, ob Du bei D2Y in dieser Runde mitmachen möchtest. Du darfst nur EINE Karte 1 behalten. Wenn du bereits eine Karte 1 hast und eine weitere Karte 1 ziehst, legst du diese Karte auf die Unterseite des entsprechenden Kartenstapels und damit ist diese Runde für dich erledigt.

D2Y-Karten können NICHT verkauft, gehandelt oder weitergegeben werden – nicht einmal bei Privatkonkurs.

„**Karte 2**“ – Spieler können eine unbegrenzte Zahl von Karten des Typs 2 behalten, sogar wenn diese Spieler keine Karte 1 besitzen. Man erhält von der Karte 2 kein Geschäftseinkommen, solange man keine Karte 1 gezogen hat und Mitglied bei D2Y geworden ist. Sobald du eine Karte 1 gezogen hast und Mitglied von D2Y geworden bist, kannst du die Geschäftseinkommen aller deiner Typ-2-Karten auf dein Spielblatt eintragen.

„**Karte 3**“ – nur EINE Karte vom Typ 3 darf von einem Spieler gehalten werden. Wenn du eine Karte 3 gezogen hast, behalte diese Karte, auch wenn du (noch) keine Karten vom Typ 1 und/oder Typ 2 besitzt. Du bekommst von der Karte 3 kein Geschäftseinkommen BIS du SOWOHL eine Karte 1 ALS AUCH mindestens eine Karte 2 in deinen Besitz gebracht hast.

AUFTEILUNG VON IMMOBILIEN

Im wirklichen Leben sind die Aufteilung von Immobilien (Gebäuden und Land) in mehrere kleinere Abschnitte (Wohneinheiten und Parzellen) und der Verkauf der einzelnen Abschnitte ein üblicher Vorgang.

In CASHFLOW® 202 kann die Aufteilung nur mit unbebautem Land erfolgen. Wenn du dein unbebautes Land aufteilst, muss die gesamte Hypothekendarlehen (sofern vorhanden) zurückzahlen, auch wenn du nur einen kleinen Abschnitt dieses Landes verlässt. Die Kosten des verbliebenen Landes sind proportional zur verbliebenen Fläche auf dem Spielblatt angegeben.

Beispiel: Spieler A besitzt ein 30 Hektar großes Grundstück unbebautes Land zu Kosten von € 30.000. Die Anzahlung betrug € 10.000, € 20.000 entfallen auf das Hypothekendarlehen. Pro Monat entsteht hieraus ein negativer Cashflow in Höhe von –€ 160. Spieler A verkauft 10 Hektar seines unbebauten Landes für € 40.000 Bargeld. Spieler A besitzt jetzt noch 20 Hektar. Spieler A löscht das Hypothekendarlehen in Höhe von € 12.000, erhält € 28.000 Bargeld (€ 40.000 – € 12.000 Hypothekendarlehen = € 28.000), löscht den negativen Cashflow in Höhe von –€ 160 pro Monat und verringert die Grundstückfläche auf 20 Hektar zu Kosten von nunmehr € 20.000 (€ 30.000 geteilt durch 30 Hektar = € 1.000 pro Hektar. € 1.000 pro Hektar x 20 Hektar = € 20.000).

Apartmentgebäude und Mehrfamilienhäuser können auf diesem Weg NICHT in mehrere kleinere Einheiten aufgeteilt werden. Nur unbebautes Land kann in CASHFLOW® 202 aufgeteilt werden.

IMMOBILIENTAUSCH

Eine Investitionsstrategie im Immobiliensektor ist der Verkauf einer Immobilie, wenn der Wert gestiegen ist, und der anschließende Kauf eines größeren Objekts oder mehrerer Immobilien mit dem erzielten Gewinn aus dem Verkauf der ursprünglichen Immobilie. (Du hast deine Immobilie mit Gewinn verkauft und reinvestierst den gesamten Gewinn sofort in eine neue Immobilie.)

In CASHFLOW® 202 wird dieser Deal als „Immobilientausch“ bezeichnet.

Wenn ein Spieler eine „Immobilientauschkarte“ aus den Markt-Karten zieht, kann dieser Spieler – ohne Extrakosten – seine auf der Karte aufgeführte Immobilie gegen eine größere Immobilie mit einem höheren Cashflow eintauschen, WENN DIESER SPIELER DEN GENAUEN IMMOBILIENTYP BESITZT.

Wenn du einen Immobilientausch durchführst, beachte bitte die folgenden Hinweise:

- 1) Lösche die kleinere Immobilie und den zugehörigen Cashflow von deinem Spielblatt.
- 2) Trage die neue Immobilie mit den Zahlen von der Immobilientauschkarte in dein Spielblatt ein und ergänze den neuen Cashflow. Bei einem Immobilientausch wechselt kein Bargeld den Besitzer.
- 3) Vervollständige dein Spielblatt.

Wenn du eine „Immobilientauschkarte“ gezogen hast und keine passende Immobilie besitzt, kannst du den Immobilientausch nicht vornehmen. Du kannst diese Karte einem anderen Spieler verkaufen oder den Deal an dir vorbeigehen lassen und die Karte auf die Unterseite des Markt-Kartenstapels platzieren.

VERSICHERUNG GEGEN ALLE RISIKEN

Die Markt-Karte „Versicherung gegen alle Risiken“ bietet deinen Immobilien begrenzten Schutz gegen eine ganze Reihe von Unglücken. Die Versicherung gegen alle Risiken deckt sowohl alle Immobilien des Spielers ab als auch die Immobilien, an denen der Spieler anteilig beteiligt ist.

Die Versicherung gegen alle Risiken kann NUR dann erworben werden, wenn die Karte auch tatsächlich gezogen wird, und die Versicherung gegen alle Risiken kann NUR von dem Spieler abgeschlossen werden, der diese Karte gezogen hat.

Die „Versicherung gegen alle Risiken“-Karten können zwischen den Spielern nicht gekauft, verkauft oder gehandelt werden.

Wenn du die Versicherung gegen alle Risiken erwirbst:

- 1) Schreibe „Versicherung“ in deine Ausgabenspalte, um anzuzeigen, dass du jetzt versichert bist
- 2) Ergänze die monatlichen Ausgaben auf deinem Spielblatt
- 3) Passe deine Spielblattzahlen an
- 4) Lege die Karte zu den anderen „benutzten“ Markt-Karten

DER FAST TRACK

Der Ausstieg aus der Tretmühle:

Du verlässt die Tretmühle und gehst weiter zum Fast Track, sobald dein passives Einkommen mindestens zweimal so groß wie deine gesamten Ausgaben ist.

Der Gesamtsieg:

Du gewinnst *CASHFLOW*® 202, wenn du durch den Erwerb von Fast-Track-Geschäften dein monatliches *CASHFLOW*-Tag-Einkommen um € 50.000 erhöhen konntest und zusätzlich deinen eigenen Traum oder 2 andere Träume erworben hast.

Der Einstieg in den Fast Track:

Wenn du aus der Tretmühle herausgekommen bist und weitergehst zum Fast Track, berücksichtige bitte Folgendes:

- 1) Berechne dein anfängliches Einkommen für das Fast-Track-Feld *CASHFLOW*-Tag.
- 2) Berechne dein Buy-out („Buy-out“-Kasten) und dein neues *CASHFLOW*-Tag-Einkommensziel in dem „Wie du gewinnst!“-Kasten (dein neues *CASHFLOW*-Tag-Einkommensziel = dein anfängliches *CASHFLOW*-Tag-Einkommen + € 50.000)
- 3) Schreibe dein anfängliches *CASHFLOW*-Tag-Einkommen in dein *CASHFLOW*-Einkommensblatt (großer Kasten).

MIT DEM VERLASSEN DER TRETMÜHLE UND VOR DEM EINSTIEG IN DEN FAST TRACK ERHALTEN DIE SPIELER IHR ANFÄNGLICHES *CASHFLOW*-TAG-EINKOMMEN

Spieler würfeln auf dem Fast Track grundsätzlich mit 2 Würfeln, außer Spieler gehen auf das Wohltätigkeitsfeld und kaufen die Wohltätigkeitsoption.

Alle Vermögensgegenstände, Verbindlichkeiten, Einkommen, Ausgaben und Spielkarten aus der Tretmühle finden für die Spieler auf dem Fast Track keine Anwendung. Nur dein Bargeld begleitet dich auf deinem Weg von der Tretmühle zum Fast Track.

Wenn du in der Tretmühle eine Gelegenheitskarte ziehst, die dir genügend passives Einkommen für das Verlassen der Tretmühle gibt, musst Du keine Markt-Karte mehr ziehen.

CASHFLOW® 202 FAST-TRACK-REGELN

KAUF EINES GESCHÄFTS VON EINEM ANDEREN SPIELER

Analog zu *CASHFLOW*® 101 kannst du auf einem Geschäftsfeld auf dem Fast Track dieses Geschäft für die aufgedruckte Anzahlung erwerben. Ergänze dein *CASHFLOW*®-Einkommensblatt um das Geschäft und den dazugehörigen Cashflow und lege ein Spielplättchen auf das soeben gekaufte Geschäftsfeld.

Wenn ein zweiter Spieler auf demselben Geschäftsfeld landet, kann dieser zweite Spieler dieses Geschäft von dir abkaufen. Du MUSST verkaufen, wenn der andere Spieler kaufen möchte.

Um ein Geschäft von einem anderen Spieler abzukaufen, ist Folgendes zu tun:

- 1) Bezahle 2-mal die auf dem Spielbrett aufgedruckte Anzahlung an den Spieler, von dem du das Geschäft erwirbst.

Beispiel: Wenn die aufgedruckte Anzahlung € 150.000 beträgt, musst du € 300.000 an den anderen Spieler, der dieses Geschäft ursprünglich gekauft hatte, bezahlen.

Hinweis: Der monatliche Cashflow des Geschäfts verändert sich nicht. Der aufgedruckte ROI auf dem Spielbrett wird dann nicht mehr korrekt sein, da deine Anzahlung 2-mal größer ist als die des Verkäufers.

- 2) Der Spieler, der dieses Geschäft ursprünglich gekauft hatte, löscht das Geschäft und den Cashflow von seinem *CASHFLOW*-Einkommensblatt.
- 3) Du trägst dieses Geschäft und den dazugehörigen Cashflow auf deinem *CASHFLOW*-Einkommensblatt ein.
- 4) Platziere dein Spielplättchen AUF DEM Spielplättchen des ursprünglichen Spielplättchens des anderen Spielers, um einen Spielplättchenstapel aufzubauen.

Jetzt sind 2 Spielplättchen auf diesem Feld. Wenn nun ein dritter Spieler auf diesem Feld landet und dieses Geschäft

kaufen möchte, bezahlt der dritte Spieler nun das Dreifache der ursprünglichen Anzahlung an den Spieler, der das Geschäft momentan besitzt. Die obigen Schritte sind dann zu wiederholen.

Beispiel eines Geschäftserwerbs von einem anderen Spieler:

Spieler A ist der erste Spieler, der eine Autowerkstatt kauft. Spieler A zahlt die Anzahlung in Höhe von € 150.000 an die Bank und erhält einen Cashflow von € 6.000. Spieler B landet auf dem Autowerkstattfeld und entscheidet sich dafür, das Geschäft zu kaufen. Spieler B bezahlt € 300.000 (€ 150.000 x 2) an Spieler A. Spieler A löscht die Autowerkstatt und die € 6.000 Cashflow von seinem CASHFLOW-Einkommensblatt. Spieler B fügt die Autowerkstatt hinzu und schreibt die € 6.000 Cashflow auf sein CASHFLOW-Einkommensblatt. Der neue CCR (Cash-on-Cash-Return) des Spielers B beträgt nun 24 %, während der Spieler A ursprünglich einen CCR von 48 % hatte.

Wenn Spieler C auf der Autowerkstatt landet und diese ebenfalls kaufen will, muss Spieler C dem Spieler B dreimal € 150.000, somit € 450.000 bezahlen. Spieler C und B müssen den oben aufgeführten Schritten folgen. In diesem Fall würde der neue Cashflow von Spieler C immer noch € 6.000 betragen und sein CCR wäre 16 %.

Es gibt keine Begrenzung, wievielmals ein Geschäft gekauft oder wie hoch der Kaufpreis werden kann.

Das Ölgeschäft in Russland, die Goldmine und der Kochwaren-TV-Spot können von einem anderen Spieler, gemäß den oben aufgeführten Regeln, erworben werden. Zum Erwerb MUSS der neue Kaufinteressent (Spieler) das Zweifache (oder mehr, je nach Anzahl der vorherigen Eigentümer) des auf dem Spielbrett aufgedruckten Betrages an den bisherigen Eigentümer bezahlen und anschließend die auf dem jeweiligen Geschäftsfeld angegebene Augenzahl würfeln. Wenn der Spieler (Kaufinteressent) nicht die korrekte Augenzahl würfelt, behält der bisherige Eigentümer sein Geschäft (Öl-, Gold- oder TV-Geschäft) und auch die Anzahlung des anderen Spielers (Kaufinteressenten).

Fast Track IPOs (IPO = Initial Public Offering = erster Börsengang eines Unternehmens), Software-Firma und Bio-Tech: Diese Felder sind nur so lange verfügbar, bis ein Spieler darauf landet, die Anzahlung leistet und die geforderte Augenzahl würfelt. Sobald ein Spieler alle diese Voraussetzungen erfüllt hat, sind diese Felder nicht mehr für andere Spieler verfügbar.

ERÖFFNE EIN FRANCHISE (VERKAUFSKONZESSION) AUF DEINEM GESCHÄFT

Wenn du ein Fast-Track-Geschäft besitzt und auf demselben Fast-Track-Feld erneut landest, kannst du auf deinem Geschäft ein Franchise eröffnen und dein CASHFLOW-Tag-Einkommen erhöhen. Man kann jeweils nur ein Franchise pro eigenem Geschäftsfeld eröffnen.

Um für das eigene Geschäft ein Franchise eröffnen zu können, ist nach bereits zuvor erworbenen Geschäftsfeld Folgendes zu erledigen:

- 1) Bezahle der Bank den auf dem Spielbrett aufgedruckten Zahlungsbetrag.
- 2) Lege ein zweites Spielplättchen NEBEN deinem anderen Spielplättchen (oder neben die gestapelten „Geschäftsspielplättchen“) auf das Feld.
- 3) Empfange den Cashflow, der auf dem Spielbrett aufgedruckt ist.
- 4) Trage das Franchise und den Cashflow auf dein CASHFLOW-Einkommensblatt ein. (Wenn du noch einmal auf deinem Geschäftsfeld landest, kannst du ein weiteres Franchise einrichten. Folge den oben aufgeführten Regeln und lege ein Spielplättchen neben deine anderen beiden Spielplättchen, um ein zweites Franchise zu eröffnen.)

Wenn ein Spieler auf dem Geschäftsfeld eines anderen Spielers landet und auf diesem Geschäftsfeld ein Franchise eröffnet wurde, kann Folgendes erfolgen:

Der Spieler kann das Geschäft und das Franchise von dem Eigentümer abkaufen. Zum Erwerb von Geschäft und Franchise muss der neue Käufer Folgendes bezahlen:

für das Geschäft

- 1) die auf dem Spielbrett aufgedruckte Anzahlung
PLUS
- 2) die Anzahl der „gestapelten Geschäftsspielplättchen“ x Zahlungsbetrag
PLUS

für das Franchise

- 3) die auf dem Spielbrett aufgedruckte Anzahlung
PLUS
- 4) die Anzahl der „gestapelten Franchisespielplättchen“ x Zahlungsbetrag.

Ein Spieler kann nur das Geschäft UND das Franchise bzw. die Franchise-Unternehmen erwerben. Das Geschäft und das zugehörige Franchise können nicht separat gekauft werden.

Beispiel: Wenn zur Autowerkstatt vom ursprünglichen Eigentümer ein Franchise eröffnet wurde, müssten auf diesem Geschäftsfeld zwei Spielplättchen nebeneinanderliegen; eines vom anfänglichen Erwerb des Geschäfts und eines vom Franchise. Wenn ein Kaufinteressent (Spieler) auf der Autowerkstatt landet, bezahlt dieser dem Eigentümer die Anzahlung in Höhe von € 150.000 PLUS € 150.000 x 1 für ein eigenes Geschäftsspielplättchen. Somit insgesamt € 300.000 für das Geschäft. PLUS die Anzahlung in Höhe von € 150.000 PLUS € 150.000 x 1 für ein eigenes Franchise-Spielplättchen. Damit in Summe € 300.000 für das Franchise. Die Gesamtsumme für Geschäft und Franchise beträgt letztlich € 600.000. Der neue Eigentümer erhält den auf dem Spielbrett aufgedruckten Cashflow sowohl für das Geschäft als auch für das Franchise, der € 6.000 x 2 = € 12.000 beträgt.

Der ursprüngliche Eigentümer löscht die Autowerkstatt, das zugehörige Franchise und die entsprechenden Cashflows von seinem CASHFLOW-Einkommensblatt.

HINWEIS: Das Ölgeschäft in Russland, die Goldmine und der Kochwaren-TV-Spot sowie die Fast Track IPOs (Software Firma und Bio-Tech) sind NICHT franchisefähig.

Betrachte Geschäfte auf dem Fast Track mit mehreren Standorten (z. B. 3 Läden) als ein Geschäft für Franchise-Zwecke.

TRÄUME

Bei der Landung auf dem Traum eines anderen Spielers: Analog zu CASHFLOW® 101 legst du bei Ankommen auf dem Traum eines anderen Spielers dein Spielplättchen auf dieses Feld. Weder kaufst du noch besitzt du diesen Traum. Daraus ergibt sich der Effekt, dass wenn ein Spieler auf seinem eigenen Traum landet, er zum Kauf seines Traums die auf dem Spielbrett aufgedruckten Kosten PLUS diese Kosten, multipliziert mit der Anzahl der Spielplättchen auf diesem Feld, bezahlen muss.

Beispiel: zu Beginn des Spiels wählt der Spieler A den Traum Yacht-Regatta. Zwei andere Spieler landen auf dem Traumfeld Yacht-Regatta und legen ihre Spielplättchen dort ab. Nun sind 2 Spielplättchen auf dem Traumfeld Yacht-Regatta. Spieler A landet anschließend auf seinem Traumfeld Yacht-Regatta. Um seinen Traum kaufen zu können, muss Spieler A die Kosten in Höhe von € 150.000, PLUS € 150.000 x 2 (Spielplättchen), in Summe also € 450.000, aufbringen.

Träume, die nicht zu Beginn des Spiels festgelegt wurden: Träume, die nicht zu Beginn des Spiels von einem beliebigen Spieler ausgewählt wurden (Käse darauf platziert), können nur einmal gekauft werden. Sobald ein solcher Traum (ohne Käse) von einem Spieler gekauft wurde und dies durch die Platzierung des Spielplättchens angezeigt wurde, ist dieser Traum nicht länger käuflich. Wenn danach ein anderer Spieler auf einem bereits gekauften Traum landet, hat dies keinen Einfluss auf das Spiel.

Glossar

- A** **Aktiensplit:** Die Anzahl der Aktien wird erhöht und der Preis der Aktie wird proportional dazu reduziert. Aktiensplits finden normalerweise dann statt, wenn es einem Unternehmen sehr gut geht und das Unternehmen den Preis pro Aktie drücken möchte.
- C** **Call-Option:** Call-Optionen ermöglichen dem Optionsinhaber, Aktien zu einem festgelegten Preis zu einem späteren Zeitpunkt zu veräußern. Call-Optionsinhaber erwarten steigende Aktienkurse.
- I** **Immobilientausch:** Bei dieser Investitionsstrategie verkauft eine Person eine Immobilie nach einer Wertsteigerung mit Gewinn und verwendet diesen Erlös sogleich für den Erwerb einer größeren Immobilie oder mehrerer Objekte.
- In USA ist der steuerverschiebende „1031 Exchange“ (1031 Immobilientausch) sehr beliebt. Hierbei wird die Einkommensteuer auf den Kapitalzuwachs aus dem Verkauf der Immobilie in die Zukunft verschoben (Steuerstundungseffekt).*
- K** **Kapitalzuwachs:** Der Gewinn wird durch Kauf und Verkauf von Investitionen erzielt.
- L** **Langfristige Anleihe:** Ein von der Regierung oder einem privaten Unternehmen herausgegebenes Finanzinstrument, das die Rückzahlung des vom Käufer an den Herausgeber ausgeliehenen Kapitals mit Zinsen über mehrere Jahre verspricht.
- O** **Option:** Eine Option gibt einer Person das Recht, ein Wertpapier zu einem bestimmten Preis pro Anteil zu einem späteren Zeitpunkt zu kaufen oder zu verkaufen.
- Option auf Immobilien:** Hiermit kann eine Person heute eine Provision für das Recht zum späteren Erwerb einer Immobilie, zu einem heute festgelegten Preis, bezahlen.
- P** **Put-Option:** Put-Optionen ermöglichen dem Optionsinhaber, Aktien zu einem festgelegten Preis zu einem späteren Zeitpunkt zu veräußern. Put-Optionsinhaber erwarten fallende Aktienkurse.
- R** **REIT:** Real Estate Investment Trust – offener Investmentfonds für Immobilien.
- Rückversicherung:** Versicherungsgesellschaften rückversichern häufig ihre Versicherungspolizen bei anderen Versicherungsgesellschaften (Rückversicherer), um das Risiko für den Fall von gigantischen Verlusten zu verteilen. Diese Gesellschaften werden als Konzern geführt. Der Cashflow, die Gewinne und Steuern fließen den Investoren/Eigentümern zu.
- S** **Short-Verkauf:** Auch bekannt unter „Leerverkauf von Aktien“. Eine Strategie zur Erzielung von Gewinnen bei fallenden Märkten oder beim Kursverfall einer bestimmten Aktie. Hierbei verkauft ein Investor ausgeliehene Wertpapiere im vollen Bewusstsein, dass er oder sie dieses Wertpapier in der Zukunft durch Zukauf ersetzen muss. Die Differenz zwischen dem ursprünglichen Verkaufspreis und dem späteren Kaufpreis ist der Gewinn oder Verlust des Investors.
- Spaltung von Immobilien:** Dies umfasst die Praxis der Aufteilung von Immobilien (Gebäuden und Land) in mehrere kleinere Abschnitte (Wohneinheiten und Parzellen) und den Verkauf der einzelnen Abschnitte.
- Stop-Loss-Order:** Verluststoppanweisung – eine Strategie, die es Personen ermöglicht, automatisch Aktien zu verkaufen, sobald der Aktienkurs unter einen zuvor festgelegten Preis fällt.
- Straddles (Stellageschäfte):** Dies bedeutet, Put- und Call-Optionen zur selben Aktie zur selben Zeit zu halten. Diese Strategie erlaubt es Investoren, von einem volatilen Aktienkurs zu profitieren, unabhängig davon, ob der Aktienkurs nun steigt oder fällt.
- V** **Vermögensübersicht:** Auflistung aller Investitionen eines Investors.
- Z** **Zwangsvollstreckung:** Eine Bank oder eine Person, die ein Hypothekendarlehen auf eine Immobilie gewährt hat, übernimmt wegen ausstehender Ratenzahlungen auf das Hypothekendarlehen das Eigentum an der Immobilie.

Lieber CASHFLOW® 202 Spieler,

vielen Dank für die Fortsetzung deiner CASHFLOW® Ausbildung und für das Bestreben, deine finanzielle Intelligenz zu erhöhen.

CASHFLOW® 202 ist das erste Bildungsprodukt, das dir etwas beibringt, was nur wenige Menschen jemals lernen: Wie profitiert man, wenn die Märkte zusammenbrechen?

Mein reicher Vater (Rich Dad) sagte oft: „Jeder kann Geld machen, wenn die Märkte nach oben gehen. Die echten Investoren werden reich, wenn die Märkte abstürzen ... und wenn die Märkte abstürzen, tun sie dies viel schneller, als wenn sie steigen.“

CASHFLOW® 101 lehrt die Grundlagen der finanziellen Bildung; Verständnis über die Funktion eines Finanzabschlusses (Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung sowie Cashflowrechnung), trainiert dich, mit deinem Geld umzugehen, wie es eine reiche Person tut, gibt dir die Grundlagen für dein eigenes Geschäft und zeigt dir, was professionelle Investoren „elementares Investieren“ nennen.

CASHFLOW® 202 zeigt dir, wie du dein Risiko verringern und deine Gewinne aus Investitionen verbessern kannst, unabhängig davon, ob die Märkte nun steigen oder abstürzen. Du wirst die Fähigkeiten und geistigen Werkzeuge eines technischen Investors lernen ... Fähigkeiten wie „Short-Verkäufe“, „Call-Optionen“, „Put-Optionen“ und „Straddles“. In der Investorsprache werden diese Investitionstechniken „Risikoabsicherungen“ oder „Risikohedges“ genannt. In der Welt der normalen Leute werden sie als „Risikoversicherung“ bezeichnet. Der durchschnittliche Investor denkt, dass Investieren riskant ist, weil er ohne jegliche Versicherung investiert. Der Durchschnittsinvestor würde auch kein Auto ohne Auto-Haftpflichtversicherung fahren oder ohne jede Krankenversicherung leben; aber sehr oft investiert er ohne Investitionsversicherung.

Professionelle Investoren schützen ihre Lage und machen Geld, wenn der Markt plötzlich hoch- oder runtergeht. Mit häufigem Spielen von CASHFLOW® 202 wirst du auch lernen, wie du sowohl deine Lage bei plötzlichen Veränderungen der Märkte beschützen als auch Gewinne erzielen kannst, obwohl andere Verlust erleiden müssen. Wie Warren Buffet sagt: „Die beste Art Geld zu machen ist, es nicht zu verlieren.“

Offensichtlich können CASHFLOW® 101 und CASHFLOW® 202 deinen Investitionserfolg nicht garantieren. Aber durch das Meistern beider Spiele und das Spiel mit Spielgeld, kannst du eine Grundidee sowohl von Investitionsgrundlagen als auch vom technischen Investieren mitnehmen, die die meisten Investoren nicht haben ... Investoren, die mit ihrem echten Geld spielen. Am wichtigsten ist, dass du größere Zuversicht in dir selbst haben wirst, wenn die Märkte abzustürzen beginnen, statt anzusteigen. Du wirst mehr Selbstvertrauen haben, ganz einfach, weil du ein besseres Verständnis des Marktes sowie der Investitionstools und -strategien, die dir zur Verfügung stehen, haben wirst.

Spiele CASHFLOW® 202 regelmäßig, meistere die Fähigkeiten des technischen Investierens und übe dann die gelernten Fertigkeiten in der realen Welt. Es mag einige Zeit benötigen, diese Fähigkeiten zu erlernen, aber es ist besser, zu lernen und bereit zu sein für Marktveränderungen, als mit der Angst, finanziell ausgelöscht zu werden, zu leben. CASHFLOW® 101 und CASHFLOW® 202 geben dir grundlegende finanzielle Bildung an die Hand, um ein reicher und souveräner Investor zu sein.

Nochmals herzlichen Dank,



Es wird Zeit, aus der Tretmühle herauszukommen!



CASHFLOW® TECHNOLOGIES, INC.
CORPORATE HEADQUARTERS

4330 N. Civic Center Plaza • Suite 100 • Scottsdale • Arizona • 85251 • USA
TELEFON 480.998.6971 • 800.308.3585 • FAX 480.348.1349 • www.richdad.de • info@richdad.de

CASHFLOW EDUCATION AUSTRALIA

Level 2 • 200 Pacific Highway
Crows Nest • NSW • 2065 • Australia
TELEFON: 1 300 660 020 • FAX: 1 300 301 988

Besuche unsere Website: www.richdad.com – oder – sende uns eine E-Mail: info@richdad.com

G202CTI3