

Bottom Line

Auteur: A.T. Pepperell

Uitgegeven door Silver Bear plc, 1989

Een fascinerend familiespel om geld, goud en immobiliën voor 2 tot 6 spelers.

Spelmateriaal:

- 1 speelbord
- 2 dobbelstenen
- 6 speelgoedauto's
- 6 verschillende gekleurde sets van elk 27 steentjes
- 30 optiekaarten
- 30 schuldbekentenissen van 1.000.000
- 57 schuldbekentenissen van 200.000
- 15 goudstaven
- 30 goudprijskaarten
- 30 bankbriefjes van 50.000
- 40 bankbriefjes van 200.000
- 40 bankbriefjes van 1.000.000
- spelregels

Doel van het spel.

Bottom Line is een spel rond geldgewin zowel in de hoge financiële wereld van immobiliën en goudhandel als in het casino door speelgeluk.

Het doel van de spelers is om zoveel winst te maken dat het mogelijk wordt de bank te kopen.

De winnaar is hij die als eerste de nodige 5 milj. in klinkende munt bezit en daarbij nog vrij van schulden is.

Bottom Line is een spel dat de spelers een grote vrijheid in individuele aanpassingen van de eigenlijke spelregels toelaat.

De aanwijzingen op de afzonderlijke velden op het speelbord zijn zo duidelijk dat er geen bijkomende verklaringen nodig zijn om ze te begrijpen.

Er zijn weinig basisregels, daartegenover staat dat in iedere speelronde er details vernieuwd kunnen worden.

Men kan op deze wijze het spel zo complex of gemakkelijk maken als men zelf wenst. Men kan enkel winnen wanneer:

- men immobiliën koopt en verkoopt
- men goud verhandelt
- men zijn geluk in het casino probeert.

Spelvoorbereiding

De goudstaven en de schuldbekentenissen worden zichtbaar op de voorziene velden in ieders bereik op het speelbord gelegd. De goudprijs- en optiekaarten worden geschud en vervolgens met de tekst naar beneden op de voorziene velden gelegd.

Een speler beheert de bank maar zorgt ervoor dat zijn eigen speelgeld daarvan gescheiden blijft. Bij het begin van het spel bekommt iedere speler:

- 5 bankbriefjes van 200.000
- 1 goudstaaf van 2.000 ons
- 1 schuldbekentenis van 1.000.000
- 5 schuldbekentenissen van 200.000
- 3 optiekaarten.

Hierdoor bezit elke speler 1 milj. in klinkende munt en 1 goudstaaf. Gelijktijdig heeft elke speler een schuld van 2 milj. bij de bank. Iedere speler kiest een gekleurde auto en de daarbijhorende gekleurde steentjes. De auto's worden vóór het veld van de bank geplaatst. Men speelt met 2 dobbelstenen. De persoon die de hoogste som gooit mag beginnen. Men verplaatst zijn auto, het volledig aantal geworpen ogen aantal, in de richting van de op de weg getekende pijl.

Het is mogelijk dat 2 spelers met hun auto op hetzelfde veld parkeren, waarna de spelers zich kunnen wijden aan de financiële transacties. De acties volgen uit de aanwijzingen op de afzonderlijke velden.

Spelverloop.

Krediet.

Per ronde kan iedere speler, wanneer hij aan de beurt is, maar vooraleer hij geworpen heeft, Eén miljoen van de bank lenen. Daarvoor ontvangt hij een schuldbekentenis van 1.4 milj. Men moet dus voor elk geleende milj. 1.4 milj. terugbetalen.

Heeft men na het werpen toch nog krediet nodig dan neemt men voor elk geleend miljoen Eén schuldbekentenis van 1.000.000 en 4 schuldbekentenissen van 200.000 . Men moet dus in het totaal 400.000 strafrente betalen.

Men kan zich zo diep in de schulden steken als men zelf wilt. De kredieten kunnen naar believen terugbetaald worden wanneer men aan beurt is. Wanneer men zijn schulden heeft afgelost legt men de desbetreffende schuldbekentenissen, op de aflegstapel op het speelbord, terug.

Schuldbekentenissen zijn overdraagbaar. Een speler kan alle geldelijke verplichtingen uit aankoop, huur, speelinzet of speelschulden tegenover de medespelers financiëren, indien hij, van de betreffende speler, de schuldbekentenissen overneemt. Men is vrij om te onderhandelen voor welk bedrag dit gebeurt.

Bank

Is de bank niet in staat om te betalen, dan moet iedere speler die krediet opgenomen heeft en nog niet terugbetaald heeft Eén miljoen in de bank leggen en daarvoor een schuldbekentenis van 800.000 afgeven.

Goudstaven en goudprij斯卡arten.

In het spelbegin krijgt iedere speler 1 goudstaaf. Goudstaven kunnen van de bank gekocht worden. Dit is mogelijk op een goudbeursveld (Goldbrse) of door goudprij斯卡arten.

De bank koopt goudstaven terug aan 600.000 wanneer de speler aan beurt dit wenst. Dit gebeurt echter vooraleer er gegooid wordt met de dobbelstenen.

Goudprij斯卡arten zijn te bekomen op de goudbeursvelden. Komt een speler op een goudbeursveld dan kan hij zoveel goudprij斯卡arten nemen als er aangegeven staan op dit veld.

Met behulp van de goudprij斯卡arten kan men goudstaven aan de bank kopen of verkopen. De goudprij斯卡arten bepalen de aan of verkoopprijs van de staven.

Goudprij斯卡arten kunnen ofwel dadelijk gebruikt worden ofwel in Eén van de volgende rondes, tegen een verschuldigd bedrag van 100.000 .

Geeft de speler geen interesse in de goudprij斯卡art, dan kan hij ze aanbieden aan de andere spelers. De speler die de kaart koopt moet het verschuldigde bedrag van 100.0000 aan de bank betalen. Heeft geen enkele speler interesse voor die kaart dan wordt ze onderaan de stapel op het speelbord gelegd.

Bezit een speler 2 goudprij斯卡arten, waarvan de ene de aankoop en de andere het verkopen van goud aantoot, dan mag hij beide kaarten aan de bank voorleggen en wordt hij, het verschil tussen beide bedragen, uitbetaald door de bank.

Opties.

Met een optiekaart heeft men het recht om immobiliën of goudstaven, aan een gunstige prijs, van een medespeler te bekomen. Op de optiekaarten is vastgelegd hoe hoog de prijs is. Optiekaarten kunnen in de loop van het spel op de optievelden gekocht worden. Voor iedere optiekaart dient men 50.000 aan de bank te betalen. Deze kaarten gelden voor alle immobiliën en goudstaven. De opties dienen vóór het werpen met de dobbelstenen ingezet te worden. Om een optie te kunnen benutten dient men de optiekaart vóór de speler te leggen die het gewenste object bezit. De speler, waar de kaart ligt, moet zijn bezit aan de opgelegde prijs verkopen. De nieuwe bezitter legt Eén van zijn gekleurde speelstenen op de verworven immobiliën. Men kan een optiekaart afslaan wanneer men een optiekaart met hetzelfde object uitspeelt. In dat geval worden beide optiekaarten onderaan de stapel op het speelbord, teruggelegd. Wanneer tegen een medespeler een goudoptie uitgespeeld wordt, en deze beweert geen goud te bezitten, dan moet hij, wanneer de leugen uitkomt, als straf aan de speler die de optiekaart uitgespeeld heeft, 1 miljoen voor elke verborgen goudstaaf betalen.

Immobiliën.

Bestaan uit huizen, hotels, warenhuizen, supermarkten en speelcasino's.

a) Het kopen van immobiliën.

In het spelbegin bezit de bank alle immobiliën. Men kan de immobiliën op 3 verschillende manieren bekomen:

1. komt een speler op een vrij inveld dan kan hij deze voor de aangegeven prijs van de bank kopen.
2. komt een speler op een makelaarsbureau (Maklerbureau) dan kan hij net zoveel immobiliën kopen als hij wenst. Hij heeft de mogelijkheid een ganse inketen in één beurt te bemachtigen.
3. een speler dwingt met een optiekaart een medespeler tot het verkopen van zijn bezit aan de optieprijs. De "te verkopen velden" van de verworven immobiliën moeten door de koper met één van zijn gekleurde steentjes aangeduid worden. Daardoor wordt het duidelijk tot wie wat hoort. Vergeet een speler zijn gebied met een steen te merken dan vervalt het recht op bezit en keert het immobiliën terug naar de bank.

Wanneer een speler alle gebouwen van één soort bezit, bv. alle supermarkten, dan bezit hij een keten. Het is erg voordelig om een keten te bezitten want de makelaarsbureau's betalen voor een volledige keten prijzen die ver boven het gemiddelde uitkomen. (zie makelaarsbureauvelden)
Bovendien zijn de huurinkomsten afhankelijk van het aantal gelijksoortige immobiliën dat men bezit.

b) Verkoop van immobiliën

Door de opties hebben de spelers de mogelijkheid immobiliën van andere spelers te bekomen. Derhalve zal men een gunstig ogenblik afwachten om eigen immobiliën met een hoge winstmarge aan de bank te verkopen. Zo'n gunstig moment is aanwezig wanneer men op een makelaarsbureaувeld komt waar de betreffende inketen, aan een vastgestelde prijs, aan de bank kan verkocht worden. Komt een speler op een makelaarsbureau waar bv. 5 hotels voor 3.000.000 en 6 woonhuizen voor 2.000.000 aan de bank kunnen verkocht worden, dan zal die speler wanneer hij in het bezit is van de volledige woonhuisketen of de gezamenlijke hotelketen, deze voor de aangeboden prijs aan de bank verkopen. Hij krijgt het geld van de bank uitbetaald en neemt de speelstenen van de verkochte immobiliën weg.

Zijn er echter meerdere spelers betrokken bij een inketen, dan moeten deze spelers onder elkaar onderhandelen over de verdeling van de verkoopprijs. De speler die op het makelaarsbureau staat neemt de makelaarsrol op zich voor het gemeenschappelijk bezit. Hij krijgt daarvoor 10% provisie van de bezitters. De makelaarsprovisie wordt slechts na de verkoop van de inketen uitbetaald. De speler op het makelaarsbureau mag ook onderhandelen wanneer hij geen van de "te verkopen" immobiliën bezit.

Wanneer er geen overeenkomst kan bereikt worden i.v.m. een verkoop, vraagt de makelaar alle opties voor de desbetreffende inveldsoort op. De medespelers worden om beurt gevraagd of ze een optie van die soort gebouwen bezitten en of ze die willen uitvoeren. Neemt de speler zijn opgevraagde opties niet waar, dan moeten de optiekaarten terug onder de stapel gelegd worden. Wanneer er na het oproepen van de opties nog steeds geen overeenkomst bereikt is, is een verkoop niet mogelijk. De volgende speler gooit de dobbelstenen.

c) Verhuur van immobiliën.

Wanneer een speler op het einde van zijn beurt op een eigendom van een andere speler staat moet hij huur betalen.
De huurprijs is progressief:

- 50.000 wanneer de bezitter één gebouw van de keten bezit.
- 100.000 wanneer de bezitter twee gebouwen van de keten bezit.
- 150.000 wanneer de bezitter drie gebouwen van de keten bezit.
- 200.000 wanneer de bezitter vier gebouwen van de keten bezit.
- 500.000 wanneer de bezitter de ganse keten bezit.

Wanneer een speler voor een gebouw staat, dat aan niemand behoort en dat hij ook niet wil kopen, betaalt hij volgens de huurtabel de huur aan de bank.

Casino's

Casino's zijn immobiliën. Daarom gelden gelijke aan en verkoopvoorwaarden. Komt een speler op een casinoveld dan moeten alle spelers met de bezitter van het casino spelen. Dit gebeurt eveneens als de bezitter van een casino op een eigen speelcasino staat. De spelers blijven op hun vroegere posities staan en betalen hun inzet aan de casinobezitter. Wanneer de casinobezitter alle casino's bezit dan verdubbelt de inzet, de winst verdubbelt echter niet. Bij het kansspel wordt met 2 dobbelstenen gespeeld, het aantal geworpen ogen wordt opgeteld. Komt dit overeen met de op het casinoveld aangegeven waarde dan wint men. Gooit een speler de vereiste waarde dan moet de bezitter van de casino - niet de bank- de winst aan deze speler uitbetalen.

Wanneer een bezitter van een casino niet kan betalen dan kan hij ofwel het geld van de bank lenen (1 milj. tegen 1.8 milj.) om de speler uit te betalen ofwel de schuldbekentenissen voor hetzelfde bedrag van de winnaar overnemen. Komt een speler op een casino dat tot geen enkele speler behoort en welke hij ook niet wil kopen dan moeten alle spelers met de bank spelen en hun inzet aan de bank betalen. De inzet verdubbelt wanneer alle casino's in het bezit zijn van de bank.

Winnaar van het spel.

De winnaar is hij die schuldenvrij is en 5 miljoen in klinkende munt bezit om de bank op te kopen. Hij moet niet wachten om deze te kopen tot hij op het veld van de bank terechtkomt.

Belangrijke speeltips

Men zal zijn medespelers niet vertellen hoeveel geld of schulden men heeft. De speelkaarten (optiekaarten, goudprijskaarten, schuldbekentenissen enz...) mag men vrij gebruiken zodanig dat er bijkomende winst bekomen wordt. Tijdens het spel zal men steeds 50.000 in klinkende munt bijhouden. Een speler, die voor medespelers immobiliën verkoopt, mag op een provisie van 10% rekenen.

Wanneer men aan beurt is koopt de bank enerzijds goudstaven aan voor 600.0000 en anderzijds immobiliën voor de aankoop prijs verminderd met 50.000 . Door vrije onderhandelingen is het mogelijk om bijkomend geld van zijn medespelers te lenen, zelfs wanneer men reeds geld van de bank geleend heeft. Bv. een kort krediet voor enkele speelronden, die na het afsluiten van een overeengekomen aantal ronden, samen met rente moet terugbetaald worden. Daar de spelers naar believen kunnen combineren, kunnen ze bv. ook in het casino een nevenweddenschap afsluiten zoals: "Ik wed voor 50.000 dat ik ga verliezen. Wie wedt tegen?"

Het is niet toegelaten om een spelerssyndicaat of een speelgroep te stichten. Elke speler moet alleen spelen.

Speelduur.

Bottom Line duurt ongeveer 1 à 2 uur. Wil men een langere speelduur dan kan men de koop prijs van de bank van 5 naar 10 miljoen optrekken. Verlangt men een kortere speelduur dan verlaagt men het bedrag van 5 naar 3 miljoen.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief