

Big Deal

Auteurs: Gal Zuckerman, Tzvika Harpaz, Roy Wagner, Yoel Rotem (Hexagon Games Ltd.)

Uitgegeven door Amigo, 2001

Bouw je rijkdom uit door het oprichten, sluiten en/of overnemen van concerns, het verhandelen van aandelen en bedrijfsmiddelen of door het belasten van je tegenspelers - een spel voor 2 tot 6 spelers vanaf 12 jaar.

Doel van het spel:

In dit handelsspel - dat zich afspeelt in de financiële wereld van morgen - gaat het erom concerns op te richten en deze te laten expanderen om op die manier zeer veel geld te verdienen. Daarenboven wordt voortdurend geprobeerd om via een vijandelijk overnamebod concerns van tegenspelers in de eigen macht te krijgen: ze worden stukgemaakt en leeggezogen... Steeds weer wordt gespeculeerd met aandelen en bedrijfsmiddelen. Steeds grotere risico's moeten genomen worden want... alleen de rijkste wint!

Spelmateriaal:

- een speelbord waarin vier vakken voorzien voor elk van de bedrijfsmiddelen
- de ronde schijven worden bovenaan in de passende statiefjes gelegd (let op de kleur!)
- 160 bankbiljetten (coupures van 50 mln. \$, 100 mln. \$, 500 mln. \$ en 1000 mln. \$)
- 12 cash-kaarten
- 7 'Game Over'-kaarten
- 77 aandeelkaarten (7 voor elk van de 11 concerns)
- 56 bedrijfsmiddelenkaartjes: 14 per kleur ((arbeid = blauw - ruimte = geel - energie = rood en technologie = groen) - deze kaartjes worden verticaal in de gleufjes van de passende statiefjes geschoven

Vorbereiding:

Samenstellen van de kaartstapel:

- Sorteert vooraf de nodige aandeelkaarten. Het aantal te gebruiken kaarten is duidelijk afhankelijk van het spelersaantal. Zie hiervoor de heel overzichtelijke tabel op p. 4 van het spelregelboekje!
- Bij 2 tot 4 spelers worden 8 Cash-kaarten gebruikt, bij 5 spelers zijn dat er 10 en enkel bij 6 spelers worden alle Cash-kaarten in het spel gebracht.
- Alle overblijvende kaarten (aandeel- en cash) worden terug in de doos gelegd.
- Het spelersaantal heeft geen invloed op het aantal 'Game Over'-kaarten. In alle gevallen worden alle 'Game Over'-kaarten gebruikt.
- Schud alle aandeel- en cash-kaarten grondig dooreen en maak er twee even

hoge stapels mee. In de ene stapel worden nu drie 'Game Over'-kaarten geschoven en in de andere stapel de resterende vier. Plaats daarna de stapel met de drie 'Game Over'-kaarten bovenop de andere stapel.

Wat elke speler krijgt:

- Elke speler krijgt verdekt 5 kaarten van de kaartstapel en houdt deze in zijn handen. Ontvangt een speler een 'Game Over'-kaart, dan legt hij deze op het voorziene vak op het speelbord en ontvangt hij een nieuwe kaart van de stapel. In elk geval moet iedereen vijf handkaarten bezitten. (Ontvangt een speler een 'Cash'-kaart, dan verradt hij dit het best niet aan z'n medespelers!)
- De grootte van het startkapitaal is enerzijds afhankelijk van het spelersaantal en anderzijds van de speelvolgorde. De jongste speler is steeds de startspeler en ontvangt ook het kleinste bedrag. De volgorde van de andere spelers is de normale zitvolgorde (in wijzerzin). (Het waarom van deze vreemde regel wordt tijdens het spel zelf snel duidelijk!)
 - Bij 2 tot 4 spelers: 1000 mln. \$ voor de startspeler, elke volgende speler krijgt 150 mln. \$ meer dan de vorige. De vierde speler krijgt dus een kapitaal van 1450 mln. \$.
 - Bij 5 of 6 spelers: 1400 mln.\$ voor de jongste speler, elke volgende speler krijgt 150 mln. \$ meer dan de vorige. De laatste krijgt dan 2000 mln. \$ (bij 5 spelers) of 2150 mln. \$ (bij 6 spelers).

Samenstellen van het speelbord:

- Leg het speelbord in het midden.
- Schuif de vier statiefjes via de onderzijde op de juiste plaats en leg er de passende schijf bovenop.
- In elk statief worden de 14 overeenkomstige bedrijfsmiddelenkaartjes geschoven.
- De overblijvende kaartstapel wordt op het voorziene vak (kaartvak met 'Big Deal') geplaatst.
- Het resterende geld wordt op de passende bankvelden gelegd.
- Het kaartvak naast de kaartstapel wordt later de aflegstapel voor uit de handel genomen aandelen.
- Het grote lange 'BID DEAL'-vak centraal op het speelbord, stelt de aandelenmarkt voor.

Spelverloop:

- De jongste speler begint. Daarna volgen de anderen in wijzerzin.
- Een speelbeurt bestaat uit twee soorten acties: enerzijds verplichte acties, anderzijds mogelijke maar niet verplichte keuzeacties.
- Een overzicht:
 - actie 1 (verplicht) - een kaart van de stapel nemen
 - actie 2 (verplicht) - eigen inkomen verwerven
 - actie 3 (facultatief) - een waaier van keuzemogelijkheden:
 - aan- en verkoop van bedrijfsmiddelen

- aan- en verkoop van aandelen
- oprichting van eigen concerns
- aanpassen en sluiten van eigen concerns
- uitbrengen van een vijandelijk bod op een vreemd concern
- inzetten van cash-kaarten

Gedetailleerde bespreking van de acties:

1. Een kaart nemen van de stapel.

- Bij het begin van zijn beurt moet een speler de bovenste kaart nemen van de kaartstapel en aan zijn handkaarten toevoegen. Is de bovenste kaart van de neemstapel echter een 'Game Over'-kaart, dan wordt deze op de voorziene plek op het speelbord gelegd en mag de speler de volgende kaart van de stapel nemen.
- Opgelet: Zodra de zevende (en laatste) Game Over-kaart tevoorschijn komt, eindigt het spel onmiddellijk! De speler die net daarvoor de laatste kaart van de stapel nam, moet deze terug inleveren en mag zijn beurt niet aanvatten!

2. De verworven eigen inkomsten innen.

- De speler aan beurt ontvangt eventueel een inkomen. De grootte daarvan wordt bepaald door de reeds opgerichte concerns van die speler. Dit zijn de concerns die voor die speler op tafel liggen. Elk opgericht concern bezorgt de speler een specifiek inkomen. (Het aantal aanwezige aandelen in dat concern heeft daarbij geen enkele invloed.) Dit inkomen wordt aangegeven door het groene getal op elke aandelenkaart. (Let op: elk concern brengt slechts één keer per beurt de groene getalwaarde op. In geen geval vermenigvuldigen met het aantal aanwezige aandelen!)
- In de eerste ronden zullen de meeste spelers dus geen inkomen verwerven.

3. De keuzeacties.

- Na beide verplichte acties, kan een speler vrij kiezen uit enkele keuzeacties. Welke acties een speler wil uitvoeren, evenals de volgorde waarin, mag de speler zelf bepalen. Het is daarbij eveneens toegestaan om acties meermaals uit te voeren of zelf slechts ten dele. Geen enkele van deze mogelijkheden is verplicht.
- Belangrijke beperking: een speler mag na het beëindigen van zijn speelbeurt over maximaal 5 handkaarten bezitten. Overtreedt een speler toch deze regel, dan herleidt zijn rechterbuur de handvoorraad van die speler tot 5 door het trekken van de overtallige kaart(en). Deze worden dan op de aflegstapel gelegd en daardoor uit het spel genomen.

3.1. Aan- en verkoop van bedrijfsmiddelen

- Er zijn vier soorten bedrijfsmiddelen: arbeid, ruimte, energie en technologie. Deze bedrijfsmiddelen heeft een speler nodig om eigen concerns op te richten.

- Per beurt kan een speler maximaal 3 bedrijfsmiddelen aankopen en 3 bedrijfsmiddelen verkopen.
- Deze bedrijfsmiddelen kunnen enkel via de bank aangekocht worden. Het betaalde geld wordt dan ook op de passende stapeltjes op het speelbord gelegd. De spelers kunnen dus nooit onderling bedrijfsmiddelen verhandelen.
- De aankoopprijs wordt bepaald door de plaats van het goedkoopste nog aanwezige kaartje in het betreffende statiefje. Wil een speler een welbepaald kaartje aankopen, dan koopt hij steeds het goedkoopste nog aanwezige kaartje.
- Wil een speler een bepaald kaartje terug verkopen aan de bank, dan plaats hij dit in het duurste nog vrije vakje en krijgt het overeenkomstige bedrag van de bank.
- Elke speler legt de door hem aangekochte bedrijfsmiddelen open voor zich neer op tafel. Ze liggen daarbij wel apart van de reeds in concerns ingezette bedrijfsmiddelen!

3.2. Aan- en verkoop van aandelen

- Het centrale veld 'aandelenmarkt' is eigendom van de bank. Daarop zijn de beschikbare aandelen aanwezig. Bij het begin van het spel is deze markt leeg.
- De speler aan beurt mag zoveel aandelen van die markt kopen als hij wil. Hij moet wel telkens het overeenkomstige bedrag betalen aan de bank. Aangekochte aandelen worden aan de handvoorraad toegevoegd.
- Wil een speler één of meer aandelen verkopen, dan legt hij deze op dat vak en krijgt de vermelde prijs.
- Zowel bij aan- als verkoop wordt de prijs aangegeven door het grote witte getal onderaan links van elke aandeelkaart.

3.3. Oprichten van een eigen concern

- Per beurt mag een speler één of meer concerns oprichten.
- Eerste voorwaarde: de speler moet minstens twee aandelen van dat concern bezitten en open voor zich op tafel leggen.
Opmerking: daar per concern meerdere aandelen aanwezig zijn, kan eenzelfde concern ook meermaals opgericht worden (door dezelfde of door verschillende spelers).
- Tweede voorwaarde: een concern kan pas opgericht worden als de speler in het bezit is van de noodzakelijke bedrijfsmiddelen. Welke middelen precies nodig zijn, hangt af van het concern. Dit is voor elk van de 11 concerns verschillend en staat op elke aandeelkaart afgebeeld. De gekleurde vierkantjes geven daarbij het bedrijfsmiddelentype aan, het aantal witte stippen, het aantal noodzakelijke kaartjes van dat type.
- Pas als aan beide voorwaarden is voldaan, kan een concern effectief opgericht worden. Daarbij worden de aandeelkaarten deels boven elkaar gelegd. De nodige bedrijfsmiddelen worden dan rechts van het overeenkomstige vierkantje geplaatst.
- Opgelet: per opgericht concern is slechts één keer de nodige combinatie vereist! Het aantal openliggende aandelen van dat concern heeft daarop geen invloed.
- Eenzelfde bedrijfsmiddelenkaartje kan onmogelijk aan twee bedrijven

tegelijkertijd toegekend worden. Wordt een bedrijfsmiddelenkaartje weggenomen bij een reeds opgericht concern, dan wordt dit concern automatisch gesloten (zie volgend punt).

3.4. Aanpassen en sluiten van een eigen concern

- Vergroten van een concern: Een speler mag passende handkaarten toevoegen aan een eigen reeds opgericht concern. Hij schuift daarbij deze aandeelkaarten gewoon bij de reeds opgelegde aandelenrij. Hiervoor zijn geen extra bedrijfsmiddelen nodig.
- Verkleinen van een concern: Een speler mag één of meerdere (zelfs alle) aandeelkaarten van een opgericht concern terug in de hand nemen. Wil hij het concern echter behouden, dan moeten steeds minstens twee aandeelkaarten (en de bijbehorende bedrijfsmiddelen) op de tafel blijven liggen. Eén enkel losliggend aandeel kan geenszins op tafel voorkomen.
- Sluiten van een concern: Hierbij verkoopt de speler enkele of alle openliggende aandelen van dat concern aan de bank. Deze aandelen worden op de aflegstapel gelegd en zijn hierdoor uit het spel verdwenen. Per aandeelkaart ontvangt de speler het witte bedrag + 50 mln. \$. De bedrijfsmiddelen van het opgedoekte bedrijf blijven eigendom van de speler en kunnen dus elders opnieuw ingezet worden.
- Opdelen van een concern: Een concern kan opgedeeld worden als elk nieuw deel uit voldoende aandelen wordt opgebouwd en bovendien de noodzakelijke bedrijfsmiddelen heeft. In elke volgende ronde krijgt die speler dan meermaals de vermelde inkomsten.

3.5. Uitbrengen van een vijandelijk bod op een vreemd concern

- Een speler kan steeds proberen om een vreemd concern over te nemen. Hiervoor moet hij wel in het bezit zijn van minstens één aandeel van dat concern.
- De 'aanvallende' speler legt één aandeel van dat bedrijf op tafel en maakt de andere speler duidelijk dat hij zijn bedrijf wil overnemen. De andere speler moet automatisch zijn bedrijf verdedigen.
- De aanvaller geeft als eerste een bedrag op dat hij per openliggend aandeel wil betalen aan de verdediger. Dit bedrag moet minstens gelijk zijn aan de witte getalwaarde op het aandeel. De geboden prijs geldt automatisch voor elk aandeel dat openligt bij de verdediger. Bij een overname worden nl. steeds alle openliggende aandelen verhandeld.
- De verdediger kan ofwel toestemmen en de aandelen aan de geboden prijs verkopen of zelf een hoger bod instellen. Zijn bod geldt dan voor het ene aandeel dat bij de aanvaller openligt.
- De spelers kunnen afwisselend hoger bieden. Elk nieuw bod moet het vorige met minstens 50 mln.\$ per aandeel overtreffen.
- De verdediger kan bij het betalen enkel gebruik maken van zijn liquide geldvoorraad. De aanvaller kan daarbij ook eerst andere aandelen of bedrijfsmiddelen verkopen en zodoende zijn liquide geldmiddelen verruimen. (De verdediger kan dus niet meer bieden dan zijn volledige aanwezige geldvoorraad!)

Als de aanvaller wint...

- Hij moet alle vijandige openliggende aandelen opkopen aan de door hem laatst vermelde prijs. Dit moet hij ten laatste doen voor het einde van zijn beurt. Indien nodig moet hij aandelen of bedrijfsmiddelen verkopen.
- De aandeelkaarten worden doorgegeven aan de aanvaller. De bijbehorende bedrijfsmiddelen blijven echter eigendom van de verdediger!
- Kan de aanvaller in geen enkel geval alle aandelen opkopen, dan blijven ze allemaal eigendom van de verdediger. Als straf moet de aanvaller daarenboven al zijn liquide geldmiddelen aan de bank geven en gaat de eigen aandeelkaart automatisch en gratis naar de verdediger.
- Na de aankoop mag de aanvaller alle of enkele van de gekochte aandelen aan zijn handvoorraad toevoegen. Hij kan ook onmiddellijk overgaan tot het opnieuw zelf oprichten van dat concern of tot de verkoop ervan aan de bank. Verkoopt hij de aandelen aan de bank, dan ontvangt hij per aandeel het witte bedrag + 50 mln. \$. De aandelen worden daarna op de aflegstapel gelegd. Wil de speler zelf het concern oprichten, dan heeft hij natuurlijk de passende bedrijfsmiddelen nodig en krijgt hij bovendien een 'oprichtingspremie' van de bank. De grootte van deze premie komt overeen met het groene getal op de betreffende aandelen.

Als de verdediger wint...

- Deze speler moet dan het door hem geboden bedrag betalen aan de aanvaller. Daarna ontvangt hij het openliggende aandeel van de aanvaller.
- Deze speler kan enkel zijn liquide geld gebruiken!
- Het verworven aandeel mag hij bij zijn concern schuiven of aan zijn handvoorraad toevoegen (opgelet: max. 5 handkaarten!).

3.6. Inzetten van een 'Cash'-kaart

- Deze speciale kaarten hebben een dubbele betekenis:
- De speler die zo'n kaart inzet kan deze ofwel gebruiken om één aandeel bij een vijandig overnamebod te betalen ofwel om twee spelers een premie af te troggelen.
- Zet een speler zo'n kaart in na het winnen van een vijandig overnamebod (dus als aanvaller!), dan moet hij één aandeel minder betalen aan de verdediger. De ingezette cash-kaart gaat naar de aflegstapel. De verdediger krijgt dus minder geld dan voorzien. Als compensatie krijgt de verdediger wel de waarde van het aandeel uitgekeerd door de bank (= witte getalwaarde). De aanvaller mag meerdere cash-kaarten tegelijkertijd inzetten! De verdediger in een overnamestrijd kan in geen enkel geval een cash-kaart gebruiken.
- Een speler kan een cash-kaart ook gebruiken om medespelers premies te laten betalen. Hij duidt dan twee spelers aan die hem elk een bedrag betalen van 50 mln. \$ per aandeel van een door hen opgericht concern en per niet gebruikt bedrijfsmiddelenkaartje. Hebben de betreffende spelers onvoldoende liquide middelen, dan kunnen zij de 'premie' niet volledig betalen. Ze moeten geenszins aandelen of middelen verkopen om te kunnen betalen. De speler die

de cash-kaart uitspeelde heeft dan 'pech'.

- Ingezette cash-kaarten komen steeds op de aflegstapel terecht.

Einde van het spel:

- Onmiddellijk na het vrijkomen van de zevende en laatste 'Game Over'-kaart op de neemstapel, stopt het spel. De speler die zopas de laatste 'gewone' kaart van de kaarstapel nam, moet deze terug afgeven en op de aflegstapel leggen. Deze speler komt dus helemaal niet meer aan de beurt en bekomt dus ook geen inkomen meer!
- Daarna ontvangen alle spelers voor elk aandeel en elk bedrijfsmiddel dat ze bezitten (op tafel of in de hand) 150 mln. \$ van de bank.
- De speler die uiteindelijk over het meeste geld beschikt, wint.

Een variant voor 'gevorderden':

Deze variant werd bedacht voor de ervaren 'Big Deal'-speler. Daarin wordt geld nog belangrijker omdat grotere bedragen in het spel komen en spelers sneller tot bankroet gedreven worden...

- De spelers houden hun geldvoorraad voor de medespelers geheim.
- Bij het sluiten van een bedrijf worden de aandelen aan de bank verkocht aan de witte prijs + 100 mln. \$ per aandeel. De aandelen gaan ook nu naar de aflegstapel.
- Zet een speler een cash-kaart in om premies te innen bij tegenspelers, dan ontvangen ze nu 100 mln. \$ per openliggend aandeel en niet benut bedrijfsmiddel.

Samenvatting van de spelregels:

1. Neem een kaart van de stapel

bij vrijkomen van de 7de 'Game Over'-kaart: onmiddellijk einde spel

2. Verwerf je inkomen

= 1 x het groene getal per opgericht concern

3. Je mag:

- volgorde en aantal zelf te kiezen
- bij einde max. 5 kaarten in hand!

3.1. kopen en verkopen van bedrijfsmiddelen

- max. 3 per beurt kopen en 3 verkopen
- aankoopprijs = laagste kaartje

- verkoopprijs = hoogste vrije vakje
- aankopen gesorteerd voor je neerleggen

3.2. kopen en verkopen van aandelen

- prijs = witte getal op de aandeelkaarten
- bij verkoop naar de aandelenzone op spelbord
- daar kunnen aandelen gekocht worden

3.3. oprichting eigen concern

- minstens 2 gelijke aandelen uitspelen
- elk concern heeft eigen middelen nodig!
- leg de middelen op het concern

3.4. veranderen en sluiten eigen concern

- vergroten = aandelen bijleggen
- verkleinen = aandelen terug in de hand nemen
- pas op voor minimum 2 aandelen/concern !
- sluiten = alle aandelen verkopen (witte getal + 50)
- bij sluiting gaan aandelen uit het spel
- bij sluiting gaan de middelen terug naar de speler
- je kan ook een concern opsplitsen

3.5. vijandelijke overname proberen

- overnemer moet min. 1 aandeel zelf bezitten
- de bezitter van het bedreigde concern moet verdedigen
- overnemer doet bod voor één aandeel
 - min. koopprijs (witte getal)
 - dat bod geldt voor elk aandeel van het concern
 - mag eigen middelen of aandelen verkopen
- verdediger doet tegenbod (min. +50)
 - dit moet met cash geld zijn
- zo om beurt verder tot iemand stopt
- overnemer wint:
 - elke aandeel kopen voor de geboden prijs
 - desnoods eigen middelen of aandelen verkopen
 - of een 'Cash' kaart gebruiken
 - indien tekort: straf: alle cash naar bank en aandeel naar verdediger
 - de middelen blijven bij de verdediger
 - de middelen blijven bij de verdediger
 - de verworven aandelen kunnen aan bank verkocht worden (wit +50) + op aflegstapel leggen
 - bij opnieuw oprichten van het concern met deze aandelen bonus inkomen van bank (bij einde van de beurt)
- verdediger wint:

- hij koopt het aangeboden aandeel voor de geboden prijs
- aandeel in hand (max. 5) of bij concern leggen

3.6. inzet van 'Cash'-kaarten

- of een aandeel van een overgenomen concern betalen
 - deze kaart gebruiken i.p.v. cash geld (1 aandeel per kaart)
 - ter compensatie krijgt de verdediger de witte prijs van de bank
 - of bij twee medespelers premies opeisen
 - kies twee spelers uit die je een premie moeten betalen
 - premie = 50 per openliggend aandeel van elk opgericht concern
- en per niet benut middel



Date Last Modified: 29-03-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief