

Die Börse

Auteur: Peter Schurzmann
Uitgegeven door Braintrust Games, 1995
Een beurspel voor 2 tot 4 spelers.

Inhoud:

- 24 Aandelen
- 4 Kredietkaarten
- 38 Risicokaarten
- 24 Speelstenen (elk 6 rode, gele, groene en blauwe)
- 6 Pionnen die de koerswaarde aanduiden (zwart)
- Speelgeld (9x 5000 DM, 15x 1000 DM, 21x 200 DM, 30x 100 DM, 15x 50 DM)
- 1 Speelbord
- 1 Dobbelsteen
- 1 Spelregel

Dit spannende spel weerspiegelt op een vereenvoudigde wijze het leven en de drukte op een aandelenbeurs.

Iedere speler kan een aandeel kopen waarvan, in de loop van het spel, de koerswaarde kan dalen of stijgen. Door het verstandig beleggen van je kapitaal en door het overlegd beïnvloeden van de koers is het mogelijk je vermogen te verhogen.

Om dit te bereiken is meermaals een gewaagde speculatie noodzakelijk. Zes beleggingsdomeinen verleiden je tot kapitaalinvesteringen met risicovolle winsten. Zo wordt je snel een ervaren beursexpert.

1. Voorbereiding:

a) eerst wordt een bankier aangesteld, (deze kan echter ook meespelen) die het afrekenen van geld en aandelen voor zijn rekening neemt. Hij betaalt ook de dividenden en de winst van speculatie uit en hij vervult de overige bankzaken.

b) elke speler ontvangt 5 speelstenen van eenzelfde kleur alsook 700 DM startkapitaal.

c) elke speler plaatst een speelsteen op het startveld. Met de overige 4 speelstenen worden het bezit van aandelen, welke later in het spel worden gekocht, in de betreffende vakjes op het speelbord aangeduid.

d) de zwarte aanduidstenen van de zes aandelenpakketten worden op het veld 500 van de koerstabel geplaatst.

Dit is de beginkoers van elk aandeel.

Met de aanduidstenen worden tijdens het spel de koersen aangegeven die, na elke actie, op het speelbord verschijnen.

e) vooraleer men de risico-kaarten goed schudt, legt men de kaart "Börsenschluss" (sluiten van de beurs) opzij. Nadat de kaarten geschud werden neemt men de onderste derde van de kaarten en schudt men de "Börsenschluss" kaart er tussen.

De volledige stapel wordt nu op het betreffende veld van het speelbord als gedekte stapel gelegd.

f) de beurs is geopend.

Op het speelbord worden de speelstenen van de spelers volgens de geworpen ogen het overeenkomende aantal velden vooruit geplaatst. Het veld waar men stopt geeft aan welke actie moet uitgevoerd worden.

Na elke uitgevoerde actie is de volgende speler aan de beurt. Hij dobbelt en voert de aangegeven actie uit en zo verder. Men speelt in wijzerzin en de jongste speler begint.

2. De actievelden op het speelbord.

Grijze vakjes met een groene pijl:

De koers van een aandelenpakket stijgt het aangegeven bedrag.
De speler kan vrij kiezen welke van de 6 aandelenpakketten stijgt.

Grijze vakjes met rode pijl:

De koers van een aandelenpakket zakt het aangegeven bedrag
(weer vrije keuze).

Geel risicoveld:

Wanneer een speler op zo'n veld komt moet hij de bovenste risico-kaart van de stapel nemen en de aangegeven actie uitvoeren.

Na het uitvoeren van de actie wordt de kaart terug onder de stapel geschoven. Van zodra de kaart "Börseschluss" omgedraaid wordt, worden nog 2 rondes gespeeld. In deze 2 rondes worden de aanwijzingen van de velden nog verder uitgevoerd. Het kopen en het verkopen van aandelen is echter niet meer toegelaten. Na deze 2 rondes is het spel ten einde en wordt er afgerekend om de winnaar te kennen.

Sommige risico-kaarten laten vaders Staat ook van jou vermogen proeven. De geëiste belastingen (veld op het speelbord) worden aan de fiscus betaald. Wanneer een speler op het veld "Steuererstattung" komt, mag hij al het geld van het fiscus- veld nemen en behouden.

Wijnrode gebeurtenisveld:

Hierbij komt het tot een gebeurtenis die mogelijk invloed heeft op alle spelers. Wanneer een speler zich op zo'n veld bevindt, voert hij de aangegeven actie uit. Dit kan zoals gezegd op alle spelers invloed hebben. (zie speculeren of stijging van effectenkoersen)

Actievelden voor beleggingsdomeinen:

De koers, van het betreffende beleggingsdomein, wordt volgens het aangegeven bedrag aangepast.

Startveld:

Vanaf het startveld verplaatsen de spelers hun speelsteen de overeenkomstige aantal velden, in wijzerzin, vooruit van wat men met de dobbelsteen heeft geworpen.

Wanneer een speler in de loop van het spel voorbij het startveld komt beëindigt hij zijn actie. De som van de aandelenkoersen van alle beleggingsfondsen worden opgeteld. Slechts nu wordt in de DAX-tabel (zie laatste pag. van de spelregels) de dividenden berekend. Deze worden door de bank aan de speler uitbetaald voor zover hij minstens één aandeel van gelijk welke beleggingsfonds bezit.

(geen aandeel = geen dividend)

3. Aandelen kopen en verkopen.

- Belangrijk: Aandelen van een of meerdere AP's (aandelenpakketten) mogen tijdens het verloop van het spel gekocht of verkocht worden, maar wel voor het

dobbelen, nooit nadien en uitsluitend door de speler die aan beurt is.

- Aandelen kunnen enkel aan de bank gekocht of verkocht worden.
- Het verhandelen tussen twee personen is verboden.
- Men mag max. 4 aandelen bezitten. Wanneer een actiekaart een nieuw aandeel aanbiedt vervalt deze kaart.

Kopen:

- Een aandeel van een AP kan aan zijn koerswaarde (dit is de waarde die door de markeersteen aangegeven wordt) aangekocht worden.
- De koper plaatst één van zijn speelstenen op het AP in het veld van de aandelenbezittingen, en dit om de eigenaar van het aandeel aan te duiden.
- De prijs van het aandeel wordt aan de bank betaald. Van deze krijgt hij ook het aandeel. Men mag gelijktijdig meerdere aandelen van een AP kopen.
- Na het kopen van een of meerdere aandelen van een AP wordt de prijs van het betreffende AP met 100 DM verhoogd.

Algemeen:

Zijn alle 4 de punten van een onderneming met speelstenen bezet, dan zijn die aandelen uitverkocht. Nu kunnen er enkel aandelen van andere pakketten gekocht worden .

Verkopen:

- Het verkopen van één of meerdere aandelen gaat als volgt:
- De speler geeft de bank zijn aandeel, welke hij verkopen wil, en neemt zijn steen die hem als bezitter van het aandeel aanduidt van het speelbord terug. De bank betaalt de huidige waarde van het aandeel uit.
- Na de verkoop van een of meerdere aandelen van een AP wordt de betreffende koers met 100 DM verlaagd.

4. Aandeel stijgt of daalt op de koerstabel.

Wanneer een aandeel boven de 1500 DM stijgt wordt het AP door de bank gekocht. De bezitters van deze aandelen krijgen 1500 DM per aandeel van de bank. De spelers geven hun aandelen aan de bank terug. De koers wordt weer op 500 geplaatst.

Bv. heeft een speler 3 aandelen van een aandelenpakket afgegeven dan wordt hij hiervoor 4500 DM uitbetaald.

Valt de koers van een aandeel onder 100 DM dan is dit aandelen pakket bankroet. De bezitters van deze aandelen moeten hun aandelen aan de bank teruggeven zonder daarvoor enige vergoeding te krijgen.

Ook de steen die de bezitter aanduidt, wordt van het speelbord gehaald en aan de betreffende speler teruggegeven. Nadien wordt de koers van het aandeel weer op 500 DM gebracht. Hierdoor worden deze aandelen weer op de markt aangeboden.

5. Wie wint het spel?

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk zoveel mogelijk geld te verzamelen vooraleer de kaart "beurseinde" uit de stapel met risicokaarten getrokken wordt en er nog 2 ronden verder gespeeld wordt, dan is het spel ten einde en tellen alle spelers hun geld.

Het spel eindigt eveneens als de bank tijdens het spelverloop niet meer solvabel is.

De winst, die de bank niet meer kan uitbetalen, wordt met de laatste aandelenkoers van deze aandelenbezitter uitbetaald. Heeft een speler bij het speleinde zijn krediet nog niet terug betaald, wordt het dubbele aangerekend.

Wie het hoogste geldbedrag heeft is de winnaar van het spel.

6. Krediet:

Heeft een speler meer geld nodig dan hij voor het ogenblik bezit dan kan hij bij de bank lenen. Later moet hij dit aan de bank terugbetalen.

De bank betaalt nooit het volledige bedrag dat men als krediet wenst op te nemen. De rente wordt daarvan afgetrokken en enkel dat bedrag wordt betaald.

Het krediet dat men opneemt wordt door middel van een speelsteen op de creditcard van de speler van de bank aangeduid. Anderzijds kan de speler zijn schulden, wanneer hij aan beurt is, volledig of gedeeltelijk in schijven van 500 DM terug betalen.

Het krediet kan van 500 DM, 1000 DM, 1500 DM tot 2000 DM oplopen. De grens van de kredietlijn van een speler ligt op 2000 DM ,hoger kan een speler niet gaan.

7. Bankroet van een medespeler.

Een speler is insolvent wanneer hij de kredietlijn bij de bank volledig heeft opgebruikt, dus de 2000 DM, en hij tevens geen enkele aandeel meer bezit, die hij eventueel aan de bank kan verkopen.

Als deze speler nu een geldbedrag moet betalen en zijn geld is ontoereikend dan is hij bankroet.

Deze speler speelt niet meer verder.

8. Spelstrategie:

- Het aandelenspel vraagt naar volgende tactiek:
- Koop de aandelen aan een zo laag mogelijke prijs om hopelijk zo een hogere koers te bekomen.
- Wanneer men enkel aandelen van één Firma koopt, speelt men met vuur.
- Wanneer men aandelen van verschillende Firma's koopt kan men eventuele verliezen compenseren.

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief