

Die Bosse

Auteur: Sid Sackson

Uitgegeven door FX Schmid, 1991

Een kaartspel over investeren en winst maken in bedrijven voor 2 tot 6 spelers vanaf 12 jaar.

Doel

Probeer bedrijven zo te kopen dat ze een winstgevend concern vormen. Elk concern brengt geld op. Wie het meeste kapitaal aan winstaandelen verwerft, wint dit kaartspel.

Beschrijving van de kaarten

Industriekaarten (gele rugzijde)

- tonen het beleggingsvermogen
- er zijn 6 bedrijven: luchtvaart, elektronica, alternatieve energie, chemie, aardolie en auto
- de letters tonen de fusiemogelijkheden

Actiekaarten (groene rugzijde)

- **kapitaalkaarten**
Hiermee kan je bedrijven kopen. De gedrukte prijs moet betaald worden. Als je meer moet betalen, krijg je niets terug. De bank geeft geen wisselgeld en ook geen krediet. De kaarten van 1-8 miljoen bevatten 3 verschillende symbolen op de zijkant: hiermee kan je speculeren; 2, 3, of 4 gelijke symbolen van verschillende waarde vormen een hogere gezamenlijke waarde voor die kaarten (zie tabel op de kaarten).
- **transferkaarten**
Geven je de kans bedrijven in bezit bij andere spelers over te nemen aan 1/2, 1 of 1 1/2 van de prijs.
- **profitkaarten**
Deze kaarten beslissen alles, ze geven je een winstaandeel (hangt af van de grootte van je bedrijf op dat moment).

Spelvoorbereiding

- De gele en groene kaarten apart in stapels schudden en op tafel klaar leggen.
- Papier en pen bij de hand houden.
- Van de stapel industriekaarten worden 5 kaarten in een rij open gelegd. Ze zijn hiermee te koop (bij 2 spelers: 14 kaarten vooraf uit het spel nemen).

- Van de actiekaarten krijgt elke speler 7 kaarten. Indien de eerste keer profitkaarten verdeeld werden, moet je die vervangen door een andere kaart.

Spelverloop

Elke speler die aan de beurt is, kan zo veel actiekaarten in gelijk welke volgorde uitspelen als hij wenst.

Volgende acties zijn mogelijk:

1. Bedrijf kopen en concern uitbouwen
2. Transfers uitvoeren
3. Rationaliseren

Elke actie kost geld. De betaling gebeurt op het einde van je beurt aan de bank. Nadien mag de speler 2 nieuwe actiekaarten nemen. Indien je geen actiekaart uitspeelt bij je beurt, moet je toch minstens 1 actiekaart afgeven.

Is de stapel op, schud dan alle uitgespeelde kaarten tot een nieuwe stapel.

Een beetje meer uitleg:

1. Bedrijven kopen en concern uitbouwen.

Enkel de 5 openliggende bedrijven kunnen gekocht worden. Welke en hoeveel, bepaal je zelf. Aangekochte bedrijven legt elke speler open voor zich neer.

De manier waarop je je kaarten op tafel plaatst is voor iedereen gelijk. De kaarten moeten duidelijk over en onder elkaar geplaatst worden. Een nieuwe kaart mag ofwel onder een bestaande reeks ofwel als eerste van een nieuwe reeks gelegd worden. De volgorde van de kaarten in eenzelfde rij kan enkel door een rationalisering veranderd worden, niet tijdens het plaatsen.

Een concern bestaat uit hoogstens 6 verschillende bedrijven, die minstens 1 zelfde letter in de titelbalk hebben. Het minimum aantal bedrijven dat recht geeft op een winstaandeel in een concern is 3.

De voorbeeld-tekening op blz. 5 toont links een serie van 4 kaarten met 2 gelijke letters (D en E). Ze geeft recht op een winstaandeel van 2 x 3 miljoen. De rechter serie kaarten scoort meer: 5 kaarten met de letter E, dus een winstaandeel van 8 miljoen. De winstaandelen staan op de Profitkaarten.

Dit voorbeeld verduidelijkt een grondgedachte in dit spel: zal ik een eenvoudig lang concern bouwen (en zo vlug veel geld verdienen) of zal ik een op lange duur lucratiever concern met meerdere gelijke letters bouwen?

Na het kopen worden de te koop aangeboden bedrijven weer tot 5 aangevuld.

2. Transfers doorvoeren

Wie aan de beurt is, mag op om het even welk moment 1 of meerdere transferkaarten uitspelen. Hierdoor kan de speler bij anderen kaarten wegnemen. De spelregels zijn de volgende:

1. Je kan enkel de laatste kaart van een concern kiezen. Met meerdere transferkaarten kan je natuurlijk ook de volgende vrij kaart nemen.
2. De factor op de kaart duidt aan hoeveel de speler voor dit bedrijf aan de bank moet betalen: de helft, de volledige of anderhalve keer de koopprijs.
3. De verworven kaarten moeten ofwel onderaan een eigen concern geplaatst worden, ofwel een nieuw concern beginnen.

3. Rationaliseren

Rationaliseren betekent eigen bedrijven op een nieuwe manier ordenen en stapelen. Pas op: elke kaart (bedrijf) dat je wenst te herschikken kost je 1 miljoen frank aan de bank. Dit moet je vooraf betalen.

Indien een medespeler ontdekt dat je twee of meer bedrijven van een zelfde kleur in eenzelfde concern gestoken hebt, moet je deze bedrijven verplicht rationaliseren. Wie niet genoeg geld heeft om te rationaliseren, moet al zijn actiekaarten afgeven.

Profit

Zodra een profitkaart van de stapel actiekaarten getrokken wordt, volgt een kleine onderbreking van het spel. Elke concern met 1 of meerdere gelijke letters krijgt een winstaandeel uitbetaald (zie kaart zelf voor de bedragen). De winstaandelen worden per speler berekend en op een blad geschreven. De profitkaart wordt op de aflegstapel gelegd. Een vervangkaart wordt niet getrokken.

Einde en afrekening

- Het spel eindigt zodra het laatste bedrijf een koper gevonden heeft. Deze speler speelt nog zijn beurt uit, maar hij krijgt geen nieuwe actiekaarten.
- Nadien volgt voor iedereen nog eens een winstverdeling.
- Enkel de tijdens het spel en op het einde van het spel opgeschreven winstaandelen tellen mee in de eindafrekening. Kaarten en geld speelt geen rol meer.
- Wie het grootste totaal aan winstaandelen kon bereiken, wint dit spel.

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief