

Het beursspel

Een nieuw zakenwereld-spel voor 2 - 6 personen vanaf 12 jaar.
Inhoud: 160 aandelen, 68 transactie-kaarten, 4 koersfiguren,
speelgeld en speelbord.
Ravensburger spelen Nr 14.215

Inleiding

Dit spannende spel geeft in vereenvoudigde vorm de handel weer aan een effectenbeurs. De koerstabellen geven het stijgen en dalen van de koersen op de aandelenmarkt aan. De spelers proberen door een verstandige belegging van hun kapitaal en door een goed overdachte beïnvloeding van de koersen hun vermogen te vergroten. Iedere speler ontvangt enkele „transactie-kaarten“, die de beurskoersen in beweging brengen, en speelgeld waarmee hij aandelen kan kopen. Zodra een transactie-kaart uitgespeeld wordt, veranderen de koersen. Om beurten kopen en verkopen de spelers nu aandelen, onderwijl transactie-kaarten uitspelend. Daarbij moeten zij er steeds op bedacht zijn hun eigen kapitaal te vergroten en de koers van de andere aandelen te doen dalen. Het doel van het spel is het grootste kapitaal in de vorm van aandelen en contant geld te bezitten op het moment dat de laatste transaktiekaart uitgespeeld wordt.

Vorbereidingen

1. Een speler, die zelf ook meespelen kan, treedt als spelleider op en beheert het geld en de speelkaarten.
2. De figuren, die de vier fondsen aangeven, worden op veld 100 gezet. Dat is om te beginnen de nominale waarde van de verschillende aandelen.
3. Iedere speler krijgt 300 gulden. Het overige geld wordt gesorteerd en de aandelen worden op het speelbord gerangschikt.
4. De transactie-kaarten worden in drie stapeltjes neergelegd, 100-kaarten, verdubbelings- en halveringskaarten, 50- en 60-kaarten.
5. Iedere stapel wordt geschud en met de rugzijde naar boven aan de spelers verdeeld. Iedere speler ontvangt:

- 2 stuks 100-kaarten
- 3 stuks verdubbelings- en halveringskaarten
- 5 stuks 50- en 60-kaarten.

Elke speler heeft dus 10 kaarten, die hij, niet zichtbaar voor de andere spelers, in zijn hand houdt. De overblijvende kaarten worden aan de kant gelegd.



Transactie-kaarten

Zodra een van deze kaarten op tafel komt wordt de koers van een van de aandelen hoger, terwijl de koers van een of meer andere aandelen daalt.



Pijl naar boven: de koers van het aangegeven aandeel stijgt met het bedrag dat op de kaart staat, zodra de kaart is uitgespeeld.



Pijl naar beneden: de koers van het aangegeven aandeel daalt met het bedrag dat op de kaart staat, zodra de kaart is uitgespeeld.



1 Punt: men kan zelf beslissen welke koers veranderd moet worden. Men mag echter niet het fonds kiezen, dat op de kaart staat.



3 Punten: de koersen van alle fondsen dalen met het aangegeven aantal punten, met uitzondering van het fonds, waarvan de koers tegelijkertijd verhoogd wordt.

1/2

De koers van het aangegeven (of uitgekozen) fonds wordt gehalveerd.

2x

De koers van het aangegeven (of uitgekozen) fonds wordt verdubbeld.

Als de transactie-kaarten uitgedeeld zijn, pakt men zijn eigen kaarten op en rangschikt men ze waaivormig in de hand. Ieder fonds heeft zijn eigen kleur. Er moet echter op gelet worden dat sommige kaarten van een bepaalde kleur de koers doet dalen, andere van dezelfde kleur de koers doet stijgen.

Als men het beurs-spel voor de eerste keer speelt dan bevoordeelt men in het begin van het spel zoveel mogelijk het fonds, waarvan men niet veel goede kaarten in de hand heeft, terwijl

men tegen het einde van het spel juist dat fonds voortrekt, waarvan men goede kaarten in handen heeft.

Aandelen

Deze worden in aparte stapeltjes op de voorgedrukte velden van het speelbord gelegd. Aandelen kunnen alleen maar van de aandelenpakketten op het speelbord gekocht worden. Er wordt betaald aan de bank (spelleider). De spelers kunnen niet van en aan elkaar verkopen. Men mag alleen maar kopen en verkopen als men aan de beurt is. Vanzelfsprekend koopt men aandelen van een fonds als de koers laag is en men deze later met een „transactie-kaart“ kan doen stijgen. Verkopen moet men een aandeel als de koers niet meer stijgt. Al spoedig zal een ieder hierbij zijn eigen tactiek ontwikkelen.



Begin van het spel

Er wordt om beurten gespeeld in de richting van de wijzers van de klok. De spelleider begint.

Iedere speler speelt op zijn beurt een transactie-kaart uit. Wie aan de beurt is moet op het volgende letten:

1. men kiest een kaart die men uitspelen wil.
2. men **mag** vóór deze kaart uit te spelen zoveel aandelen kopen of verkopen als men geldmiddelen beschikbaar heeft.
3. men **moet** een kaart uitspelen en het koersfiguur op het speelbord in overeenstemming met de gespeelde kaart verschuiven.
4. daarna **mag** men nog eens aandelen kopen of verkopen.

De volgende **hoofregel** mag nooit uit het oog verloren worden: Als men aandelen van een bepaald fonds koopt en dan een kaart uitspeelt, waarmee men de koers van dit aandeel verhoogt, mag men pas weer aandelen van dit fonds verkopen als men weer aan de beurt is. Als men aandelen van een onderneming verkoopt en vervolgens een transactie-kaart uitspeelt, waardoor de waarde van dit aandeel daalt, mag men eveneens pas weer bij de volgende beurt aandelen van dit fonds kopen. Dividenden (zie koerstabellen) mogen echter direkt uitbetaald worden.

Aktieveld

De transactiekaarten worden, nadat ze uitgespeeld zijn, met de voorzijde naar boven op het „Aktieveld“ van het speelbord gelegd. Als een kaart eenmaal uitgespeeld is, mag hij niet meer worden teruggenomen. Bovendien is het niet toegestaan naderhand onder de bovenste kaart van deze stapel te kijken.

Koerstabellen (stijgende koersen)

Als de koers boven de 250 stijgt, ontvangt iedere aandeelhouder van dit fonds een dividend van de bank. De bank betaalt per aandeel een bedrag uit, waarmede de koers van 250 overschreden is.

Verdubbelt een speler b. v. een koers van 150 op 300 en hij bezit 7 aandelen van dit fonds, dan ontvangt hij direct 7×50 gulden = 350 gulden van de bank.

Het koersfiguur wordt in dit geval op 250 gezet en blijft daar staan. De koers van een aandeel kan zoveel keren als men wil boven de 250 gebracht worden.

Dalende koersen

Als de koers van een aandeel onder 10 daalt wordt het koersfiguur op 10 gezet en iedere speler, die aandelen van dit fonds bezit, moet direct voor ieder aandeel 20 gulden aan de bank betalen of zijn aandelen teruggeven.

Als de speler niet in staat is om geld te betalen moet hij het betreffende aandeel teruggeven. Hij mag geen aandelen verkopen om het bedrag te kunnen betalen.

Alle teruggegeven aandelen kunnen direct weer gekocht worden door de speler die aan de beurt is. Overigens gelden voor de teruggegeven aandelen de zelfde regels als voor de andere aandelen.

De koers van een aandeel kan zoveel keren als men wil onder de koers van 10 dalen. Als een speler geen geld meer heeft en hij moet daardoor al zijn aandelen teruggeven, kan hij automatisch niet meer aan het spel deelnemen.

Als een aandelenkoers gehalveerd wordt en de uitkomst is niet door 10 deelbaar, dan wordt het koersfiguur op de volgende lagere koers gezet. Als de oude koers b. v. 150 was dan wordt de figuur op 70 gezet.

Einde van het spel

Het spel duurt totdat alle verdeelde transactie-kaarten uitgespeeld zijn, maar de laatste speler mag bij zijn laatste beurt geen aandelen meer kopen.

Tot slot verkopen de spelers hun aandelen aan de bank tegen de slotkoers, die op het speelbord door het koersfiguur staat aangegeven. Winnaar is de speler die dan het meeste geld heeft.

Aanwijzingen voor beginnende spelers

Men speelt iedere kaart zo uit dat men er zelf zoveel mogelijk mee wint en tegelijkertijd de kansen van de tegenspelers verkleint. Het is dus belangrijk de juiste kaart op het juiste moment uit te spelen. Verdubbelt men b. v. een koers en verhoogt men hem later met 100 dan heeft men een kleinere winst dan de koers eerst met 100 te verhogen en vervolgens te verdubbelen. Het is gevaarlijk een koers te laten dalen voordat men koopt en geen geld in reserve heeft. Het kan de andere spelers namelijk lukken de koers onder 10 te brengen en daarmee betaling te eisen. Ook kunnen ze veel meer aandelen kopen dan men zelf in bezit heeft en dan de koers verhogen.

Men moet zijn tegenstanders zo lang mogelijk in het ongewisse laten voor welke aandelen men de beste kaarten in zijn bezit heeft. Als men van plan is om alle aandelen van een bepaald fonds in handen te krijgen moet men dat in een keer doen. Door een aantal kleine aankopen te doen, worden uw plannen voor de tegenstanders duidelijk.

Iedere speler ontvangt 2 „honderdkaarten“ en 3 verdubbelingskaarten. Men moet proberen te onthouden, hoeveel van deze kaarten er tijdens het spel uitgespeeld worden om uit te rekenen hoeveel er nog door de tegenstanders uitgespeeld kunnen worden.

Wie zeker van zijn zaak is, verdeeld zijn kapitaal en koopt aandelen van verschillende fondsen.

Dit zijn maar een paar praktische tips. Ieder spel biedt weer nieuwe situaties, waarin men door eigen handigheid een succesvolle afloop moet zien te bewerkstelligen.

Aanwijzingen voor ervaren spelers

Wie het spel al dikwijls heeft gespeeld en zich alle finesses hebben eigen gemaakt kan naar keuze een aantal spelregels aan het spel toevoegen, waardoor het spel nog afwisselender wordt.

Het uitgeven van nieuwe aandelen (emissie)

Als een speler meer dan de helft van de aandelen van een bepaald fonds in zijn bezit heeft, heeft hij deze onderneming „onder contrôle“. Iedere keer als hij, nadat hij een fonds onder contrôle heeft gekregen, aan de beurt is, kan deze onderneming 10 nieuwe aandelen uitgeven. (emissie)

Deze aandelen worden dan aan de aandeelhouders van de onderneming tegen de geldende koers aangeboden. Een aandeelhouder kan voor 10% van zijn aandelenbezit in dit fonds een nieuw aandeel verwerven.

Op die manier is iedere speler in de gelegenheid om een evenredig aandeel aan het fonds te behouden. Alle aandelen die daarbij niet verkocht zijn, worden aan de belangrijkste aandeelhouder van de onderneming aangeboden. Deze zal proberen nieuwe aandelen uit te geven als zijn tegenspelers geen geld meer hebben en dus geen evenredig aandeel aan het fonds verwerven kunnen. Eventueel onverkochte aandelen worden op de beurs terugggelegd, waar ze precies als alle andere aandelen verhandeld worden. (De nieuwe aandelen worden door de spelers zelf uit strookjes papier gemaakt.)

Aandelen delen

Als een koers boven de 250 stijgt en iedere speler een dividend ontvangen heeft, zoals in de spelregels beschreven is, wordt een aandeel gedeeld: iedere speler ontvangt voor elk aandeel, dat hij van het betreffende fonds heeft, een nieuw aandeel en het koersfiguur wordt op 130 gezet. Als daarvoor niet voldoende aandelen voorhanden zijn, worden er nieuwe uit strookjes papier bijgemaakt.

Met partners spelen

Als er vier of zes spelers zijn, gaan de spelers paarsgewijze tegenover elkaar zitten en proberen samen te spelen. Aan het eind van ieder spel tellen de partners hun vermogen bij elkaar.

Aankoopbeperking

Om het spelverloop een beetje te veranderen kan met het totale aantal aandelen dat een speler in een keer kopen mag beperken tot tien. Iedere speler krijgt dan aan het begin van het spel 1000 gulden i. p. v. 300 gulden.