

HET AANDELENSPEL

Een spel over aandelen, voor 2-8 personen vanaf 14 jaar. Het spel biedt de mogelijkheid om op speelse wijze kennis te maken met de aandelenhandel.

Inhoud van de doos:

- 1 speelbord met in het midden een koersbord
- 1 dobbelsteen
- 6 opzetters (zie afb. 1)
- bankbiljetten
- kanskaarten
- 18 enveloppen
- 18 persberichtkaartjes
- 6 fondskaartjes
- beurskrant

Doel van het spel

Meer geld verdienen hebben met de handel in aandelen dan de andere spelers op het moment dat de eerste opzetter de finish heeft bereikt.

Vorbereiding

- De zes fondskaartjes worden op het koersbord gelegd, op de koers 100. (zie afb. 2)
- De zes opzetters worden op het vakje START gezet. Iedere opzetter vertegenwoordigt een fonds n.l. AKZO, HOOGOVENS, KLM, KONINKLIJKE OLIE, PHILIPS en UNILEVER.
- De 18 persberichtkaarten worden dusdanig in de 18 envelopjes gedaan, dat als men het flapje van de envelop openlaat, men kan lezen op welk fonds het bericht betrekking heeft. De enveloppen worden vervolgens geschud en willekeurig naast de 16 vakjes PERSBERICHT rondom het speelbord gelegd. Er blijven twee enveloppen over. Die worden opgeborgen in de doos.
- Iedere speler krijgt dfl. 5000,- als volgt verdeeld:
 - 6 van dfl. 50,-
 - 7 van dfl. 100,-
 - 4 van dfl. 500,-
 - 2 van dfl. 1000,-

De kanskaarten worden geschud en naast het speelbord gelegd.

Funcities

Er worden een aantal functies onder de spelers verdeeld:

Transactiebankier. Deze handelt alle geldtransacties af.

Balsscontrolleur. Deze houdt op papier de eventuele baisseposities van de spelers bij.

Hoekman

Het spel begint

De speler, die het hoogste gooit is de eerste hoekman. De hoekman zorgt ervoor dat het spel in ronden wordt gespeeld. Een ronde bestaat uit verschillende spelhandelingen. Steeds begint de speler links van de hoekman en als laatste de hoekman zelf.

De spelhandelingen zijn:

1 Persbericht kopen

- 2 Aandelen kopen of verkopen
- 3 Koersen aanpassen 1
- 4 Baisseposities innemen inlossen
- 5 Dobbelen en verplaatsen van de opzetters door de hoekman
- 6 Koersen aanpassen?
- 7 Kanskaart uitvoeren
- 8 Baisse posities verplicht inlossen
- 9 Persbericht lezen

ad 1 Persbericht kopen

Net als bij de echte effectenbeurs is het van belang goed op de hoogte te blijven van het bedrijfsnieuws. Bij dit spel kan dit door het kopen van een persbericht. Zo'n bericht kost dfl. 500,-. Het is voor de spelers van groot belang om de inhoud van de persberichten te kennen, omdat zij prognoses geven voor de koersontwikkeling van een of meerdere fondsen.

Het kopen van een persbericht gaat als volgt: de speler betaalt dfl. 500,- aan de bank. Hij kiest een envelop bij een vakje persbericht. Hij slaat het flapje van de envelop open, hij haalt de kaart niet uit de envelop, maar schuift de kaart iets omhoog, totdat hij het nummer kan lezen. Hij weet nu welke pagina in de krant hij moet lezen. Vervolgens leest hij het krantebericht en trekt zijn conclusies. Het is van belang dat de andere spelers het nummer en het krantebericht niet kunnen lezen.

Een speler mag per ronde maar één persbericht lezen. Een persbericht mag echter door meerdere spelers 'gekocht' en dus gelezen worden.

ad 2 Aandelen kopen of verkopen

Spelers mogen om beurten aandelen kopen en/of verkopen tegen de op dat moment geldende koers. Aan de aan- en verkoop van aandelen zijn ook transactiekosten verbonden. De transactiekosten bedragen dfl. 10,- per aandeel. Dus bij aankoop van aandelen is de prijs dfl. 10,- hoger dan de koers en bij verkoop is de prijs dfl. 10,- lager dan de koers. Bijvoorbeeld: Een speler die 50 aandelen Philips wil kopen bij een koers van 120 betaalt 50x130 = dfl.6500,-. Een speler die 100 aandelen Hoogovens wil verkopen bij een koers van 120 ontvangt 100x110 = dfl.11.000,-.

ad 3 koersen aanpassen 1

Na aan- of verkoop van aandelen wordt de koers onmiddellijk aangepast. Bij aankoop stijgt de koers 10 punten per 50 aandelen en bij verkoop daalt de koers 10 punten per 50 aandelen. Dus deel het aantal gekochte of verkochte aandelen door 50 en pas de koers zoals beschreven aan. Een eventuele rest van minder dan 50 heeft geen invloed op de koers.

Voorbeeld:

Een speler koopt 120 aandelen KLM en verkoopt 65 aandelen Philips. Voor dat een andere speler een transactie mag doen, stijgt de koers van de KLM met 20 en daalt de koers van Philips met 10.

ad 4 Baisseposities innemen/inlossen

Spelers kunnen wanneer zij dat willen een baissepositie innemen. Dit betekent dat zij aandelen verkopen, die ze op dat moment nog niet bezitten. Zij incasseren een verkoopsom overeenkomstig de op dat moment geldende koers en beloven de aandelen later, tegen de dan geldende koers te leveren. De baissecontrolleur noteert de naam van de speler, het fonds en het aantal aandelen op een vel papier. Spelers mogen voor maximaal 100 aandelen van een fonds

baïsse gaan. Zij moeten echter wel kredietwaardig zijn. Dat wil zeggen voor elk aandeel, waarvoor een speler een baïssepositie wil innemen, moet hij tenminste over dfl. 100,- beschikken.

De spelers mogen zelf beslissen, wanneer zij de aandelen verplicht leveren. Onder bepaalde omstandigheden moeten ze echter leveren (zie inlossen baïsseposities).

Voorbeeld innemen baïsse posities:

Een speler gaat baïsse in 10 aandelen KLM terwijl de koers van KLM op dat moment 100 bedraagt.

Hij ontvangt dan 100(koers)-10(transactiekosten) = 90 gulden per aandeel, dus 900 gulden voor 10 aandelen.

Voorbeeld inlossen baïsseposities:

Na verloop van tijd is de koers gedaald naar 60 en wil hij zijn baïsse positie weer inlossen.

Hij betaalt dan 60(koers) + 10 (transactiekosten) = 70 gulden per aandeel, dus 700 gulden voor 10 aandelen.

ad 5 Dobbelen en verplaatsen van de opzetters door de hoekman

De hoekman werpt 6 maal met de dobbelsteen en verplaatst dienovereenkomstig de 6 opzetters. Hij houdt daarbij dezelfde volgorde aan als die op het koersenbord. Dus eerst AKZO, dan Hoogovens enz. Hij mag één van de zes worpen met een punt vermeerderen of verminderen. Bijv. gooit hij 5, dan mag hij die pion ook 4 of 6 vakjes verplaatsen. Het voordeel is dat hij de loop van één pion enigszins kan beïnvloeden. Het kan bijv. belangrijk zijn dat hij een pion op een vakje persbericht brengt waarvan hij de inhoud kent. Dit is een groot voordeel! De spelers kunnen er dan ook om beuren van profiteren. De mogelijkheid bestaat echter, dat spelers meer dan een ronde als hoekman fungeren. Door dfl. 1000,- te betalen aan de bank, kan een speler zijn beurt als hoekman één ronde verlengen. Wil diezelfde speler zijn beurt als hoekman daarna nog een keer verlengen, dan betaalt hij dfl. 2000,- aan de bank, voor een volgende verlenging betaalt hij dfl. 4000,- enz. Als de speler na een of meerdere verlengingen niet langer als hoekman wil fungeren is de speler die links van hem zit aan de beurt. Er wordt dus niemand overgeslagen, maar spelers kunnen langer dan één ronde hoekman zijn door extra te betalen.

ad 6 Koersen aanpassen 2

Komt een opzetter op een vakje -10 of +10 dan wordt de koers van dat fonds overeenkomstig gewijzigd.

ad 7 Kanskaart uitvoeren

Komt een opzetter op het vakje kans, dan neemt de hoekman de bovenste kanskaart, leest hem voor en voert hem uit.
(Indien nodig worden dividendbedragen naar voren afgerond.)

ad 8 Baïsseposities verplicht inlossen

Komt een opzetter op het vakje baïsse, dan moeten alle spelers die op dat fonds een baïssepositie hebben ingekomen hun baïssepositie inlossen d.w.z. het bij de baïssecontroleur genoteerde aantal aandelen betalen tegen de op dat moment geldende koers.

Heeft een speler niet genoeg geld om aan de verplichting te voldoen, dan mag hij indien hij aandelen bezit, deze verkopen.

Hij betaalt dan echter wel dubbele transactiekosten.

Komt een willekeurige opzetter op of over de finish, dan moeten alle baïsseposities op deze 8e manier ingelost worden.

ad 9 Persbericht lezen

Als een opzetter op een vakje persbericht komt, dat tilt de hoekman het flapje van de envelop bij dat vakje op en controleert of de opzetter van hetzelfde fonds is als op het kaartje aangegeven staat. Als dit zo is haalt hij het kaartje uit de envelop, leest het voor en voert het uit.

Als het fonds niet overeenkomt, gebeurt er niets.

Splitsing en Emissies

Stijgt de koers van een fonds hoger dan 270, dan volgt er een splitsing.

D.w.z. iedere speler, die op dat moment van dat fonds aandelen heeft, krijgt er twee keer die hoeveelheid bij. De koers wordt echter teruggebracht tot 100.

Daalt de koers van een fonds lager dan 10, dan volgt er een emissie. D.w.z. iedere speler die op dat moment van dat fonds aandelen heeft, levert ze in en ontvangt daarvoor niet terug. De koers wordt gewijzigd naar 100.

Faillissement

Als een speler niet aan zijn verplichtingen kan voldoen bij het inlossen van een baïssepositie, dan is hij failliet en wordt hij uit het spel genomen.

Einde spel

Zodra één opzetter op of over de finish komt, wordt de handel stil gelegd. De aandelen worden tegen de dan geldende koers verzilverd, de baïsseposities ingelost en het geld wordt geteld. Wie het meest geld heeft, is de winnaar.

Belangrijk:

Aangezien het een nieuw spel is zullen velen van u om het spel goed te kunnen spelen de handleiding (hebben) moeten lezen. Hier onder worden enkele belangrijke opmerkingen herhaald.

— Bij vele spellen krijgt iedere speler één pion. Bij dit spel is dat niet zo. Een speler wordt niet AKZO of KLM, maar de loop van de opzetter van een fonds over het bord bepaalt de koers van het bijbehorende aandeel.

— Als de speler verwacht dat de koers van een fonds gaat stijgen, koopt hij aandelen van dat fonds. Verwacht hij een koersdaling, dan verkoopt hij aandelen van dat fonds.

— Baïsse positie innemen is het verkopen van aandelen die men niet bezit.

— De persberichtenveloppen (met persberichtkaarten) worden rondom het bord gelegd naast de persberichtvrakken. De kanskaarten moeten op een stapel naast het speelbord worden gelegd.

— Het spel wordt gespeeld in ronden. Een ronde begint bij het kopen van persberichten en eindigt als de hoekman voor de laatste opzetter (Unilever) heeft gegoooid en de bijbehorende handelingen heeft uitgevoerd.

— Op bladzijde 19 en 20 van de beurskrant vindt u een uitleg van een aantal veel gebruikte beurs termen.