



A product of Euro Games,
P.O. Box 4076, 2980 GB Ridderkerk, Holland.

High Finance

regels

Deze spelregels goed lezen
alvorens aan het spel te beginnen.

LEEFTIJD VANAF 8 JAAR

Inhoud:

1 bord
200 bankbiljetten
150 aandelen
20 telexkaarten
16 passen
6 credit-cards
2 rekentabellen
6 pionnen
2 dobbelstenen

Onderwerp van het spel

Het spel 'High Finance' is ontleend aan de zakenwereld die zich voltrekt op de aandelenbeurs.

De spelregels geven op een eenvoudige manier weer hoe de handel en wandel op de aandelenbeursen in elkaar zit.

De aankoop en verkoop van grote aandelenpakketten, het plotselinge stijgen en dalen van aandelenkoersen, het zoeken naar meerderheden in aandelen, de informatie en voorspelling betreffende het succes of het falen van de verschillende takken van industrie en de gevolgen daarvan.

Dit alles echter op een hele simpele en vereenvoudigde wijze.

Het spel met z'n talloze mogelijkheden, biedt spelers de kans te kiezen tussen verschillende manieren van handelen en tactiek.

Het is echter zo dat geen enkele speler de zaken kan beïnvloeden op de manier die hij zelf wil omdat ook de andere spelers op hun manier het spel beïnvloeden.

Het is niet toegestaan dat spelers onderling aandelen verhandelen, slechts tussen de bank en de spelers zijn onderhandelingen mogelijk.

De verkoop- en aankooprijzen van de aandelen zijn niet ontstaan door onderhandelingen tussen de spelers maar zijn bepaald door de waarde op dat moment d.w.z. de marktprijs.

De speler die veel geld of aandelen heeft kan deze prijs op verschillende manieren beïnvloeden, hij wordt daarin echter tegengewerkt door de andere spelers en gebeurtenissen van buitenaf. De negatieve effecten van zulke gebeurtenissen (waardedaling of 'crash' van een bepaalde industrie) kunnen soms worden voorzien en de kundigheid van de speler kan hem helpen de gevolgen te beperken of juist in zijn voordeel te gebruiken.

Op dezelfde manier kunnen positieve gebeurtenissen een test zijn voor het inzicht, de kundigheid en gevoel voor zaken en nog grotere winsten creëren.

Zoals de meeste spellen is 'High Finance' gebaseerd op rivaliteit en risico's.

Het spel geeft snel 'ups' en 'downs' en men kan grote bedragen verliezen maar ook weer snel winnen.

Elke speler kan het spel spelen volgens zijn eigen gevoel, voorzichtig of brutaal.

Winnaar van het spel is degene die onder bepaalde voorwaarden het voor elkaar krijgt een bepaald geldbedrag te vergaren.

De overwinning zal mede een gevolg zijn van de kundigheid van de betreffende speler, echter zonder geluk vaart niemand wel.

Doel van het spel.

Winnaar is diegene die als eerste een bedrag van \$ 1.000.000 (één miljoen) en 15 aandelen weet te vergaren en bovendien in het bezit is van z'n credit-card.

Begin van het spel.

Het spel kan gespeeld worden door 2 tot 6 spelers.

Elke speler kiest een kleur pion en ontvangt het volgende:

- a. een credit-card
- b. een geldbedrag van \$ 100.000
- c. 6 gratis aandelen (1 van elke soort)

Eén van de spelers of iemand die niet aan het spel deelneemt wordt gekozen tot spelleider en heeft het beheer over de bank.

De spelleider bepaalt vervolgens de waarde van de verschillende aandelen en gaat daarbij als volgt te werk.

Hij gooit de dobbelstenen 6 maal, dat is 1 maal voor elke soort aandelen.

Bij het totaal van de dobbelstenen wordt 10 opgeteld en vervolgens met 1.000 vermenigvuldigd, bijvoorbeeld, waarde van de aardolie aandelen: totaal van de dobbelstenen is 8, hierbij telt men 10, dit is 18 en dit vermenigvuldigt men met 1.000 en dat geeft een beginwaarde voor aardolie aandelen van \$ 18.000.

De waarde van elk soort aandeel wordt op deze manier bepaald en wordt vervolgens met behulp van de draaischijf voor het desbetreffende aandeel vastgelegd op het bord door deze waarde tegenover de pijl op het bord te draaien.

Vervolgens zetten alle spelers hun pion in de perskamer en van hieruit wordt gestart.

Welke speler mag beginnen wordt bepaald door het gooien met de dobbelstenen, de speler die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen en vervolgens wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Onderweg kan men het volgende tegenkomen:

1. BEURS

De speler die hierop stopt heeft het recht maximaal tot 5 of 10 aandelen (afhankelijk van het aantal op het vak) van hetzelfde type te verkopen of te kopen.

De prijs welke betaald moet worden aan de bank of welke ontvangen wordt uit de bank is gelijk aan de waarde van dat aandeel op dat moment vermenigvuldigd met het aantal aandelen dat verhandeld wordt (bv. wil men 3 aardolie aandelen kopen met een waarde van \$ 19.000 elk, dan betaalt men \$ 57.000).

Om het bedrag te berekenen kan men de rekentabellen gebruiken. Als gevolg van de koop of verkoop, stijgt of daalt de waarde van dat betreffende aandeel met zoveel duizenden dollars als er aandelen verhandeld zijn, b.v. als er 5 aandelen van de auto-industrie gekocht zijn stijgt de waarde met \$ 5.000, als er 7 aandelen van scheepvaart verkocht zijn, daalt de waarde met \$ 7.000.

De waardeverandering moet onmiddellijk na de koop of verkoop aangebracht worden op het bord d.m.v. het draaien van de schijf van het desbetreffende aandeel.

Koop en verkoop kunnen alleen plaatsvinden tussen de spelers en de bank en mogen slechts één soort aandeel per transactie behelzen.

2. PAS

De speler die hierop stopt mag een 'pas' pakken van de stapel op het bord.

Deze pas mag gebruikt worden i.p.v. met de dobbelstenen te gooien en geeft deze speler het recht om naar de dichtsbijzijnde beurs of naar credit of de perskamer te gaan.

De perskamer of credit kunnen met de pas alleen bereikt worden als de speler zich niet meer dan 10 stappen hiervandaan bevindt, oftewel als hij zich aan dezelfde kant van het bord bevindt als het vak waar hij naartoe wil.

De pas is strikt persoonlijk en mag niet worden weggegeven.

Een speler mag de pas (zelfs meer dan 1) zonder tijdslimiet in zijn bezit houden.

Als de pas gebruikt is (1 per keer) moet deze worden teruggelegd op de stapel op het bord.

3. TELEX

De speler die hierop stopt, pakt een telex van de stapel op het bord.

Deze telex bevat vertrouwelijke informatie betreffende aandelen en hun waarde.

De speler leest de telex en past zijn aankopen en verkopen aan de informatie welke hij zojuist ontvangen heeft aan.

Een telex moet worden voorgelezen als de speler die een telex bezit, in de perskamer komt d.m.v. een worp met de dobbelstenen of d.m.v. een pas.

Op het moment dat de inhoud van de telex bekend is gemaakt, voert de spelleider datgene wat op de telex stond voorspeld onmiddellijk uit.

De speler die de telex heeft voorgelezen heeft het recht om onmiddellijk tot maximaal 10 aandelen te verhandelen van 1 door deze speler zelf te kiezen soort, dit is uiteraard niet verplicht.

Als de telex is voorgelezen, verdwijnt deze onderin de stapel op het bord.

Geen enkele speler mag meer dan 1 telex bezitten.

De volgende dingen kunnen door een telex voorspeld worden:

- a. 6 maal een telex die de crash voorspelt van een bepaald aandeel en het herstel van de voorheen gecrashte aandelen. Als de telex wordt voorgelezen, wordt de waarde van het desbetreffende aandeel op het bord direct op crash gesteld en alle in het bezit van de spelers zijnde aandelen van deze soort moeten direct worden teruggegeven aan de bank zonder dat men hiervoor geld ontvangt. De waarde van de aandelen die op crash stonden als gevolg van een eerdere crash wordt weer gesteld op \$ 10.000 (de nominale waarde) en het verhandelen van deze soort aandelen kan weer beginnen.

Bij het begin van het spel is het zo dat er 6 soorten aandelen in omloop zijn, dit totdat de eerste telex die een crash voorspelt is voorgelezen.

Hierna zijn er ten alle tijde slechts 5 soorten aandelen in omloop, dit omdat elke crash ook weer een herstel veroorzaakt.

- b. 5 maal een telex die een stijging of daling voorspelt van 2 verschillende soorten aandelen en in dit geval is het effect van de telex de stijging of daling van aandelen, onafhankelijk van de aankopen of verkopen van de spelers.
- c. 5 maal een telex die een premie voorspelt door de bank te betalen aan de spelers.
Twee hiervan zijn voor die spelers die een meerderheid bezitten van een bepaald aandeel, d.w.z. deze speler moet 13 aandelen of meer bezitten van 1 bepaalde soort.
Drie hiervan zijn er voor de speler(s) die een meerderheid bezit(ten) van een in die telex met name genoemd aandeel.
- d. 3 maal een telex die geen enkele wijziging voorspelt.

Natuurlijk is het zo dat het voorlezen van een telex verwijzend naar het stijgen of dalen van een soort aandelen die gecrasht zijn, geen effect heeft.

De stijging en het dalen van de aandelen gebeurt binnen het maximum en minimum aangegeven op de draaischijf, te weten respectievelijk \$ 35.000 en \$ 5.000.

4. PERSKAMER

De speler die hierop stopt (als gevolg van een worp met dobbelstenen of gebruik van een pas), is verplicht als hij een telex in bezit heeft deze voor te lezen.

De spelleider dient dan onmiddellijk uit te voeren wat de telex heeft voorspeld.

5. BOM

De speler die hierop stopt is verplicht een telex te nemen (zelfs als hij er een in bezit heeft) en deze direct voor te lezen.

Datgene wat in deze telex staat dient direct uitgevoerd te worden en de gebruikte telex gaat onderin de stapel op het bord.

6. WINSTDELING

De speler die hierop stopt ontvangt uit de bank \$ 1.000 voor elk aandeel dat hij bezit en \$ 20.000 voor elke eventuele meerderheid.

7. CREDIT

De speler die hierop stopt d.m.v. de dobbelstenen of een pas kan de bank een lening vragen van \$ 100.000.

Hiervoor moet hij echter wel z'n credit-card bij de bank inleveren.

Deze lening moet afgelost worden als men tijdens het spel op credit terecht komt; men betaalt de bank een bedrag van \$ 130.000 d.w.z. de lening inclusief rente van \$ 30.000.

Hiervoor in ruil krijgt de desbetreffende speler z'n credit-card terug van de bank.

De lening en aflossing kan gedurende het spel meerdere malen plaats vinden, men dient echter in gedachten te houden dat het spel niet gewonnen kan worden als men z'n credit-card niet bezit (zie einde van het spel).

8. TRUST

Komt men hierop en bezit men tevens 1 of meer meerderheden in aandelen (13 of meer van 1 soort) ontvangt men \$ 20.000 van elke speler voor elke meerderheid die men bezit.

9. ERFENIS

Komt men hierop dan ontvangt men van de spelleider uit de bank een aandeel van de soort met de hoogste waarde op dat moment.

10. DIEFSTAL

Komt men hierop dan overhandigt men de bank één van zijn aandelen met de hoogste waarde.

(Heeft men geen aandelen, dan verliest men niets).

11. PAARDENRACES

De speler die hierop komt ontvangt van de bank \$ 20.000, deze heeft hij gewonnen bij de paardenraces.

Einde van het spel.

Winnaar van het spel is degene die als eerste in het bezit van zijn credit-card en tenminste 15 aandelen (mogen verschillende soorten zijn), een geldbedrag van \$ 1.000.000 (één miljoen) cash weet te verzamelen. Men kan, als men dat wil, aan het begin van het spel om het spel te verkorten of te verlengen een lager of hoger geldbedrag afspreken. Men moet echter altijd een credit-card en 15 aandelen bezitten om te winnen.

Als men tijdens het spel meer moet betalen, dan men bezit aan geld, kan men aandelen aan de bank verkopen tegen de nominale waarde van \$ 10.000 zonder een waardedaling van het desbetreffende aandeel te veroorzaken.

Als een speler desondanks niet aan zijn verplichtingen kan voldoen, moet hij zich terugtrekken uit het spel en al zijn bezittingen aan de bank retourneren.

Als deze speler wederom aan het spel wenst deel te nemen, ontvangt hij een nieuwe set geld, aandelen en een credit-card. Hij moet hier echter een boete van \$ 150.000 voor betalen.

Dit houdt in, dat hij \$ 150.000 meer moet bezitten dan het overeengekomen bedrag om het spel te winnen.

TAKTIEK EN ADVIES

- a. Probeer aandelen te kopen tegen lage prijzen en ze weer te verkopen tegen hogere prijzen. Men dient in gedachten te houden dat elke aankoop van aandelen een stijging tot gevolg heeft, zodat, als de aandelen de volgende ronde verkocht worden, men winst maakt.

Maar na de koop of verkoop kunnen andere factoren de waarde doen dalen of stijgen, bv. een andere speler die dezelfde aandelen verhandelt of een andere speler, die een telex voorleest.

- b. De aanwijzingen volgen van een ontvangen telex.

Verkoop de aandelen waarvoor een daling of 'crash' is voorspeld en koop aandelen welke zullen gaan stijgen. Echter ook in dit geval kunnen de handelingen van andere spelers een bepaalde tactiek doorkruisen.

Aan de andere kant is het echter zo, dat men een telex pas moet voorlezen als men in de perskamer arriveert. De mogelijkheid, dat men de perskamer kan passeren zonder er daadwerkelijk op terecht te komen is groot (door bv. een 'pas' te gebruiken om naar de eerstvolgende 'beurs' te gaan).

Op deze manier kan men het voorlezen van een telex uitstellen tot een gunstiger tijdstip.

- c. Probeer een meerderheid in aandelen te krijgen (d.w.z. 13 aandelen of meer van één soort) om op deze manier te proberen bepaalde premies in de wacht te slepen bij het voorlezen van een telex of als men op 'trust' of 'dividend' terecht komt.

Om de bovenbeschreven handelingen uit te voeren, is het erg belangrijk dat men 'passen' bezit om bepaalde manoeuvres mogelijk te maken.

Tevens is het aan het begin van het spel (als cash-geld schaars is) raadzaam de credit-card te belenen bij de bank, ondanks het feit dat men \$ 30.000 rente moet betalen om de credit-card weer terug te krijgen.

Het is erg belangrijk de andere spelers goed in de gaten te houden, omdat het spel vaak door plotselinge wendingen een andere winnaar heeft dan verwacht.

Ook bestaat de mogelijkheid om andere spelers te dwarsbomen door bv. bepaalde aandelen te verkopen, waardoor deze in waarde dalen en de tegenspeler niet de winst kan maken die hij verwacht had te maken.

Probeer ook zoveel mogelijk andere spelers te verhinderen een meerderheid te krijgen.

Ook kan men bv. als een telex geen wijzigingen aangeeft de suggestie wekken bij de andere spelers, dat er wel iets gaat gebeuren met een bepaalde soort aandelen, door deze te gaan kopen of verkopen.

Deze uitleg geeft slechts in het kort weer welke tactiek gevolgd kan worden, maar de ervaring heeft geleerd, dat door het inzicht van de spelers het spel in de praktijk veel meer mogelijkheden biedt, dan door ons voor mogelijk gehouden.

Het lijkt ons daarom beter ons van het geven van meer voorbeelden te onthouden en U de vrije hand te geven, echter niet zonder U bijzonder veel speelplezier te wensen.