

# Acquire

Avalon Hill

## Spelregels





**Spelers:** 2 tot 6  
**Leeftijd:** 12 jaar en ouder

**Complexiteit:**

- o Gevorderd
- o Uitdagend
- Gemiddeld

**Inhoud:**

plastic spelbord  
7 plastic gebouwen  
108 bedrijfstegeles  
7 series aandelen  
aandelenbak  
6 informatiekaarten  
speelgeld

**Doel van het spel**

Aan het eind van het spel het meeste geld bezitten. Je verdient geld door bedrijven op te richten, de juiste aandelen op het juiste tijdstip te kopen en door het samenvoegen en uitbreiden van bedrijven waarvan je aandelen bezit.

## Spel Terminologie

**Bedrijf**

Twee of meer verbonden tegels (niet diagonaal) die geïdentificeerd worden door een bedrijfsgebouw.

**Ongebonden tegel**

Een of meer tegels die nog niet verbonden zijn.

**Actief bedrijf**

Een bedrijf dat zich op het spelbord bevindt.

**Veilig bedrijf**

Een bedrijf dat 11 of meer tegels op het spelbord heeft.

**Stichter**

De speler die een bedrijf sticht door twee of meer tegels samen te voegen.

**Stichter bonus aandeel**

De stichter van een bedrijf krijgt één gratis aandeel in dat bedrijf.

**Meerderheids en minderheids aandeelhouders**

De spelers die het meeste en het op-een-na meeste aandelen in een bedrijf bezitten.

**Meerderheids en minderheids aandeelhouders bonussen**

De bedragen die getoond worden op de informatiekaart. De bonuswaarde is afhankelijk van de naam van het bedrijf en het aantal tegels in het bedrijf. De meerderheids en minderheids aandeelhouders ontvangen deze bonussen van de bank aan het eind van het spel en tevens als hun bedrijf wordt overgenomen tijdens het spel.

**Fusie**

Als twee of meer bedrijven worden samengevoegd door een gespeelde tegel.

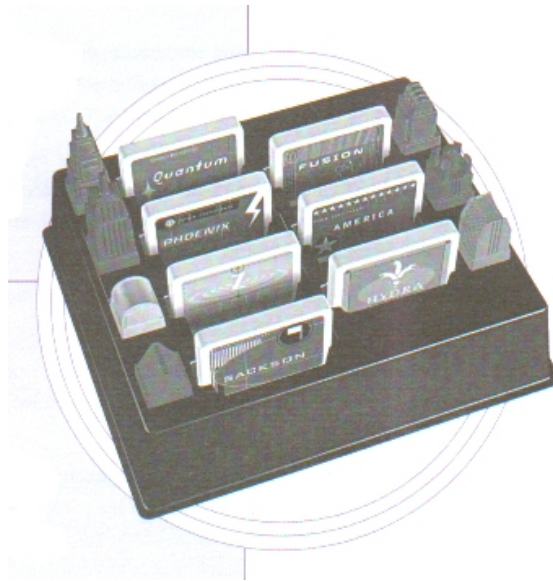
**Fusieleider**

De speler die de tegel plaatst die twee of meer bedrijven samenvoegt.

## Spelvoorbereiding

De eerste keer dat je het spel speelt, moet je de spelonderdelen uit het plastic halen. Het plastic kun je weggoien. Druk de informatiekaarten voorzichtig uit het frame. Elke keer als je het spel speelt, bereid je het als volgt voor:

1. Plaats het spelbord op de tafel en leg alle tegels gedekt ernaast.
2. Kies een speler die de bank speelt. Hij bereidt de aandelenbak voor, zoals aangegeven in de afbeelding.
3. De bank geeft elke speler een informatiekaart en \$ 6.000 (vier \$ 1.000 biljetten, drie \$ 500 biljetten en vijf \$ 100 biljetten). De rest van het geld wordt gesorteerd per nominatie en op vier aparte stapels gelegd.



**Bepaal wie mag beginnen:** Elke speler trekt een tegel uit de blinde voorraad en plaatst deze op het desbetreffende letter/cijfervakje op het spelbord. De speler die de tegel heeft geplaatst die het dichtst bij 1A is begint. (9A is dichterbij dan 1B). Deze tegels blijven op het spelbord.

*Opmerking:* Als twee of meer van deze tegels aangrenzend zijn, dan worden ze beschouwd als *ongebonden* tegels. Als later een tegel wordt toegevoegd worden ze een bedrijf.

Alle spelers trekken zes tegels en zetten deze voor zich neer, zodat andere spelers ze niet kunnen zien.

**Openbare of geheime bezittingen:** De spelers moeten nu bepalen of het geld en de aandelen die ze bezitten openbaar getoond moeten worden. Openbare bezittingen worden aangeraden voor nieuwe en onervaren spelers. Als de bezittingen niet openbaar zijn, dan wordt het spel nog uitdagender, omdat de spelers nu moeten onthouden hoeveel aandelen elke speler heeft gekocht.

*Opmerking:* Op elk moment gedurende het spel mag een speler vragen hoeveel aandelen van een bedrijf nog niet verkocht zijn.

## Hoe te spelen

Elke speler doet in volgorde de volgende drie dingen:

1. **Speel een tegel** op het spelbord door de tegel te plaatsen op het overeenkomende vakje. (Bijvoorbeeld tegel 1A moet op vakje 1A.)
2. **Koop aandelen** in actieve bedrijven. Er is een limiet van drie per beurt.
3. **Trek een nieuwe tegel** uit de blinde voorraad.

Hieronder wordt elke stap uitgebreid uitgelegd.

### 1. Een tegel spelen

Afhankelijk van de plaats waar de tegel wordt gespeeld, kan een bedrijf worden gesticht of twee of meer bedrijven kunnen fuseren. (Natuurlijk kan een tegel ook zo gespeeld worden dat hij niets doet.)

**Een bedrijf stichten:** Als een speler een tegel naast een *ongebonden* tegel op het spelbord plaatst (vertikaal of horizontaal – niet diagonaal) wordt een bedrijf gesticht. De stichter kiest een beschikbaar bedrijfsgebouw uit de aandelenbak en plaatst deze op een van de bedrijfstegeles. De speler ontvangt zijn stichter bonus aandeel (van dat bedrijf) uit de aandelenbak.

*Opmerking:* Als alle aandelen van dat bedrijf reeds in handen van de spelers zijn, dan wordt er geen bonus aandeel uitgegeven.

Een tegel die een achtste bedrijf zou stichten, mag niet gespeeld worden. (Er zijn slechts zeven bedrijven in het spel.) Deze tegel kan daarentegen later mogelijk gespeeld worden als een bedrijfsgebouw weer beschikbaar komt als gevolg van een fusie.

**Bedrijven fuseren:** Als een speler een tegel zo plaatst dat hij twee (of meer) bedrijven verbindt, dan vindt een fusie plaats. Het grootste bedrijf (het bedrijf met de meeste tegels) overleeft en het kleinste bedrijf wordt overgenomen. Gedurende de fusie wordt de tegel die de fusie veroorzaakt niet meegeteld voor de grootte van elk van de bedrijven. Als beide bedrijven dezelfde grootte hebben, dan bepaalt de fusieleider welk bedrijf overleeft. Het overlevende bedrijf neemt het andere bedrijf over. Het bedrijfsgebouw van het overgenomen bedrijf wordt verwijderd van het spelbord en teruggeplaatst in de aandelenbak.

*Opmerking:* Als meer dan twee bedrijven fuseren door één tegel, kijk dan bij de sectie *Veelvoudige Fusies* voor meer details.

**Veilige bedrijven:** Een bedrijf dat uit 11 of meer tegels bestaat, wordt “veilig” beschouwd en kan niet meer worden overgenomen door een ander bedrijf gedurende de rest het spel. Een veilig bedrijf kan nog wel kleinere bedrijven overnemen, maar twee veilige bedrijven kunnen niet fuseren. Een tegel die twee veilige bedrijven zou samenvoegen is definitief onspeelbaar en kan later in de speelbeurt worden afgelegd en vervangen.

**Meerderheids en minderheids aandeelhouders bonussen:** Zodra een fusie plaatsvindt, moeten alle speler het precieze aantal aandelen in het overgenomen bedrijf dat ze bezitten bekend maken. De spelers met de meeste en de op-een-na meeste aandelen worden meerderheids en minderheids aandeelhouders genoemd. De bank betaalt ze de meerderheids en minderheids aandeelhouders bonussen uit, zoals hieronder wordt beschreven.

Als slechts één speler aandelen in een overgenomen bedrijf bezit, dan krijgt deze speler beide bonussen. Als er een gelijke stand is voor de meerderheids aandeelhouder, tel dan de meerderheids en minderheids bonussen bij elkaar op en verdeel ze gelijkmatig, eventueel naar

boven afgerond naar het dichtstbijzijnde betaalbare bedrag. (De minderheids aandeelhouder krijgt geen bonus.) Als er een gelijke stand is voor de minderheids aandeelhouder, verdeel dan de minderheids bonus onder deze spelers. Rond indien nodig de resulterende bonussen naar boven af naar het dichtstbijzijnde honderdtal.

Om het bonusbedrag te bepalen, zoek je de naam van het overgenomen bedrijf op op de informatiekaart. Kijk dan naar beneden naar het aantal tegels in het overgenomen bedrijf. Kijk dan opzij naar de meerderheids en minderheids bonusbedragen. Het bonusgeld komt uit de bank.

*Opmerking:* Aandeelhouders in het overlevende bedrijf krijgen geen bonussen, maar de waarde van hun aandelen zal waarschijnlijk omhoog gaan, omdat het bedrijf groter is geworden.

Nadat de bonussen zijn uitbetaald, moet elke aandeelhouder bepalen wat hij doet met de aandelen van het overgenomen bedrijf. Elke speler, *te beginnen bij de fusieleider* en dan kloksgewijs verder, kan deze aandelen houden, verkopen of inruilen.

**Houden:** Aandelen mogen worden gehouden in de verwachting dat een ander bedrijf met dezelfde naam later zal worden gesticht.

**Verkopen:** Aandelen mogen worden verkocht aan de aandelenmarkt tegen een prijs die bepaald wordt door het aantal tegels in het overgenomen bedrijf, vóór de fusie.

**Inruilen:** Aandelen mogen worden ingeruild. Voor elke twee aandelen van het overgenomen bedrijf, krijgt de speler één aandelen in het overlevende bedrijf. Natuurlijk is het aantal aandelen van het overlevende bedrijf beperkt en het is niet mogelijk aandelen te verkrijgen die er niet meer zijn.

*Opmerking:* Spelers mogen meerdere van de bovengenoemde mogelijkheden kiezen. Een speler kan bijvoorbeeld een aantal van de aandelen houden, een aantal verkopen en een aantal inruilen.

**Veelvoudige fusies:** Het is mogelijk dat één tegel een fusie van drie of vier bedrijven kan veroorzaken. Het grootste bedrijf overleeft en de kleinere worden overgenomen. De fusieleider bepaalt in het geval van een gelijke stand. De kleinere bedrijven worden één voor één afgehandeld, van groot naar klein. Meerderheids en minderheids aandeelhouders bonussen worden uitbetaald, zoals eerder beschreven en de aandelen van de overgenomen bedrijven worden gehouden, verkocht of ingeruild. Zoals gewoonlijk gaat de fusieleider als eerste.

## 2. Aandelen kopen

Nadat een tegel is geplaatst, mag de speler aandelen kopen in elk actief bedrijf. Dit is niet verplicht. Een speler kan besluiten niets te kopen of *maximaal drie* aandelen in een beurt. Een speler kan bijvoorbeeld één aandeel kopen in drie verschillende actieve bedrijven – of één in één bedrijf en twee in een ander – of drie aandelen in één bedrijf.

**Prijs per aandeel:** Deze wordt bepaald door eerst de naam te vinden van het bedrijf op de informatiekaart, naar beneden te kijken naar het aantal tegels in dat bedrijf en dan opzij te kijken naar de aandelenprijs. Geld wordt betaald aan de bank. Onthoud dat er slechts 25 aandelen zijn van elk bedrijf; dus als alle 25 aandelen zijn verkocht, dan kunnen er geen aandelen meer worden verkregen.

**Failliet gaan:** Agressief ten strijde gaan om de meerderheids aandeelhouder te worden in een bedrijf, kan riskant zijn. Investeer verstandig in kleine bedrijven die nabij grote bedrijven zijn. *Een speler die geen geld meer heeft, kan geen aandelen meer kopen.* Een speler zonder geld plaatst nog steeds een tegel in zijn/haar beurt, indien mogelijk, maar moet wachten totdat een bedrijf waarin hij/zij aandelen

heeft, wordt overgenomen om weer aan geld te komen. Onthoud dat een speler aandelen alleen kan verkopen, nadat het bedrijf is overgenomen en aan het eind van het spel. Leningen zijn niet toegestaan tussen spelers of bij de bank.

### **3. Een tegel trekken**

Een speler pakt een tegel uit de blinde voorraad om de tegel te vervangen die hij/zij heeft gespeeld. Doet wordt pas gedaan aan het einde van de beurt. Op dit moment kan de speler, als hij definitief onspeelbare tegels heeft (de tegels die twee veilige bedrijven fuseren), deze (zichtbaar) afleggen en vervangen door eenzelfde aantal tegels uit de blinde voorraad. Dit kan slechts eenmaal per beurt gedaan worden. Als nieuwe onspeelbare tegels worden getrokken, dan moet de speler wachten tot zijn/haar volgende beurt om deze af te leggen. *Tegels die een achtste bedrijf zouden stichten kunnen niet worden afgelegd.*

### **Einde van het spel**

Het spel eindigt als een speler gedurende zijn/haar beurt aangeeft dat òf alle bedrijven veilig zijn òf dat één bedrijf 41 of meer tegels op het spelbord heeft. Een speler hoeft niet aan te geven dat het spel is afgelopen, als het in zijn/haar voordeel is om door te spelen. Nadat de speler heeft aangekondigd dat het spel eindigt, mag de beurt nog worden afgemaakt.

Meerderheids en minderheids aandeelhouders bonussen worden uitbetaald voor alle actieve bedrijven en alle aandelen worden verkocht aan de bank tegen de huidige prijzen (zoals aangegeven op de informatiekaarten). Aandelen in een bedrijf dat niet op het bord is, zijn waardeloos. *De speler met het meeste geld wint !*

---

## Speciale regels voor twee spelers

Als het spel wordt gespeeld met twee spelers, dan volgt het spel alle regels, totdat een fusie plaatsvindt. Op dat moment wordt de aandelenmarkt ook als aandeelhouder gezien in het overgenomen bedrijf bij het bepalen van de meerderheids en minderheids aandeelhouders bonussen.

Een willekeurige tegel wordt getrokken uit de blinde voorraad om te bepalen hoeveel aandelen de aandelenmarkt bezit. Als bijvoorbeeld 9F wordt getrokken, dan bezit de aandelenmarkt 9 aandelen. Het maakt niet uit of het aantal aandelen (van de twee spelers plus de aandelenmarkt) boven de 25 uitgaat. Bonussen worden betaald aan de twee grootste aandeelhouders. Een bonus voor de aandelenmarkt blijft gewoon in de bank. Leg de getrokken tegel weer terug in de blinde voorraad en schud deze. Aan het eind van het spel strijdt de aandelenmarkt ook weer mee voor deze bonussen.

## Aandelenmarkt tips

- Je kunt beter geen grote bedragen investeren in het kopen van aandelen in een bedrijf dat zich aan de rand van het spelbord bevindt en ver weg van andere bedrijven. Je kunt beter investeren in bedrijven die waarschijnlijk gaan fuseren zodat je een meerderheids of minderheids aandeelhouders bonus kunt ontvangen.
- Varieer ! Het ontvangen van een meerderheids of minderheids aandeelhouders bonus is een perfecte manier om aan meer geld te komen. Let dus op de kleinere actieve bedrijven. Probeer de meeste of op-een-na meeste aandelen te bezitten in deze bedrijven.
- Tegen het eind van het spel kun je ook proberen om aandelen in de grotere bedrijven te vergaren, zodat je kunt meeprofiteren van de mogelijke bonussen. Als een kleiner bedrijf waarin je aandelen hebt, wordt overgenomen, is het soms verstandig om twee tegen één in te ruilen als je denkt dat je een kans hebt om de meerderheids aandeelhouders bonus te verkrijgen in het grote bedrijf.

We horen graag je vragen en opmerkingen over dit spel.

Schrijf naar:

Avalon Hill c/o Hasbro Games,  
Consumer Affairs Dept.,  
P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862  
Tel: 888-836-7025 (kosteloos).

Kijk ook op internet:

[www.avalonhill.com](http://www.avalonhill.com)  
[www.hasbro.com](http://www.hasbro.com)

\* Deze vertaling is niet geautoriseerd door Avalon Hill \*

Vertaald door Ronald Hoekstra

[www.spelmagazijn.nl](http://www.spelmagazijn.nl)

mei 2002