

D. PERSBERICHT LEZEN

Als een pion op een persberichtvakje terecht komt, dan opent de beursgoeroe het bijbehorende envelopje en bekijkt hij of het op het persberichtkaartje vermelde fonds overeenkomt met de pion. Zo niet, dan wordt de envelop weer gesloten op zijn plaats gelegd. Als de fondsen wel overeenkomen, dan haalt hij de persberichtkaart uit de envelop, leest de tekst op de achterzijde voor en voert deze ook direct uit. De wijzigingen die een voorgelezen persbericht teweegbrengt, worden doorgevoerd. Een voorgelezen persberichtkaart gaat terug in het envelopje en wordt weer op zijn plek naast het speelbord gelegd.

5. NIEUWE BEURSGOEROE

Zodra de zes opzetpionnen zijn verplaatst en steeds één van de bijbehorende handelingen a t/m d is verricht, is de spelronde ten einde. De speler die links van de beursgoeroe zit neemt diens taken over, en wordt de nieuwe beursgoeroe. De nieuwe spelronde begint weer met de mogelijkheid tot het kopen van persberichten (zie: *1. PERSBERICHT KOPEN*).

SPLITSING EN EMISSIE

Stijgt de koers van een fonds hoger dan 270 euro, dan volgt er een splitsing. Iedere speler die van dat fonds aandelen bezit, krijgt er twee keer die hoeveelheid bij. De spelers die in dat fonds een baissepositie hebben ingenomen, moeten deze direct inlossen tegen een koerswaarde van 300 euro, vermeerderd met de transactiekosten van 10 euro per aandeel. Hierbij gelden dezelfde regels als bij *C. BAISSEPOSITIES VERPLICHT INLOSSEN*.

Daalt de koers van een fonds lager dan 10 euro, dan volgt er een emissie. Iedere speler die over aandelen van dit fonds beschikt levert deze in, zonder dat hij daarvoor iets ontvangt. De baisseposities van dat fonds komen te vervallen, en hoeven dus niet meer te worden ingelost. Zowel na splitsing als na emissie wordt het betreffende koersfondsfiche op het koersbord verplaatst naar de koerswaarde 100.

EINDE EN WINNAAR VAN HET SPEL

Zodra een pion het finishvakje bereikt of passeert, wordt de handel onmiddellijk stilgelegd. De aandelen worden om beurten verkocht tegen de dan geldende koers, verminderd met de transactiekosten. Alle ingenomen baisseposities worden ingelost. Aan het einde van het spel treden geen koersfluctuaties meer op. De speler die na deze verschillende transacties over het meeste geld beschikt, is de winnaar van HET EURO AANDELENSPEL.

NOTA BENE

Meer informatie over dit spel en onze andere producten kunt u vinden op onze internetsite: www.aandelenspel.nl. Daar kunt u ook terecht met eventuele vragen en opmerkingen. Voor het gebruik van de logo's in dit spel kregen wij toestemming van AKZO-NOBEL, KONINKLIJKE AHOLD, KONINKLIJKE OLIE, PHILIPS, RANDSTAD HOLDING en UNILEVER.

ESP-Groningen
Postbus 7079
9701 JB GRONINGEN
www.aandelenspel.nl
www.schulting.com
www.esp-groningen.nl
e-mail: info@esp-groningen.nl

© Johan K. Schulting



www.aandelenspel.nl



Het Euro Aandelenspel

In dit spel, waarin gespeeld wordt met zes topfondsen, kunt u op een spannende, realistische en leerzame manier kennis maken met de aandelenhandel. Zowel zakelijk inzicht als geluk spelen een rol tijdens dit unieke spel, waarin de speler die aan het einde van het spel de meeste euro's heeft verdiend als winnaar uit de bus komt.

BELANGRIJKE AANDACHTSPUNTEN

Voorafgaand aan de spelregels, sommen we hier alvast een aantal belangrijke aandachtspunten op. Deze komen in de uitgebreide spelregels uiteraard uitvoeriger aan bod.

• Dit spel wordt gespeeld in spelronden waarbinnen in een vastgestelde volgorde achtereenvolgende spelonderdelen aan bod komen.

• Het verloop van spelonderdelen en de beurten binnen een spelronde wordt gecoördineerd door de beursgoeroe. Aan het einde van elke ronde komt er een nieuwe beursgoeroe aan de beurt.

• De zes opzetpionnen in het spel vertegenwoordigen zes fondsen, en representeren dus niet de verschillende spelers die deelnemen aan het spel. Zo is men bijvoorbeeld niet AKZO-NOBEL, maar moet men trachten aan de hand van deze opzetpion te voorzien hoe de koers van het aandeel AKZO-NOBEL zich gaat ontwikkelen. De opzetpionnen bepalen de ontwikkeling van de koersen die zij vertegenwoordigen in belangrijke mate; komt een pion op een vakje +10, dan stijgt de koerswaarde van het aandeel met 10 euro. Een vakje -10 brengt een koersdaling van 10 euro met zich mee. Daarnaast wordt de koers beïnvloed door persberichten, kanskaarten en de mate waarin in bepaalde aandelen wordt gehandeld.

• Spelers kunnen aandelen kopen en verkopen. Als de spelers een koersstijging verwachten en aandelen kopen, dan stijgt de koers van dit aandeel met 10 euro per 50 verhandelde aandelen. Als de spelers een koersdaling verwachten en aandelen verkopen, dan daalt deze met 10 euro per 50 verhandelde aandelen.

• Spelers kunnen net als op de echte beursvloer ook aandelen verkopen die ze niet in hun bezit hebben. Deze vorm van speculeren wordt handelen à la baisse genoemd.

• Als de waarde van een aandeel te hoog of te laag wordt om met behulp van het koersfondsfi­che op het koersbord te kunnen worden aangegeven, dan volgt er op welk moment van het spel dan ook respectievelijk splitsing of emissie.

• De ontwikkelingen op de beurs zijn onder meer afhankelijk van actuele gebeurtenissen en econo-

mische ontwikkelingen. In dit spel kunnen de spelers hiervan op de hoogte blijven door het kopen van persberichten.

• Op pagina 19 en 20 van de bijgeleverde beurskrant vindt u een uitleg van een aantal veel gebruikte beurstermen.

SPELINHOUD

• 1 speelbord met rondloop en koersbord

• 1 dobbelsteen

• 6 opzetpionnen

• 6 koersfonds­fiches

• 18 kanskaarten

• 18 enveloppen

• 18 persberichtkaarten

• aandelen

• speelgeld

• 1 beurskrant

SPELERS

HET EURO AANDELENSPEL is geschikt voor 2 t/m 8 spelers van 14 jaar en ouder.

DOEL VAN HET SPEL

Probeer door op slimme wijze aandelen te kopen en te verkopen zoveel mogelijk euro’s te verdienen voordat de handel wordt stilgelegd.

SPELVOORBEREIDING

Plaats het speelbord op een vlakke ondergrond. Leg de koersfonds­fiches in alfabetische volgorde op het koersbord, zodanig dat met de rode pijltjes voor elk fonds de koerswaarde van 100 euro wordt aangegeven. Stop in elk van de 18 enveloppen een persbe­richtkaart. Zorg ervoor dat het op de kaart vermelde paginanummer zichtbaar is zonder dat het kaartje daarvoor uit de envelop hoeft te worden gehaald. Sluit en schud de enveloppen, leg er twee terzijde en leg de overige 16 willekeurig naast de 16 persbericht­vakjes van de rondloop rondom het speelbord. Schud de kanskaarten en leg die op een gesloten stapel naast het speelbord. Sorte­er het speelgeld. Elke speler krijgt 5000 euro: 6 biljetten van 50 euro, 7 van 100, 4 van 500 en 2 biljetten van 1000 euro). De rest van het speelgeld en de aandelen van de verschillende

fondsen vormen de bank, die beheerd wordt door één van de spelers. Deze speler houdt gedurende het gehele spel op papier ook de baisseposities van de verschillende spelers bij.

BEGIN VAN HET SPEL

Alle spelers werpen de dobbelsteen. De speler met de hoogste worp is de eerste beursgoeroe. Hierna wisselt de beursgoeroe-beurt steeds in de richting van de wijzers van de klok naar de volgende speler. De eerste beursgoeroe werpt zesmaal de dobbelsteen, en be­paalt op die manier voor elk van de opzetpionnen de startpositie. Hierbij wordt de alfabetische volgorde van het koersbord aangehouden. De pionnen worden daarbij steeds vanaf het startvak in de richting van de wijzers van de klok evenveel vakjes verplaatst als de dobbelsteen aangeeft. Er mag meer dan één pion op hetzelfde vakje staan. De spelfunctie van de verschil­lende vakjes waarop de pionnen terecht­komen, wordt tijdens deze eerste voorbereidende ronde buiten be­schouwing gelaten. Met de beurt van de volgende beursgoeroe begint het spel tijdens de eerste spel­ronde pas echt.

EEN SPELRONDE

De beursgoeroe die aan de beurt is vervult gedurende een spelronde de functie van spelleider en ziet erop toe dat de spelregels worden nageleefd en dat de verschillende onderdelen van de ronde in de juiste volgorde de revue passeren. Bovendien controleert hij of alle spelers per onderdeel in de goede volgorde aan de beurt komen: eerst de speler links van hem, en dan in de richting van de wijzers van de klok de volgende spelers. De beursgoeroe is zelf steeds de laatste die aan de beurt komt. Een spelronde bestaat uit één of meer van de volgende acht onderdelen:

1. Persbericht kopen

2. Aandelen kopen en/of verkopen

3. Baisseposities innemen en/of inlossen

4. Dobbelen en verplaatsen van de pionnen

A. Koersen aanpassen

B. Kanskaart(en) uitvoeren

C. Baisseposities verplicht inlossen

D. Persbericht lezen

5. Nieuwe beursgoeroe

1. PERSBERICHT KOPEN

Zoals het voor succes op de echte beursvloer van belang is om op de hoogte te blijven van het econo­mische nieuws, is het ook in dit spel raadzaam het nieuws op de voet te volgen. Persberichten geven inzicht in de mogelijke koersontwikkelingen van één of meer fondsen. Om beurten mogen de spelers als ze dat willen één persbericht kopen. Een speler die dit wil betaalt 500 euro aan de bank, pakt een envelop naar keuze, schuift de persberichtkaart iets omhoog en bekijkt het nummer, zonder dat de andere spelers kunnen mee­lezen. Vervolgens legt hij de envelop gesloten weer terug, en leest voor zichzelf de betreffende pagina in de beurskrant, zodat hij met deze informatie in het vervolg van het spel zijn voor­deel kan doen. Het is raadzaam persberichten te kopen die horen bij een vakje dat binnen niet al te lange tijd door één of meer van de zes opzetpionnen bereikt zou kunnen worden. Hetzelfde persbericht mag door meerdere spelers worden gekocht.

2. AANDELEN KOPEN EN/OF VERKOPEN

Om beurten mogen de spelers aandelen kopen (als zij een koersstijging verwachten) en/of verkopen (als zij een koersdaling verwachten) tegen de op dat moment geldende koers. Aandelen worden ver­handeld in veelvouden van vijf. De transactiekosten bedragen zowel bij koop als bij verkoop 10 euro per aandeel; bij aankoop is de prijs van een aandeel dus 10 euro hoger, bij verkoop 10 euro lager dan de koers aangeeft. Als een speler bijvoorbeeld 50 aandelen AKZO-NOBEL wil kopen bij een koers van 120 euro, dan betaalt hij 50 x 130 = 6500 euro aan de bank. Als een speler bijvoorbeeld 125 aandelen RANDSTAD HOLDING wil verkopen bij een koers van 120 euro, dan ontvangt hij 125 x 110 = 13.750 euro van de bank. De aankoop en de verkoop van aandelen zijn van invloed op de koers: per 50 aandelen die worden gekocht stijgt de koers 10 euro, met een maximum van 50 euro per ronde; per 50 aandelen die worden verkocht daalt de koers 10 euro, eveneens met een maximum van 50 euro. De beursgoeroe verplaatst de koersfonds­fiches op het koersbord. In bovenstaande voorbeelden stijgt de koerswaarde van het aandeel AKZO-NOBEL 10 euro en daalt de koerswaarde van

het aandeel RANDSTAD HOLDING 20 euro (125 aan­delen, dat is tweemaal 50 aandelen met een rest van 25). Als de waarde te hoog of te laag is om op het koersbord te kunnen worden aangegeven, lees dan verder bij *SPLITSING EN EMISSIE*.

3. BAISSPOSITIES INNEMEN EN/OF INLOSSEN

Als spelers een koersdaling voorzien, dan kunnen zij als ze dat willen een baissepositie innemen. Dit houdt in dat zij aandelen verkopen die ze niet zelf bezitten. Per aandeel waarin de speler baisse gaat, moet hij op het moment van de transactie bij wijze van garantie over 100 euro beschikken. De transactie vindt plaats tegen de op dat moment geldende koers, en wordt door de speler die de bank beheert ge­noteerd: de naam van de speler, het fonds en het aantal aandelen. Het innemen van baisseposities is niet van invloed op de koers. Een speler kan bijvoor­beeld baisse gaan in 10 aandelen KONINKLIJKE OLIE bij een koers van 100 euro. Dit kan alleen als de speler over 10 x 100 = 1000 euro beschikt. Hij ontvangt in dat geval van de bank 100 (= koerswaarde) - 10 (= trans­actiekosten) = 90 euro per aandeel, dus 900 euro voor 10 aandelen. Een speler die zijn baisseposities wil inlossen koopt de aandelen die hij beloofd heeft te leveren zonder ze zelf in zijn bezit te krijgen, bij voorkeur tegen een lager tarief dan waarvoor hij ze verkocht heeft. Als de speler uit bovengenoemd voorbeeld bij een koers van 60 de tijd rijp acht om te leveren, dan betaalt hij aan de bank 60 (= koers­waarde) + 10 (= transactiekosten) = 70 euro per aandeel, dus 700 euro voor 10 aandelen. Hierbij stijgt de koerswaarde van het fonds zoals uitgelegd bij *2. AANDELEN KOPEN EN/OF VERKOPEN*. Het kan gebeuren dat baisseposities verplicht moeten worden ingelost (zie: *C. BAISSPOSITIES VER­PLICHT INLOSSEN*).

4. DOBBELEN EN VERPLAATSEN VAN DE PIONNEN

De beursgoeroe werpt zesmaal de dobbelsteen en verplaatst overeenkomstig de worpen de zes pion­nen. Hij houdt hierbij dezelfde volgorde aan als die op het koersbord. Als hij dat wil, mag hij naar eigen inzicht één van de zes worpen met een punt ver­meerderen of verminderen. Op deze wijze kan hij

de loop van één van de zes pionnen enigszins bein­vloeden. Omdat de spelers om de beurt beursgoeroe zijn, kunnen zij ook om beurten profiteren van dit voor­recht. Afhankelijk van het vakje waarop de pionnen terecht­komen, wordt voor elke pion direct na de worp steeds één van de onderdelen a t/m d afgewerkt.

A. KOERSEN AANPASSEN

Als een pion op een vakje +10 of -10 terecht­komt, wordt het betreffende koersfondsfi­che op het koers­bord overeenkomstig verplaatst. Als de waarde te hoog of te laag is om op het koersbord te kunnen worden aangegeven, lees dan verder bij *SPLITSING EN EMISSIE*.

B. KANSKAART(EN) UITVOEREN

Als een pion op een kansvakje terecht­komt, pakt de beursgoeroe de bovenste kanskaart van de stapel, leest hem voor en voert hem uit. Eventuele dividendbedragen worden gebaseerd op de op dat moment geldende koerswaarde van het betreffende fonds. Deze percentages worden indien nodig naar boven afgerond.

C. BAISSPOSITIES VERPLICHT INLOSSEN

Als een pion op een baissevakje terecht­komt, moeten alle spelers die op dat fonds een baissepositie hebben ingenomen deze baissepositie inlossen. Zij betalen aan de bank het genoteerde aantal aandelen tegen de op dat moment geldende koers, vermeerderd met de transactiekosten van 10 euro per aandeel. De beursgoeroe ziet erop toe dat wanneer baisseposities worden ingelost, ook de koerswaarde van het betreffende fonds wordt aan­gepast. Beschikt een speler niet over voldoende geld om aan zijn verplichtingen te voldoen, dan mag hij aandelen die hij bezit verkopen tegen de dan geldende koers. Hij betaalt dan wel dubbele transactiekosten, te weten 20 euro per aandeel. Als een speler ook daarna niet aan zijn verplichtingen kan voldoen, dan is hij failliet en mag hij niet meer deelnemen aan het spel. Aan het einde van het spel moeten alle baisseposities verplicht worden ingelost. In dat geval treden geen koers­fluctuaties meer op.