

MANAGER

Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel in de vorm van aandelen, machines en contant geld het grootste kapitaal heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord 'de aandelenbeurs'
- ⇒ 6 koersstenen
- ⇒ 6 spelbordjes 'machinepark'
- ⇒ 6 cash-o-meters
- ⇒ 60 blauwe machines
- ⇒ 168 aandelen in 6 soorten : telkens 22 x '1 aandeel' en 6 x '5 aandelen'
- ⇒ 1 pakje speelgeld

Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler kiest zich een kleur en ontvangt de daarbijhorende koerssteen
- ⇒ Elke speler ontvangt 1 cash-o-meter, 1 machinepark en 4 enkele aandelen
- ⇒ De spelers ontvangen bij aanvang van het spel geen geld.
- ⇒ Het spelbord 'de aandelenbeurs' wordt midden op tafel gelegd. In de beurs beschikt elke speler over één kolom waarbinnen zijn koerssteen bewogen wordt
- ⇒ De spelers zetten hun koerssteen op het speciaal gekleurde middelste waardeveld (1.000) op de beurs.
- ⇒ Eén speler wordt uitgeroepen tot bankier en bekommert zich om het geld, de machines en de aandelen.

Spelverloop

- ⇒ **Overzicht** : Alle spelers zijn steeds gelijktijdig actief op de beurs en proberen een bepaald fictief produkt te verkopen. De prijs ervan wordt door de managers - rekening houdend met de geldende loonkosten - aan de hand van de cash-o-meter vastgelegd. Ligt de verkoopprijs binnen een vastgesteld prijsbereik, dan ontvangt de speler onmiddellijk de opbrengst van de verkoop. Met het beschikbare kapitaal kan gespeculeerd worden op de beurs of kunnen nieuwe machines aangekocht worden om de loonkosten te verlagen. Zodra een speler over 10 machines beschikt, eindigt het spel.
- ⇒ Het spel verloopt over meerdere ronden die elk opgedeeld zijn in 4 fasen :
 - * **Prijsbepaling** : Elke speler stelt in het geheim een prijs in aan dewelke hij zijn (fictieve) produkt te koop wil aanbieden. Omdat alle bedrijven dezelfde waarde hebben, heerst er een zware concurrentiestrijd. Bij de bepaling van de verkoopprijs dienen de spelers rekening te houden met de loonkosten. De prijzen variëren in stappen van 100 DM. De laagste prijs is 100 DM, de hoogste 20.000 DM. Zodra alle spelers hun verkoopprijs ingesteld hebben op hun cash-o-meter worden deze omgedraaid en beginnend met de laagste ingestelde prijs naast elkaar gelegd.
 - * **Verkoop** : Tijdens deze fase wordt bepaald welke speler zijn produkten aan de beurs mag verkopen. De speler met de laagst ingestelde prijs verkoopt altijd. De speler met de op één na laagste prijs verkoopt alleen als zijn prijs niet meer dan 1.000 DM hoger is dan de laagst ingestelde prijs. Deze regel geldt ook voor de andere spelers : een speler mag verkopen op voorwaarde dat zijn prijs niet meer dan 1.000 DM hoger is dan de voor hem lagerbiedende. Is het verschil tussen twee spelers één maal groter dan 1.000 DM, dan ontvangen alle spelers na deze overschrijding geen inkomsten meer. Alle spelers die hun goederen mochten verkopen, ontvangen de verkoopprijs van de bank. Tegelijkertijd worden echter ook de **lonen** uitbetaald. De grootte van de loonkost is afhankelijk van het machinepark van een speler. Als een speler geen machines bezit, bedraagt de loonkost 5.000 DM. Per machine in het machinepark daalt de kost met 500 DM. Spelers die geen goederen mochten verkopen, moeten ook geen loon betalen. In de harde concurrentiestrijd is het toegestaan om de verkoopprijs lager te maken dan de loonkosten die er aan verbonden zijn. In dit geval ontvangt de speler natuurlijk geen geld, maar moet hij het verschil aan de bank betalen. Als een speler over minder geld beschikt dan hij aan de bank moet betalen, dan moet hij aandelen verkopen. In dit geval moet de speler eerst fase 3 (nieuwe koers) afwachten vooraleer hij aandelen verkoopt.

- * **Koerswijziging** : De koerswijzigingen van de aandelen worden bepaald door de in deze ronde ingestelde verkoopprijzen. De koers van de goedkoopst aangeboden goederen, blijft onveranderd. De koers van de op één na goedkoopste goederen stijgt met één trapje ; de koers van de op twee na goedkoopste goederen stijgt met twee trapjes ; de koers van de op drie na goedkoopste goederen stijgt met drie trapjes. De koers van aandelen kan tijdens één beurt nooit meer dan 3 trapjes stijgen. De koers van aandelen die tijdens een ronde niet verkocht werden - m.a.w. het prijsverschil met het vorige bod bedroeg meer dan 1.000 DM - dalen met één trapje. Deze daling kan nooit groter zijn dan 1 trapje. Ontvingen meerdere spelers dezelfde prijs voor hun goederen, dan wordt hun prijs bij de berekening van de koers als één prijs behandeld.
- * **Machines en aandelen** : Tijdens deze fase kunnen spelers machines en aandelen kopen of verkopen. De speler die de laagste verkoopprijs vroeg, begint als eerste. Bij een gelijkstand begint de speler met de meeste machines. Mocht ook hierin een patsituatie opduiken, dan begint de oudste speler. De andere spelers volgen in uurwijzerzin tot alle spelers één maal aan de beurt waren. Een speler mag zo veel machines aan- of verkopen als hij zelf wil. De waarde van een machine bedraagt - onafhankelijk van aan- of verkoop - steeds 5.000 DM. Als een speler een machine aankoopt, dan zet hij dit op een vrij veld met de hoogste loonkost op zijn machinepark. Hierdoor dalen de loonkosten met 500 DM bij aankoop en stijgen ze met 500 DM bij verkoop van een machine. Wil een speler aandelen kopen of verkopen, dan geldt steeds de actuele waarde van de aandelen op 'de aandelenbeurs'. Een speler mag tijdens zijn beurt in willekeurige volgorde aandelen en/of machines aankopen en/of verkopen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler zijn tiende machine aankoopt. De speler die in totaal over het grootste kapitaal beschikt, wint het spel. Hierbij wordt er rekening gehouden met contant geld, machines (per stuk 5.000 DM waard) en aandelen (waarde afhankelijk van de koers op 'de aandelenbeurs').

Schematisch verloop van het spel

Het spel verloopt meerdere ronden die elk onderverdeeld zijn in 4 fasen :

- ⇒ **Prijsbepaling** : Gelijktijdig tussen 100 en 20.000 DM inzetten en inzet tonen.
- ⇒ **Verkoop** : Inkomsten - verminderd met loonkosten - innen. De laagste geprijsde goederen worden steeds verkocht, de andere goederen alleen als het prijsverschil niet groter is dan 1.000 DM. Diegene die niets verkoopt, moet ook geen loon betalen.
- ⇒ **Koers** : Aandelenkoers verandert afhankelijk van de verkoopprijs. De koers van de goedkoopste aandelen blijft steeds gelijk. De volgende - iets hogere - verkoopprijs levert een stijging met 1 trapje op ; de volgende 2 trapjes, tot maximaal 3 trapjes. De koers van niet-verkochte goederen daalt met 1 trapje.
- ⇒ **Machines en aandelen** : De speler met de laagste vraagprijs begint deze fase, de andere spelers volgen in uurwijzerzin. Machines (vaste prijs 5.000 DM) en aandelen (prijs afhankelijk van huidige koers) kunnen willekeurig gekocht en/of verkocht worden.

Einde van het spel : Zodra een speler 10 machines heeft, stopt het spel. De speler met het grootste kapitaal wint. Het kapitaal is afhankelijk van het contante geld, de machines (5.000 DM per stuk) en de aandelen (waarde afhankelijk van de koers).

M A N A G E R		
Hexagames	Pfeifer & Co	1991
3 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	60 min.