

Hab & Gut
Winning Moves, 2008
Carlo A. Rossi
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Spelmateriaal

- ➡ 1 speelbord
- ➡ 6 koersstenen
- ➡ 5 schenkingsborden
- ➡ 5 kaartenhouders
- ➡ 1 startspelerhoed
- ➡ 54 koerskaarten
per goederenkleur telkens de waardes:
2x +2, 2x +4, 2x +6, -6, -4, -2
- ➡ 60 aandelen
telkens 10 aandelen per deelnemende 6 goederen
- ➡ geld in de waardes 5, 10, 20, 50, 100, 200 en 500

Spelvoorbereiding

1 Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. De **koersstenen** tonen in de loop van het spel de actuele actievoers van de goederen en worden bij het begin van het spel op de **koerswaarde 40** geplaatst. Er zijn de volgende goederen: **steenkool** (zwart), **tarwe** (geel), **koffie** (rood), **rubber** (lichtbruin), **thee** (groen) en **zout** (wit).

2 Er worden zoveel **kaartenhouders** gebruikt als er deelnemers aan het spel zijn. De kaartenhouders worden zo op de tafel gezet dat er telkens één kaartenhouder tussen twee spelers staat. Iedere speler heeft dus een kaartenhouder aan zijn linkerzijde en één aan zijn rechterzijde.

voorbeeld voor
4 spelers



7 De jongste speler is de **startspeler** en ontvangt de **startspelerhoed**.

5 De **60 aandelen** worden gesorteerd naar waarde en in 6 open stapels naast het speelbord gelegd.

6 Het **geld** wordt gesorteerd naar waarde en naast het speelbord gelegd. De oudste speler beheert de bank en verdeelt aan **iedere speler** geld in de waarde van **300**.

3 De **54 koerskaarten** worden zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt verdekt 8 kaarten en steekt die in de kaartenhouder links van hem. Iedere speler kan aldus de kaarten in twee kaartenhouders inzien, telkens rechts en links van hem. Het is aan te raden om de kaarten te sorteren naar kleur en waarde. De resterende koerskaarten worden in de eerste periode niet gebruikt en terzijde gelegd.



4 Iedere speler ontvangt één **schenkingsbord** en legt dat open voor zich neer. Hier plaatsen de spelers in de loop van het spel hun geschonken aandelen op de aandelenvelden (vier kleine velden) en bewaren het geld uit de verkoop van de geschonken aandelen van het einde van de eerste etappe tot aan het einde van het spel op het geldveld (een afzonderlijk groot veld).

Hab & Gut

Rijk is goed. Rijk en gerenommeerd is beter !

Doelbewust proberen de opkomende industriebaronnen, in de tijd van de grote economische opbloei, door het bekwaam en verstandig handelen met de aandelen van de belangrijkste grondstoffen hun winsten te vergroten om op die manier have en goed te vermeerderen.

Maar ook zij kunnen de ontwikkeling van de aandelenkoersen niet lang genoeg op voorhand voorzien of beïnvloeden, want deze aandelenkoersen worden bepaald door alle spelers samen en toch ook door ieder voor zich. Elke speler kent immers maar een deel van de actuele koersinformatie en moet de rest compenseren en trachten te achterhalen met tactiek en intuïtie.

In elk geval is het bijeenschrappen van geld alleen niet voldoende, de spelers moeten ook uitblinken in liefdadigheid om op die manier aanzien te verkrijgen en zo het spel te kunnen winnen. Want diegene die geen hart heeft en te weinig van zijn rijkdom schenkt aan goede doelen, zal het spel moeten verlaten, hoeveel geld hij ook heeft vergaard.

Doel van het spel

De speler wint die aan het einde van het spel het meeste geld heeft vergaard, vooropgesteld dat hij niet te weinig aan liefdadigheid heeft gedaan, want anders heeft hij het spel al moeten verlaten vooraleer de winnaar werd vastgesteld.

Spelverloop

Het spel is opgedeeld in **2 periodes**. In iedere periode worden **4 etappes** gespeeld met telkens **2 rondes**, waarbij in de eerste ronde gekocht of verkocht wordt en in de tweede ronde de aandelenkoersen op het speelbord met de koerskaarten worden gewijzigd.

De startspeler begint het spel met **de eerste ronde** van de eerste etappe door **tot maximaal 3 aandelen** te kopen of te passen.

Dan volgt de volgende speler die op zijn beurt koopt of past ... enzovoort.

Als alle spelers hebben gekocht of gepast, volgt **de tweede ronde** van de eerste etappe: de startspeler kiest uit de beide kaartenhouders, die hij kan inzien, telkens één kaart en **wijzigt de aandelenkoers** navenant. Daarna volgen de andere spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, met dezelfde actie. Daarna begint de tweede etappe.

Koop/verkoop van aandelen

Te beginnen bij de startspeler mag iedere speler om de beurt, met de wijzers van de klok mee, aandelen kopen of verkopen. Geen enkele speler mag in één ronde tegelijkertijd aandelen kopen en verkopen !

Kopen en verkopen zijn geen verplichte acties, er mag ook worden gepast.

KOOP

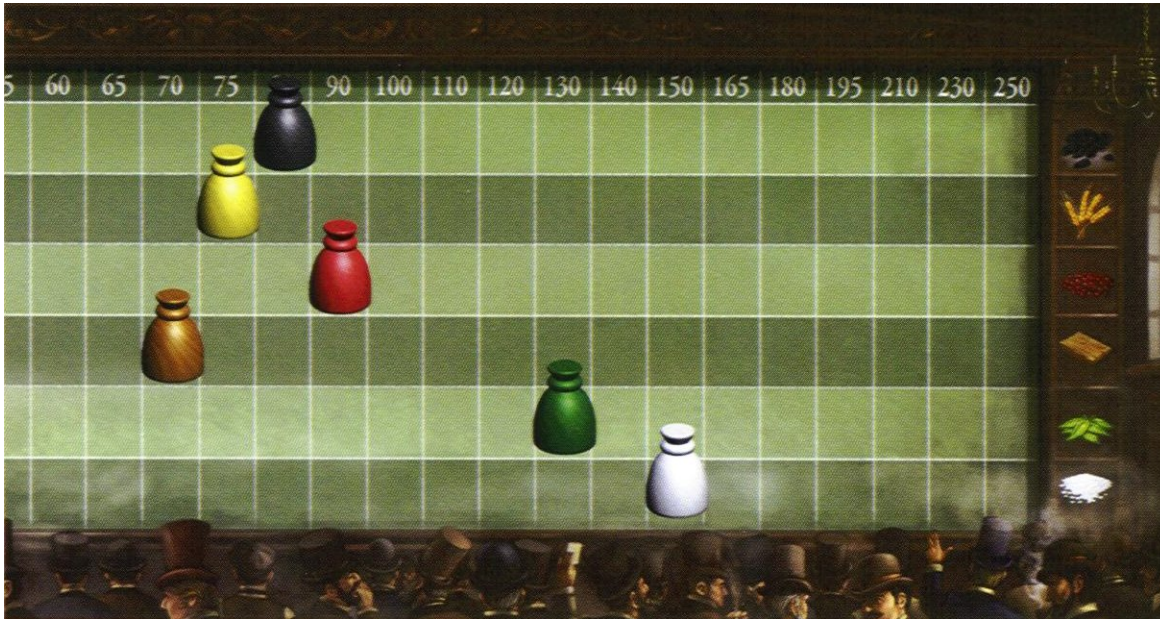
Iedere speler mag per ronde **tot 3 aandelen naar keuze** kopen.

Hij betaalt het geld overeenkomstig met de actuele aandelenkoersen aan de bank en neemt de desbetreffende aandelen van de stapel naast het speelbord. De aandelen worden verdekt naast zijn schenkingsbord gelegd, de speler mag ze te allen tijde bekijken. Aandelen waarvan de **koerssteen op 0** staat, **mogen niet worden gekocht**.



VERKOOP

Per ronde mag een speler **tot maximaal 3 eigen aandelen** naar keuze verkopen. Hij legt de aandelen terug op de desbetreffende stapel naast het speelbord. Dan ontvangt hij van de bank geld overeenkomstig de actuele aandelenkoersen.



Voorbeeld

Speler A is aan de beurt en koopt 1 aandeel 'steenkool' aan de koers van 80 en 2 aandelen 'rubber' aan de koers van 70. Hij betaalt $80 + 70 + 70 = 220$ aan de bank.

Daarna is speler B aan de beurt. Hij verkoopt twee van zijn aandelen. Hij verkoopt 1 aandeel 'zout' aan de koers van 150 en 1 aandeel 'thee' aan de koers van 130. Hij ontvangt $150 + 130 = 280$ van de bank.

Speler C beslist om noch te kopen, noch te verkopen.

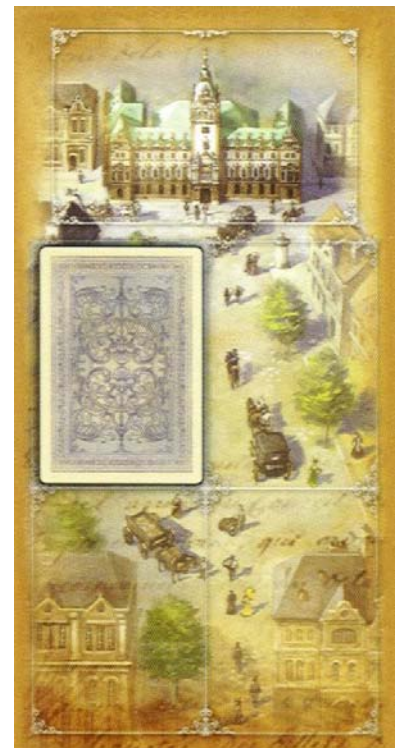
Schenken

Iedere speler mag per etappe, extra bij het kopen of het verkopen van aandelen, **één aandeel voor liefdadige doeleinden schenken**. Hiervoor legt hij één van zijn aandelen verdekt op een vrij aandelenveld van zijn schenkingsbord. Op het schenkingsbord zijn er 4 velden omdat een speler per periode 4 aandelen kan schenken.

Aandelen die op deze velden werden afgelegd, kan de speler pas aan het einde van de periode verkopen. De winst wordt op het grote veld van zijn schenkingsbord gelegd en aan het einde van het spel niet bij het vermogen van de speler opgeteld. Met de opbrengst van de schenking wordt alleen bepaald welke speler aan het einde van het spel dit spel moet verlaten.

Voorbeeld

Speler A legt één aandeel 'rubber' als schenking onmiddellijk na de aankoop op zijn schenkingsbord. Speler B heeft daar al drie kaarten liggen en beslist om geen verdere schenkingen meer te doen. Speler C heeft weliswaar noch gekocht of verkocht, maar schenkt toch één van zijn aandelen die hij voorheen heeft gekocht omdat hij toch niet te fel wil achterblijven bij de geschonken aandelen van zijn medespelers.



Wijziging van de aandelenkoersen

Als alle spelers hun koop/verkoop-actie hebben beëindigd en hiermee de eerste ronde van de etappe hebben afgesloten, worden in de tweede ronde de aandelenkoersen veranderd. De actuele startspeler begint, de andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, neemt één kaart van de kaartenhouder rechts van hem en één kaart van de kaartenhouder links van hem. **Het is niet toegelaten de beide kaarten te nemen van dezelfde kaartenhouder !**

De beide kaarten legt hij één voor één open naast elkaar. Bij iedere kaart wordt onmiddellijk de overeenstemmende koerssteen op het speelbord met het getal, dat op de kaart is aangegeven, verschoven. Daarna worden deze kaarten terzijde gelegd en vormen het begin van de aflegstapel.



Voorbeeld

Zo wordt bijvoorbeeld de koerssteen 4 koersvelden naar rechts verschoven bij de kaart '+4' (de koers stijgt) en 2 koersvelden naar links verschoven bij de kaart '-2' (de koers daalt).

Eén van de beide kaarten wordt hierbij maar voor de halve waarde werkzaam !

Welke kaart dit is, mag de speler vrij kiezen. Hij legt de kaart af en beweegt de koerssteen maar voor de helft van de aangegeven waarde.

Dus maar twee velden naar rechts bij de kaart '+4' en maar één veld naar links bij de kaart '-2'.

Als een koerssteen, op grond van een gespeelde koerskaart, over de speelrand zou moeten verplaatst, blijft de koerssteen toch staan op het laatste veld van de schaalverdeling (0 of 250).

Als een speler op deze wijze twee koerskaarten op de aflegstapel heeft gelegd, is de volgende speler aan de beurt. Hij kiest eveneens twee koerskaarten en wijzigt de aandelenkoersen zoals hierboven is beschreven.

Als alle spelers met de koerswijzigingen aan de beurt zijn geweest, wordt de startspelerhoed aan de linkerbuurman gegeven en de volgende etappe begint.

Elke etappe heeft hetzelfde verloop.

Voorbeeld

Speler A bezit meerdere aandelen 'rubber' en wil daarom zeer graag de aandelenkoers doen stijgen. Hij heeft opgemerkt dat de andere spelers meerdere aandelen van 'zout' hebben, zodat het voor hem beter zou zijn om te verhinderen dat deze koers zou stijgen.

Speler A kiest de kaart 'rubber +4' uit de rechterkaartenhouder, legt die op de aflegstapel en beweegt de koerssteen van rubber 4 velden naar rechts (de koers stijgt). Daarna legt speler A de kaart 'zout +6' van de linkerkaartenhouder en halveert de waarde van deze kaart. Hij legt deze kaart op de aflegstapel en beweegt de koerssteen van zout 3 velden (de helft van 6) naar rechts (de koers stijgt). Hij heeft dus weliswaar wel de koers van de zoutaandelen doen stijgen maar door de waarde te halveren heeft hij er toch voor gezorgd dat de aandelenkoers niet met 6 is gestegen.



Einde van de eerste periode en begin van de tweede

Aan het einde van de vierde etappe, als alle kaarten uit de kaartenhouders zijn gespeeld, eindigt de eerste periode. Alle spelers leggen de aandelen van hun schenkingsbord bloot en verkopen die aandelen aan de bank. De aandelen worden op de desbetreffende stapels naast het speelbord teruggelegd. De spelers ontvangen hiervoor geld in overeenstemming met de actuele koerswaarde en leggen dit geld open op het grote veld van hun schenkingsbord. Het geld blijft daar liggen tot aan het einde van het spel en mag absoluut niet voor de aankoop van aandelen worden ingezet.

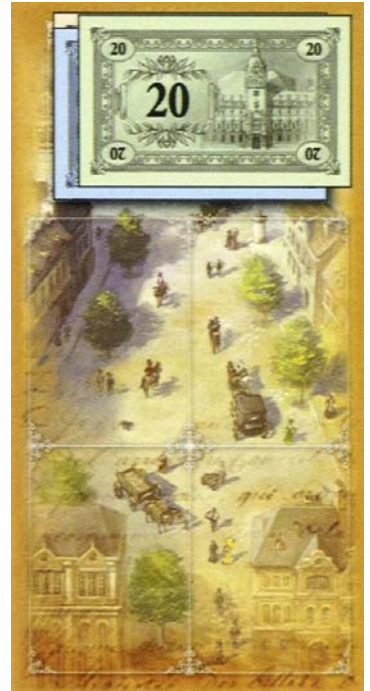
Alle spelers mogen te allen tijde controleren hoeveel geld er op de geldvelden van de andere spelers ligt om zo de noodzakelijke hoogte van de eigen schenking te kunnen inschatten.

Alle koerskaarten (ook die van de aflegstapel) worden opnieuw verdekt zeer grondig gemixt. Iedere speler neemt 8 kaarten en plaatst die, zoals is beschreven bij de spelvoorbereiding, in de kaartenhouder links van hem.

De resterende koerskaarten gaan opnieuw uit het spel.

Alle koersstenen blijven op hun actuele waarde staan. De aangekochte aandelen en het geld blijven bij de spelers.

Dan begint de tweede periode. Hij bevat eveneens vier etappes en verloopt zoals de eerste periode.



Einde van het spel

Het spel eindigt na de tweede periode. Alle spelers verkopen hun geschonken aandelen van de tweede periode en leggen de opbrengst op het geldveld van hun schenkingsbord.

De speler die nu het minste geld op het schenkingsbord heeft liggen, moet helaas het spel verlaten en kan het spel niet winnen. Als er meerdere spelers zijn die het minste geld op het geldveld hebben, moeten zij allen het spel verlaten.

Daarna verkopen alle overige spelers nog hun aandelen (ook als ze er meer dan 3 bezitten) en ontvangen het passende geld. De speler die nu het meeste geld bezit, wint het spel.



18 april 2009