



\$chwarz€r Fr€itag
Kosmos, 2010
Friedemann FRIESE
2 - 5 spelers vanaf 12 jaat
± 60 minuten

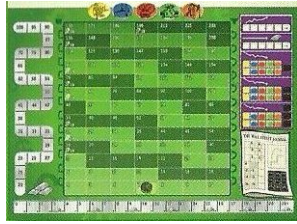


Hallo,

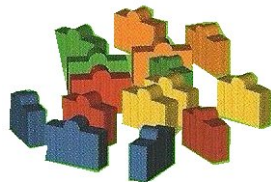
Ik ben Friedemann en wil jullie graag een beetje over zwarte vrijdag vertellen. In dit spel gaat het erom het meeste goud en zilver te bezitten. Aangezien niemand aan het begin geld bezit, moeten alle spelers door het verstandig aankopen en verkopen van aandelen genoeg geld verdienen om het begeerde metaal te kunnen aanschaffen. Uiteraard helpt de staat de noodlijdende ondernemingen en geeft subsidies.

Diegene die het marktgebeuren en de beurskoersen het best kan manipuleren en op het juiste moment, vóór de beurscrash, zijn aandelen kan verkopen, heeft de meeste kansen op succes.

Spelmateriaal



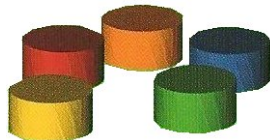
1 speelbord



125 aandelenkoffers
(telkens 25 in de kleuren groen,
oranje, rood, blauw en geel)



15 zwarte aandelenkoffers



5 beurskoersmarkers
(telkens 1 in de kleuren groen,
oranje, rood, blauw en geel)



2 zilvermarkers (grijs)



**20 zilverstaven en
20 goudstaven**



5 zichtschermen



5 niveaukaarten



1 rentemarker



8 kaarten 'speciale actie'



1 stoffen buidel



speelgeld



subsidiekaarten



*Hier wordt het spel uitgelegd voor 3 en 4 spelers.
Voor het spel met 2 of 5 spelers zijn er twee minuscule
wijzingen die op pagina 10 worden toegelicht.*

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Op het speelbord worden de 5 beurskoersmarkers op het gekenmerkte veld met de 7 geplaatst. Eén zilvermarker wordt op de zilverkoerstabel op het veld met de 0 gezet.

De verkooptabellen worden gevuld met telkens 2 aandelenkoffers in de desbetreffende kleuren en het vak ernaast met het aantal zwarte aandelenkoffers wordt eveneens gevuld. De resterende 9 zwarte koffers komen op het veld met de tabel van de prijswijziging.

De 5 niveaukaarten worden opklimmend gesorteerd (te beginnen met 'start') en als open stapel op het desbetreffende veld klaargelegd.

Het speelgeld wordt gesorteerd en naast het speelbord klaargelegd, ook de subsidiekaarten worden klaargelegd. Naast het speelbord worden telkens 4 aandelenkoffers in de 5 kleuren als markt klaargelegd. Van de resterende koffers komen er in iedere kleur 10 meer dan het aantal spelers in de stoffen buidel.

Iedere speler ontvangt een zichtscherf en trekt 5 aandelenkoffers uit de buidel. Deze worden achter het zichtscherf neergelegd.

Een startspeler wordt bepaald. Hij trekt nogmaals 20 aandelenkoffers uit de buidel en legt deze in de markt. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, ontvangt iedere speler, met uitzondering van de startspeler, de desbetreffende kaart met de speciale actie.

De rentemarker wordt in de buidel gestopt.

In het eerste partijtje om het spel te leren kennen, kan men de speciale acties uit het spel laten. Dan heeft de startspeler een minuscule voordeel dat echter in een eerste partijtje nauwelijks tot uiting zal komen. Ervaren spelers kunnen de speciale acties dan in een volgend partijtje invoegen.



Voorbeeld

Om te beginnen worden per kleur 4 koffers als markt naast het speelbord gelegd. Bij 4 spelers worden dan telkens 14 aandelenkoffers per kleur uit de voorraad in de buidel gestopt. Daarna trekken de spelers om de beurt telkens 5 koffers uit de buidel en plaatsen die achter hun zichtscherm. Om af te sluiten trekt de startspeler 20 extra koffers uit de buidel en verdeelt die over de markt, bijkomend bij de 20 aandelenkoffers die al in de markt lagen.



De niveaukaart geeft 3 waardes aan:

- Bovenaan de **subsidielimiet** (hier 8), dit betekent zoveel subsidies mag een speler in totaal bezitten.
- De **kooplimiet** (hier 5), die aangeeft hoeveel aandelen een speler met een actie mag kopen of verkopen en hoeveel zilverstaven hij met de desbetreffende actie mag kopen.
- Onderaan staat het aantal koffers (hier 11) dat bij een **prijswijziging** uit de buidel wordt getrokken.



Spelverloop

De speler die aan de beurt is, kiest precies één van de volgende vier acties:

1. **Aankoop van aandelen**
2. **Verkoop van aandelen**
3. **Aankoop van zilver**
4. **Passen**

Als extra mag hij **subsidies aanvragen** en/of zijn **speciale actie uitvoeren**.

Daarna komt de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Als er na een actie op een tabel precies vijf kleurrijke aandelenkoffers staan, wordt onmiddellijk een prijswijziging uitgelokt. De zwarte koffer(s) van de verkooptabellen tellen in elk geval niet mee !

1. Aankoop van aandelen

Aandelen worden gekocht tegen de actuele beurskoers van de markt. Aan het begin van het spel mag slechts één afzonderlijk aandeel worden gekocht. Dit zal in de loop van het spel door de wijziging van de kooplimiet op de niveaukaarten wel veranderen.

De speler betaalt de actuele koerswaarde en neemt wat kleur betreft de overeenstemmende aandelenkoffer van de markt. Daarna plaatst hij een volgende aandelenkoffer van deze kleur van de markt op de kooptabel. Als er van deze kleur geen volgende koffer beschikbaar is, neemt hij een andere koffer van een kleur naar keuze en plaatst die op de kooptabel.

Koopt een speler tijdens zijn speelbeurt meerdere aandelen van verschillende kleuren, mag hij zelf bepalen welke van de betrokken kleuren hij op de kooptabel plaatst. In elk geval moet hij, wanneer dit mogelijk is, een betrokken kleur inzetten.

Principieel kan men zeggen: alle koffers die op een tabel worden geplaatst, hebben een positief effect. De koffers op een tabel laten de koers later stijgen. Daarom werkt elke aankoop van een aandeel indirect of op langere termijn positief op de waarde van deze aandelensoort.



2. Verkoop van aandelen

Aandelen worden tegen de actuele koers van de eigen voorraad naar de markt verkocht. De speler neemt de aandelenkoffer uit zijn voorraad en legt die in de markt. Hij ontvangt hiervoor de actuele koerswaarde. Daarna zet hij de desbetreffende koersmarker één veld naar links op de kleinere waarde. Bovendien neemt hij een overeenstemmende aandelenkoffer van de bovenste beschikbare verkooptabel en zet die eveneens in de markt. Een speler mag maximaal zoveel koffers verkopen als wordt aangegeven op de actuele kooplimiet. Als een speler meerdere verschillende aandelen verkoopt, daalt alleen de koers van één van de betrokken kleuren. Welke kleur dit is, wordt beslist door de speler. Eveneens wordt slechts één van de betrokken kleuren, naar keuze van de speler, van de verkooptabel genomen. Als de kleur van de verkochte aandelen niet meer beschikbaar is op de verkooptabel, moet de speler een andere kleur van de verkooptabel nemen. In elk geval moet hij, indien mogelijk, één van de verkochte kleuren nemen.

Door een verkoop kan geen enkel aandeel zakken onder de koerswaarde van '4'. Een koersmarker die vóór de verkoop op dit veld staat, kan niet meer verder dalen en blijft op dit veld staan.

*Ook hier geldt: alle koffers die op een tabel staan, hebben een positief effect op de desbetreffende aandelenkoers !
Een verkoop van een aandelensoort heeft dus een nadelig effect (eventueel op langere termijn) op de desbetreffende waarde van dit aandeel. Bij gebrek aan geld is het vaak beter om nieuwe subsidies aan te vragen dan aandelen te verkopen. Helemaal aan het begin van het spel is deze optie beter.*



3. Aankoop van zilver

Zilver wordt gekocht tegen de actuele koers. De speler kan zilverstaven kopen tot de actuele kooplimiet is bereikt. Hij betaalt de actuele koers per zilverstaaf en neemt dan uit de voorraad het desbetreffende aantal zilverstaven. Daarna zet hij de marker op de zilvertabel het aantal gekochte staven verder en zet een koffer uit de markt op de zilvertabel. Hierbij mag de speler kiezen welke in de markt beschikbare kleuren hij op de zilvertabel plaatst.

Een speler die 5 zilverstaven bezit, moet die onmiddellijk omruilen in 1 goudstaaf.



Hier heeft de speler dus de vrije keuze welke kleur hij op de zilvertabel wil plaatsen. Aangezien alle koffers op de tabel positief werken kan de speler best een kleur kiezen waarin een koersstijging de speler voordelen oplevert.

4. Passen

De speler zet slechts één koffer naar keuze op de zilvertabel.

Gewiekste spelers benutten deze mogelijkheid om geen prijsveranderingen uit te lokken. Vaak is de speler in het voordeel die na een prijswijziging als volgende aan de beurt komt.



Als extra tijdens zijn speelbeurt mag een speler zijn recht laten gelden op een **willekeurig aantal** subsidies. Hierbij mag in elk geval de **actuele geldende subsidie limiet niet worden overschreden**. In het verdere verloop mag hij éénmaal in het spel tijdens zijn speelbeurt zijn speciale actie uitvoeren.

AANDACHT

Om het even welke actie de speler doorvoert, hij zet steeds maar één aandelenkoffer op de desbetreffende tabel of respectievelijk neemt één koffer weg van de verkooptabel.

Hij markeert hiermee alleen welke actie hij heeft doorgevoerd, niet het aantal gekochte of respectievelijk verkochte aandelen !

Als de laatste koffer van een kleur uit de markt wordt genomen, wordt de beurskoers van de betreffende kleur onmiddellijk een veld naar rechts verzet. Het aandeel stijgt dus lichtjes.

Als er op een tabel drie gelijkgekleurde koffers staan, wordt de koers van deze kleur eveneens één veld naar rechts verschoven. Volgende koffers in deze kleur zorgen in elk geval niet meer voor een extra koerswinst.

Prijswijzigingen

Wanneer precies vijf gekleurde aandelenkoffers op één van de tabellen staan, wordt een prijswijziging uitgelokt.

Vooreerst moet nu iedere speler intresten betalen op zijn subsidies.

De intresten bedragen 1 per ontvangen subsidie.

De rentemarker in de buidel is een geheugensteuntje. Bij het graaien in de buidel zal de rentemarker wel opvallen door zijn grootte. Hij herinnert ons er aan dat er nu intresten moeten worden betaald. Voor de rest heeft hij in het spel geen enkele betekenis.



Als een speler onvoldoende geld bezit om zijn intresten te betalen, moet hij een subsidiekaart omdraaien en in zijn volgende speelbeurt deze intrest betalen. Dit kan gebeuren door zijn recht te laten gelden op een nieuwe subsidie of door het verkopen van aandelen. Kan hij geen aanspraak maken op een subsidie, is hij wel gedwongen om de actie 'Aandelen verkopen' te kiezen om zo zijn intrestschulden te vereffenen. Na de aanzuivering van zijn intrestschulden mag hij de subsidiekaart terug naar de voorzijde draaien.

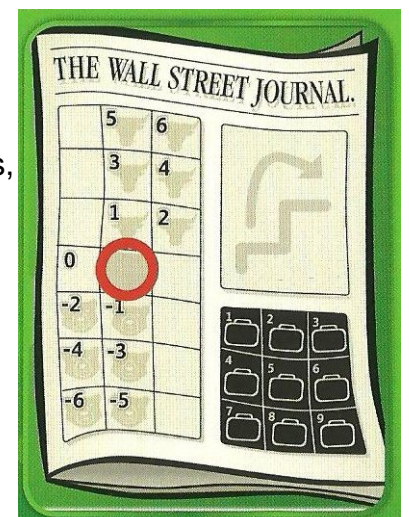
Daarna trekt de speler, die de prijswijziging heeft uitgelokt, aandelenkoffers uit de buidel. Het aantal wordt bepaald door de niveaukaart.

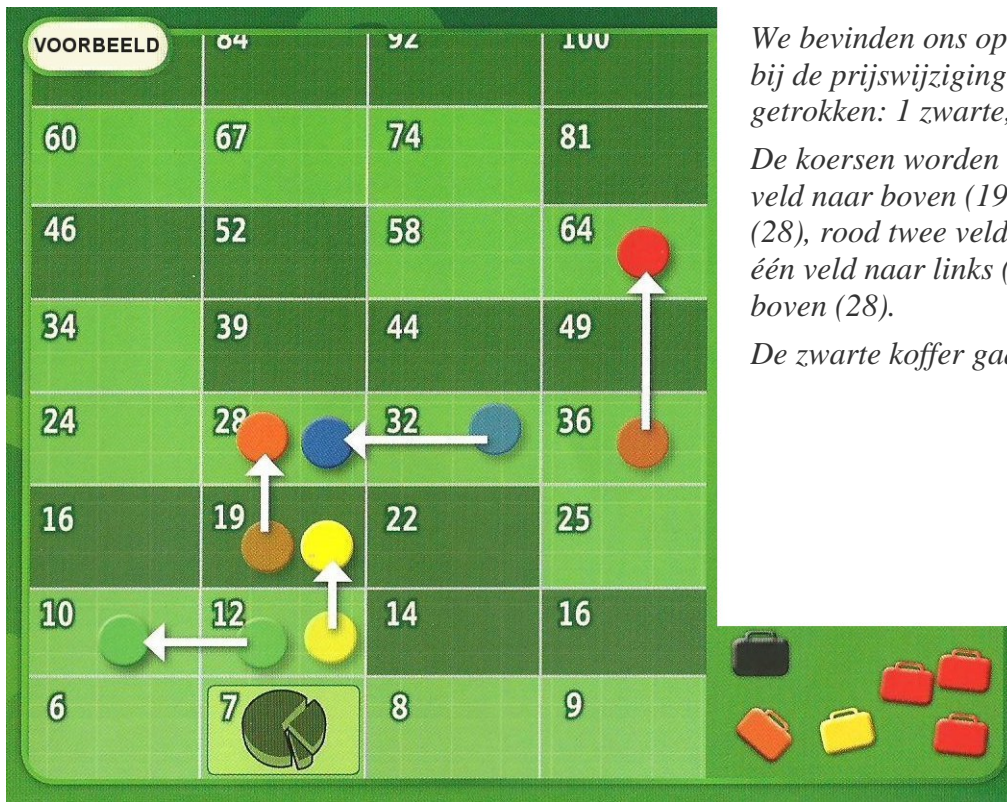
Nu worden de aandelenkoersen gewijzigd. Praktisch gezien kan men hier het best de volgorde van de kleurvelden van de verkooptabel volgen, dus eerst geel, dan blauw ... enzovoort.

Hiervoor wordt de tabel op het speelbord gebruikt. Het gemarkeerde veld geeft de actuele koers aan. Naargelang het aantal getrokken koffers van deze kleur, wordt de desbetreffende koersmarker op het overeenkomstige doelveld geplaatst. Bij één koffer dus één veld naar boven, bij vier koffers twee velden naar boven en één veld naar rechts, bij nul koffers één veld naar links. De doelvelden kan men eenvoudig aflezen op de afgedrukte tabel (zie afbeelding hiernaast).

Als er **precies één zwarte koffer** uit de buidel wordt getrokken, wordt alleen de actuele zilverkoers met één niveau verhoogd.

De zwarte koffer wordt terug in de buidel gestopt.





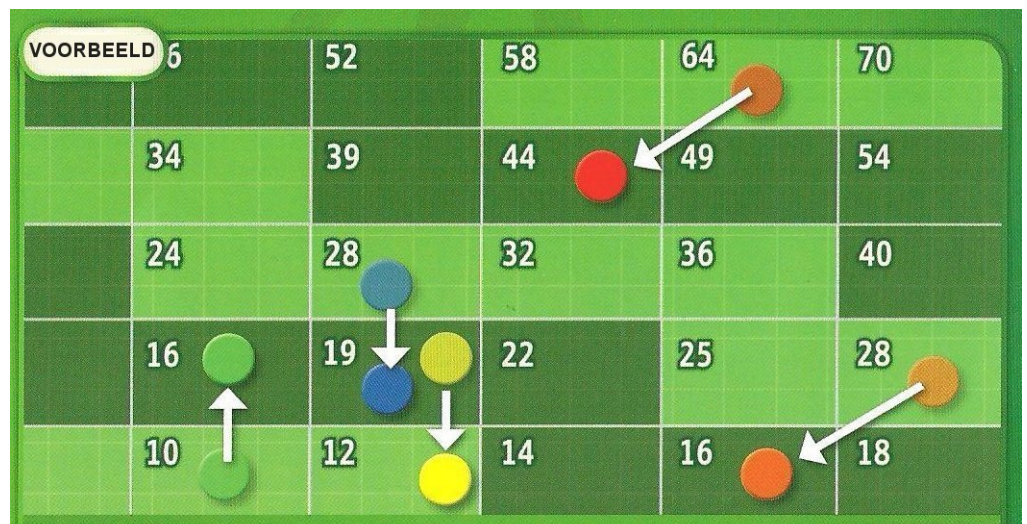
We bevinden ons op niveau 2, daarom worden bij de prijswijziging 6 koffers uit de buidel getrokken: 1 zwarte, 1 gele, 3 rode, 1 oranje.

De koersen worden als volgt gewijzigd: geel één veld naar boven (19), blauw één veld naar links (28), rood twee velden naar boven (64), groen één veld naar links (10) en oranje één veld naar boven (28).

De zwarte koffer gaat terug in de buidel.

Als er **twee of meer zwarte koffers** uit de buidel worden getrokken, wordt dit aantal afgetrokken bij het aantal van elke afzonderlijke kleur ! Hierdoor kunnen dus ook negatieve waarden ontstaan. De zilverkoers stijgt zoveel niveaus als het aantal getrokken koffers. De zwarte aandelenkoffers gaan naar de voorraad.

Als een koersmarker aan de rechterkant van de koerstabel staat en hij bij de aanpassing naar rechts moet worden verplaatst, gaat hij in de plaats hiervan één veld naar boven. Staat een koersmarker aan de linkerrand van de koerstabel en hij naar links moet worden verzet, gaat hij in de plaats hiervan één veld naar beneden.



Bij de volgende prijswijziging worden de volgende koffers getrokken: 1 gele, 1 blauwe, 3 groene en 2 zwarte. Van het aantal van de getrokken koffers per kleur worden de beide zwarte koffers afgetrokken. Dit leidt tot het volgende resultaat: geel -1, blauw -1, rood -2, groen 1 en oranje -2.

Daarna worden de koersmarkers overeenkomstig aangepast: geel één veld naar onder (12), blauw één veld naar onder (19), rood één veld naar onder en één veld naar links (44), groen één veld naar boven (16) en oranje één veld naar onder en één veld naar links (16).

De zwarte koffers worden naast het speelbord als voorraad klaargelegd.

Nadat alle koersen werden aangepast, komen de getrokken aandelenkoffers in de markt.

De tabel die de prijswijziging heeft uitgelokt (eventueel inclusief de zwarte koffers), wordt compleet in de buidel gekieperd. Als een verkooptabel de prijswijziging heeft uitgelokt, wordt vanaf dan de volgende verkooptabel daaronder gebruikt. Pas wanneer de derde verkooptabel wordt afgeruimd, wordt opnieuw een verkooptabel vanuit de markt bevoorrad. Hierbij wordt de tweede verkooptabel gebruikt.

Als na een prijswijziging er van een kleur geen aandelenkoffers in de markt voorhanden zijn, stijgt de koers van de kleur één veld naar boven.

Nu wordt de zilvertabel geanalyseerd: voor telkens 3 zilverstaven, die sinds de laatste prijswijziging werden gekocht, stijgt de zilverkoers met één niveau. De marker op de zilvertabel wordt opnieuw op de nul gezet. Nu wordt de aandelenkoers met de hoogste waarde geverifieerd: staat deze in een regio die tot dusver nog niet werd behaald, wordt deze onmiddellijk actief: dat betekent, de desbetreffende niveaukaart wordt op het speelbord op het overeenkomstige veld gelegd. Hierdoor kunnen ook de subsidiekaart, koopkaart en het aantal te trekken aandelenkoffers wijzigen. Voor elke niveau dat wordt bereikt of overschreden, komt er één zwarte aandelenkoffer in de buidel.



Als er geen nieuw niveau wordt bereikt, blijft de tot nu geldende niveaukaart actief. Er wordt nooit een lagere niveaukaart gelegd als de tot nu toe geldende.

Door de verkoop van aandelen lukt een speler een prijswijziging uit omdat na de verkoop nog slechts 5 gekleurde koffers op de verkooptabel staan. We bevinden ons op niveau 6, daarom worden 9 koffers uit de buidel getrokken.

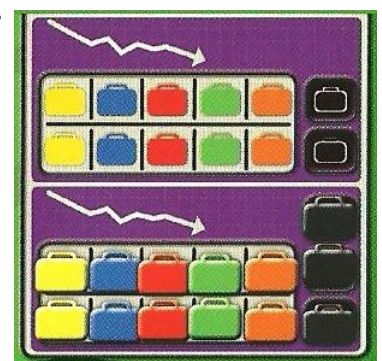
De volgende koffers worden getrokken: 1 blauwe, 2 rode, 4 groene en 2 zwarte.

Hierdoor verandert de beurskoers zich als volgt: geel 28, blauw 92, rood 34, groen 108 en oranje 34.

De zilverkoers stijgt tot 70 omdat voor elke zwarte koffer en telkens 3 gekochte zilverstaven de koers met één niveau stijgt. De getrokken gekleurde koffers komen in de markt, de beide getrokken zwarte koffers worden als voorraad naast het speelbord gelegd.

De koffer op de verkooptabel, die de prijswijziging heeft uitgelokt, komt met de beide zwarte koffers in de buidel. Vanaf nu geldt de derde verkooptabel.

Aangezien al de niveaukaart 6 was neergelegd en er geen koers hierboven is gestegen, blijft dit niveau verder actief. De marker op de zilvertabel wordt opnieuw op de 0 geplaatst en de volgende speler is aan de beurt.



Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de zilverkoersmarker het veld met de 100 bereikt. Eventuele stijgingen hierboven worden genegeerd.

Nu verkoopt iedere speler nog al zijn aandelen, neemt subsidies tot zijn subsidielimiet waarop hij recht heeft en koopt naar believen zilverstaven.

De speler die de meeste goudstaven bezit, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met de meeste zilverstaven. Als er ook dan nog een gelijke stand is, wint van die spelers de speler met het meeste geld.

Opmerkingen

Subsidies kunnen niet worden terugbetaald. Ook aan het einde van het spel is er geen verlies voor de subsidies. Het is staatssteun voor de economie.

Een speler die meent dat hij zonder subsidies en staatssteun kan winnen, spaart uiteraard de rentes die moeten worden betaald en verdient uiteraard respect van zijn tegenstanders. Maar ... het is niet de morele winnaar die dit spel wint, wel diegene met het meeste goud.

Alle koffers die op een tabel worden geplaatst of daar blijven staan (bij de verkooptabel) zijn trendmatig zeer goed voor de desbetreffende kleur. Alles wat in de buidel verdwijnt, kan bij een prijswijziging opnieuw worden getrokken. Elke koffer die bij een prijswijziging wordt getrokken, zorgt voor koerswinst of beperkt in elk geval het koersverlies.

Rentes moeten steeds volledig worden terugbetaald. Als een speler bij een prijswijziging zijn rente niet volledig kan betalen, moet hij een subsidiekaart omdraaien en de rente later betalen. Dit kan tot zijn laatste beurt zelfs meermaals voorvallen.

Geen enkel aandeel kan onder de waarde van 4 zakken. Als een aandeel op deze waarde staat en het zou moeten zakken, blijft dit aandeel gewoon op deze waarde staan.

Speciale acties

Iedere speler, met uitzondering van de startspeler, krijgt aan het begin een speciale actie. Deze kaart kan de speler één keer in de loop van het spel inzetten.



SPELER 2

PASSEN

Extra bij zijn speelbeurt kan de speler één koffer uit de markt op de zilvertabel plaatsen. Dit kan hij ook doen vóór zijn speelbeurt.



SPELER 4

PASSEN (zie hierboven)

VERKOOP +1 (zie hierboven)

ZILVERKOOP +1

De speler kan bij de keuze van de actie 'Koop van zilver' één zilverstaaf meer kopen dan de actueel geldende kooplimiet. Hij moet hiervoor de actuele beurswaarde betalen.

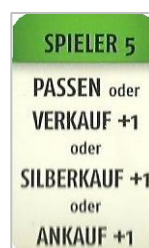


SPELER 3

PASSEN (zie hierboven)

VERKOOP +1

De speler kan bij de keuze van de actie 'Verkoop van aandelen' één aandeel meer verkopen dan de actueel geldende kooplimiet. Hij ontvangt hiervoor de actuele beurskoers.



SPELER 3

PASSEN (zie hierboven)

VERKOOP +1 (zie hierboven)

ZILVERKOOP +1 (zie hierboven)

AANKOOP +1

De speler kan bij de keuze van de actie 'Aankoop van aandelen' één aandeel meer kopen dan de actueel geldende kooplimiet. Hij moet hiervoor de actuele beurswaarde betalen.

Het gebruiken van de speciale actie 'Passen' is de enige mogelijkheid om één koffer extra bij de gekozen actie op de zilvertabel te plaatsen. Alle andere speciale acties beïnvloeden alleen de hoeveelheid van de gekochte of respectievelijk verkochte eenheden en kunnen enkel met de keuze van de desbetreffende actie worden benut.



Speciale regels

Voor 2 spelers

Aan het begin van het spel liggen er slechts 2 aandelen per soort in de markt, waarbij dan 20 toevallig getrokken aandelenkoffers worden toegevoegd.

Te beginnen met de startspeler leggen beide spelers telkens één koffer uit de markt op de aankooptabel.



Beide spelers ontvangen als extra elk één speciale actie '**VERKOOP +1**' en '**AANKOOP +1**'. Speler 2 ontvangt daarenboven als extra nog zijn normale speciale actie.

Voor 5 spelers

Alle velden van de tabellen worden gebruikt.

Een prijswijziging wordt uitgelokt zodra alle 6 velden van een tabel zijn bezet of wanneer op een verkooptabel nog slechts 4 gekleurde koffers (zonder de zwarte koffer) staan.



De auteur, Friese FRIEDEMANN (°1970), is al sinds zijn jeugd jaren bezig met het uitvinden van nieuwe spellen en sinds 1992 brengt hij deze spellen ook uit onder het label van 2F-Spiele. 'Funkenschlag' is zijn meest succesvolle spel. De auteur vindt spellen uit in allerlei genres maar als rode draad door zijn oeuvre loopt toch steeds de interesse voor economische spellen. Met 'Schwarzer Freitag' zorgt hij opnieuw voor een geraffineerd spel.



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
18 november 2010