

# Spelregels

## Opzet van het spel.

De bedoeling van dit spel is om een gezond bedrijf te ontwikkelen. Elk bedrijf (elke speler) begint met een winst van € 300.000 per jaar.



1. Elke speler vertegenwoordigt een onderneming.
2. Spelers beginnen buiten het speelveld. De gene die het hoogste gooit met de dobbelsteen mag starten.
3. **Optioneel - Er kan gekozen worden om een toetredingsbarrière in te stellen. In dat geval moet een speler eerst een 6 gooien, voordat hij het speelveld op mag.**
4. Als een speler op een vlak zonder nummer, maar met logo komt ontvangt de speler een badge: Een rode badge is een Peoplebadge, groen een Planetbadge, blauw een Profitbadge en paars een Keybadge. De speler bewaart deze badge gedurende het vervolg van het spel. Als een speler de betreffende badge al heeft, pakt hij een kaart van dezelfde kleur van de stapel.  
**Optioneel – Een leerling kiest zelf of hij een badge neemt.**
5. Als een speler op één van de kleuren rood, groen, blauw of paars komt, pakt de speler een kaart van dezelfde kleur van de stapel en leest de kaart voor. De kaart schetst een situatie op de markt. De kaart geeft ook aan hoe je de betreffende situatie moet verwerken op je spelformulier. Noteer ook het nummer van de kaart (A2, P3, W5 enz.) op het spelformulier.
6. **Optioneel - Als een speler op een vakje komt waar al een speler staat, wordt de speler die er al staat van het spelbord geknikkerd (net als bij "Mens erger je niet").**
7. **Optioneel - Als de speler die er wordt afgegooid staat op een vakje met logo, wordt die speler er niet alleen afgegooid, maar moet hij ook zijn badge overdragen aan degene die hem eraf knikkert.**
8. Als de tijd is verstreken wordt een spelronde afgemaakt (zodat iedereen evenveel beurten heeft gehad). De opbrengsten en de kosten van jaar 1 worden uitgerekend. en onderaan het spelformulier opgeschreven. Vervolgens wordt het rendement voor jaar 1 van de onderneming uitgerekend.
9. Deelnemers beslissen onderling welk bedrijf het meest interessant is om over te nemen en waarom dat zo zou zijn. Zij vullen als groep vraag 1 van het overlegformulier in.
10. De kaarten met gevolgen worden uitgedeeld.
11. Elke speler neemt de gevolgen over op zijn spelformulier.
12. De opbrengsten en de kosten van jaar 2 worden uitgerekend. en onderaan het spelformulier opgeschreven. Vervolgens wordt het rendement voor jaar 2 van de onderneming uitgerekend.
13. Deelnemers overleggen met elkaar wat nu het meeste interessante bedrijf is om over te nemen en waarom. Als in jaar 2 een ander bedrijf interessanter wordt geacht dan in jaar 1 zoeken de deelnemers hiervoor een verklaring. Zij vullen als groep vraag 2 en 3 van het overlegformulier in.