Octrooiraad

(12)A **Terinzagelegging** (11) **8303823**

Nederland (19) **NL**

(54) **Gezelschapsspel.**

(51) Int.Cl⁴.: A63F 9/06, A63F 3/00.

(71) Aanvrager: Joseph Henricus Maria Harmsen te Amstelveen.

(74) Gem.: Ir. G.F. van der Beek c.s.
NEDERLANDSCH OCTROOIBUREAU
Joh. de Wittlaan 15
2517 JR 's-Gravenhage.

(21) Aanvrage Nr. 8303823.

(22) Ingediend 7 november 1983.

(32) - -

(33) - -

(31) - -

(62) - -

(43) Ter inzage gelegd 3 juni 1985.

De aan dit blad gehechte stukken zijn een afdruk van de oorspronkelijk ingediende beschrijving met conclusie(s) en eventuele tekening(en).

Korte aanduiding: Gezelschapsspel.

De uitvinding heeft betrekking op een gezelschapsspel voorzien van een speelbord waarop ten minste één in vakken verdeelde speelbaan is afgebeeld en ten minste een gedeelte van die vakken gegevens over een beleggingsobject bevat, mascottes om aan te geven waar een speler op een speelbaan is gearriveerd, en ten minste één dobbelsteen.

Dergelijke spelen zijn bekend. De beleggingsobjecten hebben daarbij steeds een vaste waarde, hetgeen in strijd is met de werkelijkheid. Zo een spel is dan ook ongeschikt om het beleggen of speculeren in beleggingsobjecten met wisselende koersen, zoals aandelen, goud en termijntransacties te simuleren of spelenderwijs te leren.

Met de uitvinding wordt beoogd de attributen van een gezelschapsspel van het in de aanhef aangeduide soort te verschaffen, waarbij bij wisselende koers van de beleggingsobjecten kan worden gekocht en verkocht en aldus winst kan worden behaald en verlies kan worden geleden.

Volgens de uitvinding is het in de aanhef vermelde gezelschapsspel hiertoe gekenmerkt doordat een gedeelte van de vakken is voorzien van of verwijst naar gegevens betreffende stijging en daling van de koers van de beleggingsobjecten.

Met een dobbelsteen wordt bepaald hoeveel vakken de speler met zijn mascotte moet opschuiven. Het nieuwe vak kan corresponderen met een aantal te kopen of te verkopen beleggingsobjecten of het kan direct of indirect verwijzen naar gegevens die met een stijging of daling van koersen te maken heeft. In het eerste geval kan worden gekocht of verkocht tegen de dan geldende koers hetgeen met een fiche op het vak wordt aangegeven.

Bij voorkeur heeft het spel twee speelbanen die naast elkaar op het spelbord zijn afgebeeld.

Er bestaan bij het speelbord met twee speelbanen twee mogelijkheden. In het eerste geval zijn de gegevens betreffende stijging en daling van de koers van beleggingsobjecten vermeld op kaartjes die in stapeltjes op of naast het spelbord liggen en die corresponderen met bepaalde vakken in de speelbaan of -banen.

In het tweede geval zijn de gegevens betreffende stijging en koers van beleggingsobjecten vermeld in de vakken van één van de speelbanen, terwijl de vakken van de andere speelbaan de gegevens

van de beleggingsobjecten zelf bevatten.

De in de vakken aangegeven beleggingsobjecten omvatten ten minste verschillende soorten aandelen, obligaties en een edelmetaal.

Bij voorkeur zijn als beleggingsobjecten tevens goederen en grondstoffen voor de handel op termijn aangegeven.

Om de koop en verkoop van beleggingsobjecten op de betreffende vakken aan te geven is het spel voorzien van fiches.

Bij het spel kunnen zijn bijgesloten formulieren voor het noteren van de veranderende koersen en formulieren voor het persoonlijk noteren van de gedane transacties.

In bepaalde gevallen kan het spel levendiger worden gemaakt indien een dobbelsteen wordt gebruikt waarvan elk vlak is voorzien van twee cijfers of twee aantallen tekens. De speler kan dan steeds kiezen tussen twee aantallen vakken waarover hij zijn mascotte kan verplaatsen.

De uitvinding zal nu aan de hand van de twee figuren nader worden toegelicht.

De twee figuren tonen afbeeldingen van het speelbord van twee alternatieve speluitvoeringen. Beide uitvoeringen hebben de naam Milliony en in beide gevallen gaat het erom als belegger en speculant door middel van aandelen, obligaties, onroerend goed, goud en termijntransacties *f* 1.000.000,-- winst te maken. De eerste speler die dit lukt is winnaar van het spel. Het verloop van het spel benadert zo veel mogelijk de werkelijkheid. Bij beide uitvoeringen heeft het speelbord een in vakken verdeelde buiten- en binnenbaan die tegelijkertijd bespeeld moeten worden. Elke speler heeft één mascotte per baan terwijl voor elk van de banen een dobbelsteen aanwezig is. Steeds wordt op de buitenbaan begonnen.

Bij de uitvoering volgens figuur 1 zijn in de meeste vakken van de buitenbaan verschillende aandelen en obligaties aangeduid. De meeste vakken van de binnenbaan gelden voor goud, onroerend goed en termijnzaken.

In beide banen zijn ook vakken die verwijzen naar een van de vier stapeltjes informatiekaarten. Deze vier stapeltjes corresponderen met vakken Special 1, Special 2, Special 3 en Algemeen.

De kaarten "Algemeen" hebben bijvoorbeeld de volgende tekst:

- Devaluatie van de dollar, goud: + 100, koper - 0,10, katoen: - 0,10, cacao: - 250.
- Teruggaaf inkomstenbelasting, u ontvangt *f* 15.000,--.
- Afzwakkende economie, aandelen: - 5.

- Oplevende economie, aandelen: + 5.
- Revaluatie van de dollar, goud: - 100, koper: + 0,10, katoen: + 0,10, cacao: + 250.
- Het economische herstel doet prijzen van grondstoffen stijgen, koper: + 0,10, katoen: + 0,10, cacao: + 250.
- Discontoverhoging door de Nederlandse Bank, aandelen: - 5.
- Ga minimaal 1 en maximaal 3 plaatsen terug.
- Discontoverlaging door de Nederlandse Bank, aandelen: + 5.
- Uit een erfenis ontvangt u *f* 25.000,--.
- Toenemende inflatie, de rente stijgt, aandelen: - 10, goud: + 100.
- Dalende inflatie, de rente daalt, aandelen: + 10, goud: - 100.
- Sterke daling van de dollar, goud: + 50, koper: - 0,10, katoen: - 0,10 cacao: - 250.
- Ga minimaal 1 en maximaal 3 plaatsen verder.
- Sterke stijging van de dollar, goud: - 50, koper: + 0,10, katoen: + 0,10, cacao: + 250.
- De economische teruggang doet de prijzen van grondstoffen dalen, koper: - 0,10, katoen: - 0,10, cacao: - 250.

De Special 1 kaarten geven bijvoorbeeld de volgende op de koers van aandelen invloed hebbende tekst:

- Weinig perspectief in de handel door de zwakke concurrentiepositie, Handel: - 25.
- Slechte vooruitzichten International door sterk dalende winst, International: - 15.
- Goede vooruitzichten in de scheepvaart door sterk verbeterde concurrentiepositie, Scheepvaart: + 25.
- Hoge verwachtingen van de handel door verhoogde omzet bij verlaagde kosten, Handel: + 25.
- Slechte vooruitzichten in de scheepvaart door uitblijven nieuwe opdrachten, Scheepvaart: - 15.
- Hoge verwachtingen van International door uitbreiding buitenlandse activiteiten, International: + 25.
- Weinig perspectief voor scheepvaart door te zwakke concurrentiepositie, Scheepvaart: - 25.
- Sombere vooruitzichten industrie door dalende omzet bij stijgende kosten, Industrie: - 20.
- Lage verwachtingen van de handel door zwakke financieringspositie, Handel: - 15.
- Grote belangstelling voor International vanuit het buitenland, International: + 15.

- Slechte vooruitzichten International door verlaging exportaandeel, International: - 25.
- Belangstelling voor scheepvaart vanuit het buitenland, Scheepvaart: + 15.
- Sterke belangstelling voor handel vanuit het buitenland, Handel: + 15.
- Belangstelling voor industrie vanuit het buitenland, Industrie: + 20.
- Sombere verwachtingen industrie door de sterk stijgende kosten, Industrie: - 20.
- Goede vooruitzichten van industrie door aanstaande overnames, Industrie: + 20.

De Special 2 kaartjes voor berichten betreffende termijnzaken, kunnen bijvoorbeeld de volgende tekst hebben:

- Groot aanbod van koper vanuit de Sovjet-Unie, koper: - 30,
- Vanuit textielindustrie minder vraag naar katoen door de sterke prijsdaling van kunstvezels, katoen: - 20.
- Ga minimaal 1 en maximaal 3 plaatsen verder.
- Minder vraag naar koper van de electrotechnische industrie en de machinebouw, koper: - 20.
- Ga minimaal 1 en maximaal 3 plaatsen terug.
- Hoge cacao-oogsverwachtingen in Ghana, Nigeria en Ivoorkust, cacoa: - 500.
- Droogteperiode in het voornaamste katoen aanplantgebied van de USA, katoen: + 0,10.
- De dollar stijgt, koper: + 0,10, katoen: 0,10, cacao: + 250.
- Stakingen in de kopermijnen van Chili en Peru, de koperproductie stagneert, koper: + 0,20.
- Verhoogde vraag naar cacao vanuit de oostbloklanden, cacao: + 500.
- Langdurige staking in Amerikaanse kopermijnen, koper: + 0,30.
- Groot aanbod van katoen vanuit India en Pakistan, katoen: - 0, 20.
- De dollar daalt, koper: - 0,10, katoen: - 0,10, cacao: - 250.
- Grote politieke onrust in het voornaamste cacao-productieland Ghana, cacao: + 750.
- Sterk verhoogde vraag naar katoenzaad, katoen: + 0,20.

- Veel minder vraag naar cacao door dalende conjunctuur, cacao: - 750.

De Special 3 kaartjes die berichten over de handel in goud en onroerend goed bevatten, kunnen bijvoorbeeld de volgende teksten bevatten:

- Heeft u onroerend goed? Zo ja, dan ontvangt u van de belasting ƒ 15.000,-- aan rente terug.
- Bezit u het winkelhuis? Zo ja, te betalen renovatiekosten: ƒ 30.000,--.
- Bezit u het winkelhuis? Zo ja, te betalen verbouwingskosten: ƒ 20.000,--.
- Ga minimaal 1 en maximaal 3 plaatsen terug.
- Bezit u het kantoorpand? Zo ja, te betalen verbouwingskosten: ƒ 20.000,--.
- Ter financiering graanimporten: groot goudaanbod vanuit de Sovjet-Unie, goud: - 250.
- De dollar stijgt, goud: - 100.
- Bezit u de Herberg? Zo ja, te betalen moderniseringskosten: ƒ 35.000,--.
- Bezit u het kantoorpand? Zo ja, te betalen verlies door leegstand: ƒ 30.000,--.
- Bezit u onroerend goed? Zo ja, te betalen makelaarskosten: ƒ 10.000,--.
- Bezit u de Herberg? Zo ja, te betalen kosten voor een nieuwe keuken: ƒ 15.000,--.
- Minder vraag naar goud vanuit de electrotechnische industrie en machinebouw, goud: - 200.
- Ga minimaal 1 en maximaal 3 plaatsen terug.
- Problemen rond de internationale leningen, er ontstaat veel vraag naar goud, goud: + 250.
- Grote politieke onrust in Zuid-Afrika, de goud productie stagneert, goud: + 200.
- De dollar daalt, goud: + 100.

Het spel bevat voorts twee soorten formulieren. Op het eerste soort worden de nieuwe koersen bijgeschreven. Deze formulieren worden midden op het bord tussen het zwarte kader gelegd. Voorts bezit elke speler een persoonlijk formulier waarop de gedane transacties worden bijgehouden.

Elke speler ontvangt bij het begin van het spel drie fiches en ontvangt voor elke ƒ 100.000,-- winst één fiche extra. Bij elke ƒ 100.000,-- verlies moet één fiche worden ingeleverd. Door een fiche op een vak te leggen is dit vak voor de andere spelers geblokkeerd.

8303823

Door middel van fiches koopt en verkoopt men de onderliggende waarden. Het kopen en verkopen kan alleen tegen de dan geldende koers en wanneer men aan de beurt is. Tijdens het spelverloop worden er kaarten getrokken die de koersen doen stijgen en dalen. De nieuwe koersen dienen dan op het koersenformulier te worden ingevuld waarna de getrokken kaart weer onder het betreffende stapeltje wordt gestoken.

De speler die een kaart trekt heeft als voordeel dat alleen hij het bericht mag zien als een voortijdige tip en mag kopen of verkopen voordat de nieuwe koers is bijgeschreven. Het kopen en tegelijkertijd verkopen van dezelfde waarden mag niet. Hij mag alleen datgene bijkopen of verkopen wat hij reeds heeft en hij mag maximaal één fiche bijleggen.

Het getoonde spel omvat vier soorten aandelen elk van *f* 100,-- nominaal, die elk vijf maal op het bord voorkomen. Deze aandelen zijn: International, industrie, handel en scheepvaart. Elk vak vertegenwoordigt 2.000 aandelen. De beginkoers van elk aandeel is *f* 100,--. De aandelen kunnen in totaal maximaal met *f* 60,-- stijgen en dalen. Elk fiche vertegenwoordigt een koop (K-zijde) of een verkoop (V-zijde). Door een fiche met de zichtbare K-zijde of met de zichtbare V-zijde op een aandelenvak te leggen, koopt of verkoopt men 2.000 aandelen. De belegger beschikt dus over een groot aantal aandelen waarbij bijgekocht kan worden of verkocht kan worden met de bedoeling later goedkoper in te kopen. Per vak mogen maximaal twee fiches worden geplaatst. Heeft men één fiche op een vak dan mag men er pas een bijleggen als men aan de beurt is.

<u>Voorbeeld van Koop</u>

De koers van "Handel" is *f* 90,-- en men verwacht een stijging. De speler komt met zijn mascotte op het vak "Handel" en legt hier één fiche op met de K-zijde naar boven gericht. Nu heeft men 2.000 aandelen handel à *f* 90,-- gekocht. Na enige tijd wordt de koers *f* 110,--. De speler kan wanneer hij aan de beurt is, de fiche wegnemen waardoor 2.000 aandelen à *f* 110,-- worden verkocht en de speler een winst maakt van *f* 40.000,--. Was de koers nu gedaald dan had de speler of de fiche moeten laten liggen of een verlies geleden.

<u>Voorbeeld van Verkoop</u>

De koers van aandelen "Handel" is *f* 110,-- en men verwacht een daling. De speler komt met zijn mascotte op het vak "Handel"

8303823

en legt hier een fiche op met de V-zijde naar boven. De speler heeft nu 2.000 aandelen Handel à ƒ 110,-- verkocht. Na enige tijd wordt de koers ƒ 90,--. Door het wegnemen van de fiche koopt men 2.000 aandelen à ƒ 90,-- en de winst bedraagt ƒ 40.000,--. Was de koers gestegen dan had de speler of de fiche moeten laten liggen of een verlies geleden. Hoe langer een fiche ligt des te minder winstgevend hij wordt omdat hij in die tijd voor andere zaken gebruikt had kunnen worden.

Het spel omvat vakken voor obligaties. Een staatsobligatie is een bewijs van deelneming in een lening van de staat en levert een jaarlijkse rente op. In het onderhavige geval is sprake van een 10 % staatslening die vijf maal op het bord voorkomt. Elk obligatievak kan een rente van ƒ 50.000,-- opleveren. Heeft men een fiche op het vak obligaties gelegd (K- of V-zijde is hier niet van toepassing) dan ontvangt de speler iedere keer dat hij dit vak passeert (ná één volle ronde) ƒ 50.000,-- rente. De obligaties geven de speler dus een vaste uitkering per ronde. De uitkering stopt wanneer de fiche is weggenomen. Per vak kan maximaal één fiche worden gelegd.

Op de binnenbaan bevinden zich zes vakken "goud". De beginkoers is ƒ 1.000,-- per troy ounce. De prijsschommelingen kunnen hevig zijn. Het goud kan in totaal maximaal met ƒ 700,-- per ounce stijgen en dalen. Elk vak vertegenwoordigt 200 ounce. Door een fiche (K- of V-zijde) op een goudvak te leggen koopt en verkoopt men 200 ounce goud. Het kopen en verkopen gaat verder op dezelfde wijze als bij aandelen. Per vak kunnen maximaal twee fiches worden geplaatst.

Op de binnenbaan bevinden zich drie vakken die op onroerend goed betrekking hebben: een winkelhuis, een kantoorpand en een herberg. Heeft men een fiche op een vak gelegd dan ontvangt men elke keer bij het passeren van dit vak ƒ 60.000,--. Per vak kan maximaal één fiche worden opgelegd. Onroerend goed levert meer op dan obligaties echter op grond van berichten in de Special 3 kaarten kunnen spelers die hun fiche op onroerend goed hebben geplaatst, bepaalde kosten moeten betalen.

Op de termijnmarkt verhandelt de speler goederen en grondstoffen op termijn dat wil zeggen men koopt of verkoopt nu iets wat men later duurder hoopt te verkopen of goedkoper hoopt in te kopen. Het prijsverschil is dan de winst. Het goed zelf krijgt men als speculant niet in handen. Men handelt slechts. Op de binnenbaan bevinden zich twaalf vakken voor de termijnmarkt namelijk vier maal koper, vier maal katoen en vier maal cacao. De speler handelt slechts in hoeveelhedencontracten. 1 contract koper is 25.000 Lbs; 1 contract katoen is 50.000 Lbs;

8303823

1 contract cacao is 10 ton. De beginkoersen zijn: koper ƒ 2,-- per Lb, katoen: ƒ 2,-- per Lb, cacao: ƒ 5.000,-- per ton. Elk vak vertegenwoordigt tien contracten. Er zijn in het spel twee soorten contracten te koop namelijk een koopcontract en een verkoopcontract. Bij een koopcontract koopt de speler tegen een bepaalde koers en moet binnen een bepaalde tijd een verkoop hebben uitgevoerd. Bij een verkoopcontract verkoopt de speler, zonder het te bezitten, tegen een bepaalde koers en moet, binnen een bepaalde tijd, een koop hebben uitgevoerd. Een bepaalde tijd is één volle ronde vanaf het vak waarop de speler heeft gekocht. Bij het aangaan van een contract legt men zijn fiche (K-zijde boven bij koopcontract en V-zijde boven bij verkoopcontract) op het betreffende vak en bij beëindiging van het contract neemt men zijn fiche weer weg. De bepaalde koers is die koers op het moment dat een contract wordt aangegaan.

Voorbeeld van een Koopcontract

De koers van katoen is ƒ 2,-- per Lb. De speler verwacht een stijging. De speler legt nu de fiche op het vak met de K-zijde boven en koopt daardoor 10 koopcontracten katoen à ƒ 2,-- per Lb. Wordt nu binnen één ronde de koers ƒ 2,20 per Lb dan neemt men het fiche weer weg en hiermee wordt dan een verkoop uitgevoerd. De winst is 10 x 50.000 x 0,20 = ƒ 100.000,--. Als de katoenkoers nu gedaald zou zijn dan had men een verlies geleden. Bij een verkoopcontract verwacht de speler een daling van de prijs. De speler verkoopt in de hoop dit later goedkoper te kunnen inkopen. Koper kan in totaal maximaal ƒ 0,80 per Lb stijgen en dalen. Katoen met ƒ 0,60 per Lb en cacao met ƒ 2.000,-- per ton.

Op het invulformulier wordt steeds de koers van het aandeel, goud of de termijnzaak vermeld waartegen gekocht of verkocht is. Bij het uitvoeren van de tegenhandeling kan de winst of het verlies worden bepaald. Deze wordt bijgeschreven of afgetrokken. Verkochte of verlopen zaken worden eenvoudigweg doorgestreept.

Bij de uitvoering volgens figuur 2 ontbreekt de stapel kaartjes en zijn de berichten over koersstijgingen en koersdalingen van aandelen, goud en termijnzaken in vakken op de buitenbaan vermeld. Deze baan is cyclisch uitgevoerd. Een helft geeft uitsluitend positieve (+) berichten terwijl de andere helft uitsluitend negatieve (-) berichten verschaft.

Op de binnenbaan bevinden zich vakken met aandelen,

obligaties, goud en termijnzaken. Elke speler ontvangt bij het begin van het spel drie fiches en ontvangt voor elke *f* 100.000,-- winst een fiche extra. Bij elke *f* 100.000,-- verlies moet één fiche worden ingeleverd. Door een fiche op een vak te leggen is dit vak voor de andere spelers geblokkeerd. Per vak mag maximaal één fiche worden geplaatst. Door middel van fiches koopt en verkoopt de speler de onderliggende waarden. Alleen een vrij vak kan in bezit worden genomen. Het kopen en verkopen kan slechts als de speler aan de beurt is. Het omdraaien van fiches mag niet, alleen het plaatsen en het wegnemen.

Elke speler heeft twee mascottes één voor de buitenbaan en één voor de binnenbaan. Steeds wordt op grond van een dobbelsteenworp de mascotte op de buitenbaan en vervolgens op grond van een tweede dobbelsteenworp de mascotte op de binnenbaan verplaatst. Komt de speler op de binnenbaan op een vrij vak, dan kan hij dit in bezit nemen door er een fiche op te leggen. Ligt de K-zijde boven dan heeft de speler de onderliggende waarde gekocht terwijl bij bovenliggende V-zijde de speler heeft verkocht. Zo gauw door de speler zelf of door de andere spelers de mascotte op de buitenbaan wordt verschoven dan komt deze op een vak met informatie omtrent een koersstijging of -daling. Alle spelers die de betreffende waarden in hun bezit hebben, moeten de winst of verlies die hier uit voortvloeit, op een formulier bijschrijven. De buitenbaan geeft de spelers dus aanwijzingen over winsten en verliezen, terwijl de feitelijke koop en verkoop plaats vindt op de binnenbaan.

De binnenbaan bevat drie soorten aandelen die elk vijf maal voorkomen: International, Industrie en Scheepvaart. Elk vak vertegenwoordigt 1.000 aandelen. Elke fiche vertegenwoordigt een koop (K-zijde) of verkoop (V-zijde). Door een fiche op een aandelenvak te leggen koopt of verkoopt de speler 1.000 aandelen.

Voorbeeld van Koop

Gezien de verdeling van de mascottes op de buitenbaan verwacht de speler een stijging. Hij koopt nu op het vak aandelen en legt hier een fiche op met de K-zijde boven. Hij heeft nu 1.000 aandelen gekocht. Elke stijging (+) van dit aandeel geeft de speler winst. Stijgt het aandeel bijvoorbeeld met *f* 15,-- dan ontvangt elke speler die dit aandeel in bezit heeft 15 x 1.000 = *f* 15.000,-- en schrijft die direct als winst bij. Eventuele dalingen moeten echter worden afgetrokken. Zo lang een fiche op een vak ligt maakt de betreffende speler bij elke

stijging winst en bij elke daling verlies.

Voorbeeld van Verkoop

Gezien de verdeling van de mascottes op de buitenbaan verwacht de speler een daling. Hij komt met zijn mascotte op een vak aandelen en legt een fiche met de V-zijde boven. Hij heeft nu 1.000 aandelen verkocht. Elke daling van dit aandeel geeft de speler winst. Daalt het aandeel bijvoorbeeld met ƒ 20,-- dan ontvangt de speler, die dit betreffende vak in bezit heeft genomen, door te verkopen 20 x 1.000 = ƒ 20.000,-- en schrijft dit direct als winst bij. Eventuele stijgingen moeten worden afgetrokken. Zo lang een fiche op het betreffende vak ligt, maakt elk van de spelers bij daling winst en bij stijging verlies.

Ligt een fiche met de K-zijde boven dan heeft de speler gekocht, neemt de speler deze fiche weg dan heeft men verkocht echter de winst is dan tussentijds gerealiseerd. Ligt de fiche met de V-zijde boven dan heeft men verkocht, neemt de speler deze fiche weer weg dan heeft hij teruggekocht echter de winst is intussen gerealiseerd.

10 % staatsleningen komen zes maal op de binnenbaan voor. Heeft de speler één fiche op het vak obligaties gelegd (K-zijde of V-zijde is hier niet van toepassing) ontvangt hij iedere keer dat hij dit vak passeert ƒ 80.000,-- rente. De obligaties in het spel geven de speler dus een vaste uitkering per ronde. Deze uitkering stopt wanneer de fiche is weggenomen.

Op de binnenbaan bevinden zich zes vakken goud. Elk vak vertegenwoordigt 100 troy ounce. Door een fiche (K-zijde of V-zijde) op een goudvak te leggen, koopt of verkoopt de speler 100 ounce goud. Een stijging van bijvoorbeeld ƒ 300,-- per ounce geeft elke speler die op dit vak een fiche met de K-zijde boven heeft opgelegd een winst van 300 x 100 = ƒ 30.000,--. Het kopen en verkopen gaat verder op dezelfde wijze als bij aandelen.

Op de binnenbaan bevinden zich twaalf vakken voor de termijnmarkt: koper vier maal, katoen vier maal en cacao vier maal. Men handelt slechts in hoeveelheden-contracten. De hoeveelheid per contract is gelijk is als bij de eerste uitvoering. Elk vak vertegenwoordigt tien contracten en er zijn twee soorten contracten te koop namelijk een koopcontract en een verkoopcontract. Bij het aangaan van een contract legt men zijn fiche (K-zijde boven bij koopcontract en V-zijde boven

bij verkoopcontract) op het betreffende vak en bij beëindiging van het contract neemt men zijn fiche weer weg.

Voorbeeld van Koopcontract

Gezien de verdeling van de mascottes op de buitenbaan verwacht de speler een stijging. Hij komt nu op het vak katoen en legt hier één fiche op met de K-zijde boven. Hij heeft nu tien koopcontracten katoen gekocht. Stijgt de katoenprijs nu met bijvoorbeeld + 0,10 per Lb dan ontvangt elke speler, die deze koopcontracten bezit, direct 50.000 x 10 x 0,10 = ƒ 5.000,--. Dit wordt als winst bijgeschreven. Een koersdaling geeft echter direct verliezen.

Voorbeeld van Verkoopcontract

Gezien de verdeling van de mascottes op de buitenbaan verwacht de speler een daling. Komt hij nu op het vak koper en legt hier één fiche op met de V-zijde boven dan heeft hij tien verkoopcontracten koper gekocht. Ingeval de koperprijs nu daalt met 0,20 per Lb, dan ontvangt elke speler die deze verkoopcontracten bezit, direct 25.000 x 10 x 0,20 = ƒ 50.000,--. Dit wordt als winst bijgeschreven. Een koersstijging geeft echter direct verliezen.

Bij het kopen en verkopen van de onderligende waarden moet de speler de verdeling van de mascottes op de buitenbaan goed in de gaten houden. Staan de meeste mascottes voor stijgingen dan zal de speler moeten kopen en speculeren op stijgingen. Staan de meeste mascottes voor dalingen dan zal hij moeten verkopen en moeten speculeren op dalingen.

Het spel kan levendiger worden gemaakt door op de binnenbaan met een speciale dobbelsteen te spelen waarvan elk vlak is voorzien van twee cijfers of twee aantallen tekens. De speler mag dan na het werpen van de dobbelsteen steeds kiezen of hij zijn mascotte met het eerste van de twee cijfers of aantallen of met de tweede van de twee cijfers of aantallen verplaatst.

Binnen het kader van de conclusies zijn verschillende wijzigingen en varianten mogelijk. Wezenlijk voor de uitvinding is dat een gedeelte van de vakken waarin de speelbaan of speelbanen is verdeeld, is voorzien van of verwijst naar gegevens betreffende stijging en daling van de koers van beleggingsobjecten.

8303823

C O N C L U S I E S

1. Gezelschapsspel voorzien van een speelbord waarop ten minste één in vakken verdeelde speelbaan is afgebeeld en waarbij ten minste een gedeelte van die vakken gegevens over een beleggingsobject bevat, mascottes om aan te geven waar een speler op een speelbaan is gearriveerd en ten minste één dobbelsteen, m e t h e t k e n m e r k, dat een gedeelte van de vakken is voorzien van of verwijst naar gegevens betreffende stijging en daling van de koers van de beleggingsobjecten.

2. Gezelschapsspel volgens conclusie 1, m e t h e t k e n m e r k, dat het spel twee speelbanen heeft die naast elkaar op het speelbord zijn afgebeeld.

3. Gezelschapsspel volgens conclusie 1 of 2, m e t h e t k e n m e r k, dat de gegevens betreffende stijging en daling van de koers van beleggingsobjecten zijn vermeld op kaartjes die in stapeltjes op of naast het speelbord liggen en die corresponderen met bepaalde vakken in de speelbaan of -banen.

4. Gezelschapsspel volgens conclusie 2, m e t h e t k e n m e r k, dat de gegevens betreffende de stijging en koers van beleggingsobjecten zijn vermeld in de vakken van één van de speelbanen, terwijl de vakken van de andere speelbaan de gegevens van de beleggingsobjecten zelf bevatten.

5. Gezelschapsspel volgens één van de voorgaande conclusies, m e t h e t k e n m e r k, dat de in de vakken aangegeven beleggingsobjecten ten minste verschillende soorten aandelen, obligaties en een edelmetaal bevatten.

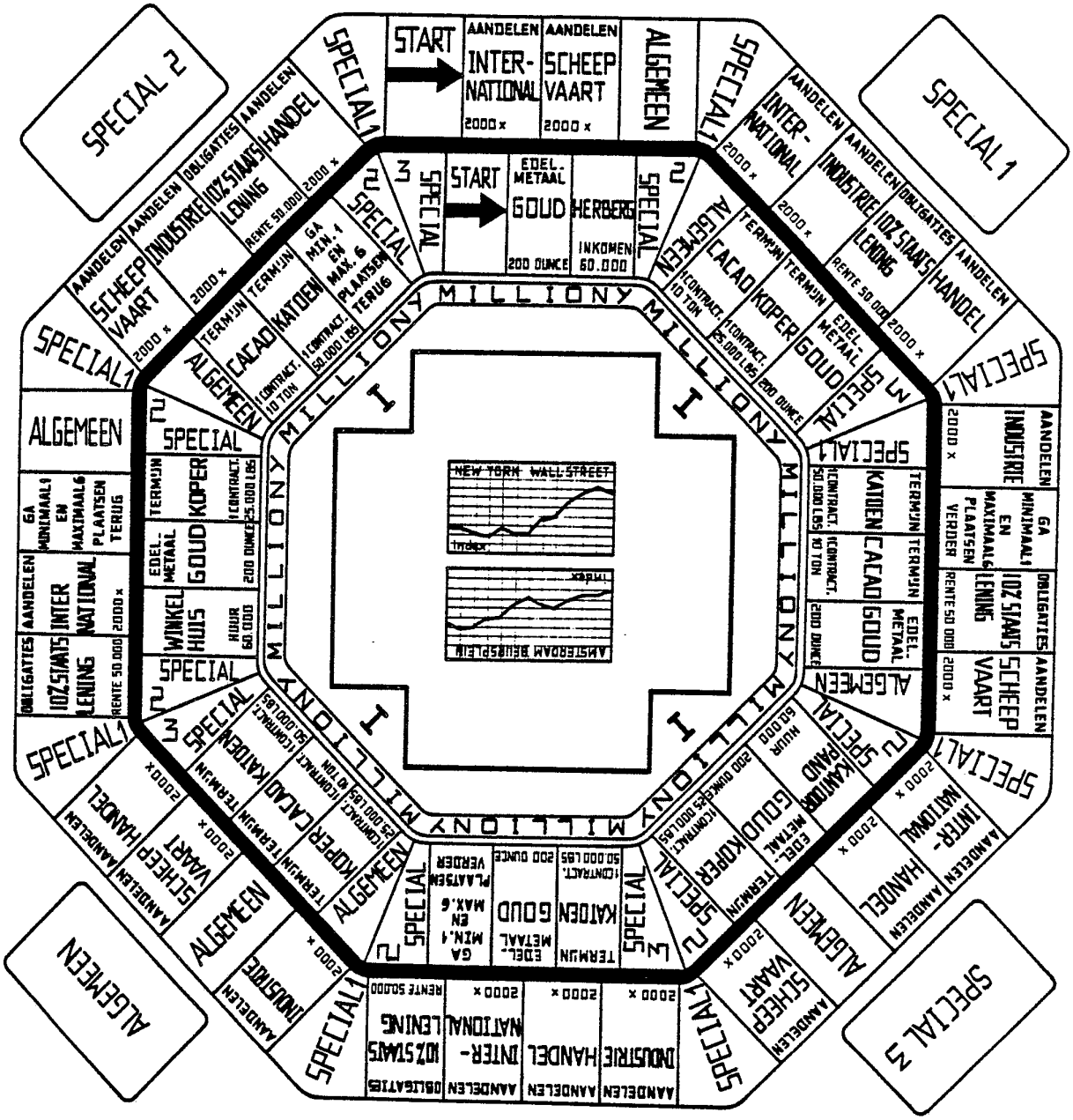
6. Gezelschapsspel volgens conclusie 5, m e t h e t k e n m e r k, dat de in vakken aangegeven beleggingsobjecten tevens goederen en grondstoffen voor de handel op termijn omvatten.

7. Gezelschapsspel volgens één van de voorgaande conclusies, m e t h e t k e n m e r k, dat dit spel is voorzien van fiches om de koop en verkoop van beleggingsobjecten op de betreffende vakken aan te geven.

8. Gezelschapsspel volgens één van de voorgaande conclusies, m e t h e t k e n m e r k, dat dit spel formulieren voor het noteren van de veranderende koersen en formulieren voor het persoonlijk noteren van de gedane transacties omvat.

9. Gezelschapsspel volgens één van de voorgaande conclusies, m e t h e t k e n m e r k, dat dit spel ten minste één dobbelsteen heeft waarvan elk vlak is voorzien van twee cijfers of twee aantallen tekens.

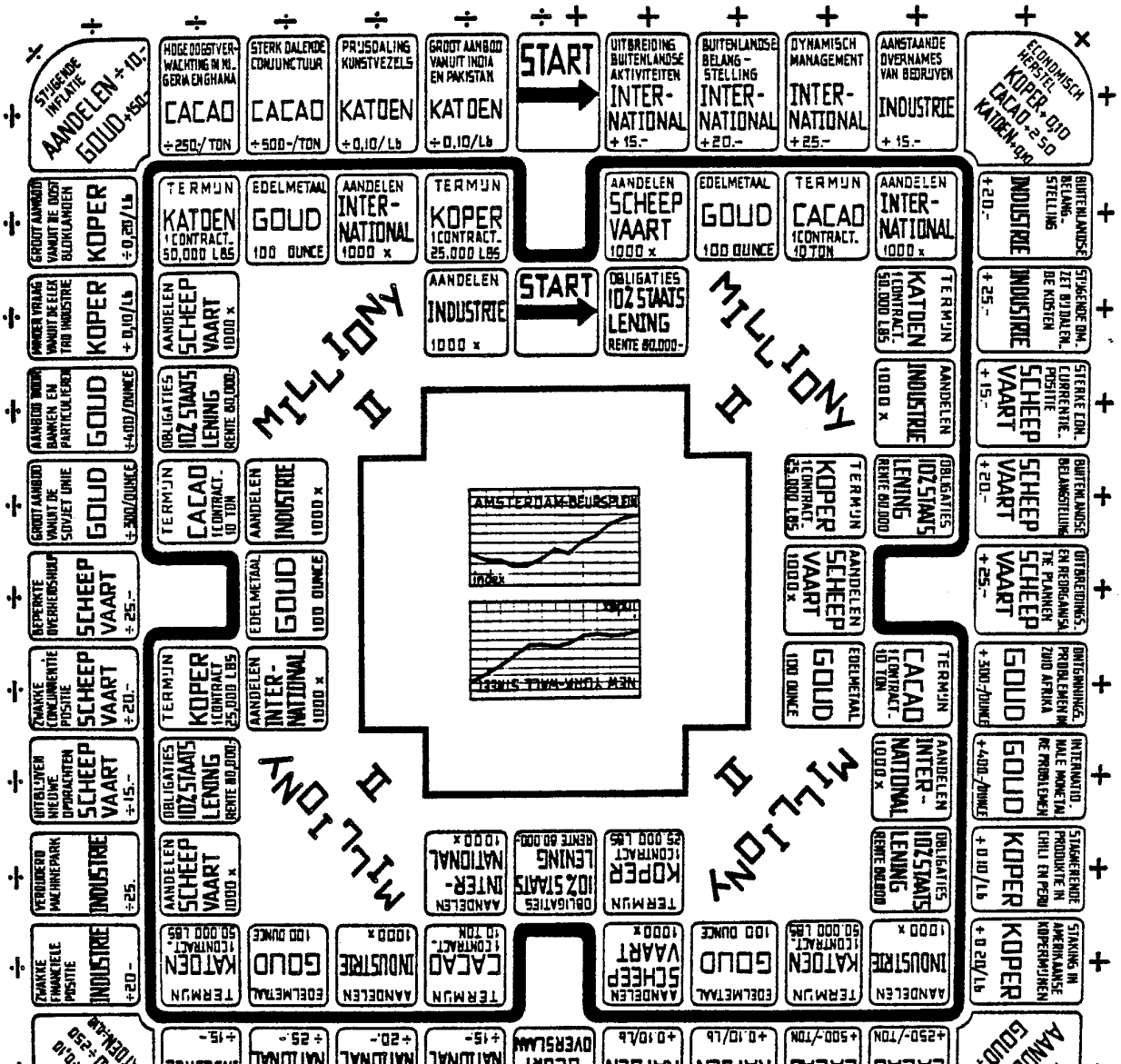
fig-1



8303823

858

fig-2



8303823

8570