

DAS WIRTSCHAFTSSPIEL

»Das Wirtschaftsspiel« ist ein spannendes Gesellschaftsspiel für zwei bis sechs Mitspieler, Es trainiert uns praxisnah und aktuell die Wirtschaft, in der wir leben, besser zu verstehen.

Keine Angst vor den Spielregeln: Das Spiel ist für jung und alt leicht zu spielen und zu verstehen. Man lese die Spielanleitung einmal vor und nutze sie vor allem während der ersten Spielminuten bei jedem Zug, damit allen die verschiedenen Spielfelder in ihrer Bedeutung und Wirkung klar sind.

Zu Beginn:

Im Spiel und in der Wirklichkeit kommt es darauf an, im richtigen Augenblick die richtige Entscheidung zu treffen; beispielsweise für eine gute Ausbildung zu sorgen, stets dem Markt genug Ware anzubieten, Ware schnell zu produzieren und umzuschlagen. Und wenn man die Chance der Entscheidung hat, sie auch voll zu nutzen, z. B. zusätzliche Bargeldbeschaffung durch Kreditausnutzung. Auch die Börse schafft Liquidität für jeden. Geld im Spiel benötigen alle, gleichgültig, ob man Arbeitnehmer oder Unternehmer spielt. Fehlentscheidungen beeinflussen einen Wirtschaftsablauf und hier den Spielablauf. Entscheide nicht nur allein, sondern überprüfe auch Entscheidungen anderer auf mögliche Fehler. Das erhöht die Spannung im Spiel. Das Spiel ist wie die Wirtschaft voller Überraschungen. Nutze alle Möglichkeiten! Verteile die Risiken! Tausche auch - wenn es die Chance bietet - die Rollen.

Spielelemente:

1 Spielplan	30 Geldscheine ä EURO Mark 5.000,—	6 Setzfiguren
15 EURO Aktien'	30 Geldscheine ä EURO Mark 1.000,—	12 viereckige blaue Maschinenchips
17 EURO Sparbriefe	20 Geldscheine ä EURO Mark 500,—	5 viereckige rote Maschinenchips
12 Ausbildungskarten	40 Geldscheine ä EURO Mark 100,—	70 runde grüne Warenchips
6 Diplomkarten	20 Geldscheine ä EURO Mark 50,—	6 farbige Barkreditchips
25 Situationskarten	25 Geldscheine ä EURO Mark 5,—	1 Würfel
11 Staatskarten		
30 Risikokarten	165 zusammen	

Kartensätze öffnen und in leere Fächer verteilen.

Spielanleitung

Spielfeldaufbau

Der Spielplan wird in die Mitte auf den Tisch gelegt. Die Situations-, Risiko- und Staatskarten werden gut gemischt und verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder im Innenraum 'des Spielplans gelegt. Für die Staatskarten ist ein weiteres Ablagefeld vorhanden, das aber erst im Laufe des Spiels benötigt wird.

Der in der Mitte des Spielplans befindliche „MARKT“ wird Feld für Feld mit den runden grünen Chips „WARE“ bedeckt. Spielen mehr als vier Spieler mit, wird der gesamte Markt benötigt. Bei weniger Spielern ist der Markt entsprechend der Kennzeichnung auf dem Spielplan kleiner und wird deshalb mit weniger Ware bedeckt

Jeder Spieler erhält seine Setzfigur und EURO Mark 11.000,— „STARTKAPITAL“ möglichst in folgender Aufteilung:

2 Scheine	ä EURO Mark	50,—	100,—
4 Scheine	ä EURO Mark	100,—	400,—
3 Scheine	ä EURO Mark	500,—	1.500,—
4 Scheine	ä EURO Mark	1.000,—	4.000,—
1 Schein	ä EURO Mark	5.000,—	= <u>5.000,—</u>
	zusammen	EURO Mark	11.000,—

Werden im Spielverlauf EURO Mark 5,— Scheine benötigt, bitte entsprechend bei der Kasse wechseln.

Das übrige Geld sowie die Diplome, Ausbildungskarten, EURO Sparbriefe, EURO Aktien, die restlichen runden grünen Warenchips und die blauen und roten eckigen Maschinenchips sowie die farbigen runden Barkreditchips verbleiben bei der Kasse.

Spielleiter

Die Mitspieler einigen sich auf einen Spielleiter, der die Materialien und die Kasse verwaltet sowie die Einhaltung der Regeln und den korrekten Ablauf der verschiedenen Transaktionen überwacht. Der Spielleiter kann mitspielen oder nur das Spiel leiten. Als Kasse dienen die dafür vorgesehenen Fächer in dem Spielkarton.

Wichtig:

Nach jedem Umlauf, also wenn der Spieler über „Start und Jahresende“ kommt, erhält er von der Kasse EURO Mark 2.000,— als Jahresausschüttung bzw. Weihnachtsgeld, Die Spieldauer (beispielsweise 2 Stunden) wird vorher unter den Spielern vereinbart.

Sowirdgespielt

Wer die höchste Augenzahl gewürfelt hat darf mit seiner Setzfigur bei „Start“ beginnen. Es wird jeweils einmal gewürfelt! Folgende Felder auf dem Spielplan werden während des Spiels angelaufen:

Konsumfeld

Kommt ein Spieler auf ein grünes Konsumfeld (K), so muß er eine WARE kaufen. Dazu nimmt der Spielleiter eine WARE aus dem Markt zur Kasse zurück, und zwar beginnend beim niedrigsten Preisbereich, in dem noch Ware liegt und kassiert von dem Spieler den für diesen Bereich angegebenen Preis. (Nicht der Betrag, der in der Randleiste angegeben ist, sondern die Zahlen in den Chipsfeldern sind hierfür maßgebend). Wenn keine Ware mehr auf dem gesamten Markt ist, muß dennoch der Preis der höchsten Gruppe gezahlt werden.

Das Marktmodell des Spie/s spiegelt praxisnah die sog. Nachfragekurve wieder. Die Konsumenten fragen zunächst nach der billigen WARE. Erst wenn die WARE knapper wird, steigen die Preise. Besteht eine Übernachfrage, wird der Markt von WARENleergefegt. Dieser Extremfall zeigt, daß eine Wirtschaft Unternehmen braucht, die Waren produzieren und anbieten, wenn die Nachfrage befriedigt werden soll.

Entscheidungsfeld

Kommt ein Spieler auf ein gelbes Entscheidungsfeld (E), hat er die Wahl zwischen mehreren Entscheidungen. Es darf pro Entcheidungsfeld nur eine der folgenden Entscheidungen getroffen werden.

1. Entscheidung: **Weiterbildung**

Der Spieler zahlt einen Betrag von EURO Mark 700,— an die Kasse und erhält dafür eine Ausbildungskarte vom Spielleiter. Hat er drei Ausbildungskarten zusammen, kann er diese sofort umtauschen in eine Diplomkarte, jeder Spieler erwirbt nur eine Diplomkarte. Diplombesitzer erhalten bei jedem Produktionsvorgang (siehe 4. Entscheidung) einen um 50% erhöhten Lohn gegenüber den Mitspielern ohne Diplom.

Dieses Beispiel zeigt den Wert der beruflichen Weiterbildung. Wer bereit ist, Geld und Zeit in seine Ausbildung zu investieren und damit zunächst Nachteile auf sich zu nehmen, hat später bessere Verdienstchancen. Selbst wer in die Lage kommt, alles Vermögen aufgeben zu müssen, hat gegenüber anderen wieder bessere Startchancen, denn Wissen und Erfahrung — im Spiet das Diplom — kann einem keiner nehmen.

2. Entscheidung: **Sparen in Geldvermögen**

Der Spieler bezahlt EURO Mark 2.500,— oder ein Vielfaches davon an die Kasse und erhält dafür einen oder mehrere EURO Sparbriefe. Zur Wahl stehen EURO Sparbriefe ä 2.500,—, 5.000,— und 10.000,— EURO Mark. Auf diese zahlt die

Kasse bei jedem Passieren des Feldes „Start und Jahresende“ den aufgedruckten Zinsbetrag aus (10% des Nennwertes). *Sparen lohnt sich - im Spiel und in der Wirklichkeit. Sparen heißt Konsumverzicht. Sparen in Geldvermögen ist eine sichere Anlage. Sie ist deshalb nicht so hoch prämiert wie die risikoreiche Anlage in Produktvermögen.*

3. Entscheidung: **Investieren**

Der Spieler kann bei der Kasse für EURO Mark 5.000,— eine Maschine kaufen. Die Maschine ermöglicht es ihm bei einem folgenden Entscheidungsfeld Ware zu produzieren. Diplomhaber erhalten beim Kauf der ersten Maschine eine „Junge-Unternehmer-Förderungsbeihilfe“ von EURO Mark 1.000,— aus der Kasse.

Jeder kann durch Investieren Unternehmer werden. Ob er dabei Gewinn erzielt, hängt vom Risiko ab, das durch die begrenzte Aufnahmefähigkeit des Marktes zu günstigen Preisen bestimmt wird.

4. Entscheidung: **Produzieren**

Der Spieler entnimmt von der Kasse (produziert) Waren, und zwar bis zu 4 Stück pro Maschine (anders als beim Verkauf!) die er besitzt, Für jede produzierte Ware zahlt er EURO Mark 100,— Rohstoffkosten an die Kasse und EURO Mark 300,— Lohnkosten, die er auf diejenigen Mitspieler zu gleichen Teilen aufteilt, die keine Maschinen besitzen. Besitzen ein oder mehrere Mitspieler ein Diplom, so erhöht sich deren Anteil um 50%. Diesen Mehrbetrag hat ebenfalls der Produzent zu tragen. Besitzen alle Mitspieler eine Maschine, wird der Lohn an die Kasse abgeführt.

Wie bei jedem Produktionsvorgang in der Wirklichkeit, fallen Lohn- und Materialkosten an. Je weniger Lohnempfänger vorhanden sind, um so knapper also die Arbeitskraft ist, desto höher ist der Lohn pro Mitspieler.

5. Entscheidung: **Warenverkauf**

Der Spieler verkauft Ware am Markt (grüne Mitte des Spielplans). Er darf jeweils höchstens 8 Waren pro Entscheidung verkaufen. Dazu stellt er die Ware aus seinem Lager auf die noch freien Plätze des Marktes, und zwar beginnend im jeweils höchsten noch freien Preisbereich. Pro Wareneinheit erhält er den jeweils in der Randleiste (500/1.000/1.500/2.000/2.500) angegebenen Betrag von der Kasse ausbezahlt.

Auch bei diesem Warenverkauf zeigt sich die Parallele zur Wirklichkeit. Produzenten versuchen, ihre Waren zu möglichst hohen Preisen abzusetzen. Wenn das Angebot größer wird, sinkt auch der Preis. Das Risiko eines jeden Produzenten besteht darin, daß er möglicherweise nur mit Verlust absetzen kann, weil Lohn- und Materialkosten höhersind als die zu erreichenden Einnahmen. Es kann sogar passieren, daß der Markt gar keine Waren mehr aufnimmt.

6. Entscheidung: **Bargeldbeschaffung**

a) Der Spieler löst seine EURO Sparbriefe in beliebiger Anzahl ein und verzichtet damit auf die Zinsen.

b) Er nimmt als Maschinenbesitzer bis zu EURO Mark 3.000,— je Maschine Kredit bei der Kasse auf. Zur Kennzeichnung der beliebigen Maschine wird der blaue Maschinenchip bis zur Rückzahlung des Kredits in einen roten Maschinenchip umgetauscht.

c) Er nimmt einen Konto-Überziehungskredit bis zu EURO Mark 2.000,— bei der Kasse auf. Zur Kennzeichnung erhält er dafür einen Barkreditchip in der Farbe seiner Setzfigur.

Wie im wirklichen Leben gibt es auch im Spiel Situationen, in denen für Liquidität zur Begleichung anstehender oder zu erwartender Verpflichtungen gesorgt werden muß. Wer seinen Zahlungsverpflichtungen nicht nachkommen kann, hat schwerwiegende Nachteile in Kauf zu nehmen.

7. Entscheidung: **Rückzahlung von Schulden**

Der Spieler zahlt ganz oder teilweise Schulden oder Belastungen zurück. Mindestens jedoch EURO Mark 1.000,—. Die Chips zur Kreditkennzeichnung (rot quadratisch für Maschinen und farbig rund für Barkredite) verbleiben solange beim Spieler, bis die Schulden vollständig zurückgezahlt sind.

8. Entscheidung: **Verkauf von Vermögenswerten**

Der Spieler verkauft Vermögenswerte an den höchstbietenden Mitspieler oder an die Kasse, die ihm jedoch nur 80% des Wertes bei Vorabzug der evtl. daraufliegenden Verschuldung auszahlt. Bei Maschinenverkäufen wechseln evtl. vorhandene Aktionäre an den neuen Maschinenbesitzer über. Wird die Maschine an die Kasse verkauft, kann auch der Aktionär seine Aktie mit 80% des Nennwertes bei der Kasse einlösen (bei Notverkäufen gilt diese Regelung für die Aktien nicht).

9. Entscheidung: **Keine Entscheidung**

Der Spieler trifft keinerlei Entscheidung und wartet, bis er das nächste Mal würfeln darf.

Situation*- und Risikofeld

Kommt ein Spieler, der keine Maschine besitzt, auf das Feld „Situation - Risiko“, so muß er eine SITUATIONSKARTE ziehen. Kommt ein Spieler, der eine oder mehrere Maschinen besitzt, auf dieses Feld, so muß er eine RISIKOKARTE ziehen. Er liest die Karte laut vor, befolgt die Anweisung, und steckt sie anschließend wieder zu unterst unter den jeweiligen Kartenstapel.

Börsenfeld

Der Spieler befindet sich hier auf der Börse und somit ist die Börse für alle eröffnet. Die Börse schließt, wenn der nächste Spieler gewürfelt hat. Man kann mit Wertpapieren (EURO Aktien) zum Nennwert, oder abweichend davon, frei untereinander handeln. Maschinenbesitzer können bis zu zwei EURO Aktien pro Maschine ausgeben und sich dadurch Liquidität verschaffen,

oder jeder Spieler kann von einem Maschinenbesitzer entsprechend EURO Aktien kaufen (sparen in Produktionsvermögen). Die Kasse stellt diese Aktienurkunden zur Verfügung. Der Maschinenbesitzer zahlt pro EURO Aktie eine Börsenumsatzsteuer von einmalig 10% an die Kasse. Muß ein Maschinenbesitzer seine Maschinen wieder abgeben (oder Konkurs anmelden) verfallen die EURO Aktien. Sie sind dann ersatzlos an die Kasse zurückzugeben. Auch Rückkäufe von ausgegebenen EURO Aktien sind im freien Handel möglich!

Kommt der Aktionär über „Start und Jahresende“, so erhält er jedesmal vom Maschinenbesitzer, der die EURO Aktie ausgegeben hat, die auf der EURO Aktie angegebene Dividende (10% vom Nennwert der EURO Aktie) ausbezahlt.

Falls jemand EURO Sparbriefe oder Maschinen an andere frei verkaufen möchte, so darf er dies in diesem Augenblick auch an der Börse tun.

Außerdem errechnet der Maschinenbesitzer am Ende des Spiels sein Gesamtvermögen, darf davon sein Startkapital EURO Mark 11.000,- abziehen und zahlt von dem verbleibenden Gewinn seinen Aktienbesitzern pro EURO Aktie 3% als Endausschüttung, *Bei der Geldanlage in Aktien ist das Risiko durch mögliche Konkurse größer, jedoch die Chance, mehr als beim EURO Sparbrief zu verdienen durch die möglichen Gewinnausschüttungen, interessanter.*

Staatsfeld

Kommt ein Spieler auf eines der Staatsfelder, so zieht er eine STAATSKARTE. Die Vorschriften auf der Staatskarte sind von allen Spielern zu befolgen. Die gezogene Staatskarte wird offen auf das Staatskartenablagefeld gelegt. Sie bleibt dort solange in ihrer Wirkung gültig, bis der nächste Spieler auf ein Staatsfeld gelangt, eine neue Staatskarte zieht und diese offen darüberlegt.

Notverkauf

Muß ein Spieler einer Verpflichtung nachkommen, ohne das dafür erforderliche Bargeld zu besitzen, muß er Vermögenswerte an die Kasse zum halben Anschaffungspreis zurückgeben. Die Wareneinheiten werden dabei nur mit dem Rohstoffpreis berücksichtigt. Wer seinen Zahlungsverpflichtungen auf keinem Wege mehr nachkommen kann, muß schon während des Spiels aufgeben.

Änderung der Spielregeln

Wenn alle Mitspieler sich darauf einigen, können die Spielregeln erweitert werden. Z. B. durch freien Handel von Vermögensgegenständen oder freie Kreditaufnahme.

Spielende

Zur festgesetzten Zeit wird die Runde zuende gewürfelt Jeder Spieler rechnet sein Vermögen (EURO Aktien mit Endabrechnung, JRO Sparbriefe, Maschinen, Bargeld) auf und zieht die Schulden ab. Wareneinheiten werden dabei nur mit ihren Rohstoffpreisen berücksichtigt. Wer den höchsten Endbetrag ausweisen kann, hat gewonnen.

Sieben goldene Brücken

1. Sind wirklich im richtigen Augenblick die richtigen Entscheidungen getroffen worden und hat jeder jeden gut beobachtet?
2. Waren die Risiken auf EURO Sparbriefe, EURO Aktien, Produktion, Ausbildung, Bargeld und Kredite gut verteilt?
3. Sind die Maschinen in den Produktionskapazitäten gut genutzt worden? Wurde schnell produziert und verkauft?
4. Sind alle Möglichkeiten der Geldbeschaffung (Fremdkapital) ausgeschöpft worden?
5. War der Markt ausgewogen (Überproduktion/Warenverknappung) ?
6. Wurde kräftig an der Börse gehandelt und dabei beispielsweise auch die Chance aus „Start und Jahresende“ genutzt?
7. Hat jemand den Markt gestört und wie?

Herausgeber © Internat. Reg. No. 58535: G. Krummacher KG
5105 St. Augustin/Sieg-3
Friedrich-Gauss-Straße 2