

BUSINESS — das Wirtschaftsspiel

Erfolgreich ein Unternehmen führen heißt, optimale Entscheidungen treffen. In unserem Wirtschafts-Spiel BUSINESS ist jeder Mitspieler Unternehmer. Ziel ist es, das Unternehmen durch optimale Entscheidungen zum Erfolg zu führen. Sieger ist, wer entweder als erster das eingesetzte Kapital verdreifacht oder innerhalb

einer vereinbarten Zeit die größten Gewinne erzielt hat.

BUSINESS ist ein an der wirtschaftlichen Realität orientiertes Spiel: Als Mitspieler verfügen Sie über ein bestimmtes Kapital, mit dem Sie arbeiten. Sie können zusätzlich Kredite aufnehmen, Produkte herstel-

len und verkaufen, Sie müssen auf unvorhergesehene geschäftliche Situationen und auf die allgemeine Wirtschaftslage reagieren.

Sie können das geschäftliche Risiko verteilen, indem Sie einen Teil Ihres Kapitals in Aktien und Obligationen anlegen und für sich arbeiten lassen. Sie können Absatz

und Produktion durch Werbung und Beratung verbessern, und Sie haben die Möglichkeit, Ihre Firma gegen Schäden zu versichern — kurz, es geht darum, mit dem eingesetzten Kapital möglichst erfolgreich zu arbeiten. Dabei wird dem Moment der unternehmerischen Entscheidungsfreiheit viel Platz eingeräumt.

Sie allein entscheiden, ob und zu welchen Bedingungen Sie eine geschäftliche Transaktion durchführen oder ob Sie, vielleicht vergeblich, auf eine günstigere Gelegenheit warten wollen. Und natürlich gehen Sie in Konkurs, wenn Sie zu viele falsche Entscheidungen getroffen haben.



Der Weg zum Erfolg — das muß man wissen

Das Spielbrett ist unterteilt in vier Wirtschaftsbe-
reiche: Nach dem Start überqueren Sie zunächst die sechs Felder des Dienstleistungssektors. Daran schließen sich die acht Felder des Finanzbereichs an, gefolgt vom zweiten Dienstleistungssektor.

Und dann stehen Sie vor der Wahl, entweder den Produktionsbereich oder den

Vertriebssektor zu betreten — dies ist in jeder Runde erneut Ihre unternehmerische Entscheidung. Danach sind Sie wieder am Start, und die nächste Runde beginnt.

Ziel des Spiels ist es, das Startkapital optimal anzulegen, d. h., mit ihm Gewinne zu erzielen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten.

SPIELREGELN

An BUSINESS können sich 2 bis 6 Spieler beteiligen. Die Teilnehmer suchen sich unter den folgenden sechs Firmen"

DEGUSSA

LANGNESE-IGLO

3M

GRUNDIG

REXROTH

BASF

ihr Unternehmen aus und erhalten einen mit dem entsprechenden Firmenzeichen versehenen Spielstein.

Ein Spielteilnehmer sollte die Kasse übernehmen. Seine Aufgabe: das Verleihen von Geld und die Entgegennahme zurückgezahlter Darlehen, das Austeilen und Entgegenneh-

men der verschiedenen Chips, der Aktien, Darlehenskarten und Obligationen, das Kassieren und Auszahlen der Geldbeträge bei den geschäftlichen Transaktionen.

Vor Beginn des Spiels erhält jeder Mitspieler ein Startkapital sowie eine Firmenbilanztafel. Auf dieser Tafel wird zunächst das Startkapital, im Verlauf des Spiels werden darüber hinaus sämtliche Chips sowie die Aktien, Obligationen und Darlehenskarten auf den dafür vorgesehenen Markierungen übersichtlich abgelegt. Das Startkapital ist für alle Spieler gleich:

2 Spieler: je 200 000 DM

3 oder 4 Spieler:
je 150 000 DM

5 oder 6 Spieler:
je 100 000 DM

Die Geschäftslage- und Konjunkturkarten werden nun mit dem Text nach unten auf die markierten Stellen des Spielbretts gelegt, der Kassenführer hat die Chips, Aktien, Obligationen, Darlehenskarten und das Festgeld geordnet neben sich liegen. Die Spielteilnehmer stellen ihre Firmensteine vor das erste Spielfeld an den Start — das Spiel kann beginnen.

Gespielt wird mit zwei Würfeln, der Spieler mit der höchsten Punktzahl beginnt. Vor jedem Wurf kann jeder Spieler wählen, ob er mit einem oder mit zwei Würfeln spielen will.

Der gewürfelten Punktzahl entsprechend rückt er dann mit seinem Firmenstein auf den Feldern vor, wobei die Konjunktur- und Geschäftslage-Felder der vier Ecken des Spielbretts als gewöhnliche Spielfelder zählen.

Der erste Weg

Produkte herstellen und verkaufen

Die erste Möglichkeit besteht darin, Produkte möglichst preisgünstig herzustellen und sie möglichst gewinnbringend zu verkaufen. Das geschieht auf folgende Weise:

- Im Produktionsbereich können Sie auf den Feldern ETERNIT (Fabrik), DEUTSCHE BP (Energie) und MANPOWER (Personal) die Einzelteile einkaufen, die Sie für die Herstellung eines Fertigproduktes benötigen.

1 Fabrik-Chip +
1 Energie-Chip +
1 Personal-Chip =

1 Fertigprodukt

Je nach den Spielfeldern, auf denen Sie stehen, können Sie zu den dort angegebenen Stückpreisen Fabrik-, Energie- und Personal-Chips kaufen. Ihr Verkaufspartner ist die Kas,se.

Die Fertigprodukte, die Sie aus den jeweils drei Einzelementen Fabrik, Energie und Personal zusammengestellt haben, sollen nun möglichst gewinnbringend verkauft werden. Das geschieht im Vertriebsbereich des Spielbretts:

- Bei der Firma KAUF-RING können Sie jeweils ein Fertigprodukt, beim OTTO Versand nur zwei und bei der REWE-Handelsgruppe nur drei Fertigprodukte gleichzeitig verkaufen, wenn Sie auf den Spielfeldern einer dieser Firmen stehen.

Ihr Problem ist dabei: Auf verschiedenen Feldern eines Unternehmens erzielen Sie für dasselbe Produkt unterschiedliche Preise. Und bei Ihnen liegt die Entscheidung, ein Produkt sofort zu verkaufen oder zu warten, bis Sie zwei oder drei Produkte gleichzeitig — und vielleicht zu einem besseren Preis — verkaufen können.

Der zweite Weg

Betätigung auf dem Finanzsektor

Produkte herstellen und verkaufen — das ist die eine Möglichkeit dieses Spiels, Gewinne zu erzielen. Die zweite Möglichkeit besteht darin, sich auf dem Finanzsektor zu betätigen. Es liegt bei Ihnen, diese beiden Möglichkeiten im Spiel optimal zu kombinieren. Auf den Feldern des Finanzsektors haben Sie die Möglichkeit, entweder Obligationen oder aber Aktien eines Unternehmens zu erwerben.

Obligationen kann man auf den Feldern der Deutschen BP zum Stückpreis von 10 000 DM von der Kasse kaufen, und zwar bis zu 5 Stück. Ihr Vorteil: Nach jeder Spielrunde, wenn Sie wieder den Start passieren, erhalten Sie von der Kasse 3000 DM. Landen Sie jedoch als Besitzer von Obligationen erneut auf einem der BP-Felder, müssen Sie Ihre Obligationen zum Stückpreis von 10 000 DM an die Kasse zurückgeben. Ein Neukauf ist dann erst ab der nächsten Runde möglich.

Aktien bieten Ihnen ebenfalls die Möglichkeit, Ihr Geld gewinnbringend anzulegen. Landen Sie im Finanzbereich des Spielbretts auf den entsprechenden Feldern, können Sie die gesamten Aktien der jeweiligen Firmen aufkaufen (eine Stückelung ist nicht möglich). Ihr Vorteil: Sie erhalten Bargeld für jede geschäftliche Transaktion Ihrer Mitspieler, an der Ihre Aktien-Gesellschaft beteiligt ist — je nach Art ihres Unternehmens, z. B., wenn Ihre Mitspieler

- Darlehen zurückzahlen müssen
- Fertigprodukte verkaufen
- Versicherungs- oder Beratungs-Chips kaufen
- Fabrik-Chips kaufen.

Zusätzlich sparen Sie als Aktieninhaber das Geld, das Sie sonst bei den oben angeführten Anlässen an Ihre Firma zahlen müßten: Sie ziehen den Betrag einfach vom Preis ab.

Das Spiel besteht aus:

- 1 Spielbrett
- 6 Firmenbilanztafeln
- 6 Firmensteinen
- 2 Würfeln
- 2 ÖKA-Würfeln
- 72 quadratische Produktions-Chips:
 - 24 Fabrik-Chips
 - 24 Energie-Chips
 - 24 Personal-Chips
- 60 runde Dienstleistungs-Chips:
 - 20 Werbungs-Chips
 - 20 Beratungs-Chips
 - 20 Versicherungs-Chips
- 35 Geschäfte-Karten
- 35 Konjunktur-Karten
- 6 Aktien
- 24 Obligationen
- 36 Darlehenskarten
- 175 Banknoten, aufgeteilt in
 - 50 a 1 000 DM
 - 50 a 5 000 DM
 - 50 a 10 000 DM
 - 25 a 50 000 DM
- 1 Spielregel
- 1 Informations-broschüre über die beteiligten Firmen

„ÖKA“ — der Kampf um die Aktien

Möglicherweise hat einer Ihrer Mitspieler ein Auge auf Ihre Aktien geworfen. Für diesen Fall sehen die Spielregeln das „öffentliche Kaufangebot“ (ÖKA) vor. Landet dieser Mitspieler auf einem Feld Ihrer Aktiengesellschaft, kann er Sie zwingen, ein „öffentliches Kaufangebot“ auszuwürfeln, d.h. er meldet seine Forderung an, und Sie müssen nun mit Hilfe der beiden ÖKA-Würfel um Ihr Aktienpaket würfeln. Ihr Gegner nimmt den dunklen, Sie als Aktienbesitzer nehmen den hellen Würfel. Jeder würfelt einmal und nun gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Einer der beiden Würfel hat die Aufschrift „ÖKA mißlingt“. In diesem Fall ist die Attacke abgewehrt, und der Heraus-

forderer muß 20 % des Aktienkaufpreises an Sie bezahlen.

2. Auf der Oberseite beider Würfel stehen Prozentzahlen — einmal plus, einmal minus: In diesem Fall sind Sie gezwungen, Ihr Aktienpaket zu verkaufen. Die beiden Prozentzahlen ergeben, gegeneinander aufgerechnet, den Kaufpreis, den Ihr Kontrahent an Sie zu entrichten hat (z.B.: die Würfel zeigen +60% und -20% = +40%, Ihr Kontrahent muß 140 % des Kaufpreises an Sie bezahlen).

Mißlingt das ÖKA, so kann es sofort und beliebig oft wiederholt werden, wenn Ihr Mitspieler darauf besteht.

Einwirkungen von außen — die Ereignisfelder

Erfolg oder Mißerfolg wird nicht nur durch Ihr Verhalten, sondern auch durch Einwirkungen von außen bestimmt. Dafür sorgen in diesem Spiel folgende

gen gelten für **alle** Spieler bis zum Verlesen der nächsten Konjunktur-Karte.

2. **Geschäfte-Karten:** Der

Noch mehr über Aktien

Solange die Aktien einer Firma noch nicht verkauft sind, gehen die für den Aktieninhaber vorgesehenen und an den einzelnen Spielfeldern angeführten Abgaben an die Kasse.

Gewinnanteile, die Ihnen als Aktienbesitzer zustehen,

müssen Sie sofort fordern. Ihr Anspruch verfällt, sobald der nächste Spieler gewürfelt hat.

Sie können Ihr Aktienpaket verkaufen, wenn Sie erneut auf dem Spielfeld Ihrer Gesellschaft stehen — und zwar zum Kurs von 120 %

des Kaufpreises.

Brauchen Sie dringend Geld, so können Sie jederzeit zwischen den Würfeln sowohl Aktien als auch Obligationen an die Kasse verkaufen. Allerdings erhalten Sie dann nur 60 % des Wertes ausgezahlt.

Der Dienstleistungssektor

Um die bisher angeführten geschäftlichen Transaktionen unter Umständen noch erfolgreicher gestalten zu können, haben Sie die Möglichkeit, sich des Dienstleistungssektors zu bedienen. Hier bieten sich Ihnen folgende Chancen:

Darlehen

Auf den Bankfeldern Commerzbank und Bayerische Vereinsbank können Sie Darlehen in Höhe von 50 000 DM zum dort jeweils angegebenen Auszahlungskurs aufnehmen (pro Bank und Spieler darf allerdings nur ein Darlehen gleichzeitig laufen). Sie erhalten von der Kasse das Geld und eine Darlehenskarte. Achten Sie dabei auf die unterschiedlichen Bedingungen der verschiedenen Bankfelder. Wichtig: Landen Sie ein zweites Mal auf einem der Felder Ihrer Bank, müssen Sie sofort das Darlehen plus Zinsen (des Feldes, auf dem Sie das Darlehen aufgenommen haben) zurückzahlen.

Die Zinszahlung entfällt, wenn Sie das Aktienpaket der Bank besitzen.

Durch die Spielanlage bedingt, wurden den Unternehmen stark vereinfachte Aufgaben zugewiesen; selbstverständlich geben auch die Banken keine Kredite zu übersteigerten Zinssätzen.

Werbung

Auf den beiden Feldern der Firma J. Walter Thompson können Sie von der Kasse beliebig viele Werbechips zum Stückpreis von 10 000 DM kaufen, die Sie zu einem Zeitpunkt Ihrer Wahl einsetzen können. D. h., Sie liefern einen Werbe-Chip an die Kasse, können dann mit Ihrem Firmenstein sofort — noch vor dem Würfeln — auf das Konjunkturfeld vor dem Start der Vertriebsseite ziehen und haben so die Möglichkeit, mit Ih-

rem nächsten Wurf diesen Sektor zu betreten. Ihr Vorteil: Sie können den Verkauf Ihrer Fertigprodukte beschleunigen.

Beratung

Auf den beiden Feldern der Firma PA Management können Sie von der Kasse beliebig viele Beratungs-Chips zum Stückpreis von 10 000 DM erwerben und zum Zeitpunkt Ihrer Wahl einsetzen: Das heißt: Sie zahlen vor dem Würfeln einen Beratungs-Chip an die Kasse, können mit Ihrem Firmenstein sofort auf das Konjunkturfeld vor dem Start der Produktionsseite vorrücken und mit dem nächsten Wurf in diesen Sektor vorrücken. Ihr Vorteil: Sie können den Kauf von Einzelteilen zur Herstellung von Fertigprodukten beschleunigen.

Versicherung

Im Produktions- und im Vertriebsbereich des Spiel-

Karten:

1. Konjunktur-Karten:

Landet ein Mitspieler auf einem Konjunktur-Feld, wird die oberste Konjunkturkarte umgedreht, verlesen und auf dem dafür markierten Feld abgelegt. Diese Anweisung-

Spieler, der auf diesem Feld anlangt, nimmt die oberste Karte des entsprechenden Stapels und legt sie wieder ab, nachdem er die Anweisung befolgt hat. Diese Anweisung gilt nur für den einzelnen Spieler.

Ende des Spiels

Wer seinen Zahlungsverpflichtungen nicht mehr nachkommen kann, scheidet aus. Sein restlicher Besitz geht an die Kasse über — er ist in Konkurs gegangen. Zum Abschluß des Spiels wird Bilanz gezogen: Jeder Mitspieler rechnet seinen Bestand zusammen. Dabei werden einzelne Fabrik-, Energie- und Personal-Chips sowie sämtliche anderen Dienstleistungs-Chips **nicht** bewertet. Fertigprodukte werden mit 15 000 DM, Aktien, Obligationen zu ihrem normalen Kaufpreis, Darlehen ohne Berücksichtigung des Aufpreises verrechnet. Der Endstand ergibt die Finanzlage Ihres Unternehmens. Im Vergleich mit Ihren Mitspielern können Sie nun die Rangfolge feststellen.

feldes gibt es zwei Risikofelder:

1. Explosion in Ihrer Fabrik.
2. Feuer im Lager.

Wenn Sie auf das erstere Feld kommen, müssen Sie zwei Fabrik-Chips (bzw. eines, wenn Sie nicht mehr haben) an die Kasse zahlen.

Im zweiten Fall müssen Sie ein Fertigprodukt an die Kasse liefern — soweit vorhanden.

Gegen diese Schäden können Sie sich versichern, indem Sie — wenn Sie auf ein Versicherungsfeld kommen — beliebig viele Versicherungs-Chips zum Stückpreis von 6000 DM kaufen. Die Leistung der Rheinland-Versicherung: Im Versicherungsfall erhalten Sie gegen Auslieferung eines Chips an die Kasse 15 000 DM pro Fabrik, die sie besitzen, bzw. Sie kassieren von der Kasse 30 000 DM für ein Fertigprodukt.