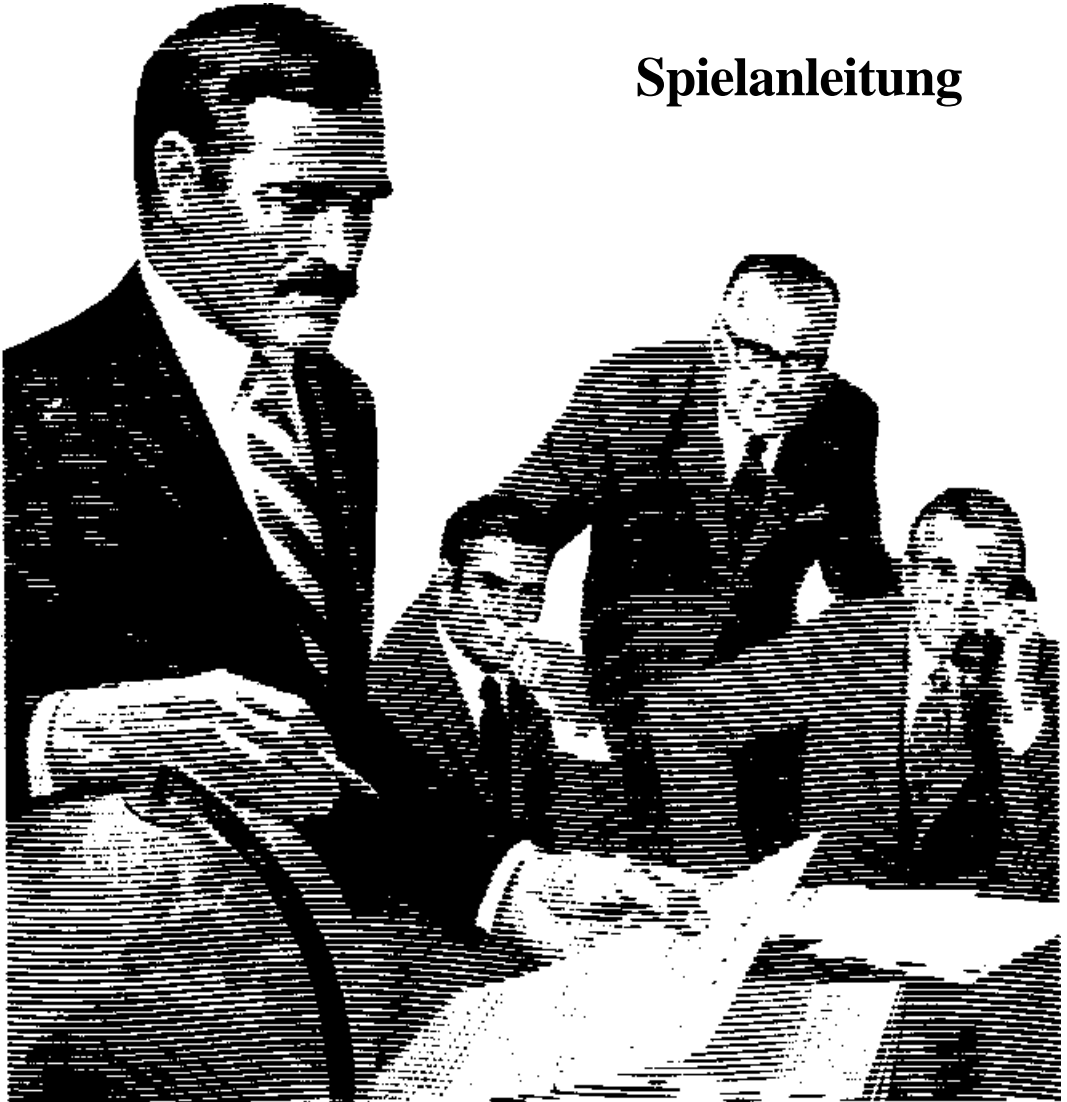


Das Manager-Planspiel

EXECUTIVE DECISION

Spielanleitung



Copyright 1971 by 3M Company, St. Paul, MN 55101

EXECUTIVE DECISION spielt in der Welt des Handels. Jeder Spieler trifft als Manager in einem großen Unternehmen Entscheidungen über den Einkauf von Rohstoffen, dessen Verarbeitung und den Verkauf der Fertigware, wobei er unter Beachtung des klassischen Gesetzes von Angebot und Nachfrage, bei ständig wechselnden Preisen vorausschauend kalkulieren muß, um möglichst gute Gewinne zu erzielen.
EXECUTIVE DECISION ist ein Spiel für 2-6 Personen.

Das Manager-Planspiel

EXECUTIVE DECISION

Spielanleitung

VORBEREITUNGEN

Zunächst beschließen die Spieler, wie viele Runden (Monate) die Partie dauern soll. Normalerweise geht eine solche über ein Jahr (12 Runden). Anfänger sollten ein kürzeres Spiel wählen, um mit EXECUTIVE DECISION vertraut zu werden.

Dann bekommt jeder Spieler ein Formular „Angebot und Nachfrage“ (kurz: A + N-Formular) und folgende Geldsumme:

- wenn 2 Spieler teilnehmen 900,— DM
- wenn 3 Spieler teilnehmen 600,— DM
- wenn 4 Spieler teilnehmen 450,— DM
- wenn 5 Spieler teilnehmen 350,— DM
- wenn 6 Spieler teilnehmen 300,— DM

Der Rest des Geldes und die Rohstoffkarten werden sortenweise aufgelegt. Ein Spieler macht den Broker und übernimmt die Notierung der Marktpreise auf der Preistafel. Die Schrift kann übrigens mit einem Tuch oder weichem Papier leicht wieder abgewischt werden.

DAS SPIEL

Jede Runde (Monat) besteht aus:

1. Einkauf von Rohstoffen
2. Herstellung von Fertigprodukten
3. Verkauf von Fertigprodukten

mit dem Ziel, größtmöglichen Gewinn zu machen.

RUNDE I (Januar)

1. EINKAUF VON ROHSTOFFEN. Nach Orientierung über den Eröffnungspreis auf der Preistafel macht jeder Spieler seine Januar-Order für Rohstoffe, indem er in der oberen Hälfte seines Formulars (Einkäufe) unter Januar *geheim* einträgt, wieviel Stück welcher Qualität (EXTRA, FEIN, STANDARD) er zu kaufen wünscht und welchen Preis er dafür zu zahlen bereit ist. Dabei muß er schätzen, wieviel von den einzelnen Qualitäten seine Mitspieler kaufen werden, denn daraus resultiert der Marktpreis, wie er sich aus dem Preis-Kalkulator auf der Preistafel ergibt: liegt sein Gebot nämlich unter dem neuen Preis, krieg er keine Ware. Doch darüber später mehr.

Jeder Spieler darf von allen drei Sorten (EXTRA, FEIN, STANDARD) einkaufen, insgesamt aber höchstens

- bei 2 Spieler 18 Einheiten (aber nicht mehr als 12 von einer Qualität),
- bei 3 Spieler 12 Einheiten
- bei 4 Spieler 9 Einheiten
- bei 5 Spieler 7 Einheiten
- bei 6 Spieler 6 Einheiten

Wenn alle Gebote notiert sind, gibt jeder Spieler der Reihe nach bekannt, wie viele Einheiten der Qualität EXTRA er geordert hat. Der Broker zählt sie zusammen und befragt den Preis-Kalkulator auf der Preistafel nach der daraus resultierenden Preisänderung, die sich nach dem alten Gesetz von Angebot und Nachfrage bildet. Hier ist es die Nachfrage nach Rohstoffen: Ist die Nachfrage stark, steigt der Preis, ist sie gering, fällt er. Der Broker sucht in der Spalte „Einheiten“ die ermittelte Gesamtsumme auf und erfährt darunter, um wie viele Punkte der Preis gegenüber dem Eröffnungs-Preis steigt oder fällt. Die neuen Preise schreibt er auf der Preistafel unter „Januar“ in die Reihe EXTRA. Die Marktpreise für die Qualität FEIN und STANDARD werden auf gleiche Weise ermittelt.

Beispiel: Es wurden für den Januar insgesamt 12 Einheiten EXTRA geordert. Der Preis-kalkulator weist hierfür eine Preissteigerung von +2 aus, was dem Eröffnungspreis von 40 zugeschlagen wird. Der Januar-Preis für EXTRA ist also 42. Die Spieler ordern ferner insgesamt 5 Einheiten von FEIN, aber gar keine STANDARD. Laut Kalkulator fällt damit der Preis für FEIN um 5 auf 25, für STANDARD gar um 10 auf 10.

Der Preis für Rohware fällt nie unter 1! Auch wenn der Kalkulator ein Fallen des Preises einer Rohware auf 0 oder darunter angibt, bleibt er auf 1, bis er durch höhere Nachfrage wieder steigt.

Wenn die Preise für Januar ermittelt und angeschrieben wurden, stellt jeder Spieler fest, welche Preise er kalkuliert hat. Dann darf und muß er, falls

sein Angebot gleich oder über dem Marktpreis liegt alle Einheiten zu **seinem** gebotenen Preis kaufen.

sein Angebot unter dem Marktpreis liegt auf einen Kauf verzichten.

Nachdem die Spieler ihre erfolglosen, also zu niedrigen Angebote im A + F-Formular gestrichen haben, bilden sie Quer- und Gesamtsumme, zahlen und erhalten dafür die entsprechende Anzahl von Rohstoff-Karten, die sie offen und zählbar vor sich auf den Tisch legen.

Kann ein Spieler den Gesamtpreis seiner Einkäufe nicht aufbringen, darf er in diesem Monat überhaupt keine Rohstoffe einkaufen.

		JANUAR		FEBRU	
E I N K A U F	ROH-STOFFE	NACHFRAGE	SUMME	NACHFRAGE	
	STÜCK	PREIS	BEZAHLT	STÜCK	PREIS
	EXTRA	2	40		
	FEIN	4	35		
	STAND.	6	23		
		SUMME		SUMME	

		JANUAR		FEBRU	
E I N K A U F	ROH-STOFFE	NACHFRAGE	SUMME	NACHFRAGE	
	STÜCK	PREIS	BEZAHLT	STÜCK	PREIS
	EXTRA	2	40	0	
	FEIN	4	35	140	
	STAND.	6	23	138	
		SUMME		218	SUMME

Beispiel: In einem Dreier-Spiel ordert ein Spieler entsprechend der linken Abbildung. Insgesamt werden 11 Einheiten EXTRA geordert, was den Preis auf 41 anhebt, weshalb der Spieler keine EXTRA kaufen kam. Gesamtorder für FEIN: 15, Marktpreis folglich 35; der Spieler hat sehr gut kalkuliert. Gesamtorder von STANDARD: 7, der Marktpreis fällt auf 17. Schlecht kalkuliert: der Spieler überzahlt jede Einheit um 6. Abschließend summiert er und zahlt entsprechend der rechten Abbildung.

t. FERTIGUNG: Nach Orientierung über Produktions-Tabelle auf der Preistafel macht jeder Spieler *geheim* seine Dispositionen über Menge und Art seiner Fertigprodukte, die er aus seinen Rohstoffen herstellen kann und will. Dabei ergeben immer 3 Einheiten Rohstoffe 1 Fertigprodukt. Wie aus der Tabelle rechts unten auf der Preistafel abzulesen ist, gibt es 3 verschiedene Fertigprodukte, für die Rohstoffe in unterschiedlicher Zusammensetzung benötigt werden. Eine fehlende Rohstoff-Karte kann dabei durch die nächst höhere ersetzt werden, also EXTRA statt FEIN und FEIN statt STANDARD eingesetzt werden.

Beispiel: Ein Spieler will 1 Fertigprodukt „C“ herstellen, hat aber nur 1 STANDARD. Also nimmt er noch 1 FEIN dazu und produziert „C“ aus insgesamt 2 FEIN und 1 STANDARD.

3. VERKAUF VON FERTIGPRODUKTEN. Nach Orientierung über den Eröffnungspreis und den Kalkulator für Fertigprodukte macht jeder Spieler *geheim* seine Preise. Er trägt dabei auf seinem A + N-Formular unter Verkäufe in die Spalte „Stück“ die Anzahl und in die Spalte „Preis“ den Verkaufspreis seiner Fertigprodukte ein, die er auf dem Markt anbieten will. Jeder kann soviel Fertigprodukte anbieten, wie er produzieren kann. Wenn alle Angebote notiert sind, werden die Marktpreise für die Fertigprodukte auf die gleiche Art ermittelt, wie zuvor für die Rohstoffe, nur wird jetzt natürlich die Tabelle „Fertigprodukte“ des Marktpreis-Kalkulators verwendet.

Beispiel: Im Januar werden insgesamt 7 Stück A angeboten. Der Preis fällt laut Kalkulator um 3, gültiger Marktpreis für A ist also 137. Von B wurde kein Stück angeboten, laut Kalkulator steigt der Preis um 11 auf 126. Das Angebot an C beläuft sich auf 5 Stück. Der Eröffnungspreis 90 muß um 1 erhöht werden, gültiger Marktpreis ist also 91.

Wenn die Preise für Januar ermittelt und auf der Preistafel angeschrieben wurden, überprüft jeder Spieler sein Angebot. Jeder kann und muß, falls

- sein Angebot gleich oder unter dem Marktpreis liegt alle Fertigprodukte zu seinem Preis verkaufen.

- sein Angebot über dem Marktpreis liegt alles behalten und lagern.

Die Spieler notieren nun ihre Umsätze auf ihrem A + N-Formular. Sie streichen alle zu hoch kalkulierten Angebote durch, summieren den Rest, geben die Rohstoff-Karten der verkauften Produkte zurück und bekommen den Preis dafür ausgezahlt.

Hat sich ein Spieler geirrt und kann ein Produkt nicht in seiner korrekten Zusammensetzung liefern, verfallen *alle* seine Verkäufe für diesen Monat.

	JANUAR				FEBRUAR			
	ROHSTOFFE		ANGEBOTE		ROHSTOFFE		ANGEBOTE	
	STÜCK	PREIS	STÜCK	PREIS	STÜCK	PREIS	STÜCK	PREIS
E I N K A U F	EXTRA	5	42	210				
	FEIN	4	36	144				
	STAND.	3	15	45				
	SUMME		309					
V E R K A U F	ANGEBOT	STÜCK	PREIS	ANGEBOT	STÜCK	PREIS	ANGEBOT	STÜCK
	A	2	143					
	B	1	120					
	C	1	93					
	SUMME			SUMME				

	JANUAR				FEBRUAR			
	ROHSTOFFE		ANGEBOTE		ROHSTOFFE		ANGEBOTE	
	STÜCK	PREIS	STÜCK	PREIS	STÜCK	PREIS	STÜCK	PREIS
E I N K A U F	EXTRA	5	42	210				
	FEIN	4	36	144				
	STAND.	3	15	45				
	SUMME		309					
V E R K A U F	ANGEBOT	STÜCK	PREIS	ANGEBOT	STÜCK	PREIS	ANGEBOT	STÜCK
	A	2	143	286				
	B	1	120	120				
	C	1	93	0				
	SUMME		406	SUMME				3

Beispiel: In einem Dreier-Spiel disponierte ein Spieler entsprechend der linken Abbildung. 4 Waren der Gattung A wurden insgesamt angeboten, der Preis dadurch auf 143 angehoben: Der Spieler hat also gut kalkuliert. Von B wurde nur 1 Einheit verkauft, was den Preis auf 124 brachte: nicht übel geschätzt! Jedoch drücken 6 Fertigwaren C den Preis auf 89: der Spieler ist zu teuer und muß die Ware lagern. Schließlich summiert er, gibt seine Waren ab und erhält seinen Erlös, wie Abbildung rechts zeigt.

ALLE ANDEREN MONATE. Alle anderen Monate werden nach dem gleichen Schema wie im Januar abgewickelt. Ausgangspunkt für den neuen Marktpreis ist der des jeweiligen Vormonats.

SPIELENDEN

Wenn die vorher vereinbarte Anzahl von Monaten durchgespielt ist, verkaufen alle Spieler ihre restlichen Rohwaren zum letzten Marktpreis. Der reichste Spieler gewinnt.

SPIELTIPS

Bei der Schätzung der Rohstoff-Nachfrage sollte man daran denken, daß der Preis für Rohstoffe nie weiter als 10 Punkte fallen kann. Desgleichen, daß, falls alle Spieler die maximal erlaubte Monatsmenge an Einheiten kaufen und man die Gesamtmenge durch 3 teilt (= Qualitäten), der Durchschnittspreis pro Gattung um 2 Punkte steigen wird. Irgendwelche Umstände können es einem Spieler freilich geraten erscheinen lassen, mehr von einer Ware zu ordern, oder weniger (wenn ihm zum Beispiel das Geld knapp wird).

Beim **Verkauf** sollte man die Preisbewegung zwischen Roh- und Fertigware beobachten; bei möglichem hohen Gewinn werden viele Spieler ihre Ware loszuschlagen trachten, während sie bei mageren Aussichten vielleicht ihre Ware zurückhalten um dadurch den Preis hochzutreiben. Auch momentan billige Rohware kann ein Verkaufsimpuls sein.

VARIATION

Wenn die Spieler mit EXECUTIVE DECISION vertraut geworden sind, können sie ohne weiteres die Regeln nach Wunsch variieren. Etwa so:

EINKAUF: Bei einem Angebot, das unter dem Marktpreis liegt, kann ein Spieler nur einen Teil der gewünschten Rohstoffe einkaufen. Und zwar muß er für jede Mark, die sein Angebot unter Marktpreis liegt, auf eine Einheit verzichten. Ordert er also z. B. 6 Stück STANDARD zu 14, und als Marktpreis ergibt sich 17 DM. so darf er nur $6 - 3 = 3$ Stück kaufen.

VERKAUF: Ebenso kann ein Spieler einen Teil seines Angebots verkaufen, auch wenn sein Preis über dem Marktpreis liegt. Seine Verkäufe verringern sich wie folgt:

Angebot höher	DM	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
weniger verkaufte Stücke		1	2	3	4	5	6

Ist also der Marktpreis für Produkt A 131,- DM und der Spieler bietet 6 Stück A für je 137,— DM an. so kann er nur $6 - 3 = 3$ Stück verkaufen.



3 M DEUTSCHLAND GMBH
404 Neuss 1 • Pstfach 643 • Fernruf 141