



**Das neue
Unternehmens-Planspiel
Training und Test für Führungskräfte
Spannende Unterhaltung im
Freundeskreis**



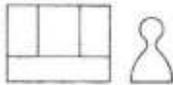
**Für 3 bis 9 Personen in mehreren
Schwierigkeitsgraden**

bigboss

Ist ein Unternehmensplanspiel, das mit einfachen Mitteln die wesentlichen Situationen simuliert, in denen Unternehmer und Manager ihre Entscheidungen zu treffen haben. Jeder Mitspieler wird hier zum Unternehmer, der Maschinen und Rohwaren kauft, seine Erzeugnisse verkauft, Werbeaktionen beschließt, Rationalisierungsmaßnahmen einleitet, Kredite aufnimmt, Schicksalsschläge erleidet und plötzliche Chancen wahrnimmt und so – trotz aller notwendigen Vereinfachung – die Höhen und Tiefen des Geschäftslebens auskostet. Wie in der Wirklichkeit hängt sein Erfolg von der Richtigkeit seiner Entscheidungen und von seiner glücklichen Hand ab. Aufgabe ist, sein Unternehmen sicher zu steuern und gute Gewinne zu erzielen.

Wer nach einer vorher festzulegenden Zeit das höchste Eigenkapital besitzt, hat gewonnen.

Die Spielbahn



Die Spielbahn ist in 42 Felder mit 5 verschiedenen Bedeutungen unterteilt, die nachfolgend beschrieben sind. Ein Umlauf der Spielbahn entspricht ungefähr einem Jahr.

Ganz ohne Anfangskapital kann man kein Unternehmen beginnen. Jeder Spieler erhält deshalb von der Bank 20.000.– Mark Anfangskapital, ein Grundstück und eine Spielfigur.

Die Spielfiguren werden auf „Anfang“ gestellt. Zunächst wird eine Runde gewürfelt, ohne zu fahren. Wer die höchste Augenzahl wirft, darf beginnen.

Der Markt



Zu Beginn werden alle Waren in die Vertiefungen innerhalb der Spielbahn gelegt. Beim Einkauf werden von dort Waren entnommen, beim Verkauf Waren eingelegt. Der Markt ist in Segmente unterteilt, die mit verschiedenen Preisen bezeichnet sind.

Die Bank

Ein Mitspieler führt die Bank. Ab 5 Mitspieler sollte einer als Bankier fungieren, ohne selbst ein Unternehmen zu führen.

Die Bank verkauft Maschinen und Rohware und kauft Fertigware. Sie wacht über einen geregelten Spielablauf.

Kredit

Jeder Spieler kann Kredit bis zur Hälfte des Wertes seiner Maschinen aufnehmen.

Bei Auszahlung des Kredites behält die Bank 10% der Summe als Zinsen ein. Jedesmal wenn der Schuldner über „Anfang“ fährt, muß er 1000.– Mark Tilgung an die Bank zurückzahlen, bis der Kredit getilgt ist.

Sofern Besteuerung vereinbart wurde (siehe Anhang), fungiert die Bank auch als Finanzamt.

Bedeutung der Spielfelder

Fangen Sie einfach an zu spielen und lesen Sie von Fall zu Fall in der Anleitung nach, welche Bedeutung die Felder haben. Sie machen sich so am schnellsten mit den Möglichkeiten des Spieles vertraut.

Das rote Entscheidungsfeld

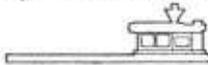
Sie haben die Wahl zwischen 5 verschiedenen Möglichkeiten. Sie dürfen jedoch nur eine der nachfolgend angegebenen Funktionen pro Feld ausführen.

1) Ware einkaufen

Der in den einzelnen Segmenten angegebene Marktpreis muß pro Wareneinheit, d. h. pro Paket an die Bank bezahlt werden, dann kann die Ware entnommen werden. Begonnen wird mit dem Segment des niedrigsten Preises. Sobald ein Segment leer ist, gilt der nächst höhere Marktpreis.

Die gekaufte Ware wird in das Rohwarenlager gelegt. Es können beliebige Mengen gekauft werden. Sie können auch jederzeit Ware von Mitspielern kaufen. Der Preis ist dann Ihre Angelegenheit.

2) Investieren



Eine Maschine kostet 10.000.- M. Die gekaufte Maschine wird in den Maschinensaal gestellt.

3) Produzieren

Mit einer Maschine kann man pro Feld 1 Fertigware produzieren, indem man den 2-fachen zur Zeit gültigen Marktpreis an die Bank bezahlt und die Ware vom Roh- ins Fertigwarenlager hinüberlegt. Zwei Maschinen produzieren 2 Fertigwaren usw., wobei dann die entsprechenden Produktionskosten zu bezahlen sind.

In besonderen Fällen kann man mit einer Maschine auch 2 Fertigwaren produzieren (siehe folgende Erklärung WEB).

Jeder Spieler kann seine Maschinen an Mitspieler verkaufen oder vermieten. Infolge der Liefer- und Montagezeit kann auf der gekauften oder gemieteten Maschine erst beim übernächsten Wurf produziert werden.

4) Verkaufen

Wer Fertigware besitzt, kann dieselbe verkaufen, indem er sie in die freien Plätze der Markt-Segmente zurücklegt. Der Verkaufspreis ist das 10-fache des Marktpreises des jeweils freien Segmentes und wird von der Bank bezahlt. Naturgemäß wird man zuerst das freie Segment mit dem höheren Preis auffüllen.

Sie können Roh- und Fertigware jederzeit an Mitspieler verkaufen, der Preis ist dann Ihre Angelegenheit.

5) Nichts unternehmen

Es steht Ihnen frei, auch garnichts zu unternehmen.

Das grüne WEB-Feld

WEB heißt Werbung, Entwicklung, Beratung und spiegelt die Ausgaben wider, die nicht einen sofort greifbaren Nutzen bringen, sondern sich erst in der Zukunft vorteilhaft auswirken.

Sie können 1000.- Mark an die Bank zahlen und erhalten dafür einen WEB-Jeton (kurz WEB). Diese Ausgabe ist freiwillig!

Wer WEB's besitzt und dieselben an die Bank zurückgibt, hat die Wahl zwischen folgenden Möglichkeiten:

3 WEB Rationalisierung

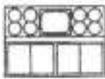


Man kann eine Maschine auf doppelte Produktion umstellen, indem man eine Zusatzeinrichtung hinter derselben aufstellt. Mit dieser Maschine kann man nun 2 Fertigwaren pro Entscheidungsfeld produzieren. Allerdings sind dann auch zweimal die Produktionskosten zu bezahlen. Die Maschine behält jedoch ihren Wert von 10.000.- Mark.

3 WEB Werbeaktion

Man kann in einem Entscheidungsfeld seine Ware zum nächst höheren Marktpreis verkaufen. Sofern freier Wettbewerb vereinbart wurde (siehe Anmerkung am Schluß), kann Sie dann niemand unterbieten.

2 WEB



Man kann während eines Umlaufes eine elektronische Datenverarbeitungsanlage (EDV) mieten. Man reduziert damit seine Produktionskosten auf die Hälfte, d. h. den einfachen Marktpreis.

Die EDV-Anlage kann auch jederzeit gekauft werden. Sie kostet 20.000.- Mark.

2 WEB

Wer 2 WEB besitzt, ist gegen Unfall, Maschinenschaden, Brand-, Wasser- und sonstigen Schaden versichert.

1 WEB

Wer 1 WEB besitzt, ist gegen Abnutzung seiner Maschinen besser geschützt. Er bemüht sich um Modernisierung seiner Verfahren.

Das gelbe Kostenfeld

Der Spieler muß 1000.- Mark allgemeine Unkosten bezahlen. Diese Kosten sind unvermeidlich und bringen keinen erkennbaren Nutzen.

Das blaue Risikofeld

Der Spieler muß eine Risiko-Karte ziehen und die darauf vermerkte Anordnung befolgen.

Das graue Abschreibungsfeld

Der Spieler muß eine Maschine wegen Abnutzung ersatzlos zurückgeben. Sofern er eine Maschine mit doppelter Produktion besitzt, genügt es, die Zusatzeinrichtung zurückzugeben und auf einfache Produktion zurückzustellen.

Sofern er 1 WEB besitzt, kann er diesen zurückgeben, es tritt dann keine Abnutzung ein.

Rückkauf von Maschinen und Waren

Ein Spieler kann Maschinen an die Bank zurückverkaufen. Die Bank erstattet dann den halben Anschaffungspreis. Ein Spieler kann Roh- und Fertigware außerhalb eines Entscheidungsfeldes an die Bank zurückverkaufen. Es gilt dann jeweils der niedrigste Marktpreis, also 150.- Mark bzw. 1500.- Mark.

Die Bilanz

Spätestens am Schluß des Spieles muß jeder Spieler wissen, wieviel er gewonnen oder verloren hat.

Dies stellt er fest, indem er seine Bilanz aufstellt.

Er macht zunächst Inventur, d. h. er stellt fest, was er alles besitzt und zählt folgende Werte zusammen:

Anlagevermögen:		
Anzahl der Maschinen × 10.000.-	=	
Umlaufvermögen:		
Anzahl der Rohwaren × 150.-	=	
Anzahl der Fertigwaren × 1500.-	=	
gegebene Darlehen	=	
Kassenbestand (vorhandenes Bargeld)	=	

Die Summe ist das gesamte im Verlauf des Spieles angeschaffte Vermögen, bzw. was bei Spielende davon übrig ist.

In der Bilanz werden diese Werte Aktiva genannt. Wenn der Spieler hiervon sein Anfangskapital sowie seine Schulden abzieht, dann sieht er, ob sein Vermögen nach Abzug der Schulden größer oder kleiner geworden ist als es am Anfang war.

Beispiel:

Die Summe des Vermögens sei:

3 Maschinen	= 3 × 10.000.–	= 30.000.–
1 Rohware	= 1 × 150.–	= 150.–
2 Fertigwaren	= 2 × 1.500.–	= 3.000.–
gegebene Darlehen		–.–
Kassenbestand		1.000.–
Bilanzsumme		<u>34.150.–</u>
Anfangskapital		20.000.–
Bankschulden		10.000.–
sonstige Schulden		<u>2.000.–</u>
		<u>32.000.–</u>

Differenz: 34.150.– abzüglich 32.000.– = 2150.– Gewinn

Angenommen, die Bankschulden würden 15.000.– betragen, dann ergeben sich folgende Werte:

Anfangskapital	20.000.–
Bankschulden	15.000.–
sonstige Schulden	<u>2.000.–</u>
	37.000.–

Differenz: 34.150.– abzüglich 37.000.– = –2.850.– = Verlust.

Hier ist das angeschaffte Vermögen kleiner als das zu Beginn vorhandene.

Die Bilanz wird dann so aufgestellt:

Aktiva	Passiva
Anlagevermögen:	Fremdmittel:
Anzahl Maschinen × 10.000.–	Bankschulden
Umlaufvermögen:	sonstige Schulden
Anzahl Rohwaren × 150.–	Eigenmittel:
Anzahl Fertigwaren × 1.500.–	Anfangskapital
gegebene Darlehen	plus Gewinn
Kassenbestand	oder minus Verlust
Bilanzsumme	Bilanzsumme

im Beispiel:

Aktiva	Passiva
Maschinen 30.000.–	Bankschulden 10.000.–
Rohwaren 150.–	sonstige Schulden 2.000.–
Fertigwaren 3.000.–	Anfangskapital 20.000.–
Darlehen –.–	Gewinn 2.150.–
Kassenbestand 1.000.–	
Bilanzsumme 34.150.–	Bilanzsumme 34.150.–

Der Gewinn und das Anfangskapital bilden zusammen das Eigenkapital. Wer bei Spielende das höchste Eigenkapital besitzt, hat gewonnen.

Anhang für Unternehmer, Manager und andere Leute vom Fach

Freier Wettbewerb

Dieses Modell spiegelt einen unbegrenzt aufnahmefähigen Markt wider, bei dem sich lediglich der Preis entsprechend einer Nachfragekurve verändert. Sie können jedoch auch den freien Wettbewerb einführen.

Der Spieler, der das Entscheidungsfeld besetzt hat, macht sein Angebot für den Verkauf der Fertigware unter Nennung der Stückzahl und des Preises.

Alle Mitspieler sind Konkurrenten und können unterbieten. Es darf jedoch nur in Stufen von jeweils 500.– Mark unterboten werden und es kann insgesamt nur die zuerst angebotene Stückzahl abgesetzt werden. Sofern der Erstanbieter auf den Konkur-

renzpreis eingeht, macht er das Geschäft, d. h. er hat die Priorität. Sofern mehrere Bewerber unterbieten und der Erstbewerber aufgibt, erhält das niedrigste Angebot den Zuschlag, es wird also so lange heruntergehandelt, bis nur noch Angebote über die zuerst genannte Warenmenge vorhanden sind.

Bietet der Unterbieter eine geringere Stückzahl als der Erstanbieter an, so kann ersterer die überschüssige Ware konkurrenzlos zum Marktpreis verkaufen.

Beispiel:

Ein Spieler sitzt auf dem Entscheidungsfeld und bietet 4 Waren zu 4.000.- je Einheit an. Zwei Konkurrenten mit 2 Waren und 1 Ware unterbieten. Nun kann der Erstanbieter auf jeden Fall eine Einheit zu 4.000.- Mark verkaufen, mit den restlichen 3 Einheiten muß er in die jeweils angebotenen Konkurrenzpreise einsteigen.

Angenommen, er zieht sein Angebot bei 3.000.- Mark pro Einheit zurück, so können die beiden Konkurrenten zu diesem Preis verkaufen.

Besteuerung

Noch interessanter wird das Spiel, wenn Besteuerung vereinbart wird.

Bei jedem Durchgang durch „Anfang“ hat der Spieler seine Bilanz zu erstellen und den im Umlauf erzielten Gewinn der Bank anzugeben.

Die Bank zieht dann die Körperschaftssteuer nach der unten stehenden Steuertabelle ein.

Der verbleibende Gewinn wird in der folgenden Bilanz dem Kapital zugeschlagen.

Verluste werden vorgetragen und können amortisiert, d. h. gegen den im folgenden Umlauf erzielten Gewinn aufgerechnet werden. Sofern eine im Verlust befindliche Firma gekauft und die Bilanz konsolidiert wird, kann auch dieser Verlust amortisiert werden.

Einkommensteuer- bzw. Körperschaftssteuer-Tabelle

Bis 2.000 Gewinn pro Umlauf	keine Steuer
2.000 ... 10.000	50% Steuer
10.000 ... 20.000	70% Steuer
darüber	80% Steuer

Verlustvortrag darf amortisiert werden. Bezahlt wird für jede volle 1.000.- Mark.

Gewinn	Steuer	Gewinn	Steuer	Gewinn	Steuer
1.000.-	-	15.000.-	7.500.-	29.000.-	18.200.-
2.000.-	-	16.000.-	8.200.-	30.000.-	19.000.-
3.000.-	500.-	17.000.-	8.900.-	31.000.-	19.800.-
4.000.-	1.000.-	18.000.-	9.600.-	32.000.-	20.600.-
5.000.-	1.500.-	19.000.-	10.300.-	33.000.-	21.400.-
6.000.-	2.000.-	20.000.-	11.000.-	34.000.-	22.200.-
7.000.-	2.500.-	21.000.-	11.800.-	35.000.-	23.000.-
8.000.-	3.000.-	22.000.-	12.600.-	36.000.-	23.800.-
9.000.-	3.500.-	23.000.-	13.400.-	37.000.-	24.600.-
10.000.-	4.000.-	24.000.-	14.200.-	38.000.-	25.400.-
11.000.-	4.700.-	25.000.-	15.000.-	39.000.-	26.200.-
12.000.-	5.400.-	26.000.-	15.800.-	40.000.-	27.000.-
13.000.-	6.100.-	27.000.-	16.600.-		
14.000.-	6.800.-	28.000.-	17.400.-		

Vertriebs- organisation

Durch die Einführung einer Vertriebsorganisation können Absatzprobleme mit "bigboss" dargestellt und untersucht werden.

Die Gründung einer Vertriebsorganisation sichert dem Besitzer einen festen Umsatz zu günstigen Konditionen, sofern er genügend Fertigware durch Produktion oder Zukauf beschaffen kann.

In diesem Sinn wirkt die Vertriebsorganisation wie ein fester Liefervertrag.

In 3 Ecken der Spielbahn befinden sich je 1 Vertriebsorganisation, dargestellt durch eine Mulde, in die 3 WEB's gelegt werden können.

Jeder Spieler kann eine oder mehrere Vertriebsorganisationen errichten, sofern der Markt dies zuläßt – d. h. sofern sie nicht bereits besetzt sind – indem er 20.000.– M Vertriebskosten pro Umlauf, zahlbar im voraus, an die Bank entrichtet. In diesem Fall belegt die Bank für ihn die freie Mulde mit 3 WEB's.

Der Besitzer einer oder mehrerer Vertriebsorganisationen hat dann das Recht bei jedem seiner Würfe, unbeschadet seiner übrigen Entscheidungen, 1 Fertigware ohne Konkurrenz abzusetzen. Er kann jedoch nicht die mit demselben Wurf produzierte Ware sofort verkaufen.

Sofern der Besitzer einer Vertriebsorganisation seine WEB's abzieht, oder die Vertriebskosten nicht bezahlt, wird diese Vertriebsorganisation frei.

Wenn mehrere Interessenten für eine Organisation vorhanden sind, versteigert die Bank die Vertriebsorganisation.

Der Versteigerungserlös ist sofort zu bezahlen, hinzukommt die Miete von 20.000.– M pro Umlauf.