



BUSINESS - das Wirtschaftsspiel

Ein Unternehmen erfolgreich führen, heißt optimale Entscheidungen treffen. In unserem Wirtschaftsspiel 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 dreifach 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 herstellen 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 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.

KURZFASSUNG

BUSINESS: vereinfachte Wirtschaftssimulation
BUSINESS ist ein Spiel, das in vereinfachter Form einige wesentliche Teile des Wirtschaftslebens darstellt.

Spieler = Konzerndirektoren
Ziel: große Gewinne
Die Spieler leiten Konzerne und versuchen, durch geschickte Entscheidungen möglichst große Gewinne zu erzielen.

Produzieren, Verkaufen — Kapitalbeschaffung — Beratung, Werbung, Versicherung — Aktien, Obligationen
Sie bestimmen, zu welchen Bedingungen sie Ware produzieren und verkaufen, wie sie sich Kapital beschaffen, ob sie ihre Gelder in Werbung, Beratung und Versicherung, aber auch in Obligationen oder Beteiligungen an anderen Firmen nutzbringend einsetzen wollen.

Konjunkturreinflüsse, Risiken des Geschäftslebens — Konkursgefahr
Sie sind den schwankenden Einflüssen der Konjunktur sowie den voraussehbaren Risiken des Geschäftslebens ausgesetzt. Sie haben sorgfältig zu planen, um sich gegen Personal- und Materialverknappung, Darlehenskündigungen, Majoritätskämpfen unter den Aktionären und anderen Fahrnissen zu wappnen und dem drohenden Konkurs zu entgehen.

Reiz des Spiels: viele Entscheidungsmöglichkeiten, immer wieder neue Situationen, kluges Taktieren
Für die vielen Entscheidungsmöglichkeiten gibt es wohl keine allgemeingültige Strategie: Die jeweils optimale Lösung zu finden, sich auf die immer wieder andersartigen Situationen einzustellen und das richtige Maß zwischen zu ängstlicher Vorsicht und zu kühnem Wagemut zu finden, machen den Reiz des Spieles aus.

Zur Strategie und Taktik

In BUSINESS muß man sich fast Zug für Zug zwischen verschiedenen Möglichkeiten entscheiden. Der unerfahrene Spieler wird sich deshalb vorerst schwer tun: Er vermag die jeweils gegebene Situation und die Überlegungen der Mitspieler noch nicht sicher einzuschätzen — er kann nur vermuten, wohin seine und ihre Aktionen führen — er weiß nicht, wie und ob sich ausgelassene Chancen rächen. Er fühlt sich unsicher... Er kann sich dennoch getrost an dieses Spiel wagen. Es gibt hier keine ideale, immer gültige, 'richtige' Strategie. Ein wesentlicher Teil des Spielverlaufs wird weniger durch den Intellekt als durch das Temperament bestimmt: Es gilt, sich glücklich und geschickt zwischen allzu großer Kühnheit und allzu zaghafter Ängstlichkeit hindurchzulavieren. Das größere oder mindere Maß an Risiko, das man einzugehen bereit ist, kann sich aber bald so, bald anders auszahlen. Immerhin aber sind dabei auch rationale Gesichtspunkte zu berücksichtigen. Einige Hinweise mögen als Entscheidungshilfen dienen:

Allgemeine Strategie

In den ersten Spielphasen sollte man wohl darauf achten, nicht unnötig Kapital durch Investitionen zu binden, die vorerst nur geringe Aussichten auf schnelle Gewinne haben. Denn: Manche Fehler lassen sich ausbügeln — ein Bankrott nicht. Zumindest am Spielbeginn sollte man deshalb seine Risiken sorgsamer kalkulieren... In späteren Spielphasen, und vor allem gegen Ende der Partie (etwa wenn einer einem fast sicheren Sieg entgegenstrebt), lohnt es sich, größere Risiken einzugehen, um so vielleicht das Steuer doch noch herumzuwerfen. Darlehen sollte man eher erst dann aufnehmen, wenn man sie kurz danach auch nützlich verwenden kann, da man sonst unnötige Risiken (Rückzahlung mit Zinsen!) eingeht, ohne vorher von dem Geld profitiert zu haben. Es empfiehlt sich, immer etwas Bargeld in

Reserve zu halten, um einen überraschenden Kapitalbedarf (Schuldzinsen, Anweisungen der Ereigniskarten) ungefährdet abdecken zu können. Der Kampf um die Aktienmajorität ist vor allem dann lohnend, wenn die betreffende Aktie der Spielsituation nach bald Gewinne abwerfen wird. Es mag sich lohnen, seine Investitionen so zu streuen, daß einem konjunkturelle Veränderungen wenig anhaben sollten. Es ist ratsam, die Bilanzpläne der Gegner und auch den allgemeinen Lagerbestand (Chips, Darlehen) ständig im Auge zu behalten — um drohende Verknappungen, gewinnträchtige Aktien, aber etwa auch die Gefährlichkeit der Konkurrenz rechtzeitig zu erkennen...

RISIKEN ...

... bei den »Dienstleistungen«
Bankdarlehen: Borgt man Geld auf dem ersten Feld einer Bank, bekommt man es zum niedrigsten Zinssatz von 10 Prozent. Kurz danach folgen aber zwei weitere Felder derselben Bank. Man läuft also Gefahr, daß man das Darlehen — mit Zinsen! — tilgen muß, bevor man es nutzbringend einsetzen konnte... Nimmt man aber kein Darlehen auf, wenn man dazu die Gelegenheit hat, könnte es vielleicht lange dauern, bis man überhaupt wieder auf einem Bankfeld landet und so eine neue Chance bekommt, sich Kapital zu beschaffen... Wer sich auf der zweiten Bank Geld leiht, wird mindestens ab und an den zweiten Dienstleistungssektor mittels Beratungs- und Werbe-Chips überspringen um so das Risiko einer Rückzahlung zum unpassenden Zeitpunkt zu vermindern... **Werbung, Beratung, Versicherung:** Hier muß man sich entscheiden, ob man Kapital binden will für etwas, was man vielleicht vorerst garnicht benötigt — oder ob man lieber damit rechnet, später noch rechtzeitig wieder auf einem passenden Feld zu landen, um sich die gewünschten Chips zu beschaffen...

... bei den »Finanzen«
Aktien: Man wird berücksichtigen, daß einige Firmen früher, andere aber erst im späteren Spielverlauf ihren geschäftlichen Boom erleben — und abschätzen, ob eine Aktie wohl bald genug Dividenden abwerfen wird, um ihren Besitz lohnend zu machen... **Obligationen:** Sie bringen einen hübschen, regelmäßigen Gewinn, der sich durch abgekürzte und schnelle Runden noch vergrößern läßt, und selbst bei erzwungener Rückgabe macht man keine Verluste — aber man investiert hier auch Summen, die dann anderswo vielleicht fehlen...

... bei der »Produktion« und dem »Vertrieb«
Produktion — Vertrieb: Besitzt man erst ein oder zwei Fertigprodukte, wird man sich fragen müssen, ob es ratsamer ist, nochmals (und vielleicht mehr als einmal) über den Produktionsweg zu gehen, um dann mit mindestens drei Fertigprodukten den Vertriebsweg eher optimal ausnützen zu können — oder ob es dringlicher ist, mit weniger Erfolgchancen (und vielleicht gar keiner Verkaufsmöglichkeit) doch zu versuchen, durch schnellen Verkauf der Ware zu Geld zu kommen... Und etwas später wird man wohl unter Einbeziehung seiner Werbe-Chips berechnen, welche Anzahl Fertigprodukte mindestens nötig sind, wenn man sich auf dem Vertriebsweg möglichst wenig Geschäfte entgehen lassen will... **Produktion:** Soll man teuer und somit verminderten Gewinnchancen einkaufen — oder hoffen, auf einem späteren Feld mit billigerem Angebot zugreifen zu können — und dabei riskieren, daß man eine weitere Runde zurücklegen muß, um dann (vielleicht) zur Sache zu kommen...? **Vertrieb:** Soll man billig und mit verminderteter Gewinnmarge verkaufen — oder es wagen, auf eine bessere Offerte zu hoffen, die man vielleicht aber erst viel später oder auch nie bekommt...?

Spielvorbereitung und Spielablauf

SPIELVORBEREITUNG

Spielplan auflegen

Freier Raum für Spielmaterial

Der Spielplan kommt in die Mitte eines nicht zu kleinen Tisches. Jeder sollte vor sich genügend freien Raum haben, um dort sein Spielmaterial zu platzieren.

Ereigniskarten getrennt mischen

Die Ereigniskarten (»Geschäfte« und »Konjunktur«) werden in getrennten Paketen gut gemischt.

Das Spiel besteht aus:

- 1 Spielplan BUSINESS
- 8 Bilanzpläne der Konzerne
- 8 Spielsteine in verschied. Farben
- 8 Firmenzeichen (auf Spielsteine kleben)
- 2 Sechserwürfel
- 2 Spezialwürfel (ÖKA-Würfel)
- 48 Chips »Dienstleistungen«
 - 16 Chips »Beratung« (blau)
 - 16 Chips »Werbung« (rot)
 - 16 Chips »Versicherung« (grün)
- 72 Chips »Produktion«
 - 24 Chips »Personal« (Schreibmaschine)
 - 24 Chips »Energie« (Bohrturm/Oelfeld)
 - 24 Chips »Fabrikation« (Fabrikanlage)
- 36 Karten »Geschäfte«
- 36 Karten »Konjunktur«
- 11 Aktien
- 24 Obligationen
- 36 Darlehenskarten
- 200 Banknoten
 - 50 zu 1'000
 - 50 zu 5'000
 - 50 zu 10'000
 - 50 zu 50'000

Bearbeitung der Spielanleitung:
Walter Luc Haas, Basel

Geschäftekarten: verdeckter Stoß

Die Geschäftekarten legt man verdeckt (Textseite nach unten) auf das entsprechend markierte Feld im Innern der Umlaufbahn.

Konjunkturkarten: verdeckter Stoß

Die Konjunkturkarten platziert man ebenfalls verdeckt auf das Feld unmittelbar neben den Geschäftekarten.

Konjunkturkarten: zweiter, offener Stoß

Die oberste Konjunkturkarte wird vom Stoß gezogen und offen auf das benachbarte zweite Konjunkturfeld gelegt.

Konzern wählen

Bilanzplan nehmen

Jeder Spieler wählt einen der Bilanzpläne und damit den Konzern, den er als Direktor leitet.

Bilanzpläne gut sichtbar auflegen

Den Bilanzplan legt man so vor sich hin, daß dieser (und alles, was im Laufe des Spiels dort deponiert wird) für alle gut sichtbar ist.

Spielsteine auf Start

Dann bezieht man den dazugehörigen Spielstein und stellt ihn auf das Startfeld.

Kassierer bestimmen

Startkapital beziehen

Einer der Mitspieler wird zum Kassierer gewählt.

Er teilt das Startkapital aus:

bei 3—4 Spielern: je 150'000
bei 5—6 Spielern: je 100'000
bei 7—8 Spielern: je 80'000

Geld offen auslegen

Jeder reiht sein Geld offen und nach Werten sortiert auf dem unteren Rand seines Bilanzplanes auf.

SPIELABLAUF

Umlaufbahn: verschiedenartige Sektoren

Die Umlaufbahn des Spielplans ist in Bereiche eingeteilt. In jedem von ihnen sind genau bestimmte, unterschiedliche Transaktionen möglich.

Spielsteine = Konzerne

Felder: Art des Geschäftsvorgangs

Der Reihe nach bewegt jeder seinen Spielstein über die Umlaufbahn. Das Feld, auf dem er landet, besagt, wie nun sein Konzern geschäftlich tätig werden kann.

Gleichartige Felder: andere Konditionen
Je nach Feld wird einem der gleiche Handel billiger oder teurer zu stehen kommen und so einem selbst (oder auch einem Mitspieler) mehr oder weniger große Gewinne bringen.

Dienstleistungen:

Beratung, Werbung = rascher Umsatz
Versicherung gegen Materialverluste
Darlehen aufnehmen und tilgen

In den beiden Dienstleistungsbereichen kann man Beratungs- und Werbeverträge eingehen, die schnelleren Umsatz versprechen — Versicherungen abschließen, die Schadensfälle erträglicher machen — und in beschränktem Maße Darlehen aufnehmen. Diese können hier allerdings auch inklusive Zinsen fällig werden.

FINANZEN:

Aktien: Teilhaben an den Gewinnen der anderen

Im Finanzsektor lassen sich Aktien erwerben, die Dividenden einbringen, wann immer die betreffende Firma Geschäfte macht. Als Aktionär ist man so auch an den Handlungen der Mitspieler gewinnbringend beteiligt.

Kampf um Aktienmajorität:

Aktien kein fester Besitz

Hier kann es aber auch zu Würfelduellen um die Aktienmajorität kommen, bei denen die Papiere mitunter den Besitzer wechseln.

PRODUKTION ODER VERTRIEB:

Im letzten Teil der Umlaufbahn muß man zwischen zwei Wegen entscheiden:

Produktion: Beschaffung von Personal,

Energie, Fabrikation

Auf dem Produktionssektor beschafft man sich, was man zur Herstellung von Waren benötigt: das Personal, die Energie und die Fabrikationsmöglichkeiten.

Vertrieb: Verkauf von Fertigprodukten
Wählt man aber den Vertriebsweg, kann man dort bereits vorhandene Fertigprodukte mit größeren oder kleineren Gewinnmargen verkaufen.

Fertigprodukt besteht aus 3 Einheiten

Ein Fertigprodukt besteht aus einer Serie von 3 Einheiten (Personal/Energie/Fabrikation), die man in einer früheren Runde auf dem Produktionssektor erworben hat.

OBLIGATIONEN:

regelmäßige Einkünfte durch Verzinsung
Obligationen werden auf den Feldern vor und nach dem Finanzsektor angeboten — man kann sie dort aber auch wieder abtreten müssen. Solange man sie besitzt, bringen sie nach jeder Runde um die Umlaufbahn Zinsen ein.

EREIGNISKARTEN UND WÜRFEL: Zufallsfaktoren

Neben den Würfeln, mit denen die Figuren bewegt und die Duelle um die Aktienmajorität entschieden werden, bringen Ereigniskarten die nötigen Zufallsfaktoren ins Spiel.

Karten »Geschäfte«: betreffen einzelnen Konzern

Karten »Konjunktur«: betreffen alle Konzerne

Geschäftekarten beeinflussen die Unternehmungen eines einzelnen Konzerns — Konjunkturkarten geben Informationen über das wirtschaftliche Klima und wirken sich auf alle Konzerne aus.

SPIELEND: variabel

Wann und wie das Spiel beendet wird, bestimmen die Spieler vor Beginn der Partie.

SPIELZIEL: hohe Gewinne erzielen und Bankrott vermeiden

So oder so geht es darum, mit seinem Konzern möglichst hohe Gewinne zu erzielen und den Bankrott zu vermeiden.

Bilanzplan

Bilanzplan: Depot für Vermögen und Material

Auf seinem Bilanzplan deponiert jeder das gesamte Vermögen und Material des Konzerns, den er leitet.

Chips, Karten, Noten: sortiert anordnen

Chips, Karten und Noten sind sortiert in die entsprechend beschrifteten Felder des Bilanzplans zu legen.

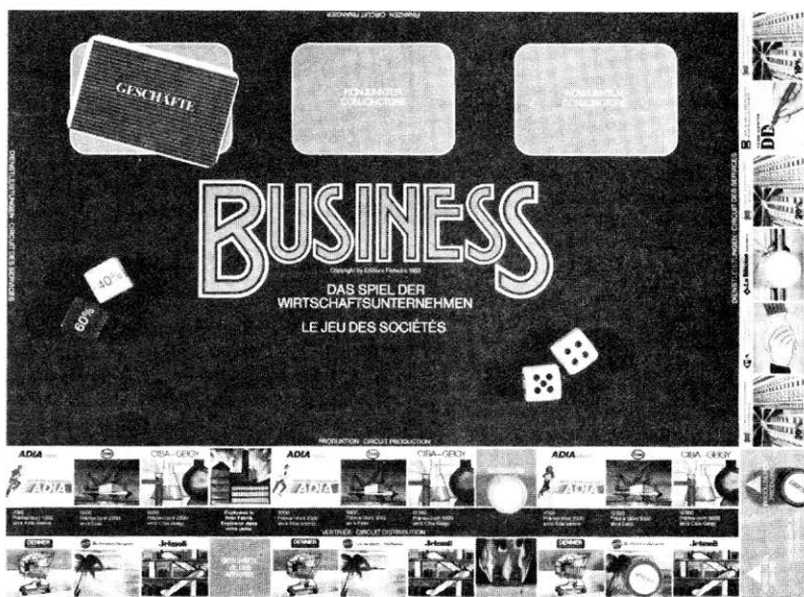
Vollständige, offene Bilanzierung

Mühevolle Orientierung über Stärke des Konzerns ermöglichen

Eine übersichtliche und offene Anordnung der einzelnen Teile soll es jedem Mitspieler jederzeit ermöglichen, sich mühelos und vollständig über die Stärke des Konzerns zu orientieren.

Wahrheitsgemäße Information

Auf Verlangen muß man zudem jederzeit wahrheitsgemäß über die genaue Bilanz Auskunft geben.



Der Spielplan ist in vier Wirtschaftsbereiche unterteilt: Nach dem Start überqueren Sie zunächst die sechs Felder des ersten Dienstleistungssektors. Daran schließen sich die elf Felder des Finanzbereichs an, gefolgt vom zweiten Dienstleistungssektor. Und dann stehen Sie vor der Wahl, entweder den Produktionsbereich oder den Ver-

triebssektor zu durchlaufen — dies ist in jeder Runde erneut Ihre unternehmerische Entscheidung. Danach sind Sie wieder am Start, und der nächste Umlauf beginnt. Ziel des Spiels ist es, das Startkapital optimal anzulegen, d. h., mit ihm Gewinne zu erzielen. Und dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten...

Betätigung auf dem FINANZBEREICH

OBLIGATIONEN

Verzinsung bei jedem Passieren von »Start«

Eine Obligation verzinst sich jedesmal, wenn ihr Inhaber mit seinem Spielstein die Startlinie überquert.

Zuerst Ereigniskarte ziehen

Auf den beiden Eckfeldern, die den Finanzsektor der Umlaufbahn begrenzen, kann man (nach dem Ziehen einer Konjunktur- bzw. Geschäftekarte) Obligationen erwerben.

Höchstens 5 Obligationen auf einmal, wenn vorrätig

Maximal 5 Obligationen insgesamt

Man darf dort bis zu fünf Obligationen kaufen, sofern der Vorrat reicht.

Man darf aber gleichzeitig nie mehr als fünf Obligationen besitzen.

Auf Bilanzplan ablegen

Diese Obligationen werden dann auf dem Bilanzplan deponiert.

Preis: 10'000

Zins: 3'000

Jede Obligation kostet 10'000 und bringt jedesmal 3'000 Zinsen ein, wenn man das Startfeld überschritten hat.

FINANZSEKTOR

AKTIEN

Aktie = Aktienmajorität

Für jede der Firmen, die auf dem Spielplan vorkommen, gibt es eine Aktie. Sie stellt die Aktienmajorität des betreffenden Unternehmens dar.

Dividenden bei Geschäftsabschlüssen

Wer eine Aktie besitzt, bekommt vom Kassierer immer dann eine Dividende, wenn die betreffende Firma ein Geschäft gemacht hat.

Aktienkauf auf Aktienfeld

Eine Aktie kann man nur erwerben, wenn man auf das Aktienfeld einer Firma zu stehen kommt.

Aktienkauf zum Nennwert

Ist die Aktie dieser Firma noch nicht verkauft, darf man sie vom Kassierer zum aufgedruckten Nennwert (100%) erwerben.

Aktie auf Bilanzplan;

Firmenname sichtbar

Die Aktie legt man so auf seinen Bilanzplan, daß mindestens der Firmenname sichtbar bleibt.

Ein Aktionär muß für die Auslagen der Firma nicht aufkommen

Der Aktionär einer Firma hat für deren Ausgaben nichts zu bezahlen: Bankdarlehen, Versicherungsleistungen und die An-

Zins vor Beendigung des Zugs annehmen

Um diesen Zins zu erhalten, muß man ihn allerdings beim Kassierer anfordern, bevor man die Würfel an den nächsten Spieler weitergegeben hat. Die Forderung verfällt, wenn man den Termin verpaßt.

Rückgabe der Obligationen, wenn erneut auf Obligationen-Feld gelandet

Wer eine oder mehrere Obligationen besitzt und wiederum auf ein Obligationen-Feld zu stehen kommt, muß seine sämtlichen Obligationen zurückgeben.

Obligationenverkauf

Steht man auf einem beliebigen anderen Feld, kann man eine oder mehrere Obligationen zu 60% ihres Nennwertes (= 6'000) an den Kassierer zurückverkaufen.

Ankaufspreis wird erstattet

Der Kassierer nimmt sie zum Ankaufspreis (10'000) zurück.

Unmittelbarer Rückkauf nicht zulässig

Im gleichen Zug (und im Zug danach) kann man auf diesem Feld keine neuen Obligationen erstehen.

kaufspreise für Fertigprodukte begleicht der Kassierer aus dem Spielfonds.

Fällige Dividende vor Zugende melden

Wird eine Dividende fällig, weil eine Firma an einer finanziellen Transaktion beteiligt ist, muß der betreffende Aktionär den Kassierer vor Beendigung des Zuges zur Auszahlung auffordern.

Verpaßter Termin = Verfall der Dividende

Verpaßt er diesen Termin, verfällt die Dividende.

Aktienbesitz berechtigt in jedem Fall zur Dividende

Wer mit einer Firma handelt, von der er selbst die Aktie besitzt, bekommt die Dividende ebenfalls ausbezahlt.

Aktienverkauf: 120%

Kommt man wiederum auf das Aktienfeld einer Firma, von der man die Aktie besitzt, darf man sie (wenn man will) mit Gewinn an die Kasse zurückverkaufen und erhält dafür 120% ihres aufgedruckten Nennwertes.

Aktienrückgabe: 60%

Steht man auf irgendeinem beliebigen Feld, kann man eine oder mehrere Aktien zu 60% ihres Nennwertes an den Kassierer zurückverkaufen.

PRODUKTION UND VERTRIEB

FERTIGPRODUKTE — herstellen und verkaufen

Entweder Produktions- oder Vertriebsweg benützen

Im vierten Abschnitt teilt sich die Umlaufbahn in einen Produktions- und einen Vertriebsweg. Man muß sich hier jeweils entscheiden, über welche der beiden Strecken man seinen Spielstein bewegen will.

Entscheidung nach dem Würfeln

Diese Entscheidung kann man treffen, nachdem man sein Würfelresultat kennt.

Produktion

Ware aus drei Elementen produzieren

Auf dem Produktionsweg beschafft man sich die drei Elemente, mit denen ein Fertigprodukt hergestellt wird:

Personal + Energie + Fabrikation = Fertigprodukte

Es entsteht aus je einer Einheit (Chip) Personal, Energie und Fabrikation.

Kauf: maximal 5 Chips auf einmal, solange vorrätig

Wer ein Produktionsfeld erreicht, kann dort höchstens fünf Chips des betreffenden Produktionselementes erwerben, sofern überhaupt welche am Lager sind.

Kaufpreis an Kassierer

Für jeden Chip bezahlt er dem Kassierer den auf dem Plan angegebenen Kaufpreis.

Kassierer: Anteil an evtl. Aktionär

Der Kassierer gibt den vorgesehenen An-

teil als Dividende an den Aktionär weiter, falls jemand die betreffende Aktie besitzt.

Chips auf Bilanzplan

Die erhaltenen Chips legt man so auf seinen Bilanzplan, daß Art und Anzahl für alle leicht ersichtlich sind.

Vertrieb

Fertigprodukt = Serie aus drei verschiedenen Produktions-Chips

Wer ein Fertigprodukt aus den drei verschiedenen Produktionselementen besitzt, kann versuchen, es gewinnbringend abzusetzen.

Verkauf: Stückzahl beschränkt

Auf jedem Vertriebsfeld kann man jeweils nur genau so viele Fertigprodukte verkaufen, wie auf dem Spielplan angegeben ist, nicht weniger und nicht mehr.

Fertigprodukte an Kassierer

Kassierer zahlt vollen Marktpreis

Man händigt dem Kassierer die geforderte Anzahl Fertigprodukte (bestehend aus je drei verschiedenartigen Produktions-Chips) aus und bekommt von ihm für jedes Fertigprodukt den vollen, auf dem Spielplan vermerkten Marktpreis.

Kassierer zahlt zusätzliche Prämie an evtl. Aktionär

Zusätzlich zahlt der Kassierer dem Aktionär eine Dividende — falls ein Aktionär dieser Firma vorhanden ist.

Varianten

Regeln müssen nicht unveränderlich feststehen — sie lassen sich variieren. Allerdings ist es empfehlenswert, sich die Folgen von Veränderungen gut zu überlegen und durch Tests herauszufinden, wie sie sich auf das Spiel im Ganzen und auch auf einzelne Teile auswirken. Und natürlich ist es unabdingbar, daß alle Mitspieler vor Beginn der Partie darüber informiert werden, was gilt — und was nicht ...

Es lassen sich mehrere kleinere Änderungen ausdenken:

— Etwa, daß man die Zahl der Obligationen, die man besitzen oder auf einmal kaufen darf, nicht beschränkt (worauf vielleicht einer unaufhaltsam davonzieht, wenn er sich zu viele dieser Papiere unter den Nagel reißen kann) ...

— oder auch, daß man den Einkauf von Produktions-Chips nicht limitiert (worauf vielleicht recht bald Hamsterkäufe und Verknappung eintreten und der Handel zeitweise brach liegt) ...

Man sollte, wenn man das Spiel einmal gut kennt, unbedingt mit solchen Retouchen experimentieren und wird dabei interessante Erfahrungen sammeln. Was passiert etwa,

— wenn Kreditgeschäfte (zu höheren als den gedruckten Preisen) möglich sind?

— und was, wenn man Würfelduelle und die Aktienmajorität durchführen kann, ohne zuvor auf dem betreffenden Aktienfeld landen zu müssen?

— und was, wenn für jede Firma mehrere (beispielsweise fünf) Aktien vorhanden sind?

— und was, wenn man Lagerkosten einführt und etwa jene mit Sondersteuern belegt, die zu große Bestände an einzelnen Elementen oder gar Fertigprodukten horten?

— und, und, und ...

So kann man neue, andere Aspekte des Wirtschaftslebens ins Spiel einführen: beispielsweise

— daß zwei Spieler vor oder während der Partie fusionieren (wobei die Siegbedingungen dann automatisch erhöht werden sollten) und daß sie ihre Transaktionen mit gemeinsamem Kapital und gemeinsamem Lager zusammen ausführen ...

— oder daß die Spieler um Chips, Aktien, Obligationen, Darlehen feilschen oder Waren und Papiere zur Auktion ausschreiben dürfen ...

Ein Spiel nicht nur zu spielen, indem man es spielt, sondern indem man mit ihm und seinen Regeln spielt und es verändert, kann faszinierend sein. BUSINESS eignet sich dazu besonders gut — versuchen Sie es einmal.

DER DIENSTLEISTUNGSSEKTOR

Zwei getrennte Sektoren: Bankdarlehen, Beratung, Werbung, Versicherung

Die Dienstleistungsfirmen sind in zwei getrennten Bereichen der Umlaufbahn untergebracht. In beiden kann man Darlehen aufnehmen sowie Beratungs-, Werbe- und Versicherungsverträge abschließen.

Banken

Darlehen: 50'000

Landet man auf einem Bankfeld, kann man dort Geld leihen. Ein Darlehen beträgt immer 50'000.

Geld aus Spielfonds

Diese Summe wird vom Kassierer dem Spielfonds entnommen (und also nicht vom Bankaktionär bezahlt).

Darlehenskarte auf Bilanzplan

Der Schuldner bekommt eine Darlehenskarte, die er auf seinem Bilanzplan ablegt. Auf ihr ist angegeben, wieviel zurückzuzahlen ist, wenn die Schuld fällig wird.

Zins je nach Bezugsfeld 10—30%

Die Höhe des Zinses hängt von dem Feld ab, auf dem man das Darlehen bezieht.

Gleichzeitig maximal zwei Darlehen und nur eines von jeder Bank

Man kann gleichzeitig höchstens über zwei Darlehen und nur über je eines von jeder der beiden Banken verfügen.

Darlehen nur bei passender Karte

Darlehen sind nur erhältlich, wenn noch eine entsprechende Darlehenskarte vorhanden ist. Sind alle sechs Karten eines Typs (Bank/Zinssatz) ausgegeben, kann auf dem betreffenden Feld kein Geld aufgenommen werden.

Fällig auf irgendeinem Feld der Darlehensbank

Die Rückzahlung eines Darlehens wird dann fällig, wenn der Spielstein wieder auf irgendeinem Feld jener Bank landet, die ihm das Geld geliehen hat. Es ist dabei gleichgültig, ob dies bereits im nächsten Zug oder erst viel später passiert.

Darlehen + Zinsen und Karte an Kassierer

Man bezahlt dann dem Kassierer die Darlehenssumme plus Zinsen und gibt ihm die Darlehenskarte zurück.

Kassierer: Zinsen an evtl. Bankaktionär
Existiert ein Aktionär dieser Bank, zahlt ihm der Kassierer die Zinsen als Dividende aus. (Ist der Schuldner selbst Aktionär dieser Bank, bezahlt er keine Zinsen und bekommt in diesem Fall natürlich auch keine Dividende.)

Keine gleichzeitige Rückzahlung und Neuaufnahme eines Darlehens

Auf dem Feld, auf dem man ein Darlehen tilgen muß, kann man im gleichen Zug kein neues Darlehen aufnehmen (und im nächsten auch nicht, da man ja erst wegziehen muß).

Beratung

Beratungsvertrag ermöglicht Abkürzung des Weges

Landet man mit seinem Spielstein auf einem der beiden Beratungsfelder, kann man dort Beratungsverträge abschließen.

Effektiveres Produzieren

Ein Beratungsvertrag erlaubt einem, den Weg auf der Umlaufbahn abzukürzen

und so den Produktionsvorgang zu beschleunigen.

Honorar an Kassierer Blauer Beratungs-Chip

Pro gewünschtem Vertrag bezahlt man dem Kassierer die auf dem Plan angegebene Summe als Honorar und erhält für jeden dieser Verträge einen blauen Beratungschip.

Kassierer: Dividende an evtl. Beratungsfirma-Aktionär

Ist ein Aktionär der Beratungsfirma vorhanden, bekommt dieser vom Kassierer die auf dem Plan vorgesehene Prämie als Dividende.

Beliebig viele Beratungsverträge — sofern Chips vorhanden

Man kann auf einem Beratungsfeld gleichzeitig beliebig viele Beratungsverträge abschließen, vorausgesetzt, daß entsprechend viele Chips verfügbar sind.

Chips auf Bilanzplan

Die erworbenen Chips legt man auf seinem Bilanzplan ab.

1 Beratungsvertrag = Figur auf Pfeil vor Produktionsweg

Gibt man zu Beginn seines Zuges — bevor man würfelt — einen Beratungs-Chip an den Kassierer zurück, darf man seinen Spielstein unmittelbar vor den Produktionsweg setzen. Er steht dann auf dem entsprechenden Pfeil des dortigen Konjunkturfeldes.

Im gleichen Zug: Konjunkturkarte — würfeln — bewegen

Im gleichen Zug deckt man nun eine Konjunkturkarte auf, würfelt dann und bewegt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl über den Produktionsweg weiter.

Werbung

Werbungsvertrag ermöglicht Abkürzung des Weges und effektiveres Verkaufen

Landet man mit seinem Spielstein auf einem der beiden Felder der Werbeagentur, kann man dort Werbeverträge abschließen. Ein Werbevertrag erlaubt einem, den Weg auf der Umlaufbahn abzukürzen und so seine Fertigprodukte schneller zu verkaufen.

Honorar an Kassierer Roter Werbungs-Chip

Pro gewünschtem Vertrag bezahlt man dem Kassierer die auf dem Plan angegebene Summe als Honorar und erhält für jeden dieser Verträge einen roten Werbungschip.

Kassierer: Dividende an evtl. Werbeagentur-Aktionär

Ist ein Aktionär der Werbeagentur vorhanden, bekommt dieser vom Kassierer die auf dem Plan vorgesehene Prämie als Dividende.

Beliebig viele Werbeverträge — sofern Chips vorhanden

Man kann auf einem Werbefeld gleichzeitig beliebig viele Werbeverträge abschließen, vorausgesetzt, daß entsprechend viele Chips verfügbar sind.

Chips auf Bilanzplan

Die erworbenen Chips legt man auf seinem Bilanzplan ab.

1 Werbungsvertrag = Figur auf Pfeil vor Vertriebsweg

Gibt man vor Beginn seines Zuges — bevor man würfelt — einen Werbungs-Chip an den Kassierer zurück, darf man seinen Spielstein unmittelbar vor den Vertriebsweg

setzen. Er steht dann auf dem entsprechenden Pfeil des dortigen Konjunkturfeldes.

Im gleichen Zug: Konjunkturkarte — würfeln — bewegen

Im gleichen Zug deckt man nun eine Konjunkturkarte auf, würfelt dann und bewegt seinen Spielstein um die erreichte Augenzahl über den Vertriebsweg weiter.

Versicherung

Versicherungspolice gewähren Schadensersatz

Landet man auf einem der beiden Versicherungsfelder, kann man dort Versicherungspolice kaufen. In gewissen Schadensfällen leistet dann die Versicherung Schadensersatz.

Gebühr an Kassierer

Blauer Versicherungs-Chip

Pro gewünschter Police bezahlt man dem Kassierer die auf dem Plan vorgesehene Summe als Gebühr und erhält von ihm einen blauen Versicherungs-Chip.

Kassierer: Dividende an evtl. Versicherungs-Aktionär

Ist ein Aktionär der Versicherungsagentur vorhanden, bekommt dieser vom Kassierer die auf dem Plan vorgesehene Prämie als Dividende.

Beliebig viele Polices — sofern Chips vorhanden

Man kann auf einem Versicherungsfeld gleichzeitig beliebig viele Polices kaufen, wenn entsprechend viele Chips verfügbar sind.

Chips auf Bilanzplan

Die erworbenen Chips legt man auf seinem Bilanzplan ab.

Schadensregelung

Besondere Schadensfälle: Explosion in Ihrer Fabrik, Feuer im Lager

Besondere Schadensfälle treten ein, wenn der Spielstein auf dem Feld »Explosion in Ihrer Fabrik« oder »Feuer im Lager« landet.

Explosion: 2 Fabriken zerstört

Auf dem Explosionsfeld muß man zwei Fabrikations-Chips abgeben — bzw. nur einen oder keinen, wenn man nicht mehr besitzt.

Versicherter Schaden: 15'000 pro Fabrikations-Chip

Ist man versichert, erhält man vom Kassierer eine Entschädigung von 15'000 pro Fabrikations-Chip, den man zusammen mit einem Versicherungs-Chip zurückgibt.

Feuer: 1 Fertigprodukt zerstört

Auf dem Feld »Feuer« muß man ein Fertigprodukt (d. h. je 1 Chip »Personal«, »Energie« und »Fabrikation«) abgeben — verliert aber nichts, wenn man kein vollständiges Produkt besitzt.

Versicherter Schaden: 36'000 für ein Fertigprodukt

Gibt man das Fertigprodukt zusammen mit einem Versicherungs-Chip zurück, zahlt einem der Kassierer 36'000 als Entschädigung aus.

Andere Verluste vgl. Ereigniskarten

Für Verluste, die sich durch die Ereigniskarten (»Geschäfte«) ergeben, leistet die Versicherung ebenfalls Schadensersatz. Nähere Angaben dazu findet man auf den betreffenden Karten.

Kampf um die Aktienmajorität

Aktienbesitzer herausfordern — Herausforderung muß angenommen werden
Wer auf ein Aktienfeld trifft, dessen Aktie bereits verkauft ist, kann versuchen, diese dem derzeitigen Besitzer abzunehmen. Er kann ihn zwingen, sie zum 'öffentlichen Kauf' anzubieten. Der Aktienbesitzer muß diese Herausforderung annehmen.

Würfelduell mit ÖKA-Würfeln
Ob es zum Verkauf kommt und wie hoch der Preis ist, wird zwischen den beiden durch ein Würfelduell mit den ÖKA-Würfeln entschieden. (ÖKA = Öffentliches Kaufangebot).

Aktienbesitzer:
ÖKA-Würfel mit Plus-Prozent-Zahlen

Herausforderer:
ÖKA-Würfel mit Minus-Prozent-Zahlen
Der bisherige Besitzer der Aktie benützt dabei den ÖKA-Würfel mit Plus-Prozent-Zahlen, der Herausforderer nimmt den ÖKA-Würfel mit Minus-Prozent-Zahlen.

»ÖKA scheidert« = kein Besitzerwechsel

Sühnegeld: 20% des Aktienwertes
Beide werfen ihre Würfel. Zeigt nun einer der beiden Würfel die Aufschrift »ÖKA scheidert«, ist der Übernahmeversuch mißlungen.

In diesem Fall bezahlt der Herausforderer dem bisherigen Besitzer der Aktie ein Sühnegeld in der Höhe von 20% des gedruckten Nennwertes der Aktie.

Kampf kann vom Herausforderer beliebig lange fortgesetzt werden

Ist eine Herausforderung gescheitert, darf der Herausforderer im gleichen Zug den Kampf beliebig lange fortsetzen — bis er schließlich die Aktie erringt oder eben doch aufgibt.

Beide Würfel Prozentzahlen = Herausforderer gewinnt die Aktie

Zeigen beide Würfel Zahlenwerte, hat der Herausforderer die Majorität und damit die

Aktie gewonnen.

Beide Prozentzahlen werden verrechnet

Er muß nun dem bisherigen Besitzer den Preis bezahlen, der sich aus der Verrechnung der beiden Prozentwerte ergibt: Die Summe aus dem Pluswert des einen und dem Minuswert des anderen Würfels wird dabei vom gedruckten Aktienpreis (= 100%) abgezogen (wenn sie negativ ist) oder zu diesem Preis hinzugezählt (wenn sie positiv ist).

Beispiel

Kostet eine Aktie 10'000 und zeigt der eine Würfel »-60%« und der andere »+40%« so beträgt der Kaufpreis:
 $100\% - 60\% + 40\% = 80\% = 8'000.$

Zahlungsunfähigkeit des Herausforderers macht ihn bankrott

Sollte sich herausstellen, daß der Herausforderer nach einem Würfelduell den Sühne- oder den Kaufpreis nicht aufbringen kann, geht er bankrott.

Bankrott

Bankrotteur scheidet aus

Ein Spieler, der einer Zahlungsverpflichtung nicht nachkommen kann, ist bankrott und scheidet aus dem Spiel aus.

Bargeldbeschaffung: Aktien und Obligation zu 60%

Um sich Bargeld zu beschaffen, können Aktien und Obligationen jederzeit zu 60% ihres aufgedruckten Nennwertes an den Kassierer zurückverkauft werden.

Chips unverkäuflich

Dienstleistungs-Chips (Beratung, Werbung, Versicherung) und Produktionselemente (Personal, Energie, Fabrikation) sind unverkäuflich.

Fertigprodukte nur auf passenden Vertriebsfeldern absetzbar

Fertigprodukte lassen sich nur auf den entsprechenden Vertriebsfeldern zu Geld machen.

Keine Anleihen bei Mitspielern

Anleihen bei Mitspielern sind nicht erlaubt.

Kassierer übernimmt Restbestände

Ist ein Spieler zahlungsunfähig, gehen alle seine Chips, Karten und Noten an den Kassierer zurück.

Schuldentilgung: Bankzinsen haben Priorität

Der Kassierer bezahlt aus dem verbliebenen Geld des Schuldners zuerst die Bank-Zinsen (an den Aktionär der Bank) und deckt dann die anderen Verbindlichkeiten, sofern noch weiteres Geld vorhanden ist.

SPIELELENDE UND BILANZIERUNG

SPIELELENDE:
nach einer bestimmten Zeit oder wenn ein Spieler eine bestimmte Gewinnsumme erreicht

Je nach vorheriger Abmachung endet das Spiel, wenn eine bestimmte Zeitspanne verflossen ist oder wenn ein Spieler ein Mehrfaches des Anfangskapitals als Gewinn verbuchen kann.

Bei Zeitlimitierung: einige Zusatzrunden nach dem Termin

Spielt man auf Zeit, gibt man nach Ablauf des abgemachten Termins noch einige (z. B. drei) Runden zu, um den Konzernen zu ermöglichen, ihre Geschäfte zu ordnen und ihre Bilanz aufzupolieren.

Bei Gewinnsummen-Vereinbarung: (z.B. 3x Startkapital)

Soll man (beispielsweise) den dreifachen Wert des Startkapitals erreichen, muß der Sieger mindestens die folgende Summe als Gewinn ausweisen:

bei 7—8 Spielern: $3 \times 80'000 = 240'000$

bei 5—6 Spielern: $3 \times 100'000 = 300'000$

bei 3—4 Spielern: $3 \times 150'000 = 450'000$

BILANZIERUNG:

Für die Schlußabrechnung gilt:

Startkapital zurück

Das bei Spielbeginn geliehene Startkapital ist (ohne Zinsen) zurückzuerstatten.

Bankdarlehen tilgen (ohne Zinsen/Prämien)

Bankdarlehen sind (ohne Zinsen und deshalb auch ohne Prämien an Bank-Aktionäre) zu tilgen.

Obligationen, Aktien = Nennwert (100%)

Obligationen und Aktien werden vom Kassierer zum aufgedruckten Nennwert (100%) zurückgenommen.

Fertigprodukt: 15'000

Der Kassierer übernimmt auch jedes unverkaufte Fertigprodukt und zahlt dafür 15'000.

Chips wertlos

Einzelne Produktionselemente (die kein Fertigprodukt ergeben) und Dienstleistungs-Chips (Beratung, Werbung, Versicherung) sind wertlos.

Gewinn

Das nach diesen Transaktionen vorhandene Kapital stellt den Gewinn des Konzerns dar.