

das Manager Spiel

Spielanleitung zum Rollenspiel

© 2003 Carl Hanser Verlag München Wien

Kolberger Str. 22
81679 München
www.hanser.de/wirtschaft
info@hanser.de

Idee und Konzeption

Grubbe Media GmbH, München
www.grubbemedia.de

Grafik, Illustration und Satz

VOR-ZEICHEN,
Büro für visuelle Kommunikation, München
www.vor-zeichen.de

Technische Produktion

Ludo Fact GmbH, Jettingen-Scheppach

Made in Germany
ISBN 3-446-22342-8

HANSER



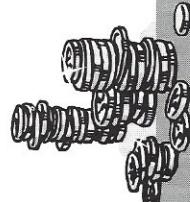
WORUM GEHT ES?

Der Spieler, der an der Reihe ist, ist der Manager. Er hat Entscheidungen zu treffen und Aufgaben zu bewältigen. Es kommt jedoch nicht darauf an, ob diese Entscheidungen objektiv richtig oder falsch bzw. die Aufgaben gut oder schlecht gelöst sind, sondern wie sein Handeln von den Mitspielern beurteilt wird.

Die Mitspieler bewerten die Aktionen des Managers und geben ihm Punkte, und zwar aus der Perspektive der Rolle, die sie bei der jeweiligen Aufgabe gerade einnehmen: In wechselnder Besetzung sind sie Aktionär, Betriebsrat, Fieser Kollege, Kunde, PR-Chef oder Lebenspartner des Managers.

WER GEWINNT?

Es gewinnt der Spieler, der seine Aufgaben so überzeugend, kreativ, witzig, souverän und originell bewältigt, dass er von seinen Mitspielern die meisten Punkte bekommt. Ein bisschen Glück gehört allerdings auch dazu, denn die Wechselfälle des Lebens können dem Manager auch unverhoffte Punktgewinne (oder -verluste!) bescheren.



SPIELMATERIAL

DIESE SPIELANLEITUNG & 1 SANDUHR
(Laufzeit ca. 1 Minute)



SPIEL-VARIANTEN

Es kann vereinbart werden, dass der Manager nicht nur den Fiesen Kollegen enttarnen kann, indem er den entsprechenden Spezial-Chip vor ihn hinlegt, sondern auch weitere Rollen: Für jede richtig geratene Rolle bekommt der Manager dann bei der Abrechnung je 1 zusätzlichen Punkt-Chip aus der Bank.
Es kann auch vereinbart werden, dass dem Manager für die Lösung seiner Aufgaben die doppelte Zeit zur Verfügung stehen soll. Die Sanduhr wird bei dieser Variante vom Moderator einfach zweimal umgedreht. Der Manager hat dann ausreichend Zeit für ausgefeilte Lösungsansätze ...

EIN BEISPIEL

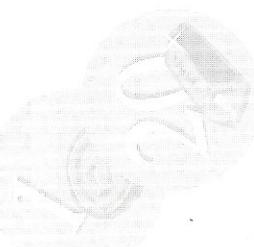
Es wird zu fünf gespielt. Der Manager spielt „Chance“. Nachdem er seine Aufgabe gelöst hat und die Mitspieler ihre Kommentare abgegeben haben, vermutet der Manager, dass Spieler B der „Fiese Kollege“ ist, und legt den entsprechenden Spezial-Chip vor ihm hin. Nun decken alle ihre Rollenkarten und ihre Bewertungs-Chips auf. Spieler A (der Manager) vergibt natürlich keine Punkte für sich selbst. Die übrigen Spieler decken folgende Rollenkarten und Bewertungs-Chips auf: Spieler B „Aktionär“, 2 Punkte; Spieler C „Kunde“, 4 Punkte; Spieler D „Betriebsrat“, 4 Punkte; Spieler E „Fieser Kollege“, 3 Punkte. Insgesamt wollen die Spieler $2 + 4 + 4 + 3 = 13$ Punkte vergeben. Das liegt oberhalb der Gewinnschwelle ($4 \times 3 = 12$ Punkte). Der Manager bekommt also, weil er „Chance“ gespielt hat, die doppelte Punktzahl (26 Punkte). Er muss davon aber noch 3 Punkte abziehen, da er den „Fiesen Kollegen“ nicht richtig erraten hat. Der echte „Fieser Kollege“ (Spieler E) bekommt 3 Punkte aus der Bank.

ENDE DES SPIELS

Ist die vereinbarte Spielzeit zu Ende, wird abgerechnet. Der Spieler, der die meisten Punkt-Chips gesammelt hat, ist Sieger des Spiels.

Es kann vereinbart werden, dass der Manager nicht nur den Fiesen Kollegen enttarnen kann, indem er den entsprechenden Spezial-Chip vor ihn hinlegt, sondern auch weitere Rollen: Für jede richtig geratene Rolle bekommt der Manager dann bei der Abrechnung je 1 zusätzlichen Punkt-Chip aus der Bank.

Es kann auch vereinbart werden, dass dem Manager für die Lösung seiner Aufgaben die doppelte Zeit zur Verfügung stehen soll. Die Sanduhr wird bei dieser Variante vom Moderator einfach zweimal umgedreht. Der Manager hat dann ausreichend Zeit für ausgefeilte Lösungsansätze ...

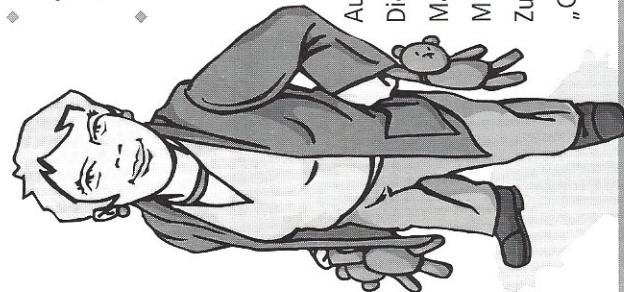


Ob er erfolgreich war oder nicht, lässt sich schnell feststellen: Die Anzahl der Mitspieler (ohne den Manager aber einschließlich des Moderators) wird mit 3 malgenommen. Der Wert, der sich ergibt, ist die „**Gewinnsschwelle**“.

- ◆ Ergaben alle Bewertungs-Chips zusammengerechnet einen Wert, der gleich oder höher liegt als die „**Gewinnsschwelle**“, war der Manager **erfolgreich**. Er bekommt die doppelte Anzahl Punkt-Chips.
- ◆ Ergaben alle Bewertungs-Chips zusammengerechnet einen Wert, der niedriger liegt als die „**Gewinnsschwelle**“, war der Manager **nicht erfolgreich**. Er bekommt in dieser Runde gar nichts.

Beispiel:

Außer dem Manager gibt es noch (einschließlich Moderator) 4 Mitspieler. Die „**Gewinnsschwelle**“ liegt also bei $4 \times 3 = 12$. Die 4 Mitspieler des Managers wollen ihm folgende Punkte geben: Mitspieler A 3 Punkte, Mitspieler B 4 Punkte, Mitspieler C 3 Punkte, Mitspieler D 3 Punkte. Zusammengerechnet ergibt das 13 Punkte. Dieser Wert liegt über der „**Gewinnsschwelle**“: Der Manager bekommt die doppelte Punktzahl!



6 ROLLENKARTEN



74 BLAUE AUFGABENKARTEN

BÖSES ERWÄCHSEN

So haben Ihre Mitplayer Sie noch nie gesehen: Beimgettigen Befreitieren waren Sie sturzbeifinn. Am nächsten Tag kommen Sie sich an nichts mehr erinnern. Die Lebewohl Sie versessend an, die abdröhnen weiter Ihnen flügeln Blöcke zu – nur Sie haben keine Ahnung, warum.



*(Vorsicht! Sie können Ihre Mitplayer auf abblödeln-
passen Sie...)*



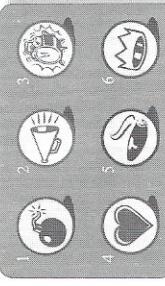
30 ROTE EREIGNISKARTEN

RIESENERFOLG

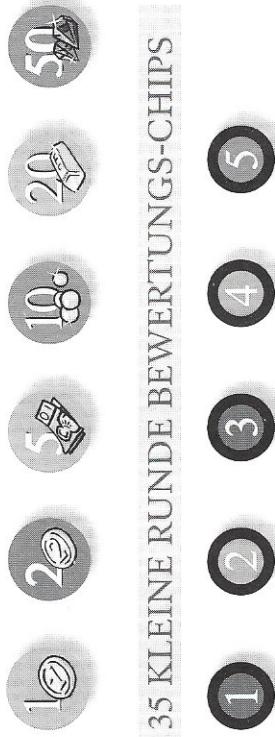
Eine Ihrer ersten Rollenveränderungen bei diesem Aufgabenkarten-Erfolg, Ihren Freunde entdeckt, ich zum „**Kauflebiger**“ – und Ihnen werden Sie glücklich freuen. Sie sind auf jeden Fall ein echter Erfolg.



(Klicken Sie sich auf die Schalter undnehmen Sie sich 5 Punkte auf der Bank.)



164 GROSSE RUNDE PUNKT-CHIPS



35 KLEINE RUNDE BEWERTUNGSCHEIPS



3 QUADRATISCHE SPEZIAL-CHIPS



DER FIESE KOLLEGE

Unter den Mitspielern, die bis zu diesem Zeitpunkt ja noch mit verdeckten Rollen spielen, kann sich der Fiese Kollege erkennen. Aber ganz sicher ist das nicht – schließlich kann die entsprechende Rollenkarte ja auch vorher aussortiert worden sein!

Wenn der Manager der Meinung ist, den Fiesen Kollegen erkannt zu haben, legt er deutlich sichtbar vor dessen Platz den quadratischen Spezial-Chip mit der Aufschrift „Fieser Kollege“ ab. Er ist dazu aber nicht verpflichtet, wenn er sich nicht sicher ist.



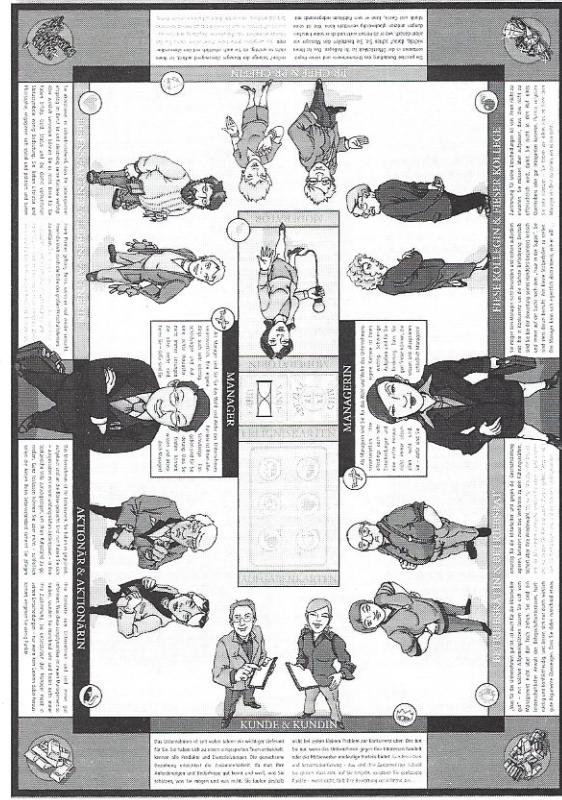
ABRECHNUNG

1. Nun decken alle Spieler ihre Rollenkarten und die darauf abgelegten Bewertungs-Chips auf.
2. Der Manager deckt den Spezial-Chip auf, den er zuvor auf das Spielplan-Feld mit der Beschriftung „Manager“ (oder „Managerin“) gelegt hatte – entweder den Spezial-Chip „Nummer Sicher“ oder den Spezial-Chip „Chance“.

- ◆ Wenn der Manager „Nummer Sicher“ gespielt hatte, gibt ihm anschließend der Moderator so viele große runde Punkt-Chips aus der Bank, wie alle Mitspieler zusammengerechnet für ihn mit ihren kleinen Bewertungs-Chips vorgesehen haben.
- ◆ Wenn der Manager „Chance“ gespielt hatte, gibt ihm anschließend der Moderator **doppelt so viele** große runde Punkt-Chips, wie alle Mitspieler zusammengerechnet für ihn mit ihren kleinen Bewertungs-Chips vorgesehen haben.

Aber Achtung:

Der Manager bekommt nur dann die doppelte Anzahl Punkt-Chips wenn er wirklich erfolgreich war – sonst bekommt er in dieser Runde gar **keine Punkte**!



VORBEREITUNG

- besonders kreative, originelle, witzige Ideen. Achtung: Nicht nur die inhaltliche Qualität der Aufgabenlösung ist wichtig, sondern auch die Rhetorik, Mimik und Gestik des Spielers!
5. Nachdem der Manager die Aufgabe gelöst hat, behält er die bearbeitete Aufgabenkarte bei sich. So kann die Runde am Spielende feststellen, ob jeder Spieler gleich viele Aufgaben gelöst hat.

DIE MITSPIELER VERTEILEN PUNKTE

Wie hat der Manager seine Aufgabe bewältigt? Jeder Mitspieler muss nun den Manager beurteilen und bewerten – und zwar reihum in 2 Schritten. Der Spieler links vom Manager beginnt:

1. Er vergibt für die Lösung des Managers 1 bis 5 Punkte und legt den entsprechenden kleinen runden Bewertungs-Chip (nicht einen großen runden Punkt-Chip!) verdeckt auf seine Rollenkarte. Die nicht benötigten Bewertungs-Chips legt er verdeckt vor sich ab.

Die Punktwertung hat folgende Bedeutung:

5 Punkte: Aufgabe souverän gelöst. Ich bin beeindruckt – das hätte ich nicht so gut hingekriegt.

4 Punkte: Gut gemacht, ich bin voll und ganz einverstanden.

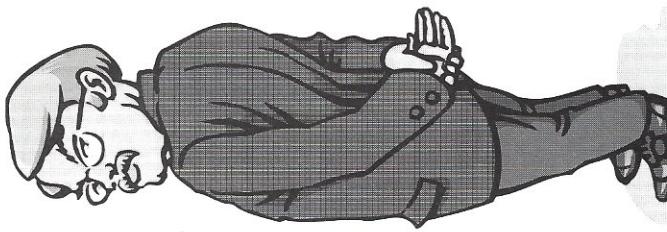
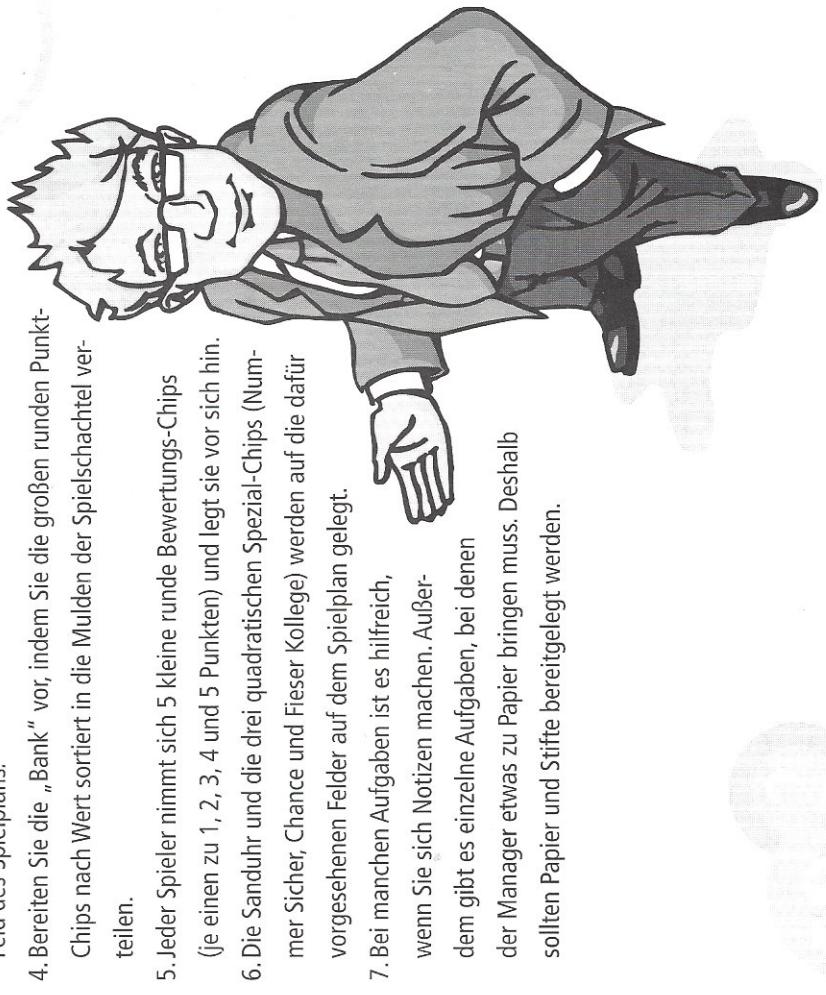
3 Punkte: In Ordnung, ich hätte mir aber eine bessere Lösung gewünscht.

2 Punkte: Nicht überzeugend, ich hätte anders gehandelt.

1 Punkt: Kontraproduktiv – bewirkt das Gegenteil dessen, was erreicht werden soll.

2. Er beurteilt die Leistung des Managers in 2 bis 3 Sätzen – und zwar aus der Perspektive seiner Rolle! Der Moderator sollte darauf achten, dass diese Beurteilungen kurz und knapp ausfallen. Entsprechend verfahren reihum im Uhrzeigersinn auch die anderen Mitspieler. Als letzter vergibt der Moderator seine Punkte, und zwar in seiner Rolle als Mitspieler, nicht als Moderator.

1. Legen Sie einen Zeitpunkt fest, an dem das Spiel enden soll. Oder verständigen Sie sich darauf, das Spiel nach einer bestimmten Zahl von Aufgabenkarten zu beenden. Um Chancengleichheit zu gewährleisten, ist in beiden Fällen darauf zu achten, dass jeder Spieler gleich viele Aufgaben löst.
2. Machen Sie sich mit den Rollen vertraut, die Sie im Spielverlauf einzunehmen haben (die Rollenverteilung ändert sich bei jeder Aufgabe). Dazu lesen Sie sich gegenseitig die Texte zu den einzelnen Rollen auf dem Spielplan vor.
3. Mischen Sie die Aufgabenkarten (blau) und die Ereigniskarten (rot) und legen Sie sie **in einem Stapel** verdeckt auf das entsprechende Feld des Spielplans.
4. Bereiten Sie die „Bank“ vor, indem Sie die großen runden Punktschips nach Wert sortiert in die Mulden der Spieldachsel verteilen.
5. Jeder Spieler nimmt sich 5 kleine runde Bewertungs-Chips (je einen zu 1, 2, 3, 4 und 5 Punkten) und legt sie vor sich hin.
6. Die Sanduhr und die drei quadratischen Spezial-Chips (Nummer Sicher, Chance und Fieser Kollege) werden auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan gelegt.
7. Bei manchen Aufgaben ist es hilfreich, wenn Sie sich Notizen machen. Außerdem gibt es einzelne Aufgaben, bei denen der Manager etwas zu Papier bringen muss. Deshalb sollten Papier und Stifte bereitgelegt werden.



LOS GEHT'S

1. Der jüngste Spieler beginnt, er ist für diese Runde der Manager.
2. Der rechte Nachbar des beginnenden Spielers (also des Managers) übernimmt die Moderatorenrolle bei der ersten Aufgabe. Er gibt sie bei der nächsten Aufgabe im Uhrzeigersinn weiter, **d.h. der rechte Nachbar des Managers übernimmt immer die Moderatorrolle!**
3. Der Moderator gibt dem Manager die 3 quadratischen Spezial-Chips.

Dann nimmt er die oberste Karte vom Stapel der Aufgaben- und Ereigniskarten. **Er liest sie laut und deutlich vor und spricht dabei den Manager an.**

- ◆ Handelt es sich um eine (rote) Ereigniskarte, so erfolgt keine Rollenverteilung; die Punktverteilung wird vorgenommen, wie auf der Karte angegeben. Anschließend nimmt der Moderator die nächste Karte vom Stapel: Handelt es sich wieder um eine Ereigniskarte, erfolgt die Punktverteilung, wie auf der Karte angegeben, handelt es sich um eine Aufgabenkarte, geht es weiter, wie im nächsten Abschnitt beschrieben. Der Manager ist also an der Reihe, bis der Moderator eine Aufgabenkarte aufnimmt.

- ◆ Handelt es sich um eine (blaue) Aufgabenkarte, erfolgt nun die Rollenverteilung. **Achtung:** Bei einigen wenigen Aufgabenkarten werden keine Rollen verteilt. Das ist auf den entsprechenden Aufgabenkarten aber immer genau angegeben.



wie es Spieler gibt (einschließlich Manager und Moderator). Wenn also z. B. insgesamt 5 Spieler mitspielen, wählt der Moderator die 5 Rollenkarten aus, deren Symbole auf der Rückseite der Aufgabenkarte auf den Plätzen 1 bis 5 abgebildet sind.

3. Die ausgewählten Rollenkarten mischt der Moderator nun und legt sie verdeckt aus. Alle Mitspieler außer dem Manager wählen nun je eine Rollenkarte, schauen sie sich an, ohne dass die anderen Mitspieler sie erkennen können, und legen sie verdeckt vor sich hin. Auch der Moderator selbst nimmt eine Karte – er hat also zusätzlich zu seiner Rolle als Moderator noch eine weitere Rolle.
4. Da der Manager keine Karte zieht, bleibt eine Karte übrig. Der Moderator legt sie mit den übrigen Rollenkarten, die in dieser Runde nicht benötigt werden, beiseite.
5. **Achtung:** Wenn 7 Spieler spielen, werden alle Rollenkarten verteilt, ohne dass eine übrig bleibt.

DER MANAGER IST AM ZUG

1. Nun hat der Manager die Wahl: Wenn er der Meinung ist, dass er die Aufgabe, die ihm der Moderator vorgelesen hat, besonders gut lösen kann, kann er seine Gewinnchancen verdoppeln. Er legt dann den quadratischen Spezial-Chip mit der Beschriftung „Chance“ verdeckt auf das Spielplan-Feld mit der Beschriftung „Manager“ (oder „Managerin“).
2. Wenn er kein so hohes Risiko eingehen möchte, legt er den Spezial-Chip mit der Beschriftung „Nummer Sicher“ verdeckt auf das entsprechende Spielplan-Feld.
3. Der Moderator dreht nun die Sanduhr um – die Zeit läuft!
4. Während die Sanduhr läuft, löst der Manager seine Aufgabe. Der Spieler richtet seine Antwort an den Moderator oder an die ganze Runde, je nach Aufgabenstellung. Er versucht durch inhaltlich schlüssige und nachvollziehbare Lösungen zu überzeugen – oder aber durch

ROLLENVERTEILUNG

1. Der Moderator dreht die Aufgabenkarte um. Die Symbole auf der Rückseite der Aufgabenkarte entsprechen den einzelnen Rollen (z. B. Zigarette für den Aktionär) und sind von 1 bis 6 durchnummieriert. Die Reihenfolge der Symbole ist bei jeder Aufgabenkarte anders und richtet sich nach dem Inhalt der Aufgabe.
2. Nun wählt der Moderator die Rollenkarten aus, deren Symbole auf der Rückseite der Aufgabenkarte abgebildet sind, und zwar immer so viele,

