



Die neuen Eroberer Manager machen Märkte - und die ganze Familie spielt mit.

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Würfel, 8 x 4 Informationskarten, 20 Entscheidungskarten (Rückseite E), 19 Situationskarten (Rückseite S), 4 x 20 Marktpositions-Chips, Spielgeld.

Vorbereitungen:

Zunächst wird ein Spieler ausgewürfelt, der die Bank übernimmt. Seine Aufgabe ist leicht zusätzlich neben dem Spielen auszuführen.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und 20 Chips in der gleichen Farbe, sowie DM 15.000,— Spielgeld als Startkapital.

Die Entscheidungs- und Situationskarten legen Sie verdeckt und getrennt als Stoß auf den Spielplan.

Die Informationskarten können Sie jetzt nach Nummern getrennt (pro Nummer 4 Karten) offen in die Fächer der Spielbox legen.

Stellen Sie sich vor:

Ihr Unternehmen will ein neues Produkt auf den Markt bringen, z. B. ein Waschmittel. Natürlich wollen Sie damit eine gute Marktposition erreichen. Sie werden dabei laufend vor Probleme gestellt und müssen Entscheidungen fällen. Die Wahrscheinlichkeit, daß Ihre Entscheidungen richtig sind, ist größer, je mehr Information Sie über das betreffende Probleme haben. Bei richtigen Entscheidungen verbessert sich Ihre Marktposition.

Im Spiel sieht das so aus:

Sie gelangen durch Würfeln auf ein nummeriertes Problemfeld und können jetzt dazugehörige Informationskarten kaufen. Wenn Sie meinen, genügend Informationen zu haben, fällen Sie eine Entscheidung. Ist sie richtig, dürfen Sie Marktpositions-Chips setzen und erhalten Geld. Ist sie falsch, kostet Sie das etwas. Wer zum Schluß die meisten Marktpositions-Chips gesetzt hat, ist der Gewinner. Sie geraten dabei natürlich auch in Situationen — wenn Sie auf die Situationsfelder kommen — die für Sie günstig oder ungünstig sind. Die Situationskarten geben darüber Auskunft.

Spielregel:

Die Spieler würfeln reihum. Es beginnt, wer die höchste Zahl würfelt, mit seiner Figur auf dem Startfeld.

Die verschiedenen Felder:

Auf dem Spielplan finden Sie insgesamt 24 Felder, davon 8 Problem- und 4 Situationsfelder sowie 12 neutrale Felder.

Problemfelder 1—8

Gelangen Sie auf diese Felder, so beginnen die eigentlichen Probleme. Damit Sie die richtige Entscheidung fällen, können Sie bis zu 4 Informationskarten dieser Nummer kaufen.

Je mehr Informationskarten Sie kaufen, umso größer ist Ihre Chance, die richtige Entscheidung zu treffen. Jede Informationskarte zu einem bestimmten Problem verbessert die Wahrscheinlichkeit einer richtigen Entscheidung um 20 % (3 Karten = $3 \times 20\% = 60\%$). Hat z. B. ein Spieler zu Problem 7 drei Informationskarten, so wird seine Entscheidung zu 7 mit 60 %iger Wahrscheinlichkeit richtig sein. Hat er nur 2 Karten, so wird die Entscheidung nur mit 40 %iger Wahrscheinlichkeit richtig sein.

Folgende Preise sind zu zahlen:

1 Informationskarte(n)	= DM 1.000,—
2	= DM 5.000,—
3	= DM 10.000,—
4	= DM 15.000,—

Man kann auch nur eine Karte zu DM 1.000,— kaufen und warten, bis man das nächste Mal auf dieses Feld kommt, um sich dann wieder z. B. eine Karte zu DM 1.000,— oder 2 Karten zu DM 5.000,— zu kaufen. Der Preis ist hierbei unabhängig davon, ob man schon Karten zu diesem Entscheidungsfeld besitzt, oder nicht. Er gilt jedes Mal neu.

Sie können auch Informationskarten von Ihrer Konkurrenz (Mitspieler) kaufen, die natürlich versuchen wird, mit Ihnen einen möglichst hohen Preis auszuhandeln.

Entscheidung:

Sie dürfen zu den Problemen Entscheidungen treffen, wenn Sie mindestens 1 Informationskarte zu diesem Problem besitzen. Sie sagen nur an: „Entscheidung zu Nr. 8“. Es kommt jetzt darauf an, ob Ihre Entscheidung richtig oder falsch ist.

Festgestellt wird das, indem Sie die oberste Karte von dem vorher gut gemischten Stoß Entscheidungskarten nehmen. Stimmt die Summe der Prozentzahlen Ihrer Informationskarten mit einer der Prozentzahlen auf der gezogenen Entscheidungskarte überein, so ist Ihre Entscheidung richtig. Stimmt sie nicht überein, so ist sie leider falsch (die Verteilung der Prozentzahlen auf den Entscheidungskarten wurde nach der Wahrscheinlichkeitsrechnung vorgenommen).

Marktposition:

Haben Sie die richtige Entscheidung getroffen, so können Sie 4 Ihrer Marktpositions-Chips in dem zum Problemfeld gehörenden großen Kreisausschnitt setzen. Außerdem erhalten Sie DM 12.000,—. Alle anderen, die danach für dieses Feld eine richtige Entscheidung treffen, erhalten:

der Zweite:	3 Marktpositions-Chips	und DM 7.000,—
der Dritte:	2 Marktpositions-Chips	und DM 5.000,—
der Vierte:	1 Marktpositions-Chip	und DM 3.000,—

Zusätzlich erhalten die Spieler, die eine richtige Entscheidung getroffen haben, für jeden bereits eingesetzten Marktpositions-Chip DM 1.000,—. Die Entscheidungskarten werden wieder unter den Stoß geschoben, während Sie Ihre Informationskarten, die auch weiterhin für Sie noch sehr wertvoll sind, behalten dürfen. Eine richtige Entscheidung können Sie für jedes Feld nur einmal treffen.

Haben Sie eine falsche Entscheidung getroffen, dann müssen Sie ein Chip auf den inneren Kreisausschnitt setzen, Ihre Informationskarten zurückgeben und für Ihre bereits eingesetzten Marktpositions-Chips je DM 1.000,— zahlen.

Situationsfelder:

Kommen Sie auf ein Situationsfeld, so müssen Sie von dem verdeckt auf dem Tisch liegenden Stoß eine Situationskarte nehmen. Diese Karten beschreiben günstige und ungünstige Situationen, in die Ihr Unternehmen geraten ist. Die gegebenen Anweisungen müssen Sie ausführen. Danach schieben Sie diese Karte unter den verdeckten Stoß.

Kredite Ihrer Hausbank:

Sie können zu jeder Zeit einen Kredit bis zur Gesamthöhe von DM 5.000,— aufnehmen. Dafür müssen Sie aber 5 Marktpositions-Chips deponieren und bekommen bei Rückzahlung einen weniger zurück. Haben Sie all Ihr Bargeld verloren, so können Sie Ihre bereits eingesetzten Marktpositions-Chips verkaufen. Für jeden Chips erhalten Sie dann DM 1.000,— von der Bank. Außerdem kann jeder Spieler seine Informationskarten absetzen, entweder bei seiner Bank zu einem Preis von

DM 500,—	für 1 Karte
DM 2.500,—	für 2 Karten des gleichen Feldes
DM 5.000,—	für 3 Karten des gleichen Feldes
DM 7.500,—	für 4 Karten des gleichen Feldes

oder bei seinen Mitspielern zu einem auszuhandelnden Preis.

Spielende:

Gewinner des Spieles ist, wer als erster mehr als 50 % des Marktes beherrscht (= 17 Marktpositions-Chips gesetzt hat).

Vorzeitig beendet ist das Spiel dann, wenn ein Spieler bankrott ist. Gewinner ist jetzt, der die meisten Marktpositionen (= Chips) gesetzt hat.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg als neue Eroberer.