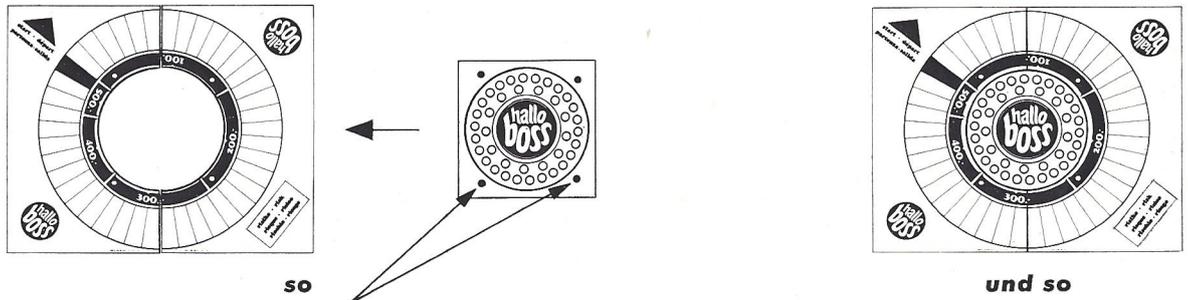


hallo boss

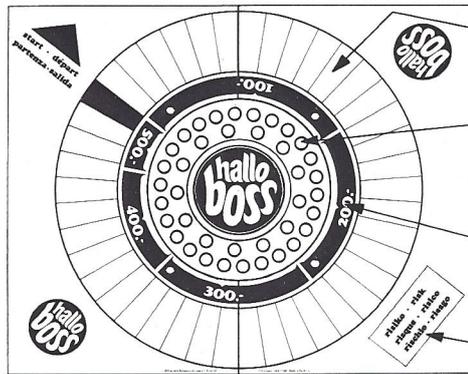
Die große Wirtschaftsschlacht kann beginnen!
 Sie werden jetzt wie ein richtiger Manager ein Unternehmen aufbauen und im harten Konkurrenzkampf führen. Hierzu benötigen Sie klare Informationen. Die Anleitung ist deshalb nach einem System gegliedert, das auch den Spielern, die sich in der Wirtschaft noch nicht auskennen, eine sichere und leicht faßliche Einführung bietet. Alle wichtigen, für den reibungslosen Spielablauf erforderlichen Regeln finden Sie fettgedruckt in Kurzfassung. Diese Regeln müssen sehr genau gelesen werden.
 Darunter finden Sie dünner gedruckte Erklärungen, denen Sie weitere Tips und Hinweise auf die Praxis der Unternehmensführung entnehmen können. Ganz Eilige können auf diesen Text zunächst verzichten.

Spielplatte zusammenstecken



diese Knöpfe in die vorgesehenen Löcher drücken

Jetzt alle Waren  in die Grübchen des Marktes legen.



Das sind die Spielfelder

hier alle Waren hineinlegen, bzw. auf die Grübchen verteilen. Beim Einkaufen werden die Waren von hier entnommen, beim Verkaufen hier hineingelegt

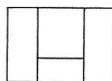
das sind die Marktpreise, d. h. soviel kostet jede Ware, die in diesem Bereich liegt

hier die Risikokarten verdeckt hinlegen

Wählen Sie einen Bankdirektor!

Die Aufgabe des Bankdirektors ist es, die Bank zu führen und über einen geordneten Spielverlauf zu wachen. Wenn mehr als sechs Personen mitspielen, hat er alle Hände voll zu tun und sollte deshalb kein eigenes Unternehmen führen. Zu Beginn des Spieles ist ein Zeitpunkt festzulegen, wann das Spiel beendet werden soll.

Der Bankdirektor verteilt an jeden Manager:



+



+

10.000.- Mark Anfangskapital

1 Grundstück

1 Spielmännchen

**aufzuteilen in: 9 x 1.000.- Mark
2 x 500.- Mark**

Wichtig!

Nach einem Umlauf, also wenn der Spieler das erste Mal über „Start“ kommt, erhält er weitere 10.000.- Mark. Jeder Spieler erhält also insgesamt 20.000.- Mark Betriebskapital. Auf keinen Fall darf mehr verteilt werden, sonst wird das Unternehmensein zu leicht gemacht!

Jetzt können sie bereits anfangen!

Alle Spielfiguren auf Start stellen. Eine Runde würfeln; wer die höchste Zahl gewürfelt hat, darf beginnen. Sobald Sie auf ein Spielfeld kommen, das Sie nicht kennen, vom Bankdirektor dessen Bedeutung laut vorlesen lassen. So lernen alle Spieler innerhalb kürzester Zeit die Spielregeln kennen.

Das rote Entscheidungsfeld:

Kommt der Spieler auf ein rotes Feld, kann er sich zwischen 5 Möglichkeiten entscheiden. Es darf pro rotes Feld nur eine Entscheidung getroffen werden!

Die wichtigste Funktion des Managers ist, unter verschiedenen gegebenen Möglichkeiten diejenige auszuwählen und zur Durchführung zu bringen, die unter Berücksichtigung aller Umstände und Folgen am besten zur Erreichung des Unternehmens-Zieles beiträgt. Diesen Vorgang nennt man Entscheiden.

Oft müssen Entscheidungen unter Zeitdruck und ohne ausreichende Information über die Folgen und Auswirkungen getroffen werden. Dann zeigen sich besonders die Qualitäten des Managers, nämlich blitzschnell eine Situation zu erfassen und unter den gegebenen Umständen zu vernünftigen Lösungen zu gelangen. Im Spiel stehen Sie ebenfalls unter Zeitdruck und vor allem, Sie haben nur eine beschränkte Anzahl Entscheidungen frei, denn Sie kommen nicht bei jedem Wurf auf Rot. Sie müssen also Ihre Entscheidungen so rationell und rentabel wie möglich vornehmen.

1. Entscheidung: Wer auf rot kommt und einkaufen will, kann beliebig viel Waren aus dem Markt nehmen, und zwar beginnend beim niedrigsten Preisbereich in dem noch Waren liegen. Will man mehr Waren kaufen als in einem Preisbereich liegen, nimmt man auch Waren aus dem nächsten und gegebenenfalls übernächsten Bereich. Der jeweils angezeigte Marktpreis ist pro Ware an die Bank zu bezahlen.

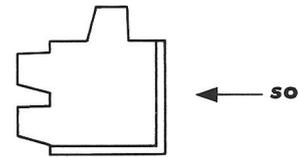
Welchen Preis soll man bezahlen?

Rohstoffe zu beschaffen ist eine der Voraussetzungen für industrielle Produktion. Ein guter Manager ist bemüht, so billig wie möglich, jedoch unter Wahrung der erforderlichen Qualität, einzukaufen. Da die Qualität in diesem Spiel keinen Einfluß hat, sollten Sie immer versuchen, so billig wie möglich einzukaufen.

Wieviel soll man kaufen?

Sie müssen hier folgende Faktoren gegeneinander abwägen: Da Entscheidungen knapp sind, sollte man versuchen, so viel wie möglich Ware einzukaufen. Andererseits steigt dadurch der Preis, und Sie hätten eventuell später Gelegenheit, billiger einzukaufen. Beachten Sie auch, daß zu große Lagerbestände Geld kosten, das dann unnütz angelegt ist, wenn Sie diesen Lagerbestand nicht innerhalb kurzer Zeit aufarbeiten können. Schließlich müssen Sie genügend Bargeld für Investitionen, Produktion und laufende Kosten bereithalten.

2. Entscheidung: 10.000.- Mark an die Bank bezahlen. Investieren **Sich eine Maschine geben lassen. So im Maschinensaal aufstellen, daß der einzelne Räderkasten nach oben zeigt.**



Für den Kauf einer Maschine können Sie bei der Bank bis zu 5.000.- Mark Kredit bekommen.

Beim Kauf von Produktionsanlagen muß man darauf achten, daß diese Anlagen auch voll genutzt werden können, nur dann ist die Investition rentabel.

Hier im Spiel bedeutet dies, daß Sie sicher sein müssen, genügend Rohware beschaffen zu können, und daß Sie genügend Bargeld besitzen, um die Produktionskosten zu bezahlen.

3. Entscheidung: Mit 1 Maschine kann man pro rotes Feld 1 Ware produzieren. Mit 2 Maschinen 2 Waren usw. Produzieren **(In besonderen Fällen produziert 1 Maschine 2 Waren, siehe „Rationalisierung“).**

1.000.-Mark Produktionskosten pro produzierte Ware an die Bank bezahlen. Die Ware vom Rohwarenlager ins Fertigwarenlager hinüberlegen.

Man sollte immer mit einer Entscheidung so viel Ware wie möglich produzieren, d. h. seine Fertigungskapazität voll ausnutzen. Wer dies nicht tut, verschenkt Gewinnmöglichkeiten und senkt seine Rentabilität.

Sofern Sie nicht genügend Rohware besitzen, sollten Sie versuchen, bei Mitspielern die erforderliche Menge gegebenenfalls zu etwas höheren Preisen einzukaufen.

Wer seine Kapazität nicht voll ausnutzt, weil er die Produktionskosten nicht bezahlen kann, hat eine schlechte Finanzplanung betrieben oder eine zu große Kapazität aufgebaut. Tritt dieser Fall ein, sollte der Spieler versuchen, Kredit aufzunehmen. Falls das nicht geht, sollte er erwägen, eine Maschine oder überflüssige Waren an einen Mitspieler zu verkaufen, um so wieder zu Geld zu kommen. Dies nennt man „liquide“ werden.

4. Entscheidung: Wer Fertigware besitzt, kann diese in beliebiger Menge am Markt verkaufen. Ware in die freien Grübchen des Marktes legen. Das 10fache des im betreffenden Preisbereich angegebenen Preises pro Ware bei der Bank kassieren. Immer zuerst den höchsten freien Preisbereich auffüllen, bevor man im nächst niederen Bereich verkauft.

Das Marktmodell des Spieles spiegelt eine sogenannte Nachfragekurve wider. Der Markt, d. h. die Summe aller möglichen Käufer, ist nur bereit, eine bestimmte Menge Ware zu einem bestimmten Preis abzunehmen. Ist das Angebot größer, so sinkt der Preis. Die Märkte in der Wirklichkeit verhalten sich ebenso.

Sie müssen also versuchen, Ihre Fertigware zu möglichst günstigen Preisen abzusetzen, andererseits aber so rechtzeitig verkaufen, daß Sie nicht in finanzielle Schwierigkeiten geraten. Sofern Sie eine große Fertigungskapazität besitzen, können Sie Fertigware auch an Mitspieler verkaufen und so Ihre Entscheidungen ausschließlich für Produktion verwenden.

5. Entscheidung: Es steht Ihnen frei, nichts zu unternehmen.**Nichts 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 positiv auswirken.

Wer auf grün kommt, kann 1.000.- Mark an die Bank bezahlen und erhält dafür einen WEB-Jeton (kurz WEB). Diese Ausgabe ist freiwillig. Sofern man WEBs besitzt, hat man nachfolgend beschriebene Möglichkeiten:

W i c h t i g : **Man kann immer nur eine dieser Möglichkeiten mit der entsprechenden Menge WEB wahrnehmen!**

Rationalisierung **3 WEBs an die Bank zurückgeben, eine seiner Maschinen so aufstellen, daß der doppelte Räderkasten nach oben zeigt. Mit dieser Maschine kann man nun 2 Fertigwaren pro rotes Feld produzieren. Man muß dann allerdings auch Produktionskosten für 2 Waren bezahlen.**

Werbeaktion **3 WEBs an die Bank zurückgeben, im nächsten roten Feld erhält man beim Verkauf von Fertigwaren jeweils den Preis des nächst höheren Preisbereiches, maximal jedoch 5.000.- Mark pro Ware. Sofern Sie freien Wettbewerb vereinbart haben, kann Sie niemand unterbieten.**

Computer mieten **Man kann für 1 Jahr (einen Umlauf) einen Computer mieten, wenn man 2 WEBs bei der Bank hinterlegt. Nach einem Umlauf muß man wieder 2 WEBs bezahlen oder den Computer zurückgeben.**

Wer einen Computer besitzt, muß nur die halben Produktionskosten, also 500.- Mark pro Ware, bezahlen.

Mann kann einen Computer auch kaufen. Er kostet 20.000.- Mark und man erhält darauf bis zu 10.000.- Mark Kredit.

Versicherung **Wer 2 WEBs besitzt, ist gegen Unfall, Maschinenschaden, Brand-, Wasser- und sonstige Schäden versichert.**

Wer 1 WEB besitzt, ist gegen Abnutzung seiner Maschinen und unvorhergesehene Kosten besser geschützt.

Das gelbe Kostenfeld

Sie haben folgende Möglichkeiten:

Entweder produzieren, die Produktionskosten betragen jedoch 3.000.- Mark pro Ware oder verkaufen, jedoch zum halben Marktpreis oder 1.000.- Mark je Maschine Stillstandskosten an die Bank bezahlen.

All dies können Sie ablösen, indem Sie 1 WEB bezahlen. Sie dürfen dann allerdings nicht produzieren oder verkaufen.

In jedem Unternehmen treten Situationen auf, wo erhöhte Kosten unvermeidlich sind und der Manager sich für das kleinere Übel entscheiden muß.

Einige Beispiele: Ein wichtiger Kunde verlangt eine Verkürzung des Liefertermins, und Sie müssen mit Überstunden produzieren. Bei zu hoher Kapazitätsausnutzung treten häufig Qualitätsvermindierungen auf, die zu Reklamationen und entsprechenden Preisnachlässen führen. Durch Krankheitsfälle müssen wichtige Anlagen zeitweilig stillgesetzt werden oder mit höher bezahlten Ersatzkräften betrieben werden.

Das blaue Risiko-Feld

Hier trifft Sie das Unternehmer-Risiko! Nehmen Sie eine Risiko-Karte und befolgen Sie die darauf vermerkten Anordnungen. Stecken Sie die Karte darauf wieder unter den Stapel.

Das schwarze Abschreibungsfeld

Eine Maschine wegen Abnutzung ersatzlos zurückgeben. Sofern Sie eine Maschine mit doppelter Produktion besitzen, genügt es, diese auf einfache Produktion zurückzustellen. Sofern Sie 1 WEB besitzen, können Sie diesen als Amortisation zurückgeben und dürfen dann Ihre Maschine behalten.

W i c h t i g : **Wenn Sie eine Maschine verlieren oder verkaufen, müssen Sie den darauf lastenden Kredit sofort zurückbezahlen.**

Maschinen sind der Abnutzung unterworfen. Hinzu kommt, daß sie durch die rasante technische Entwicklung sehr schnell überholt und entwertet werden. Ein vorsichtiger Unternehmer vermindert deshalb jedes Jahr den Wert der Maschine, mit dem sie in seinen Büchern steht. Diese Verminderung nennt man Abschreibung.

Kreditgeschäft

Personen, die Anlagevermögen, d. h. Maschinen oder gekaufte Computer besitzen, gelten als kreditwürdig und erhalten Bankkredit, weil die Bank auf die Maschinen zurückgreifen kann, wenn der Kredit nicht zurückbezahlt wird.

Die Bank ist jedoch vorsichtig und gibt auf Wunsch Kredit nur in Höhe von maximal dem halben Wert des

Anlagevermögens, also für eine Maschine 5 000,— Mark, für einen (gekauften) Computer 10 000,— Mark. Das gilt auch für Maschinen oder Computer, die man mit einem Kredit kaufen möchte.

Auf Roh- und Fertigware gibt die Bank keinen Kredit.

Jedesmal, wenn der Schuldner über Start fährt (also jährlich), muß er 10 Prozent der noch anstehenden Kreditsumme als Zinsen an die Bank bezahlen. Außerdem muß er jedesmal 1 000,— Mark Tilgung (unabhängig von der Höhe des Kredites) bezahlen, bis die Schuld zurückbezahlt ist. Der Schuldner kann aber jederzeit den ganzen Kredit zurückbezahlen.

Der Bankier führt zweckmäßigerweise Buch über die gegebenen Kredite.

Wenn sich durch Verlust oder Verkauf einer Maschine das Anlagevermögen des Schuldners vermindert, muß er sofort den Teil des Kredites zurückbezahlen, der den halben Wert seines jetzigen Anlagevermögens übersteigt.

Falls Sie nicht genug Bargeld besitzen, müssen Sie versuchen, durch Verkauf an andere Spieler oder an die Bank die notwendige Summe aufzubringen.

Rückkauf:

Sie können jederzeit Maschinen oder Waren an die Bank zurückverkaufen.

Bei Rückkauf erstattet die Bank:

- 5.000.- Mark für eine Maschine (gleichgültig, ob eine oder doppelte Produktion)**
- 10.000.- Mark für einen Computer (sofern er gekauft war - gemietete Computer können nicht verkauft werden)**
- 100.- Mark für eine Rohware**
- 1.000.- Mark für eine Fertigware**

Roh- und Fertigwaren werden in den jeweilig höchsten freien Preisbereich gelegt!

Reicht Ihr Vermögen nicht aus, um einen fälligen Bankkredit (oder privaten Kredit) zurückzuzahlen, geraten Sie in Konkurs.

Die Bank versteigert dann Ihr gesamtes Vermögen (mit Ausnahme des Grundstücks und des Spielmännchens). Den Erlös erhält die Bank, sofern es sich um einen Bankkredit handelt, bzw. der Kreditgeber, soweit es sich um einen Kredit zwischen zwei Spielern handelt. Sofern sowohl Bank- als auch Privatkredit vorliegt, hat die Bank das Recht, als erste befriedigt zu werden.

Private Geschäfte zwischen den Spielern:

Man kann jederzeit Roh- oder Fertigware an andere Spieler verkaufen oder von anderen Spielern zu frei vereinbarten Preisen kaufen.

Ebenso kann man Maschinen mit einfacher oder doppelter Produktion privat ein- oder verkaufen oder vermieten. Infolge der Liefer- und Montagezeit kann auf der so gekauften oder gemieteten Maschine erst beim übernächsten Wurf produziert werden.

Jeder Spieler kann private Kredite geben oder nehmen. Rückzahlungen und Zinsen können frei vereinbart werden.

Darüber hinaus können beliebig neue Regeln vereinbart werden, die dem Wirtschaftsleben entsprechen.

W i c h t i g !

Sofern Sie neue Regeln einführen wollen, sollten Sie diese vor Spielbeginn schriftlich festhalten und mit allen Spielern fest vereinbaren. Im Spielverlauf selbst werden Sie nur selten Einigkeit über eine neue Regel erzielen!

Beispiel für Erweiterungen:

Freier Wettbewerb

Harte Konkurrenzkämpfe entbrennen, wenn ein Spieler, der auf das rote Feld kommt und verkaufen möchte, nicht mehr automatisch den Marktpreis erhält, sondern von anderen Mitspielern unterboten werden kann.

Handel

Einige Spieler können sich ganz auf Handel spezialisieren, indem sie Fertigwaren bei anderen Spielern billig einkaufen und auf dem Markt verkaufen oder, umgekehrt, Rohware auf dem Markt einkaufen und etwas teurer an Produzenten verkaufen.

Spielende:

Zur festgelegten Zeit wird die Runde zu Ende gewürfelt. Jeder Spieler gibt sein Anlagevermögen an die Bank zurück, die ihm folgende Werte gutschreibt:

Rohware	100 Mark pro Stück
Fertigware	1 000 Mark pro Stück
Maschinen (einfache oder doppelte Produktion)	10 000 Mark pro Stück
Computer (sofern gekauft)	20 000 Mark pro Stück

WEBS und gemietete Computer werden nicht bewertet.

Zu diesen Werten wird das Barvermögen des Spielers dazugezählt. Von der Summe werden 20 000 Mark Anfangskapital und die eventuell noch stehenden Bankschulden abgezogen (private Schulden werden ebenfalls abgezogen und dem Kreditgeber ausbezahlt). Was dann übrig bleibt, ist der Gewinn oder, falls die Differenz negativ ist, der Verlust.

Richtige Manager stellen den Gewinn natürlich schneller fest, indem sie eine Bilanz aufstellen.

Wer den höchsten Gewinn vorweisen kann, hat gewonnen!

Wenn sie „hallo boss“ wirklich gekonnt spielen gelernt haben, sollten Sie sich auch das Unternehmensplanspiel „bigboss“ zeigen lassen. „bigboss“ ist ein richtiges Trainingsspiel für Manager und bietet weitere Ausbaumöglichkeiten.