

# Schoko & Co



## SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Wirtschafts-Brettspiel  
Spielerzahl: 2-4  
Altersempfehlung: ab 12 Jahre  
Spieldauer: ca. 2 Stunden und mehr  
Autoren: Y. Hirschfeld und G. Monnet  
Taktik ○●○○○ Glück

### Inhalt

1. Spielidee
2. Spielziel
3. Spielmaterial
4. Vorbemerkung
5. Spielvorbereitung
6. Hauptspiel
  - 6.1. Personal einstellen und bezahlen (Phase 1)
  - 6.2. Kakao einkaufen (Phase 2)
  - 6.3. Schokolade produzieren (Phase 3)
  - 6.4. Schokolade verkaufen (Phase 4)
  - 6.5. Geld einkassieren (Phase 5)
  - 6.6. „Schmidt-Wirtschaftsdienst“ (Phase 6)
  - 6.7. Finanzen regeln (Phase 7)
  - 6.8. Express-Karten
7. Spielende
8. Variante: Verdeckte Kakao-Verhandlungen
9. Anhang. Für Sie gelesen: „Meine Schokoladentricks“

## 1. Spielidee

Schon einmal Manager einer Schokoladenfabrik gewesen? Vermutlich nicht! Dann wird es höchste Zeit, den Konkurrenzkampf auf dem Schokoladenmarkt „spielend“ mitzerleben und zu überstehen.

Bei SCHOKO & CO. haben Sie freie Hand, beliebig Personal einzustellen, Kakao einzukaufen und zu Schokolade zu verarbeiten sowie die wohlschmeckenden Täfelchen an den Mann – oder die Frau – zu bringen. Das ist freilich gar nicht so einfach, denn der Schokoladenmarkt ist hart umkämpft – und die Konkurrenz schläft nicht!

Konjunkturprobleme oder Absatzeinbrüche? Haben Sie gar zu viele Beschäftigte eingestellt? Kein Problem: feuern Sie Personal! SCHOKO & CO. ist wie das Leben: hart – aber herzlich! Doch selbst die beste – oder unerschrockenste – Geschäftsführung nützt manchmal wenig: Wenn das Pech auf Ihrer Seite ist, dann haben gerade die Eichhörnchen Ihre Nußreserven geplündert, die Sie für Ihre beliebte Schokolade benötigt hätten . . . Da hilft nur eines: Zeigen Sie sich von Ihrer „Schokoladen-seite“ und behalten Sie die Nerven! Wer „übersteht“ SCHOKO & CO. schließlich als strahlender Sieger?

## 2. Spielziel

Bei Spielende als erfolgreicher Schoko-Manager mehr Geld als die Mitspieler angehäuft zu haben.

## 3. Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Sichtschirme
- 20 braune Spielsteine (Arbeiter)
- 16 grüne Spielsteine (Verkäufer)
- 16 rosa Spielsteine (Sekretäre)
- 10 graue Spielsteine (Buchhalter)
- 4 schwarze Verhandlungs-Spielsteine
- 55 Spielkarten, und zwar
  - 23 Vertrags-Karten
  - 12 Express-Karten
  - 13 Darlehens-Karten
  - 7 Karten „Schmidt-Wirtschaftsdienst“
- 1 Block mit Einkaufsformularen
- 1 Packen Geldscheine mit Werten à 1000, 5000, 10 000 und 50 000
- 10 Wertpapiere
- 20 Banderolen zum Bündeln der Geldscheine
- 114 Barren Kakao (= hellbraune Seite) bzw. Schokolade (= dunkelbraune Seite)

## 4. Vorbemerkung

SCHOKO & CO. wird in mehreren **Spielrunden** gespielt. Jede Spielrunde stellt einen **Monat** dar und besteht aus **7 Phasen und den Express-Karten**. Um einen schnellen Einstieg zu ermöglichen, empfehlen wir, die erste Spielrunde anhand der Spielregeln durchzuspielen; das heißt, Sie lesen zunächst den Text für die Vorbereitung und führen die betreffenden Anweisungen aus. Dann lesen und spielen Sie Phase 1, danach Phase 2 usw. Am Ende der Phase 7 hat sich Ihnen der Spielablauf eingepägt. Sie beginnen jetzt wieder mit Phase 1 und brauchen die Anleitung nur noch, um vielleicht mehrere Einzelinformationen bei Bedarf nachzuschlagen.

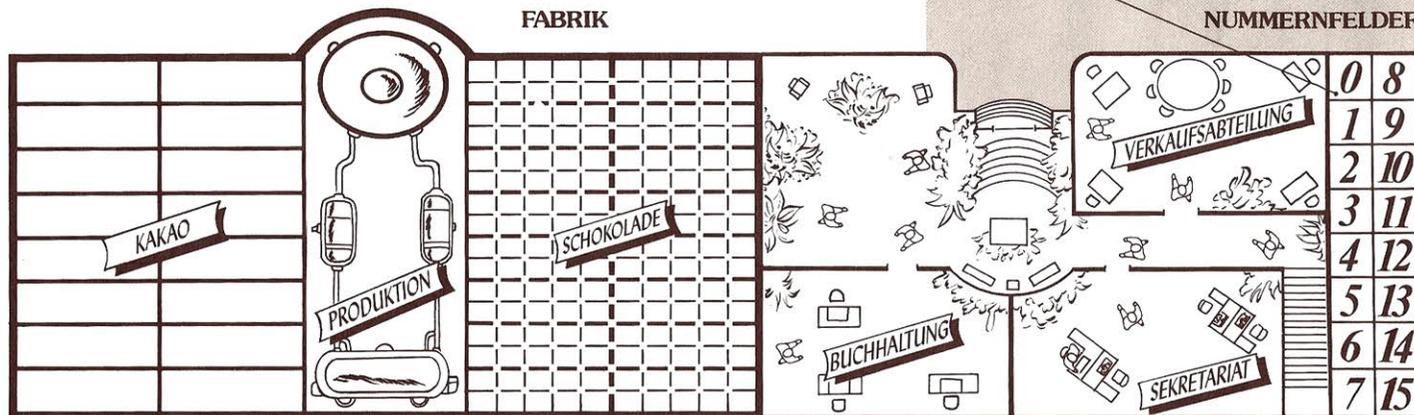


Hinweis: 1 Barren entspricht 10 Tonnen.

## 5. Spielvorbereitung

Man breitet den Spielplan aus, und jeder Spieler nimmt an einer Seite des Tisches vor seiner Fabrik Platz. Dann erhält jeder folgendes:

- **einen Sichtschirm** (passend zur Farbe seiner Fabrik), den er – außerhalb des Spielplans – vor sich aufbaut, so daß man die Übersichtstabellen „Monatliche Gehälter“ und „Geschäftsvorgänge eines Monats“ gut ablesen kann.
- ein **Startkapital von 100.000** (1 × 50.000 und 5 × 10.000), das man in seine Kasse (= in den Sichtschirm) legt, denn den Mitspielern soll während des ganzen Spieles verborgen bleiben, wieviel Geld man selbst besitzt.
- **3 Express-Karten**. Die Karten mischt man zunächst als verdeckten Stapel, und jeder Spieler bekommt 3 Karten verdeckt ausgeteilt, die nur er sich ansehen darf. Eventuell überzählige Express-Karten werden aus dem Spiel genommen.
- **1 Einkaufsformular**
- **1 schwarzen Verhandlungs-Spielstein**, den man auf das Nummernfeld „0“ rechts von seiner eigenen Fabrik legt.

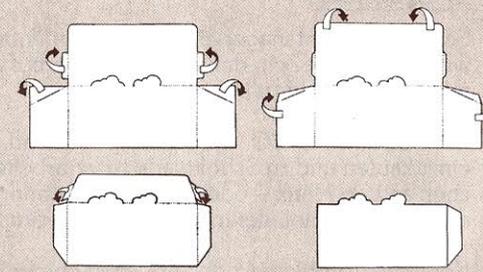


Zusätzlich sollte sich jeder Spieler einen **Stift** bereitlegen.

Dann mischt man die **Vertrags-Karten** und die Karten „**Schmidt-Wirtschaftsdienst**“ durch und legt sie als verdeckte Stapel auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan.

Schließlich wird die **Spieldauer** von den Spielern festgesetzt. Je nachdem, wieviel Zeit vorhanden ist, kann man eine Partie auf **6-12 Runden (= Spielmonate)** festlegen.

Ist die Spieldauer festgelegt, streichen die Mitspieler auf ihren Einkaufsformularen diejenigen Monate durch, die nicht gespielt werden.



Hinweis: Zu Beginn wird der Verhandlungs-Spielstein auf „0“ plaziert.

Hinweis: Bei 6 Spielrunden kann man erfahrungsgemäß von einem Zeitbedarf von knapp 2 Stunden ausgehen.

	New York		Tokio		Frankfurt		Paris		London		Summe der Gehälter
	Preis	Menge	Preis	Menge	Preis	Menge	Preis	Menge	Preis	Menge	
Jan.											
Feb.											
März											
April											
Mai											
Juni											
Juli											
Aug.											
Sept.											
Okt.											
Nov.											
Dez.											

## 6. Hauptspiel

Jede Spielrunde besteht aus **7 Phasen**, die die **Geschäftsvorgänge** eines Monats darstellen (rechte Übersichtstabelle auf dem Sichtschirm). Diese 7 Phasen müssen immer genau in dieser Reihenfolge gespielt werden, und wichtig ist, daß zunächst **alle** Spieler Phase 1 spielen, bevor Phase 2 an die Reihe kommt usw.

Vor dem ersten Spielmonat (Januar) wird zunächst ein **Bankier** gewählt. Er erhält den Spielkarton mit dem Inhalt. Der Bankier verwaltet die Bank (Geldscheine, Kakaobarren, Personal-Steine etc.) und leitet die einzelnen Vorgänge eines Monats. Der Spieler **links** vom Bankier ist der **Startspieler** in dieser Runde; das heißt, er beginnt jeweils bei allen 7 Spielphasen. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Zu Beginn des nächsten Monats wechseln Bankier und Startspieler. Die Bank wird um eine Position im Uhrzeigersinn weitergegeben.

### 6.1. Personal einstellen und bezahlen (Phase 1)

Beginnend mit dem Startspieler kann jeder Spieler – wenn er möchte – Personal einstellen. Die Bediensteten kosten unterschiedlich viel Geld (vgl. die linke Übersichtstabelle auf dem Sichtschirm) und verrichten verschiedene Arbeiten:

- Die **Arbeiter (braune Spielsteine)** stellen die Schokolade her.
- Die **Verkäufer (grüne Spielsteine)** handeln mit den Kunden (und gegen die Konkurrenz) Verkaufsverträge aus, um die Schokolade abzusetzen.
- Die **Sekretäre (rosa Spielsteine)** legen die Verträge der Buchhaltung vor.

**Beispiel:** Die Runde hat sich auf 8 Monate (= Januar bis August) geeinigt. Also streichen Sie die Folgemonate durch.

**Beispiel:** Um den Spieltisch herum sitzen im Uhrzeigersinn die Spieler A, B, C, D. Für den Januar wird Spieler A zum Bankier gewählt. Dann ist die Spielerreihenfolge: B, C, D, A. Im Monat Februar ist dann Spieler B der Bankier und Spieler C ist der Startspieler.

**Übrigens:** Damit Sie nicht das Grausen über das Gehaltsniveau bekommen: Die Geldwährung ist nicht DM, sondern bezahlt wird in „Schokomark“. Eine Schokomark entspricht etwa 30 Pfennigen.

**Beispiel:** Ich könnte etwa 2 Arbeiter, 1 Verkäufer und 2 Sekretäre einstellen.

● Die **Buchhalter (graue Spielsteine)** kassieren das Geld ein.

Wer an der Reihe ist, kann Personal nach Wahl einstellen, aber **von einer Berufsgruppe** (z. B. Arbeiter) **nicht mehr als 2** in einem Monat. Der Bankier händigt einem das gewünschte Personal aus, und man stellt die betreffenden Steine auf die entsprechenden Felder der eigenen Fabrik (die Arbeiter kommen auf das Feld „Produktion“!).

Sobald man über das neu einzustellende Personal entschieden hat, muß man für sein **gesamtes Personal**, das in der eigenen Fabrik beschäftigt ist, die **Gehälter** an die Bank zahlen.

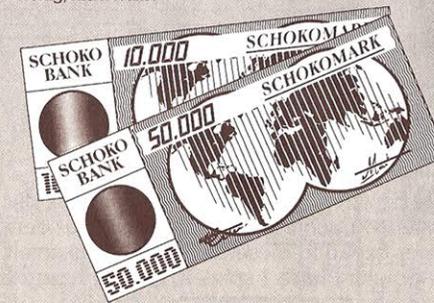
Zur Berechnung der Gehälter benutzt man die Übersichtstabelle „Monatliche Gehälter“ auf dem Sichtschirm.

MONATLICHE GEHÄLTER					
	1	2	3	4	5
Arbeiter	6.000	12.000	18.000	24.000	30.000
Verkäufer	12.000	24.000	36.000	48.000	60.000
Sekretäre	8.000	16.000	24.000	32.000	40.000
Buchhalter	10.000	20.000	30.000	40.000	50.000
Feuerung: ein halbes Gehalt zahlen					

**Tip für's erste Spiel:** Nehmen Sie 1 oder 2 Arbeiter und je 1 Verkäufer, Sekretär und Buchhalter. Auf diese Weise bleibt noch genug Geld für den Kakaoeinkauf übrig – und das ist nicht unwichtig!

**Hinweis:** Wenn das Geld nicht reicht, können Sie jederzeit einen Kredit aufnehmen. In diesem Fall lesen Sie bitte den Abschnitt „Zinsen zahlen“ des Kapitels „6.7 Finanzen regeln“.

**Beispiel:** Ich habe 2 Arbeiter, 1 Verkäufer, 2 Sekretäre und 2 Buchhalter. Also muß ich zahlen:  
 $12.000 + 12.000 + 16.000 + 20.000 = 60.000$ . Nicht gerade wenig, nicht wahr?



Die Summe der an die Bank gezahlten Gehälter trägt man auf seinem Einkaufsformular für den betreffenden Monat ein.

*Schoko & Co.* **Einkaufsformular**

	New York		Tokio		Frankfurt		Paris		London		Summe der Gehälter
	Preis	Menge	Preis	Menge	Preis	Menge	Preis	Menge	Preis	Menge	
Jan.											60.000
Feb.											
März											
April											
Mai											
Juni											
Juli											

Das erleichtert einem auch die Rechenarbeit für die folgenden Monate. Hat man zum Beispiel im Januar 60.000 für sein Personal gezahlt, und man stockt im Februar die Belegschaft um einen Arbeiter auf, so zahlt man dann halt  $60.000 + 6000 = 66.000$  an die Bank und trägt diese neue Summe bei Februar ein.

Ab dem zweiten Monat kann man auch **Personal feuern** (oder, wie man heute so schön sagt, „freisetzen“). Für jeden gefeuerten Beschäftigten muß man aber **ein halbes Gehalt Abfindung** an die Bank zahlen. Die Spielsteine des entlassenen Personals werden an die Bank zurückgegeben.

## 6.2. Kakao einkaufen (Phase 2)

Die Spieler können an den **5 internationalen Märkten** (in der Mitte des Spielplanes) Kakao einkaufen. Die Menge, die zum Kauf zur Verfügung steht, legen die Spieler selbst fest. Beginnend mit dem Startspieler **kündigt jeder eine Anzahl Kakaobarren an**. Diese Barren werden aus der Bank genommen und vom Bankier erst einmal in der Mitte des Spielplanes aufgestapelt. Die Gesamtheit dieser Barren bildet **das Angebot**.

Es gibt zwei wichtige Grundsätze:

- In jedem Fall brauchen Sie später nicht die Menge zu kaufen, die Sie angekündigt haben; Sie können auch mehr oder weniger kaufen.
- Sie dürfen nicht mehr ankündigen und auch nicht mehr kaufen, als Sie in Ihrer Fabrik auf dem Kakaofeld, auf dem insgesamt 16 Barren Platz haben, auch lagern können.

Der Bankier teilt die Kakaobarren des Angebotes möglichst gleichmäßig auf die 5 Märkte auf.

Dann werden die **Märkte** unter der Leitung des Bankiers einer nach dem anderen **eröffnet**, wobei immer mit New York begonnen wird (siehe auch das Einkaufsformular). Bevor ein Markt eröffnet wird, trägt jeder Spieler geheim den Preis, den er für den Kakao auf diesem Markt bezahlen würde, plus die gewünschte Menge auf seinem Einkaufsformular ein. Der Preis bezieht sich jeweils auf einen Barren und kann nur **1000 oder ein Vielfaches davon** betragen. Wer **nichts bieten möchte**, macht einfach einen Strich.

*Schoko & Co.* **Einkaufsformular**

	New York		Tokio		Frankfurt		Paris		London		Summe der Gehälter
	Preis	Menge	Preis	Menge	Preis	Menge	Preis	Menge	Preis	Menge	
Jan.	1000	4	2000	5	2000	5	—		4000	2	60.000
Feb.	2000	4									66.000
März											
April											
Mai											
Juni											
Juli											

**Beispiel:** Im Januar hatte ich je 1 Angestellten, Verkäufer, Sekretär + 2 Buchhalter beschäftigt (Gehaltssumme: 46.000). Im Februar feuere ich 1 Buchhalter, stelle aber 1 Arbeiter neu ein. Also ändere ich die Summe der Gehälter auf meinem Einkaufsformular auf 42.000: 46.000 – 10.000 + 6000. Zahlen muß ich in diesem Monat an die Bank aber 47.000, weil ich einmalig eine Abfindung für den entlassenen Buchhalter in Höhe von einem halben Gehalt zu zahlen habe.

**Ein Trost:** So ist das manchmal auch im richtigen Leben: Für die Fehler der Betriebsführung muß oft die Belegschaft geradestehen . . .

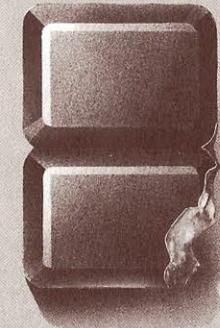
**Tips:** Welche Zahl soll ich nennen?

Im nächsten Abschnitt (Phase 3) erfahren wir, daß ein Arbeiter je Monat höchstens 3 Barren Kakao zu Schokolade verarbeiten kann. Bei 2 eigenen Arbeitern könnte ich z. B. 6 Barren ankündigen. Oder ich nenne mehr, da ich mein Lager auffüllen will oder die Strategie habe, den Markt mit Kakao zu überfluten, so daß ein Überangebot entsteht und die Preise sinken.

Ich könnte auch „null“ nennen und dafür sorgen, daß nur wenig Kakao auf den Markt kommt. Dann steigen die Preise, da sich die Spieler gegenseitig überbieten werden, um an den wenigen Kakao zu kommen – sehr zu empfehlen, wenn ich meine, daß die Mitspieler nicht mehr sehr viel Geld haben und folglich kaum hohe Preise zahlen werden.

**Beispiel:** Sie können noch 4 Barren lagern. Dann könnten Sie 0-4 Barren ankündigen (z. B. 2) und auch 0-4 Barren erwerben (z. B. 4).

**Beispiel:** Das Angebot besteht aus 20 Barren; dann erhält jeder Markt 4 Barren. Bilden hingegen 22 Barren das Angebot, entfallen auf 3 Märkte je 4 und auf 2 Märkte je 5 Barren.



**Beispiel:** Bevor der Markt „New York“ im Februar eröffnet wird, hat Spieler A zum Beispiel auf seinem Formular eingetragen, daß er 4 Barren zum Preis von je 2000 kaufen würde.

Nun decken alle Spieler ihre Formulare auf und jeder – beginnend mit dem Startspieler – nennt seinen Vorschlag. Der Meistbietende (= derjenige, der den höchsten Preis genannt hat), erhält seinen Kakao, bezahlt ihn an die Bank und legt ihn mit der hellbraunen Seite nach oben auf das Kakaofeld seiner Fabrik. Wenn auf diesem Markt noch Kakao übriggeblieben ist, wird er dem Spieler zugeteilt, der das zweithöchste Angebot abgab usw. Bleibt zum Schluß immer noch Kakao übrig, geht er an die Bank zurück.

Haben mehrere Spieler dasselbe Höchstgebot abgegeben, dann hat derjenige – beginnend mit dem Startspieler – das Vorrecht, der seinen Vorschlag zuerst genannt hat. Ebenso wird auch der eventuell noch übriggebliebene Kakao unter den zweithöchsten Geboten verteilt.

Nach diesem Prinzip wird der Kakao nach New York auch auf den anderen Märkten verkauft.

### 6.3. Schokolade produzieren (Phase 3)

Der Kakao wird zu **Schokolade** verarbeitet, indem jeder Spieler die Barren aus seinem Kakaofeld herausnimmt und mit der dunkelbraunen Seite nach oben auf das Schokoladenfeld seiner Fabrik legt. Dabei ist zu berücksichtigen, daß **jeder Arbeiter höchstens 3 Barren** (= 30 Tonnen) im Monat umwandeln kann.

### 6.4. Schokolade verkaufen (Phase 4)

Diese Phase gliedert sich in folgende Abschnitte:

- Anzahl der Vertragsverhandlungen
- Ablauf der Vertragsverhandlungen
- Arbeit der Sekretäre

#### ● Anzahl der Vertragsverhandlungen

Die Kunden (= Abnehmer) möchten Schokolade kaufen. Die **Vertrags-Karten** symbolisieren die Kaufangebote dieser Kunden an **alle** Spieler.

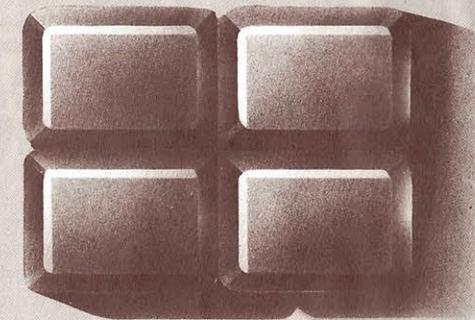
Um an die Verträge zu kommen, muß man sich an **Vertragsverhandlungen** beteiligen, bei denen man natürlich daran interessiert ist, seine Schokolade so teuer wie nur möglich zu veräußern. Die eigenen **Verkäufer** ermöglichen es, sich an Vertragsverhandlungen zu beteiligen. Dabei gilt: **Jeder Verkäufer** kann im Monat **4 Verhandlungsgespräche** führen. Jeder Spieler zeigt zu Beginn dieser Phase mit seinem schwarzen Verhandlung-Spielstein auf dem entsprechenden Nummernfeld an, an wie vielen Verhandlungen er teilnimmt.

Die **höchste angezeigte Zahl** setzt die **Anzahl der Verträge** fest, die den Spielern angeboten werden. Der Bankier nimmt die Anzahl Karten vom Stapel und legt sie verdeckt in die Mitte des Spielplans.

**Spezialregel für 2 oder 3 Spieler:** Spielen nur 2 oder 3 Spieler dieses Spiel, so nimmt jeder Verkäufer nicht an 4, sondern an 2 Verhandlungen bei 2 Spielern bzw. 3 Verhandlungen bei 3 Spielern teil. Dasselbe gilt, wenn mitten im Spiel ein Spieler durch absolute Zahlungsunfähigkeit ausscheidet und sich die Spielerzahl folglich auf 3 oder 2 vermindert.

**Tip:** Wenn Sie z. B. gerade der Bankier sind und folglich als letzter an der Reihe, müssen Sie in jedem Fall – wollen Sie den Kakao haben – mehr als 1000 bieten, denn selbst wenn die anderen Spieler auch alle nur diesen Schleuderpreis bieten würden, gingen Sie trotzdem noch leer aus.

**Beispiel:** Ich habe 7 Barren Kakao und 2 Arbeiter. Dann kann ich höchstens 6 Barren auf das Schokoladenfeld hinüberbringen, während der Rest (hier: 1 Barren) im Kakaolager verbleibt.



**Beispiel:** 1 Verkäufer = Stein auf 4; 2 Verkäufer = Stein auf 8; 4 Verkäufer = Stein auf 15.

**Beispiel:** Die Steine von Spieler A und B stehen auf 8, der von Spieler C auf 4 und der von Spieler D auf 12. Also werden 12 Verträge verhandelt – ein großer Vorteil für Spieler D, denn er kann sich an **allen** Verhandlungen beteiligen!

## ● Ablauf der Vertragsverhandlungen

Und jetzt wird's psychologisch! Der Bankier dreht den ersten Vertrag herum. Dieser zeigt eine Menge zwischen 10 und 60 Tonnen an. Nun entscheidet jeder Spieler, ob er sich an den Verhandlungen für diesen Vertrag beteiligen möchte. Wer „mit dabei“ ist, setzt seinen **Verhandlungs-Spielstein** um ein Feld zurück. Natürlich kann man nur dann „mitmischen“, wenn man auch die für den Vertrag erforderliche Menge Schokolade in seiner eigenen Fabrik vorweisen kann. Haben alle Spieler „Lieferschwierigkeiten“, dann wird der Vertrag unerfüllt unter den Stapel zurückgelegt.

Jetzt beginnt die Verhandlung. Der Bankier nennt zunächst den auf dem Vertrag angegebenen **Mindestpreis** und fragt jeden Spieler – mit dem Startspieler beginnend –, ob er seine Schokolade zu diesem Preis verkaufen möchte. Grundsatz: Der erste Spieler, der den Vertrag akzeptiert, erhält den Vertrag.

Akzeptiert niemand den Verkaufspreis, erhöht der Bankier nach und nach den Preis und eröffnet für jeden neuen Preis eine weitere Verkaufsrunde. Dabei gilt: Für jede neue Verkaufsrunde erhöht der Bankier – nach eigener Wahl – **mindestens um 1000, höchstens aber um 5000**. Falls der Bankier beim aufgedruckten Höchstpreis angelangt und immer noch niemand den Vertrag haben will, wird dieser unter den Stapel mit den Vertrags-Karten zurückgelegt.

Und was höchst interessant ist: Wenn sich nur ein einziger Spieler an einer Vertragsverhandlung beteiligt, erhält er den betreffenden Vertrag automatisch zum Höchstpreis! Es wird also kräftig „abgesahnt“.

Wer einen Vertrag erhalten hat, nimmt die verkaufte Menge aus seinem Schokoladenfeld heraus und gibt sie an die Bank zurück. Im Gegenzug erhält man die Vertrags-Karte und den ausgehandelten Betrag. Aber Achtung: Dieser Betrag kann nicht sofort eingekassiert werden. Als Zeichen, daß der Betrag noch nicht eingelöst worden ist, versieht der Bankier das Geld mit einer **Banderole** und gibt Ihnen dann das Geldbündel, das Sie – zusammen mit dem Vertrag – in Ihr Sekretariat legen. Dieses befindet sich rechts von Ihrem Sichtschirm (siehe auch den Aufdruck rechts auf dem Sichtschirm).

## ● Arbeit der Sekretäre

Sind alle Vertragsverhandlungen eines Monats abgeschlossen, dann ist die Zeit für die Sekretäre gekommen. Diese übergeben die Verträge (mit den Geldbündeln) der Buchhaltung. **Jeder Sekretär kann pro Monat einen Vertrag** an die Buchhaltung geben. Die betreffenden Verträge legen Sie links von Ihrem Sichtschirm hin.

Besitzen Sie mehr Verträge, als Sie Sekretäre haben, dann müssen Sie auswählen, welche Verträge Sie überbringen. Die restlichen bleiben für diesen Monat im Sekretariat liegen.

Für den nächsten Monat gilt: Bevor Sie die Verträge eines neuen Monats an die Buchhaltung weitergeben, müssen Sie zunächst **alle älteren** in die Buchhaltung gebracht haben.

## 6.5. Geld einkassieren (Phase 5)

Jeder **Buchhalter** kann **pro Monat maximal** das Geld für **2 Verträge** einkassieren. Haben Sie mehr Verträge in der Buchhaltung liegen, als Sie einlösen können, dann suchen Sie sich von diesen Verträgen **beliebige** aus (natürlich nur 2 je Buchhalter),

**Hinweis:** Es sind insgesamt folgende Vertrags-Karten im Spiel:  
3 × 10 Tonnen  
4 × 20 Tonnen  
5 × 30 Tonnen  
4 × 40 Tonnen  
5 × 50 Tonnen  
2 × 60 Tonnen

**Hinweis:** Wer folglich seinen Stein auf 0 setzt, nimmt damit an seiner letzten Verhandlung teil.



**Tip:** Es empfiehlt sich, Verträge erst dann zu akzeptieren, wenn der Preis recht hoch ist. Wenn Sie teuer verkaufen, haben Sie genug Geld, um im nächsten Monat Ihr Personal bezahlen und den Kakaoeinkauf finanzieren zu können. Sie sind somit auf dem besten Wege, reich zu werden...

Aber: Wenn Sie nur Mitspieler ohne „eisernen Nerven“ haben, die dann schwach werden und sofort „zuschlagen“, wenn die Preise auch nur etwas erhöht wurden, dann müssen Sie sich eine andere Strategie zurechtlegen.

**Beispiel:** Sie haben 4 Verträge zugesprochen bekommen, besitzen aber nur 3 Sekretäre. Folglich wandern 3 Verträge in die Buchhaltung und 1 Vertrag verbleibt im Sekretariat.

**Beispiel:** Wir schreiben den Monat Februar, und Sie haben je 2 Verträge der Monate Januar und Februar im Sekretariat liegen. Sie beschäftigen 3 Sekretäre. Also werden die beiden Januar-Verträge und ein Februar-Vertrag Ihrer Wahl in die Buchhaltung gebracht.

die Sie „flüssig“ machen möchten. Von den Geldbündeln dieser Verträge werden die Banderolen entfernt, und jetzt endlich kann man das Geld in seine Kasse legen. Dann legt man die betreffenden Vertrags-Karten unter den Vertragstapel zurück.

In der Buchhaltung noch verbleibende Verträge können erst in den nächsten Monaten einkassiert werden.

Wenn Sie in einem Monat keinen Vertrag erhalten haben und auch keiner mehr in der Buchhaltung zum Einkassieren liegt, besteht die Möglichkeit des **Direktverkaufs** an die Bank. Sie können dann **maximal 2 Barren** Ihrer Schokolade zum **Preis von 10.000 je Barren** an die Bank verkaufen und das Geld dafür sofort einkassieren.

#### 6.6. „Schmidt-Wirtschaftsdienst“ (Phase 6)

Am Ende eines jeden Monats – außer im Januar – wird nun die oberste Karte des „Schmidt-Wirtschaftsdienstes“ umgedreht und laut vorgelesen. Sie nennt ein wichtiges Ereignis, das alle Spieler betrifft und das oft nicht besonders angenehm ist. Die Ereignisse treten meist sofort ein.

Achtung: Wenn ein Spieler **zu Beginn des Monats** (vor Phase 1) **15.000 an die Bank** zahlt, darf er die oberste Karte sofort – für die anderen verdeckt – lesen und dann wieder auf den Stapel zurücklegen. Damit lassen sich möglicherweise rechtzeitig wichtige Maßnahmen einleiten.

Sind alle Karten verbraucht, werden sie neu gemischt und kommen als verdeckter Stapel erneut ins Spiel.

#### 6.7. Finanzen regeln (Phase 7)

In dieser Phase gibt es 2 Spielhandlungen:

- Zinsen zahlen
- Wertpapiere kaufen

##### ● **Zinsen zahlen**

**Jederzeit (!)** im Spiel, wenn man dies möchte (und solange die Bank noch Darlehens-Karten hat), kann man einen Kredit bei der Bank aufnehmen – oder auch mehrere nacheinander. (Das ist zum Beispiel dann von Vorteil, wenn man Personal anstellen und bezahlen will oder Kakao einkaufen möchte.) Der Bankier gibt Ihnen dann **50.000 plus eine Darlehens-Karte**. In der Phase 7 müssen Sie nun für jeden Kredit **10.000 an Zinsen** zahlen – auch für den Monat, in dem der Kredit aufgenommen wurde.

Kredite können auch nur in dieser Phase zurückgezahlt werden. Das heißt, daß Sie im entsprechenden Fall 50.000 plus 10.000 Zinsen an die Bank zahlen und die Darlehens-Karte an die Bank zurückgeben.

Einen Haken – außer den Zinsen – haben Kredite allerdings: Wer einen Kredit aufgenommen hat, darf **am Ende der folgenden Personal-Einstellungsrunde** nicht mehr Personal besitzen als der Mitspieler, der das meiste Personal hat. Notfalls müssen Sie Entlassungen vornehmen.

#### **Kakaoschock**

*Die 5 Kakaomärkte sind im nächsten Monat geschlossen. Kakaoeinkauf ist nicht möglich. Streichen Sie diesen Monat auf Ihrem Einkaufsformular durch.*

**Hinweis:** Ein Zinssatz von 20 % je Monat erscheint Ihnen zu hoch? Aber nicht doch: So ist eben das Geschäftsleben! Und außerdem wollen die Banken ja auch existieren (was ihnen offensichtlich mit großem Erfolg gelingt . . .). Zudem gilt für Sie: Wer nichts wagt, der nichts gewinnt!

**Beispiel:** Nach der Personaleinstellung in Phase 1 haben Sie **insgesamt 8** Bedienstete, während Ihre 3 Konkurrenten 5, 6 bzw. 7 Beschäftigte haben. Folglich müssen Sie **einen** Ihrer Beschäftigten entlassen, wenn Sie einen Kredit aufgenommen haben.

Haben Sie zuvor bereits die ganzen Gehälter gezahlt, bekommen Sie für den entsprechenden zwangsgelieferten Bediensteten natürlich ein halbes Gehalt zurückerstattet (die andere Hälfte war bekanntlich als Abfindung zu zahlen!). Außerdem ändern Sie auf Ihrem Formular die Gehaltssumme.

## ● Wertpapiere kaufen

Wenn Sie am Ende eines Monats nicht mehr wissen, wohin mit Ihrem Geld, dann können Sie Wertpapiere kaufen. Ihr Wert steigt jeden Monat, und je früher Sie kaufen, desto günstiger ist es.

## 6.8. Express-Karten

Ebenso wie Sie jederzeit Kredite aufnehmen können, dürfen Sie auch jederzeit Express-Karten ausspielen. Eine solche Karte kann man einem beliebigen Mitspieler „vor die Nase“ legen, und zwar genau in dem Augenblick, in dem die Karte den größten Schaden bei ihm anrichtet.

Einzige **Bedingungen**: Erstens können Express-Karten nicht im Januar gespielt werden, und zweitens darf ein Spieler nicht mehr als **eine Karte** je Monat „abbekommen“.

## 7. Spielende

Nach Ende der vereinbarten Rundenzahl zählen die Spieler ihr Geld, das sich nach Rückzahlung aller Schulden und nach Verkauf der Wertpapiere an die Bank in ihrer Kasse befindet. Der Spieler mit dem größten Vermögen wird feierlich zum Sieger erklärt. Vermutlich wird er jetzt eine Tafel Schokolade ausgeben.

## 8. Variante: Verdeckte Kakao-Verhandlungen

Wenn in Phase 2 die Märkte eröffnet werden und jeder Spieler seine Preisvorstellung auf seinem Formular eingetragen hat, werden die Formulare nicht aufgedeckt, sondern weiterhin verdeckt gehalten. Jetzt kann man auch bluffen. Hat jemand vor mir zum Beispiel 2000 für den Kakao geboten, den ich haben möchte, obwohl ich nur 1000 eintrug, dann sage ich frech an: „4 Barren für 3000“. Jetzt gibt es 2 Möglichkeiten:

- a) die anderen Spieler akzeptieren meine Ankündigung, die somit als 3000 gilt, oder
- b) sie akzeptieren sie nicht. Wenn ein beliebiger Mitspieler sofort nach meiner Ankündigung „Kontrolle!“ ruft, dann muß ich mein Einkaufsformular aufdecken.

Ist der Bluff gescheitert, dann habe ich dem Spieler, der die Kontrolle gefordert hat, eine **Geldstrafe von 5000** zu zahlen, und mein Angebot wird für diesen Monat als unseriös eingestuft und gestrichen, bevor das Spiel weitergeht. (Das heißt, der Kakao wird entsprechend der Regel an das verbleibende – und nicht angezweifelte – Höchstgebot der Runde vergeben.) Entpuppte sich aber mein eigenes Angebot als wahr, so gilt es, und derjenige Spieler, der die Kontrolle gefordert hat, muß mir eine **Entschädigung von 5000** zahlen.

**Beispiel:** Sie kaufen ein Wertpapier im Februar zu 55.000 und verkaufen es Ende Juni für 83.000.



### **BEDAUERLICH!**

*Hitzewelle in Ihrem Gebiet! Tonnen von Schokolade sind geschmolzen. Geben Sie jeden dritten Barren an die Bank.*

**Beispiel:** Wenn Sie einem Konkurrenten eine gräßliche Karte Anfang Mai rüberschieben, dann ist derjenige zumindest für den Rest des Monats vor weiteren Express-Karten sicher.

**Hinweis:** Es ist möglich, daß sich noch nicht eingelöste Verträge im Sekretariat oder in der Buchhaltung befinden, da Sie mit Personal geizten. Diese Verträge sind jetzt natürlich nichts wert.

## 9. Anhang. Für Sie gelesen: „Meine Schokoladentricks“

Wenn Sie jetzt so richtig auf den Geschmack gekommen sind und gleich selbst ein Schokoladen-Unternehmen gründen wollen, dann hätten wir da etwas für Sie: ein Buch mit Branchentips unter dem Motto: „Aus der Praxis – für die Praxis!“

Der bekannte und ehrbare Wirtschafts-Profi Enno C. Pleitmann, der zur Zeit wegen Bilanzfälschung in Untersuchungshaft einsitzt und als Geschäftsführer bereits erfolgreich 3 Schokofirmen in den Konkurs trieb, hat ein aufsehenerregendes, vielerseits beachtetes und oft zitiertes Buch auf den Markt gebracht; Titel: „Meine Schokoladentricks“ (13. verbesserte und ergänzte Auflage 1988, Schoko & Co.-Verlag, Eching bei München, unverbindliche Preisempfehlung: ca. 120 Schokomark). In diesem Buch beschreibt er in geradezu schonungsloser Offenheit seine bisherigen Erfolge – und gibt Tips aus absolut erster Hand! Hier ein paar Auszüge aus seinen Tips des Kapitels „Die Knete muß stimmen“:

- Oberstes Gebot: Immer cool bleiben! Selbst wenn Sie Ihre Firma in die Pleite reiten, sollten Sie Haltung bewahren. Wenn Sie Konkurs anmelden müssen, ist es immer noch früh genug, daß sich die Konkurrenz dann halbtot lachen kann!
- Eigene Fehlentscheidungen und Umsatz-Einbußen? Dann feuern Sie Personal! Besser, Ihre Angestellten fliegen raus, als daß Sie selbst am Hungertuch nagen müssen!
- Kurz vor der Pleite zweigen Sie noch schnell einen dicken Benz und eine tolle Villa am Chiemsee aus der Firmenkasse für sich selbst ab und überschreiben das ganze Privatvermögen Ihrer Frau, mit der Sie dann Gütertrennung vereinbaren. Nach dem Konkurs leben Sie erstmal wie Gott in Frankreich und machen dann mit Hilfe eines Strohmanns die nächste Firma auf.
- Wenn Sie den Schoko-Markt falsch eingeschätzt haben und auf Teilen Ihrer Schokolade sitzenbleiben, dann stiften Sie einfach ein paar Barren für wohltätige Zwecke. Das ist besser, als wenn das Zeugs in Ihrer Fabrik vor sich hingammelt. Außerdem kommen soziale Taten bei der Bevölkerung immer gut an, und das sichert Ihnen einen Prestige-Gewinn, da Sie sich als Wohltäter feiern lassen können. Dann ist es auch nicht so schwer, mal wieder ein paar Leute auf die Straße zu setzen.

**Nachsatz:** Nach bisher unbestätigten Meldungen soll die weitere Verbreitung des Buches per Gerichtsbeschluß gestoppt worden sein. Also: Sichern Sie sich am besten noch heute Ihr Exemplar!



### Und das schreibt die Presse:

Die Bankfurter Allgemeine Zeitung (BAZ) urteilt über Ennos Buch wie folgt:

„Ein absolutes Hammerbuch! Da geht einem wirklich der Hut hoch. Es gibt viele Bücher, die man als Manager lesen sollte, aber dieses Buch muß man lesen. Nicht zu empfehlen allerdings als sanfte Einschlaf-Lektüre. Ein außergewöhnliches Werk. Es besticht durch hochgradig explosive Infos, mit welchen Mitteln man für sich selbst, versteht sich, das Optimale aus seinem Betrieb rausholen kann. Wir meinen: Wer Ennos Buch nicht kennt, der pennt!“

