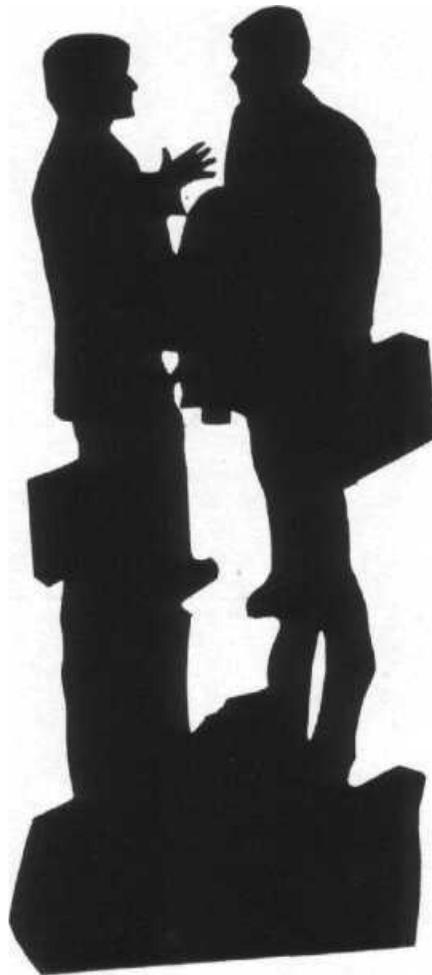


Manager

von Peter Pfeifer, Waltraud Pfeifer, Burkhard Münchhagen



Spielanleitung



Manager

Ein rasantes Wirtschaftsspiel für 3 bis 6 Spieler.

Das Glück Ihrer Firma liegt in Ihren Händen! Bestehen Sie gegen die harte Konkurrenz, finden Sie den richtigen Preis zum passenden Zeitpunkt. Erweitern Sie Ihren Maschinenpark und drücken Sie dadurch die Löhne. Investieren Sie in Aktien der eigenen Firma oder haben Sie teil am Höhenflug der Konkurrenz.

Was Sie auch tun, als leitender Manager Ihres Konzerns zählt am Ende nur eins: Ihr Profit sollte größer sein, als der Ihrer Konkurrenten! Wen stört's, wenn Sie das nötige Kapital für den Sieg mit den Aktien Ihrer Gegner gemacht haben?

Manager - ein schnelles und einfaches Wirtschaftsspiel, bei dem es gilt, die richtigen Aktionen zum richtigen Zeitpunkt einzuleiten. Aktien, Löhne und Preisbildung sind dabei die entscheidenden Faktoren für die 3 bis 6 Spieler.

Spielmaterial

- 1 Spielplan „Die Börse“
- 6 Kurssteine
- 6 Spielpläne „Maschinenpark“
- 6 „Cash-O-Meter“
- 60 Maschinen
- 168 Aktien in 6 Sorten
 - (je-22 mal „1 Aktie“ und 6 mal „5 Aktien“)
- 1 Packen Spielgeld
- 1 Spielregel

Spielvorbereitungen

Jeder Spieler wählt sich eine Farbe und erhält passend dazu einen Kursstein, einen „Cash-O-Meter“, einen „Maschinenpark“ und vier einzelne Aktien. Spielgeld gibt es zu Beginn noch keines. Der Spielplan „Die Börse“ wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Kurssteine der Spieler setzt man auf den besonders markierten mittleren Wert „1.000“ der Börse. Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt und verwaltet Maschinen, Aktien und Geld.

Spielverlauf

Alle Spieler werden immer gleichzeitig auf einem fiktiven „Markt“ tätig und versuchen eine nur gedachte Ware zu verkaufen. Den Preis legen die Manager mittels ihrer Cash-O-Meter selber fest, müssen dabei aber immer an zu zahlende Löhne denken. Liegen die Preise in einem vorgegebenen Rahmen, erhalten die Spieler sofort den entsprechenden Verkaufserlös.

Mit seinem Kapital spekuliert man nun an der Börse oder erwirbt neue Maschinen, um die Lohnkosten zu senken. Besitzt ein Manager 10 Maschinen, endet das Spiel und der Sieger wird ermittelt. Top-Manager wird der Spieler, der in Form von Aktien, Maschinen und Bargeld das meiste Kapital vorweisen kann.

Spielphasen

Manager wird über mehrere Runden zu je **vier Phasen** gespielt. Die einzelnen Phasen sind:

1. Preise
2. Verkauf
3. Kurse
4. Maschinen und Aktien.

Preise - Phase 1

Jeder Manager stellt geheim auf seinem Cash-O-Meter einen Preis ein, den er für seine (fiktive) Ware erzielen möchte. Da alle Firmen die gleiche Ware anbieten, stehen sie natürlich in harter Konkurrenz zueinander. Bei ihrer Preisgestaltung müssen die Spieler auch immer ihre Lohnzahlungen berücksichtigen (siehe Phase 2). Preise können immer nur in Schritten von 100 Mark eingestellt werden. Der niedrigste Preis beträgt 100 Mark, der höchste 20.000 Mark. Haben alle Spieler ihre Preise eingestellt, werden die Cash-O-Meter aufgedeckt und beginnend mit dem niedrigsten Preis nebeneinander auf den Tisch gelegt.

Verkauf - Phase 2

In dieser Phase wird ermittelt, welche Manager ihre Waren an den Markt verkaufen konnten. Der Manager mit dem niedrigsten Preis verkauft immer. Der Manager mit dem nächsthöheren Betrag verkauft ebenfalls, sofern er nicht mehr als 1.000 Mark über dem niedrigsten Preis liegt. Dies gilt auch für die anderen Spieler: Sie können verkaufen, wenn Ihr Preis maximal 1.000 Mark über dem **nächstniedrigen** Preis liegt. Ist die Differenz zwischen zwei Spielern einmal größer als 1.000 Mark, so erhalten alle Manager, die über diesem 1.000-Mark-Abstand liegen, kein Geld.

Beispiel:

Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D	Spieler E
5.500	6.500	6.700	8.100	8.500

Spieler A verlangt den niedrigsten Preis und erhält sein Geld. Spieler B liegt noch innerhalb des 1.000 Mark Limits und kassiert ebenfalls das Geld. Das Gleiche gilt für Spieler C. Zwischen Spieler C und D befindet sich eine Differenz von mehr als 1.000 Mark. Deshalb gehen Spieler D und E leer aus!

Alle Spieler, die ihre Ware verkaufen konnten, erhalten ihren Preis von der Bank. Dabei werden jedoch sofort die fälligen **Löhne** einbehalten. Welche Lohnkosten ein Spieler zu entrichten hat, entnimmt man dem „Maschinenpark“. Besitzt ein Spieler keine Maschine, liegen die Lohnkosten bei 5.000 Mark. Mit jeder Maschine, die ein Spieler besitzt, verringern sich diese Kosten um jeweils 500 Mark.

Spieler, die ihre Ware nicht verkaufen konnten, müssen auch keine Löhne bezahlen.

Im harten Konkurrenzkampf ist es durchaus erlaubt, einen Preis unterhalb der Lohnkosten zu verlangen. In diesem Fall erhält der Spieler natürlich kein Geld, sondern muß den Differenzbetrag an die Bank zahlen.

Beispiel:

Spieler A besitzt bei 6 Maschinen Lohnkosten von 2.000 Mark. Er verlangt diese Runde aber nur einen Preis von 1.800 Mark, um die Aktien der Konkurrenz eventuell fallen zu lassen. Dafür zahlt er aber 200 Mark an die Bank.

Muß ein Spieler Geld an die Bank zahlen und verfügt nicht über das nötige Bargeld, muß er Aktien an die Bank verkaufen. In diesem Fall muß der Spieler aber erst die **neuen Kurse** (siehe Phase 3) abwarten und kann dann verkaufen.

Kurse - Phase 3

Nun werden die Aktienkurse neu bestimmt. Ihre Veränderungen richten sich nach den Verkaufspreisen dieser Runde. Der Kurs des Spielers mit dem niedrigsten Preis bleibt unverändert. Der Kurs des nächsthöheren Spielers steigt um eine Stufe. Der Kurs des nächsten Spielers steigt um 2 Stufen, und der Kurs des nächsten Spielers steigt um 3 Stufen. Maximal kann ein Kurs in einer Runde nur um 3 Stufen steigen.

Kurse von Spielern, die in einer Runde ihre Ware nicht verkaufen konnten, fallen um eine Stufe. Maximal kann ein Kurs in einer Runde nur um eine Stufe fallen.

Beispiel;

Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D	Spieler E
5.500	6.500	6.700	8.100	8.500

Der Kurs von Spieler A bleibt unverändert, da er den niedrigsten Preis verlangt hat. Der Kurs von Spieler B liegt genau innerhalb des 1.000 Mark Limits und steigt um eine Stufe. Der Kurs von Spieler C steigt um zwei Stufen, da er den nächsthöheren Preis erzielt hat. Zwischen Spieler C und D befindet sich eine Differenz von mehr als 1.000 Mark. Deshalb fällt der Kurs von Spieler D und E jeweils um eine Stufe.

Erzielen mehrere Spieler den gleichen Preis für ihre Ware, so wird ihr Preis bei der Berechnung der Kurse wie ein Preis behandelt.

Beispiel:

Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D	Spieler E
5.500	6.500	6.500	6.700	8.500

Der Kurs von Spieler B und C steigt nur um eine Stufe, da sie beide direkt über dem niedrigsten Preis liegen. Der Kurs von Spieler D steigt nur um zwei Stufen, da die Preise von Spieler B und C identisch sind. Der Kurs von Spieler E fällt um eine Stufe.

Maschinen und Aktien - Phase 4

In dieser Phase können die Manager nun Aktien und Maschinen kaufen und verkaufen. Es beginnt jeweils der Spieler, der den niedrigsten Preis verlangt hat. Bei Gleichstand muß der Spieler mit den meisten Maschinen anfangen. Liegt auch hier ein Gleichstand vor, beginnt der ältere Manager. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn bis jeder einmal an der Reihe war.

Ein Spieler kann beliebig viele **Maschinen** kaufen oder verkaufen. Eine Maschine besitzt immer einen Wert von 5.000 Mark, unabhängig davon, ob man sie kauft oder verkauft. Kauft man eine Maschine, legt man sie immer auf das freie Feld mit der höchsten Lohnsumme. Dadurch sinken die Lohnkosten mit dem Kauf einer Maschine um 500 Mark und steigen beim Verkauf einer Maschine wieder um 500 Mark.

Will ein Manager **Aktien** kaufen oder verkaufen, so gilt jeweils der aktuelle Preis an der „Börse“.

Ein Spieler kann in beliebiger Reihenfolge Aktien und Maschinen kaufen oder verkaufen.

Spielende und Sieg

Das Spiel endet, sobald ein Manager seine zehnte Maschine kauft. Gewinner und Top-Manager ist aber der Spieler mit dem größten Kapital. Zum Kapital zählt man Maschinen, Aktien und Bargeld. Jede Maschine hat einen Wert von 5.000 Mark. Aktien werden gemäß ihres letzten Kurses an der Börse berechnet.

Manager... in aller Kürze ..

Zu Beginn	-Pro Spieler 1 Kursstein, 1 Cash-O-Meter, 1 Maschinenpark und 4 Aktien (alles in der gleichen Farbe). Kurssteine auf mittleren Wert 1.000 setzen.
Phasen	-1. Preise, 2. Verkauf, 3. Kurse, 4. Maschinen und Aktien
Phase 1	-Gleichzeitig einen Preis zwischen 100 Mark und 20.000 Mark einstellen und aufdecken.
Phase 2	-Geld für die Ware, abzüglich der Lohnkosten, kassieren. Der niedrigste Preis kassiert immer. Alle anderen nur, wenn kein Abstand von mehr als 1.000 Mark zwischen zwei Preisen vorhanden ist. Wer nicht verkauft, zahlt auch keine Löhne.
Phase 3	-Aktienkurse nach den Preisen der Runde ändern. Kurs des niedrigsten Preises bleibt unverändert. Der nächsthöhere Preis steigt um 1 Stufe, der nächste um 2, der nächste um 3. Maximale Änderung um 3 Stufen nach oben. Wer nicht verkauft konnte, fällt um eine 1 Stufe.
Phase 4	-Der Spieler mit dem niedrigsten Preis beginnt die Phase, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Maschinen (Festpreis 5.000 Mark) und Aktien (Preise siehe Kursstein) können beliebig gekauft und verkauft werden.
Ende	-Ein Spieler mit 10 Maschinen beendet das Spiel. Top-Manager wird der mit dem meisten Kapital. Dazu zählt Bargeld, Maschinen (Festpreis 5.000 Mark) und Aktien (Preise siehe Kursstein).