



BUSINESS

Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

1. Ausstattung des Spiels
2. Spielidee
3. Vorbereitung des Spiels
4. Spielverlauf
- 4.1 Produktion und Vertrieb
- 4.2 Der Finanzsektor
- 4.3 Der Dienstleistungssektor
5. Ende des Spiels

1. Ausstattung des Spiels

- 6 Firmensteine
 - 6 Firmenbilanztafeln
 - 2 Würfel
 - 2 ÖKA-Würfel
 - 144 quadratische Produktions-Chips:
 - 48 Fabrik-Chips
 - 48 Energie-Chips
 - 48 Personal-Chips
 - 60 runde Dienstleistungs-Chips
 - 20 Werbungs-Chips
 - 20 Beratungs-Chips
 - 20 Versicherungs-Chips
 - 35 Geschäfte-Karten
 - 35 Konjunktur-Karten
 - 6 Aktien
 - 24 Obligationen
 - 36 Darlehenskarten
 - 175 Banknoten, aufgeteilt in
 - 50 à 1.000,— DM
 - 50 à 5.000,— DM
 - 50 à 10.000,— DM
 - 25 à 50.000,— DM
 - 1 Spielbrett
- Spieldauer: ab 2 Stunden.

2. Spielidee

BUSINESS ist ein an der wirtschaftlichen Realität orientiertes Spiel. Jeder Mitspieler ist Top-Manager, der sein Unternehmen durch optimale Entscheidungen zum Erfolg führen soll. Er verfügt zu Spielbeginn über ein bestimmtes Kapital, mit dem möglichst gewinnbringend gearbeitet werden soll. Sieger ist, wer entwe-

der als erster sein eingesetztes Kapital verdreifacht hat, oder wessen Finanzlage nach Ende des Spiels die beste ist. Dabei wird der unternehmerischen Entscheidungsfreiheit viel Platz eingeräumt. Jeder Spieler entscheidet ganz alleine, ob, wann und zu welchen Bedingungen er eine geschäftliche Transaktion durchführen will. Diese kann unterschiedlichster Art sein: Er kann zusätzliche Kredite aufnehmen, kann das geschäftliche Risiko verteilen, indem er einen Teil seines Kapitals in Aktien und Obligationen anlegt, er kann Absatz und Produktion durch Werbung und Beratung verbessern und er hat die Möglichkeit, seine Firma gegen eventuelle Schäden zu versichern. Natürlich muß er sich auch auf unvorhergesehene geschäftliche Situationen und auf die allgemeine Wirtschaftslage einstellen. Trifft er zu viele falsche Entscheidungen, geht er in Konkurs.

3. Vorbereitung des Spiels

Jeder Mitspieler wählt sich unter den folgenden sechs Firmen sein Unternehmen und erhält einen Spielstein mit dem entsprechenden Firmenzeichen:

DEGUSSA
LANGNESE —IGLO
3 M
GRUNDIG
REXROTH
BASF

Ein Mitspieler übernimmt die Kasse. Seine Aufgabe ist es, bei geschäftlichen Transaktionen Geld, Chips, Darlehenskarten, Aktien und Obligationen auszugeben bzw. entgegenzunehmen.

Jeder Mitspieler erhält sein Startkapital sowie eine Firmenbilanztafel. Auf diese Tafel wird zunächst das Startkapital übersichtlich abgelegt, später im Verlauf des Spiels auch sämtliche Chips, Aktien, Obligationen und Darlehenskarten.

Das Startkapital beträgt bei:

2 Spielern	je 200.000,— DM
3 oder 4 Spielern	je 150.000,— DM
5 oder sechs Spielern	je 100.000,—DM

Die Geschäfte- und Konjunktur-Karten werden mit dem Text nach unten auf die markierten Felder des Spielbrettes gelegt. Die Spielteilnehmer stellen ihre Firmensteine vor den Start.

4. Spielverlauf

Gespielt wird mit 2 Würfeln, der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Jeder Spieler kann vor seinem Wurf entscheiden, ob er mit einem oder mit zwei Würfeln würfeln will und rückt der gewürfelten Punktzahl entsprechend mit seinem Firmenstein im Uhrzeigersinn auf den Feldern vor. Die Konjunktur- und Geschäftefelder zählen als gewöhnliche Spielfelder. Gerät man im Laufe des Spiels auf diese Felder, wird eine entsprechende Karte gezogen.

Das Spielbrett ist unterteilt in 4 Wirtschaftsbereiche. Nach dem Start überqueren die Spieler nacheinander die sechs Felder des **ersten Dienstleistungssektors**, dann den **Finanzbereich**, den **zweiten Dienstleistungssektor** und dann **wahlweise den Produktionsbereich** oder den **Vertriebssektor**. Diese unternehmerische Entscheidung wird in jeder Runde neu getroffen.

Um nun mit seinem Startkapital Gewinne zu erzielen, gibt es zwei Möglichkeiten:

- 1, Produkte möglichst preisgünstig herzustellen und möglichst gewinnbringend zu verkaufen und
2. sich auf dem Finanzsektor zu betätigen.

Es liegt bei Ihnen, diese beiden Möglichkeiten im Spiel optimal zu kombinieren.

4.1 Produktion und Vertrieb

Um ein Fertigprodukt herzustellen, benötigt man:

- 1 Fabrikchip
- + 1 Energiechip
- + 1 Personalchip
- = 1 Fertigprodukt

Die Chips können im Produktionsbereich auf den Feldern von Eternit (Fabrik), Deutsche BP (Energie) und Manpower (Personal) zu den jeweils angegebenen Stückpreisen eingekauft werden, sobald man auf die entsprechenden Felder zieht. Verkaufspartner ist die Kasse.

Die Fertigprodukte, die aus den jeweils drei Einzelementen Fabrik, Energie und Personal zusammengestellt wurden, sollen nun im Vertriebsbereich möglichst gewinnbringend verkauft werden. Bei den Firmen Kaufring, Otto-Versand und REWE-Handelsgruppe können jeweils nur genau 1, 2 oder 3 Fertigprodukte gleichzeitig verkauft werden, sobald man auf das entsprechende Feld vorrückt. Dabei werden für dasselbe Produkt auf verschiedenen Feldern eines Unternehmens unterschiedliche Preise erzielt.

Die Entscheidung, ein Produkt sofort zu verkaufen oder zu warten, bis zwei oder drei Produkte gleichzeitig — und vielleicht zu einem besseren Preis — verkauft werden können, liegt bei Ihnen.

4.2 Der Finanzsektor

Auf den Feldern des Finanzbereiches gibt es die Möglichkeit, **Obligationen** oder **Aktien** eines Unternehmens zu erwerben:

Obligationen kann man auf den beiden BP-Feldern zum Stückpreis von 10.000,— DM von der Kasse kaufen, und zwar höchstens 5 Stück. Dafür erhält man pro Obligation von der Kasse 3.000,— DM bei jedem Passieren des Starts. Landen die Besitzer von Obligationen jedoch erneut auf einem BP-Feld, so müssen diese für 10.000,— DM pro Stück an die Kasse zurückgegeben werden. Ein Neukauf ist erst ab der nächsten Runde möglich.

Landet man im Finanzbereich auf den entsprechenden Feldern, können die gesamten **Aktien** der jeweiligen Firmen eingekauft werden (eine Stückelung ist nicht möglich). Dafür erhält man für jede geschäftliche Transaktion der Mitspieler, die diese Aktiengesellschaften betreffen,

eine Geldprämie. Hat z. B. ein Mitspieler das Aktienpaket der Rheinland-Versicherungsgruppe und ein anderer kauft dieser im ersten Dienstleistungssektor Versicherungschips ab, so erhält der Aktienbesitzer 1.000,— DM Prämie pro Stück. Kauft der Aktienbesitzer selber Versicherungschips, so zieht er die Prämie einfach vom Kaufpreis ab.

Solange die Aktien einer Firma noch nicht verkauft sind, gehen die für den Aktieninhaber vorgesehenen Prämien, die an den einzelnen Spielfeldern angegeben sind, an die Kasse. Gewinnanteile, die den Aktienbesitzern zustehen, müssen sofort gefordert werden. Der Anspruch verfällt, sobald der nächste Spieler gewürfelt hat,

Ein Aktienpaket kann auch wieder an die Kasse verkauft werden. Entweder, wenn man erneut auf dem Feld seiner Gesellschaft steht, zum Kurs von 120% des Kaufpreises oder jederzeit zwischen den Würfeln, wenn man einmal dringend Geld braucht, zum Kurs von 60% des Kaufpreises. Letzteres gilt auch für Obligationen.

Landet ein Mitspieler auf dem Feld einer Firma, deren Aktien einem anderen Mitspieler gehören, so kann er die Forderung anmelden, ein „öffentliches Kaufangebot“ (ÖKA) auszuwürfeln, um selbst in den Besitz der Aktien zu kommen. Hierfür werden die beiden ÖKA-Würfel benutzt. Der Aktienbesitzer nimmt den hellen Würfel, der Kaufinteressent den dunklen. Jeder würfelt einmal. Zeigt einer der beiden Würfel die Aufschrift „ÖKA mißlingt“, so muß der Herausforderer 20% des Aktienkaufpreises an den Aktienbesitzer bezahlen. Zeigen die Oberseiten beider Würfel Prozentzahlen (+%/—%) ist der Aktienbesitzer gezwungen, sein Aktienpaket zu verkaufen. Der Kaufpreis errechnet sich aus den gewürfelten Prozentzahlen (z. B.: die Würfel zeigen +60% und —20%; das ergibt +40%, der Kontrahent muß also 140% des ursprünglichen Kaufpreises für die Aktien bezahlen). Mißlingt das ÖKA, so kann es der Herausforderer sofort und

beliebig oft wiederholen.

Erfolg oder Mißerfolg jedes Mitspielers wird auch durch äußere Einwirkungen beeinflusst. Dafür sorgen die Geschäftes- und Konjunkturfelder: Landet ein Spieler auf einem dieser Felder, so zieht er die oberste Karte, verliert sie und führt die Anweisungen aus. Die Anweisungen auf den Konjunktur-Karten gelten jeweils für alle Spieler bis zum Ziehen der nächsten Konjunktur-Karte. Gezogene Konjunktur-Karten werden mit der Textseite nach oben auf dem vorgesehenen Feld abgelegt. Die Anweisungen der Geschäftes-Karten gelten jeweils nur für die Spieler, die sie gezogen haben.

4.3 Der Dienstleistungssektor

Um die bisher dargestellten geschäftlichen Transaktionen erfolgreicher gestalten zu können, kann man die Möglichkeiten des Dienstleistungssektors nutzen:

a) Darlehen

Auf den sechs Feldern der zwei Bankunternehmen können Darlehen in Höhe von 50.000,— DM zum jeweils angegebenen Zinssatz aufgenommen werden. Pro Bank und Spieler darf nur ein Darlehen gleichzeitig laufen. Das Geld sowie eine Darlehenskarte erhält man von der Kasse. Bei einem nochmaligen Betreten eines Feldes der kreditgebenden Bank muß das Darlehen und vereinbarte Zinsen (des Feldes, auf dem das Darlehen aufgenommen wurde) sofort zurückgezahlt werden. Die Zinszahlung entfällt, wenn man das Aktienpaket der entsprechenden Bank besitzt.

b) Beratung

Auf den beiden Feldern der Firma PA Management kann man von der Kasse beliebig viele Beratungschips zu je 10.000,— DM kaufen, die jederzeit eingesetzt werden können. Man gibt einfach — noch vor dem Würfeln — einen Beratungschip an die Kasse zurück, und darf dafür seinen Firmenstein auf das Konjunkturfeld vor dem Produktionsbereich setzen (eine Kon-

junktur-Karte wird in diesem Fall nicht gezogen). So kann der Produktionssektor mit dem nächsten Würfeln betreten und dadurch der Kauf von Einzelteilen zur Herstellung von Fertigprodukten beschleunigt werden.

c) Werbung

Auf den beiden Feldern der Firma J. W. Thompson können von der Kasse beliebig viele Werbechips zu je 10.000,— DM erworben werden. Gibt man vor dem Würfeln einen Werbechip an die Kasse zurück, kann man sofort auf das Konjunkturfeld vor dem Vertriebsbereich vorrücken, um diesen Sektor sofort nach dem Würfeln betreten zu können (eine Konjunktur-Karte wird auch in diesem Fall nicht gezogen). Auf diese Weise kann man den Verkauf seiner Fertigprodukte beschleunigen.

d) Versicherung

Im Produktions- und Vertriebsbereich gibt es je ein Risikofeld:

1. Explosion in Ihrer Fabrik
2. Feuer im Lager

Kommt man auf das erste Feld, müssen zwei Fabrik-Chips (bzw. einer, wenn man nur diesen einen hat) an die Kasse gegeben werden. Kommt man auf das zweite Feld, muß ein Fertigprodukt an die Kasse gegeben werden, sofern man eins hat. Gegen diese Schäden kann man sich versichern, indem man, sobald man auf ein Versicherungsfeld kommt, dort beliebig viele Versicherungschips zu je 6.000,— DM kauft. Im Versicherungsfall erhält man gegen Abgabe eines Versicherungschips an die Kasse 15.000,— DM pro Fabrik, bzw. 30.000,— für ein Fertigprodukt.

aus. Er ist in Konkurs gegangen — sein restlicher Besitz geht an die Kasse über.

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder ein Mitspieler sein Anfangskapital verdreifacht hat oder nachdem eine vorher festgelegte Spielzeit abgelaufen ist (Mindestdauer 2 Stunden).

Jeder Mitspieler rechnet seinen Bestand zusammen. Dabei werden einzelne Fabrik-, Energie- und Personal-Chips sowie sämtliche anderen Dienstleistungs-Chips nicht bewertet. Fertigprodukte werden mit 15.000,— DM, Aktien und Obligationen zu ihrem normalen Kaufpreis, Darlehen ohne Berücksichtigung des Zinses verrechnet. Gewinner ist, wessen Unternehmen die beste Finanzlage aufweist.

5. Ende des Spiels

Wer seinen Zahlungsverpflichtungen nicht mehr nachkommen kann, scheidet

© 1983 by L. Hensley Verlag HEXAGAMES GmbH • Rostädter Straße 14 • D-6072 Dreieich
Tel 0 61 03-66740
-66780
TX 17610391 hexad