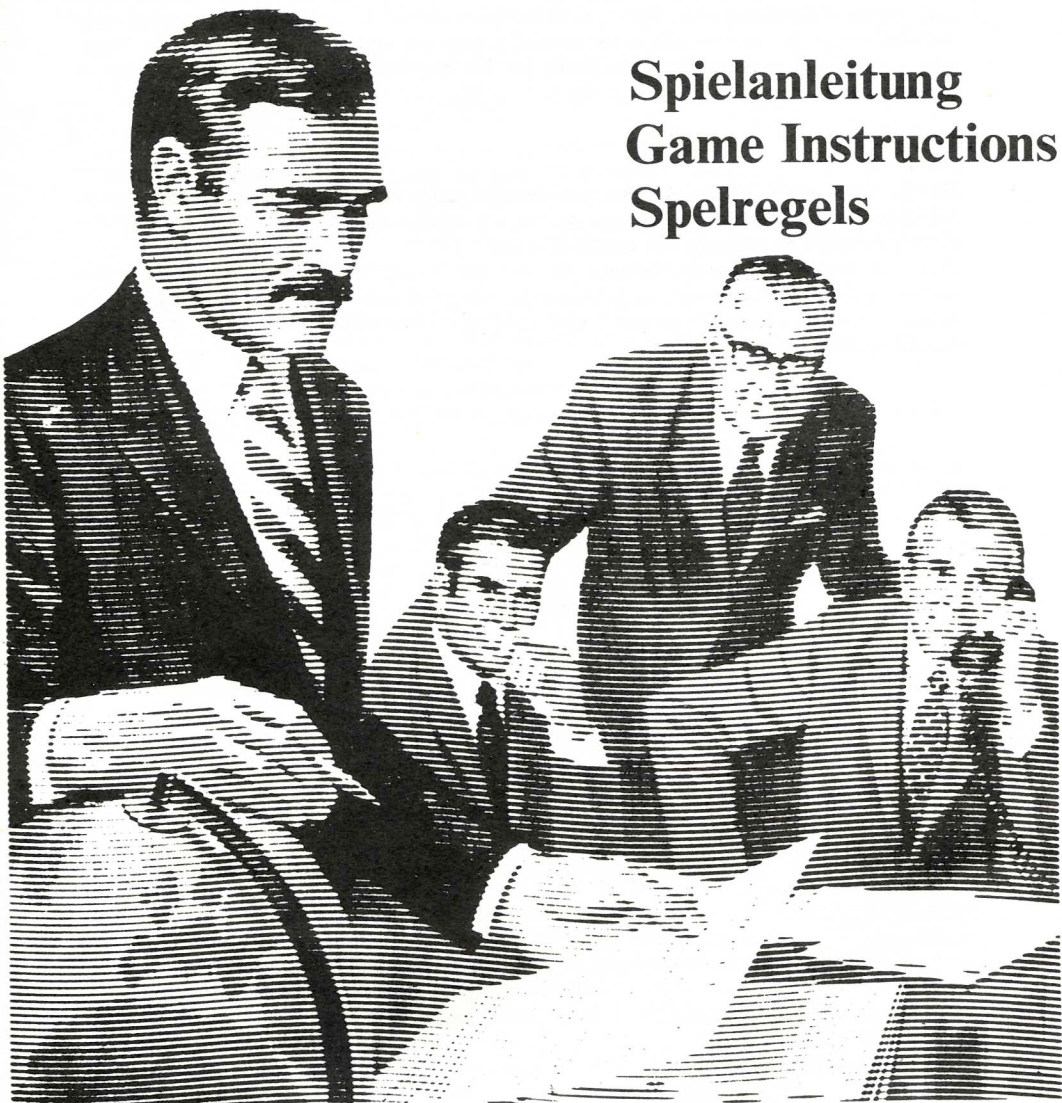


Das Manager-Planspiel

EXECUTIVE DECISION

**Spielanleitung
Game Instructions
Spelregels**



EXECUTIVE DECISION

Spelregels

VOORBEREIDINGEN

De spelers bepalen uit hoeveel maanden het spel zal bestaan. In het algemeen bestaat een spel uit 12 maanden, maar beginners kunnen aan een kortere speelduur de voorkeur geven, tot zij wat beter met het spel bekend zijn.

Iedere speler ontvangt een notitieformulier en de volgende som geld:

2 spelers	– DM 900
3 spelers	– DM 600
4 spelers	– DM 450
5 spelers	– DM 350
6 spelers	– DM 300

Eén speler wordt aangewezen als makelaar. Tijdens het spel beheert hij de grondstoffenkaartjes en het geld en noteert de marktprijzen op het "Price level Board" (dat gemakkelijk met een papieren zakdoek is schoon te wissen).

HET SPEL

Iedere maand van het spel bestaat uit:

1. het inkopen van grondstoffen, die gebruikt worden voor:
2. het produceren van produkten naar keuze.
3. het verkopen van eindprodukten, waarbij getracht wordt een zo groot mogelijke winst te maken.

MAAND 1 (Januari) bestaat uit:

1. HET INKOPEN VAN GRONDSTOFFEN. Na het raadplegen van het Price Level Board (Openingsprijzen-kolom en markt calculator) noteert iedere speler zijn order voor grondstoffen in de "Bid"-kolom op het notitieformulier – hij schrijft in het geheim op hoeveel eenheden van iedere soort hij wenst in te kopen en de prijs die hij bereid is per eenheid te betalen.

De genoteerde orders mogen alle 3 soorten grondstoffen omvatten, maar het totale aantal eenheden mag de onderstaande aantallen niet overschrijden.

Aantal spelers	Totaal per speler
2	18 eenheden*
3	12 eenheden
4	9 eenheden

5
67 eenheden
6 eenheden

* Bij 2 spelers mogen er per speler ten hoogste 12 eenheden per grondstof besteld worden.

Als alle orders genoteerd zijn, maakt iedere speler op zijn beurt bekend hoeveel eenheden EXTRA grondstoffen hij besteld heeft. De makelaar maakt het totaal op van de bestelde eenheden en raadpleegt de marktcaculator (grondstoffen) om de nieuwe prijs vast te stellen. Het bedrag dat vermeld staat in de calculator wordt bij de openingsprijs geteld of daarvan afgetrokken, en de marktprijs voor EXTRA, die daaruit voortvloeit, wordt in de Januari kolom op het Price Level Board genoteerd. De marktprijzen voor FEIN en STANDARD-grondstoffen worden op dezelfde wijze vastgesteld.

Voorbeeld: In Januari bedraagt het totaal aantal bestelde EXTRA 12 eenheden.

De marktcaculator geeft een stijging van 2 aan ten opzichte van de openingsprijs van DM 40.

De marktprijs van EXTRA wordt nu in Januari DM 42.

Daarnaast werden 5 eenheden FEIN en 0 eenheden STANDARD besteld. De Calculator geeft voor FEIN een daling van 5, en voor STANDARD een daling van 8 aan. De prijzen voor deze grondstoffen worden in Januari resp. DM 25 en DM 10.

De grondstoffenprijzen worden nooit lager dan DM 1 per eenheid. Als de marktcaculator aangeeft dat de prijs van een bepaalde grondstof daalt tot DM 0 of lager, blijft de marktprijs op DM 1 staan totdat een grotere vraag weer een stijging veroorzaakt.

Nadat de marktprijzen genoteerd zijn, stelt iedere speler vast welke grondstoffen hij met succes besteld heeft, volgens onderstaand overzicht.

Door speler geboden prijs

Inkoop

Gelijk aan of hoger dan marktprijs
lager dan marktprijs

Alle eenheden tegen geboden prijs
geen eenheden

Nadat hij op zijn notitieformulier de grondstoffen waarop hij te laag geboden heeft, heeft doorgehaald, maakt iedere speler het totaal op van zijn inkopen, hij betaalt de makelaar en ontvangt één grondstoffencertificaat voor iedere gekochte eenheid. Deze kaarten legt hij open voor zich neer, zodat alle anderen zu kunnen zien.

Als een speler niet voldoende geld heeft om de makelaar het totale bedrag van zijn inkopen te betalen mag hij in die maand helemaal geen grondstoffen kopen.

		JANUAR			FEBRU		
E I N K A U F	ROH- STOFFE	NACHFRAGE		SUMME BEZAHLT	NACHFRAGE		
		STÜCK	PREIS		STÜCK	PREIS	
	EXTRA	2	40				
	FEIN	4	35				
	STAND.	6	23				
		SUMME			SUMME		

		JANUAR			FEBRU		
E I N K A U F	ROH- STOFFE	NACHFRAGE		SUMME BEZAHLT	NACHFRAGE		
		STÜCK	PREIS		STÜCK	PREIS	
	EXTRA	2	40	0			
	FEIN	4	35	140			
	STAND.	6	23	138			
		SUMME		218	SUMME		

Voorbeeld: In een spel met 3 spelers, noteerde een van hen zijn order voor Januari zoals links afgebeeld is. Het totale eenheden EXTRA dat besteld werd was 11, zodat de marktprijs tot DM 41 steeg. Het totale aantal eenheden FEIN dat besteld werd was 15, zodat marktprijs tot DM 35 steeg. Het totaal bestelde eenheden STANDARD bedroeg 7; zodat de marktprijs daalt naar DM 17. De speler werkte zijn notitieformulier bij en maakte het totaal van zijn inkoop op, zoals rechts is aangegeven.

2. PRODUCEREN. Na het raadplegen van de produktiekaart op het Price Level Board, besluit iedere speler in het geheim, welke eindprodukten hij van de grondstoffen die hij bezit wil fabriceren en tegen welke prijs hij deze verkopen wil.

Zoals op de produktietabel is aangegeven, zijn er voor ieder eindprodukt 3 eenheden grondstof nodig. Als een speler deze niet bezit, kan hij toch produceren door een gelijk aantal eenheden van een andere grondstof te gebruiken. Hij mag EXTRA gebruiken in plaats van FEIN of FEIN in plaats van STANDARD; dit zijn de enige toegestane vervangingen.

Voorbeeld: Een speler wil 1 eenheid C produceren. Daar hij slechts 1 eenheid STANDARD bezit, neemt hij hiervoor 1 eenheid FEIN. Zijn eenheid C zal dus zijn samengesteld uit 2 FEIN + 1 STANDARD.

3. HET VERKOPEN VAN EINDPRODUKTEN. Nadat hij het Price Level Board (Openingsprijzen en marktcalculator) geraadpleegd heeft, noteert iedere speler welke eindprodukten hij in Januari wil aanbieden: in de "Bid"-kolom op zijn notitieformulier. – hij legt in het geheim vast hoeveel eenheden hij van elk van de eindprodukten wil verkopen en de prijs per eenheid die hij bereid is te accepteren. Hij mag zoveel eenheden aanbieden als hij produceren kan.

Nadat alle spelers gereed zijn met hun noteringen, worden de marktprijzen voor de eindproductie op dezelfde manier vastgesteld als bij de grondstoffen, maar nu wordt het eindproductengedeelte van de marktcalculator gebruikt.

Voorbeeld: In Januari worden totaal 7 eenheden A aangeboden. De marktcalculator geeft een daling van 3 aan, waardoor de marktprijs in Januari op DM 137 komt. Er worden geen eenheden "B" aangeboden. De calculator geeft een stijging van 11 aan zodat de marktprijs in Januari op DM 126 komt. Van produkt C worden 5 eenheden aangeboden. Daar de calculator een stijging van 1 aangeeft en de openingsprijs van C DM 90 was, wordt de marktprijs in Januari DM 91.

Nadat de marktprijzen bepaald zijn, stelt iedere speler volgens onderstaand schema vast welke eindprodukten hij kan verkopen.

Vraagprijs

Verkochte goederen

Gelijkaan of hoger dan marktprijs
Hoger dan marktprijs.

Alle eenheden tegen vraagprijs
Geen eenheden.

Nadat de artikelen waarvoor de vraagprijs te hoog was, zijn doorgehaald, maken de spelers het totaal van hun verkoop op. De makelaar betaalt de spelers voor hun verkochte eenheden en neemt de kaarten van de grondstoffen, die bij de produktie gebruikt zijn, in ontvangst. Als een speler zich vergist heeft en niet alle grondstofkaarten kan overleggen, mag hij in die maand helemaal geen goederen verkopen.

		JANUAR			FEBRUAR			
EINKAUF	ROH-STOFFE	NACHFRAGE		SUMME	NACHFRAGE		SUMME	NAI
	STÜCK	PREIS	BEZAHLT	STÜCK	PREIS	BEZAHLT	STU	
	EXTRA	5	42	210				
	FEIN	4	36	144				
	STAND	3	15	45				
			399	SUMME				
VERKAUF	FERTIG-PROD.	ANGEBOT		SUMME	ANGEBOT		SUMME	AI
	STÜCK	PREIS	ERNHALT	STÜCK	PREIS	ERNHALT	STU	
	A	2	143					
	B	1	120					
	C	1	93					
		SUMME		SUMME				S

		JANUAR			FEBRUAR				
EINKAUF	ROHSTOFFE	NACHFRAGE		SUMME BEZAHLT	NACHFRAGE		SUMME BEZAHLT	NACHFRAGE	
		STÜCK	PREIS		STÜCK	PREIS		STÜCK	
	EXTRA	5	42	210					
	FEIN	4	36	144					
	STAND.	3	15	45					
		SUMME		399	SUMME			S	
VERKAUF	FERTIG PROD.	ANGEBOT		SUMME ERHALT	ANGEBOT		SUMME ERHALT	ANGEBOT	
		STÜCK	PREIS		STÜCK	PREIS		STÜCK	
	A	2	143	286					
	B	1	120	120					
	C	4	93	0					
		SUMME		406	SUMME			S	

Voorbeeld: In een spel met 3 spelers, noteerde één van hen zijn aanbod in Januari zoals links te zien is. Het totale aanbod A was 4, zodat de marktprijs steeg naar DM 143. Totaal aantal eenheden van B was 1, zodat de marktprijs steeg tot DM 124. Van C werden 6 eenheden aangeboden, zodat de marktprijs daalde tot DM 89. De speler werkte zijn notitie-formulier bij en maakte het totaal van zijn verkoop op, zoals rechts te zien is.

ALLE ANDERE MAANDEN. Iedere maand kopen de spelers grondstoffen in, en fabriceren en verkopen de eindprodukten op dezelfde wijze als in Januari. Bij het vaststellen van de marktprijzen worden de bedragen die aangegeven worden op de marktcalculator bijgeteld of afgetrokken van de marktprijzen van de maand daarvoor.

EINDE VAN HET SPEL

Als het overeengekomen aantal maanden gespeeld is, verkopen de spelers hun ongebruikte Grondstoffenkaarten aan de makelaar tegen de marktprijzen van de laatste maand. De speler die voor zijn onderneming de meeste winst behaald heeft, is winnaar.

STRATEGISCHE TIPS

Tracht bij het inkopen van grondstoffen te schatten hoeveel eenheden andere spelers zullen bestellen en stem uw bod daarop af. Onthoud dat de marktprijs voor welke grondstof dan ook nooit meer dan DM 10 per maand dalen kan. Als alle spelers het hoogste toegestane aantal eenheden zouden bestellen en het totaal is gelijk verdeeld over de 3 soorten grondstof, zal de gemiddelde prijsstijging voor iedere soort DM 2 zijn. Natuurlijk kunnen de omstandigheden spelers er toe brengen meer van de ene grondstof dan van de andere te bestellen, of minder dan het toegestane aantal eenheden in te kopen (bijvoorbeeld als men niet voldoende geld bezit).

Bij het verkopen van eindprodukten doet u er goed aan de voorraden van uw tegenstanders nauwkeurig te bekijken om vast te stellen wat zij zullen gaan aanbieden. Gebruik deze informatie om uw verkoopprijzen te bepalen.

Bestudeer de verhouding tussen de prijzen van grondstoffen en eindprodukten om te ontdekken welk eindprodukt de grootste winstmar biedt.

Het kan soms verstandig zijn weinig in te kopen en weinig eindprodukten te verkopen tot het weer mogelijk is een goede winst te maken.

VARIATIE

Als de spelers bekend zijn met het spelprincipe, kunnen zij de volgende variatie eens proberen:

HET INKOPEN VAN GRONDSTOFFEN. Als een speler's bod lager is dan de marktprijs kan hij van die grondstof niets kopen. Hij mag nu echter tóch iets van deze order kopen tegen de door hem geboden prijs, maar hij verliest 1 eenheid voor elke DM die zijn bod onder de marktprijs is.

Voorbeeld: De marktprijs voor EXTRA is DM 37, voor FEIN DM 35 en voor STANDARD DM 17. Daar hij echter 6 eenheden STANDARD voor DM 14 besteld heeft, kan hij er 3 kopen voor DM 14. (Daar zijn geboden prijs DM 3 lager is dan de marktprijs, verliest hij 3 eenheden van zijn order).

HET VERKOPEN VAN EINDPRODUKTEN. Een speler mag iets van wat hij aanbiedt verkopen ook al is zijn vraagprijs hoger dan de marktprijs. Hij verliest echter eenheden als volgt:

Vraagprijs hoger dan de marktprijs DM	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
Aantal verloren eenheden	1	2	3	4	5	6

Voorbeeld: De marktprijs van A is DM 131, van B DM 118 en van C DM 114. Deze speler bood 6 eenheden A aan voor DM 137, maar kan er slechts 3 van verkopen, daar zijn vraagprijs DM 6 hoger was dan de marktprijs. Zijn eenheden B en C kan hij alle verkopen.

BRAUCHEN SIE ERSATZTEILE? Folgende Spielutensilien können direkt bei der 3M Deutschland GmbH angefordert werden (Preisänderungen vorbehalten):

A + N-Formulare	Block	DM 2,50
Spielgeld	Satz	DM 3,—
Rohstoff-Karten (Qualität bitte angeben)	Block	DM 1,50



3M DEUTSCHLAND GMBH
404 Neuss 1 · Pstfach 643 · Fernruf 141