



biancakristof@belgacom.net

INLEIDING:

Dit uitdagend spel leert u:

- hoeveel uw behoeften u kosten
- hoe u een onderneming opzet: aankoop winkels, medewerkers, voorraden, leningen,...
- wat de invloed is van een uitvinding, kwaliteit, reclame, staking, automatisatie en energie, overnames, invoer/uitvoer...
- uw tegenstander in te schatten en de beste prijs te onderhandelen

Behoeften zijn de dingen die je wil. In dit spel worden 5 **sectoren** (types behoeften) verondersteld:

sector	behoefte	winkels	medewerker	voorraad
1. voeding	honger	"A volonté", ...	kok	gele pasta
2. kleding	naakt	"Stijlvol", ...	kleermaker	oranje textiel
3. woning	dakloos	"Modern", ...	metseelaar	rode stenen
4. verzorging	futloos	"Pillen" ...	verpleger	roze watjes
5. techniek	geen auto	"Snel", ...	technicus	inox schroefjes

In een **winkel** kan je tegen betaling jouw behoeften voldoen. Opdat een winkel kan verkopen moet:

- een eigenaar de winkel aankopen (**investering**: eenmalige kost)
- medewerkers de klanten bedienen in de winkels (**vaste kosten**: lonen telkens te betalen onafhankelijk verkoop)
- voorraden die verbruikt worden om de klant te kunnen bedienen (**variabele kosten**: zijn evenredig met verkoop)

Indien een eigenaar verschillende winkels in een sector bezit, ontstaan er **schaalvoordelen**. In dit spel:

- zelfde medewerker kan verschillende winkels bedienen (vaste kosten blijven dezelfde)
- zelfde voorraad kan aangewend worden in verschillende winkels (beter beheer voorraden)
- betere onderhandelingspositie bij aankoop voorraden en verkoop producten

In dit spel worden per sector 3 winkels verondersteld, die met elkaar **concurreren** om aan jouw behoeften te voldoen. De **verkoopsprijs** in een winkel wordt vrij onderhandeld tussen klant (**vraag**) en eigenaar (**aanbod**).

Parameters die de markt en de onderneming beïnvloeden zijn:

- **marktonderzoek**: geeft inzicht in de behoeften van de klanten om zo in de juiste sectoren te investeren
- **reclame**: toont voordelen van aangeboden producten en verleidt sneller klant om te kopen
- **kwaliteit**: klant is steeds tevreden $\Rightarrow$ klanten zijn bereid om meer te betalen voor kwaliteit
- **uitvinding**: klanten willen vernieuwing; daardoor zijn de verouderde voorraden van de andere eigenaars niet meer gewenst
- **staking**: winkels kunnen niet meer verkopen
- **robot**: geen medewerkers nodig $\Rightarrow$ geen lonen meer en geen staking meer; wel afhankelijk van energie

Klanten die hun gading niet vinden in de winkels (van de binnenlandse markt) zullen moeten aankopen uit het buitenland aan een vaste marktprijs. **Invoer uit het buitenland** verarmt de binnenlandse markt. Indien eigenaars echter kunnen verkopen aan het buitenland (**uitvoer**) verrijkt de binnenlandse markt.

SPELMATERIAAL:

- spelbord
- 8 pionnen
- 2 dobbelstenen
- boodschappenlijstjes om behoeften te noteren
- kaarten (eigendoms certificaten): 5x3 "winkels" en 3x "supermarkt" en 6x "parameters"
- voorraden: 4x gele pasta (voeding); 4x oranje textiel (kleding); 4x rode stenen (wonen); 4x roze watjes (verzorging); 4x inox schroefjes (techniek)
- geld: bankbiljetten ter waarde van 1, 5, 10 en 50 valutas

DOEL VAN HET SPEL:

De winnaar is de speler met het meeste geld nadat alle "behoeften" vervuld zijn (ofwel op binnenlandse markt ofwel door invoer)

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

Elke speler ontvangt een "boodschappenlijstje"

De kaarten worden op een stapel gelegd:
Het spelbord wordt opgelegd:

- leg geld in het vakje "buitenlandse markt" ter waarde van 3x50, 3x10, 3x5 en 5x1 valutas (dus 200 valutas samen)
- leg het resterende geld in het vakje "binnenlandse markt" het
- leg in het vakje "voorraden" 4xgele elastiekjes (restaurants), 4xoranje textiel (kledingwinkels), 4xrode stenen (bouwondernemingen), 4xroze oorstaafjes (verzorging), 4xvioletjes (techniek)
- elke speler kiest een pion en plaatst hem op het vakje 0 (met de rode pijl)

VERLOOP VAN HET SPEL:

Elke speler vervult twee rollen: "Klant" en "eigenaar"

Het spel bevat volgende grote fases:

1. Klanten hebben "behoeften"
2. eigenaars zetten onderneming op
3. Klanten gaan winkelen; eigenaars trachten te verkopen en houden onderneming draaiende

1 Klanten hebben "behoeften"

Elke speler ontvangt een "boodschappenlijstje" waar reeds voor elk van de 5 sectoren één behoefte aangeduid staat.

De spelers voegen nu nog 5 behoeften in sectoren naar keuze toe. Laat dit echter niet aan de andere spelers zien.

2 Eigenaars zetten onderneming op

De eigendomskaarten ("winkels", "supermarkten" en "parameters") worden geveld tijdens een openbare verkoop:

- iedere speler ontvangt een "ondernemingsbudget" van 5x1 en 2x5 valutas van de "binnenlandse markt" op het spelbord
- de eigendomskaarten worden geschud en met de rugzijde naar boven gelegd. "Marktonderzoek" ligt echter bovenaan en zal de aankoper ervan toelaten om boodschappenlijstjes van andere spelers in te kijken.
- elke speler is om beurten de veilingmeester; de spelers bepalen wie de eerste veilingmeester is en de volgende veilingmeesters worden aangeduid met de klok mee
- de veilingmeester draait bovenste lot kaarten van de stapel om: (aantal kaarten in een lot is bepaald door worp met 1 dobbelsteen: 1-2 ogen → 1 kaart; 3-4 ogen → 2 kaarten; 5-6 ogen → 3 kaarten)
- iedere speler mag volgens de klok 1x een hoger bod uitbrengen (of passen); de veilingmeester mag als laatste bieden (of passen)
- de hoogste bieder ontvangt de geveldde eigendomskaarten na te betalen aan de binnenlandse markt (op het spelbord)
- de speler die als laatst aangekocht heeft, ontvangt resterende kaarten (bv. wanneer budget van alle spelers reeds besteed is)
- de spelers ontvangen voor elke winkel in hun bezit 1 bijhorende voorraad van het spelbord nadat alle kaarten geveld zijn, legt de speler die "staking" in zijn bezit heeft deze kaart bij een sector naar keuze (nl. "restaurant", "kledingwinkels", "bouwondernemingen", "verzorging", "techniek" of "supermarkt"); in deze sector zullen de winkels niet meer kunnen verkopen tenzij de eigenaar beschikt over "robo"

3 Klanten gaan winkelen; eigenaars trachten te verkopen en houden onderneming draaiende

Bij aanvang van deze spel fase krijgen de spelers voor elke "behoefte" op hun boodschappenlijstje de inkooprij van het vakje "binnenlandse markt" op het spelbord.

De spelers zijn aan de beurt met de klok mee en voeren achtereenvolgens uit:

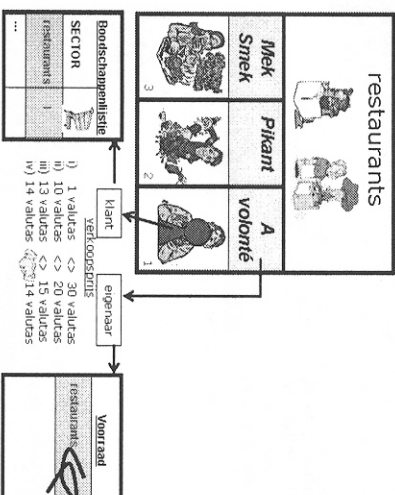
- verhandelen "winkels", "parameters" en "voorraden" met andere spelers (kunnen dan echter niet meer tijdens deze beurt ingezet worden)
- gooien 2 dobbelstenen en verplaatsen pion met het gegooid aantal vakjes in de richting van de pijl. De vakjes waarop je terecht kan komen bepalen wat je mag/moet doen en worden hierna besproken

Indien geluk op je, indien nogmaals gooiën

3.1 Klant in winkel

Je komt met je pion terecht op een "winkel" (zie tabel) en kan daar jouw inkopen doen (je bent dus klant). Hierna wordt een voorbeeld uitgewerkt dat kan toegepast worden op elk van deze winkels.

sector	winkels
restaurants	"A volonte", "Pikant" of "Mek Smeek"
kledingwinkels	"Stijlvol", "Modieus", "Trendy"
bouwonderneming	"Modern", "Milieu bewust", "Steunel op de deur"
verzorging	"Pillen", "Oosters", "Kuuroord"
techniek	"Snel", "Veel functies", "Simpel gebruik"

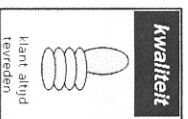


- Je komt met je pion terecht op restaurant "A volonte" en kan daar gaan eten (je bent dan klant) indien:
- op boodschappenlijstje van de klant minstens 1 behoefte aangeduid staat bij restaurants
 - de eigenaar van "A volonte" over minstens 1 voorraad (geel elastiekje) beschikt in deze sector beschikt (om 1 behoefte te vervullen is 1 voorraad nodig)
 - de klant en de eigenaar een akkoord bereiken over de verkoops prijs

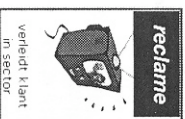
Indien de verkoop doorgaat:

- betaalt de klant aan de eigenaar
- legt de eigenaar verbruikte voorraden af op spelbord op vakje "voorraden"
- is behoefte van de klant voldaan indien de eigenaar kwaliteit geleverd heeft; om dit na te gaan gooit klant gooit met 1 dobbelsteen:
 - indien 1, 2: klant niet tevreden over kwaliteit/service ⇒ verwijderd "behoefte" NIET van boodschappenlijstje
 - indien 3, 4, 5, 6: klant tevreden over kwaliteit/service ⇒ verwijderd "behoefte" WEL van boodschappenlijstje

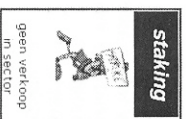
Invloed van volgende parameters:



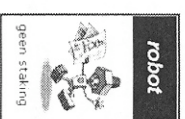
indien de eigenaar werkt met een **kwaliteitslabel**, is klant altijd tevreden over de aangekochte producten en diensten; na de verkoop mag de klant dan de behoefte van zijn boodschappenlijstje schrappen zonder de kwaliteitstest met dobbelsteen te ondergaan; eigenaar kan dus ook een hogere verkoops prijs trachten te onderhandelen



indien de eigenaar (in dit voorbeeld "Pikant" of "Mek Smek") **reclame** kan tonen, kan hij zijn producten aanpakken en verkopen aan alle klanten die zich in de sector bevinden (in dit voorbeeld dus ook aan klant in "A volonte")



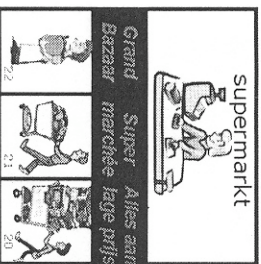
indien de medewerkers in sector **staken**, kunnen de eigenaars in deze sector niet verkopen



indien de eigenaar echter heeft geïnvesteerd in automatisatie (**robot**) en beschikt over **energie** zijn geen medewerkers meer nodig en dus ook geen staking mogelijk



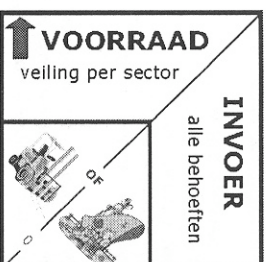
3.2 klant in supermarkt



- Je komt met je pion terecht komt op een supermarkt ("Grand Bazaar", "Super marcheé" of "Alles aan lage prijs") en kan daar je inkopen doen (je bent dus terug klant):
- de klant kiest één sector waaruit hij wil aankopen doen en onderhandelt met eigenaar van de supermarkt over de verkoops prijs
 - de supermarkt produceert echter niet zelf maar verhandelt enkel producten van de andere "winkels" (zie "Klant in winkel"); de eigenaar van de supermarkt onderhandelt de inkoop prijs met de eigenaars van de winkels in deze sector
 - de verkoop kan enkel doorgaan indien er geen "staking" is in de supermarkt noch bij de winkels in gewenste sector; "staking" wordt echter terug geneutraliseerd door "robot"
- Indien de verkoop doorgaat:
- betaalt de klant de verkoops prijs aan de eigenaar van de supermarkt
 - betaalt de eigenaar van de supermarkt de inkoop prijs aan de eigenaar van de winkel

- legt de eigenaar van de winkel de gebruikte voorraden af op spelbord op vakje "voorraden"
- is behoefte van de klant voldaan indien de eigenaar van de winkel kwaliteit geleverd heeft ; om dit na te gaan goot klant goot met 1 dobbelsteen:
 - indien 1, 2: Klant niet tevreden over kwaliteit/service => verwijdt "behoefte" NIET van boodschappenlijstje
 - indien 3, 4, 5, 6: Klant tevreden over kwaliteit/service => verwijdt "behoefte" WEL van boodschappenlijstje
- indien de eigenaar van de winkel werkt met een kwaliteitslabel, is klant terug altijd tevreden over de aangekochte producten en diensten; na de verkoop mag de klant dan de behoefte van zijn boodschappenlijstje schrappen zonder de kwaliteitstest met dobbelsteen te ondergaan

3.3 VOORRAAD of INVOER



Je komt met je pion terecht op vakje "VOORRAAD/INVOER":

- indien "voorraden" aanwezig op het spelbord, worden deze geveld (en geen "invoer" uit het buitenland)
- indien geen "voorraden" aanwezig op het spelbord, betekent dit dat er geen handel is op de "binnenlandse markt" en dat de klanten zullen moeten invoeren uit het buitenland om in hun behoeften te voorzien

de eigenaars kopen voorraad in

- de voorraden worden per sector geveld en enkel eigenaars met winkels in die sector kunnen meebieden
- de veilingmeester is telkens een speler die geen eigenaar is in de sector waarvan de voorraden geveld worden
- tijdens de veiling van de voorraden in een sector:

veiling 3 voorraden in "restaurant" sector:			
veilingmeester	eigenaar "A volonte"	eigenaar "Pikant"	eigenaar "Mek Smek"
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14	2		
13		1	

- verlaagt de veilingmeester luidop tellend de eenheidsprijs van 25 naar 1, telkens in stappen van 1
- ondertussen moeten de eigenaars het aantal stuks afroepen dat zij wensen aan te kopen aan de op dat ogenblik geldende eenheidsprijs; de eigenaar betaalt de aangekochte voorraden aan "de binnenlandse markt" op het spelbord
- zolang de voorraden in een sector niet allemaal verkocht zijn, verlaagt de veilingmeester verder de eenheidsprijs
- nadien worden de niet aangekochte voorraden verwijderd uit het spel

de klanten voeren in uit het buitenland

- De klanten zullen moeten invoeren uit het buitenland om in hun behoeften te voorzien:
- alle spelers betalen voor elk in te voeren product de invoerprijs aan "de buitenlandse markt" op het spelbord
 - na elk ingevoerd product ondergaat de speler nog de kwaliteitstest met de dobbelsteen die aangeeft of de behoeften al dan niet kunnen geschrapt worden van zijn boodschappenlijstje:
 - indien 1, 2: Klant niet tevreden over kwaliteit/service => verwijdt "behoefte" NIET van boodschappenlijstje

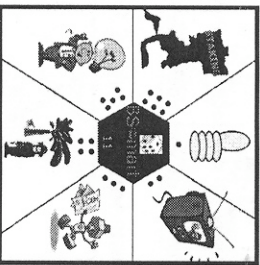
- indien 3, 4, 5, 6: klant tevreden over kwaliteit/service ⇒ verwijdt "behoefte" WEL van boodschappenlijstje
- Dit is het **EINDE van het spel**. De speler moet het meeste geld is winnaar van het spel.

3.4 UITVOER



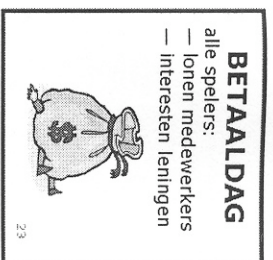
- Je komt met je pion terecht op vakje "UITVOER":
- elk van jouw winkels (uit de sectoren "restaurants", "Kledingwinkels", "bouwondernemingen", "verzorging" en techniek) mag één product uitvoeren en ontvangt daarvoor telkens de uitvoerprijs van de "buitenlandse markt"; de verbruikte voorraden worden afgelegd op het spelbord op vakje "voorraden"
 - jouw supermarkt mag van elke winkel (ook van de andere spelers) één product uitvoeren en ontvangt daarvoor telkens de uitvoerprijs; natuurlijk moet je daarvoor ook met deze winkels telkens een inkoopprijs overeenkomen en uitbetalen; de verbruikte voorraden worden terug afgelegd op het spelbord op vakje "voorraden"

3.5 BS-mart



- Je komt met je pion terecht op vakje "BS-mart" en voor elk van de gegooide dobbelstenen gebeurt volgende:
- 1: je ontvangt de kaart "kwaliteit"
 - 2: je ontvangt de kaart "reclame"
 - 3: je ontvangt de kaart "robot"
 - 4: je ontvangt de kaart "energie"
 - 5: je hebt een "uitvinding" gedaan waardoor de producten van de andere spelers verouderd zijn en niet meer gewenst worden door de klanten; de voorraden van de andere spelers moeten afgelegd worden op het spelbord op het vakje "voorraden"
 - 6: je mag de "staking" verplaatsen naar een keuze ("restaurants", "Kledingwinkels", "bouwondernemingen", "verzorging", "techniek" of "supermarkt")

3.6 BETALDAG



- Je komt met je pion terecht op het vakje "BETALDAG":
- alle spelers betalen de lonen hun medewerkers aan de "binnenlandse markt" op het spelbord; dit loon is een vast bedrag per sector waar zij één of meerdere winkels bezitten en is aangeduid op het "boodschappenlijstje"; *indien "robot en energie" → open loon*
 - alle spelers betalen interesten op leningen aan "binnenlandse markt"