

De Financiële Telegraaf

BUSINESS

Het spel van het bedrijfsleven



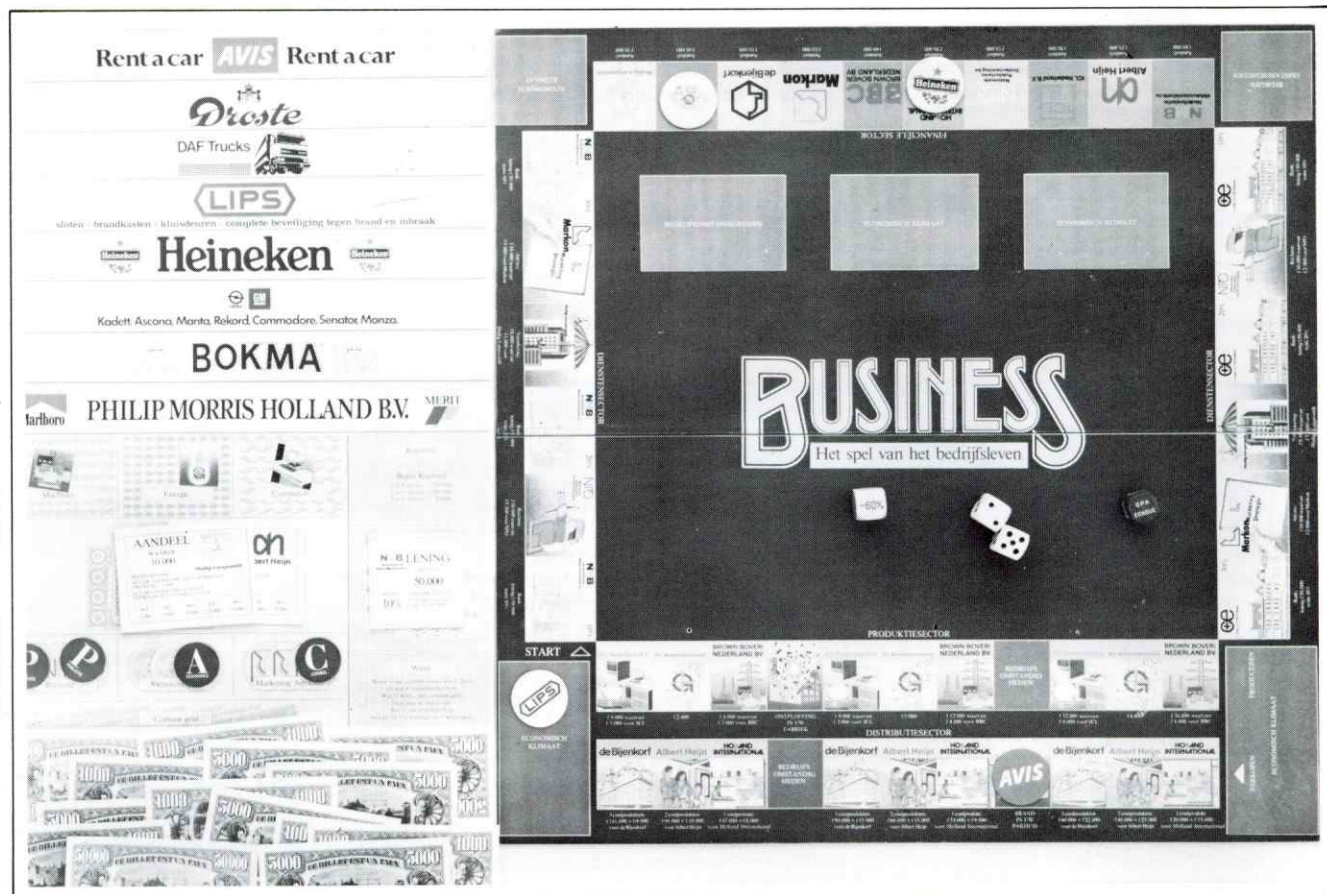
Inleiding

Wat is Business

Business is een spel. Een spel voor het gezin, een spel om te spelen met vrienden en bekenden, een spel voor een gegarandeerd spannende avond, waarin iedereen zich naar hartelust kan uitleven, een spel voor jong en oud. Business is een nabootsing van het bedrijfsleven, waarin de spelers hun bedrijf zo goed mogelijk willen laten draaien. Veel aspecten van de werkelijkheid zijn er in terug te vinden. Ieder bedrijf produceert en verkoopt zijn producten. Soms zijn er leningen nodig om de produktie te financieren. Soms zijn er marktomstandigheden waardoor het tegenzit (of meezit). Of misschien zijn er meer kansen als een ander bedrijf wordt overgenomen.

Steeds opnieuw moet de ondernemer kansen en risico's tegen elkaar afwegen. De keuze van de ondernemer, waarin hij wordt bijgestaan door deskundige adviseurs, kan bepalend zijn voor zijn succes of voor zijn mislukking.

Business, it's all in this game.



De spelregels in het kort

1. Iedere speler (3 tot 8 personen kunnen meedoen) kiest een bedrijf, waarvan hij de eigenaar is gedurende het spel. Hij plaatst de pion van het bedrijf op het startveld van het speelveld.

2. De speler neemt vervolgens de balans van zijn bedrijf voor zich. Tijdens het spel worden op deze balans zijn bezittingen en schulden geregistreerd (machines, computers, energie, aandelen, leningen, diensten en geld). Hierdoor kan de speler onmiddellijk zien hoe zijn eigen bedrijf er voor staat. Hij kan bovendien een indruk krijgen van de situatie bij zijn concurrenten.

3. Voordat het spel begint, wordt een bankhouder aangewezen. Deze is verantwoordelijk voor alle commerciële en financiële transacties tijdens het spel.

4. Iedere speler ontvangt een beginkapitaal voor zijn bedrijf. Het spel eindigt wanneer een van de spelers er in is geslaagd dit bedrag te verdrievoudigen. (Een andere mogelijkheid is om het spel aan een tijdslimiet te binden. In dat geval is de speler die op het aangebroken tijdstip het grootste kapitaal heeft verworven, de winnaar).

5. De speler beweegt de pion van zijn bedrijf over het speelveld door naar keuze 1 of 2 dobbelstenen te werpen en de pion het aantal geworpen ogen te verplaatsen.

6. Het speelveld is onderverdeeld in 5 stukken: de produktiesector (1x); de distributiesector (1x); de dienstensector (2x); de financiële sector (1x). In elk van deze sectoren kan de speler zaken doen om het vermogen en de winst van zijn bedrijf te vergroten.

7. In de produktiesector kan de speler:

- A. computers kopen van ICL
- B. machines kopen van Brown Boveri
- C. energie betrekken van de Gasunie.

Dit geschiedt tegen de prijs die op het

speelveld staat aangegeven. De speler beschikt over een eindprodukt wanneer hij van alle drie onderdelen één element bezit: 1 computer + 1 machine + 1 element energie = 1 eindprodukt.

8. In de distributiesector kan de speler de eindprodukten verkopen:

- A. één eindprodukt via de kantoren van Holland International
- B. twee eindprodukten via Albert Heijn
- C. drie eindprodukten via De Bijenkorf.

Op de speelvelden staat de prijs aange-

geven waartegen moet worden verkocht.

9. In de twee dienstensectoren kan de speler:

- A. geld lenen van de Nederlandsche Middenstandsbank (NMB) en de Crediet- en Effectenbank (CEBU) tegen de rente die op het speelveld staat aangegeven;
- B. reclame laten maken door de Nationale Publiciteits Onderneming (NPO) om de verkoop te bevorderen;
- C. marketingadviezen krijgen van MARKON om beter op de consument afgestemde eindprodukten te kunnen produceren;
- D. verzekeringen sluiten bij Hudig-Langeveldt om het bedrijf te verzekeren tegen bepaalde risico's.

10. In de financiële sector kan de speler:

- A. aandelen kopen van de deelnemende bedrijven; dit levert de speler winst op elke keer als het desbetreffende bedrijf zaken doet;
- B. pogingen doen om bedrijven van concurrenten over te nemen of nieuwe bedrijven aan te kopen.

11. Ten slotte kan een speler terecht komen op een van de zes velden, waardoor het economisch klimaat of de persoonlijke bedrijfsomstandigheden tijdens het spel veranderen.

Inhoud van het spel

1 speelveld	2 series kanskaarten
8 balanskaarten van de spelende bedrijven	28 economisch klimaat
8 bijbehorende pionnen	28 bedrijfsomstandigheden
2 normale dobbelstenen	10 aandelen
2 dobbelstenen voor overname van bedrijven	36 schuldbekentenissen
90 produktiefiches	175 bankbiljetten
30 computerfiches	50 x f 1.000
30 machinefiches	50 x f 5.000
30 energiefiches	50 x f 10.000
75 dienstenfiches	25 x f 50.000
25 reclamefiches	1 Financiële Telegraaf met de spelregels
25 verzekeringsfiches	1 Business-beschrijving van alle bedrijven die in het spel voorkomen.
25 marketingfiches	

De voorbereidingen tot het spel

1. Voor U begint te spelen

Hoewel het niet strikt noodzakelijk is voor het spel zelf, is het interessant om de korte beschrijving te lezen over de diverse bedrijven die in het spel voorkomen. Deze beschrijving vindt u in het Business-boekje.

2. Spreek af hoe het spel eindigt

Er zijn twee mogelijkheden:

- A. U speelt totdat een van de spelers zijn beginkapitaal heeft verdrievoudigd;
- B. U spreekt een tijdslimiet af; de winnaar is in dat geval de speler die op het afgesproken tijdstip het grootste kapitaal heeft verworven.

3. Kies een bedrijf

Elke speler kiest een bedrijf, waarvan hij de eigenaar wordt gedurende het spel. Hij kan kiezen uit: AVIS, Heineken, Philip Morris, Opel/General Motors, Droste, Lips, DAF Trucks en Bokma. Deze bedrijven zijn in het spel van even groot belang, dus de keuze is niet bepalend voor het succes van de speler. Vervolgens krijgt elke speler:

- A. Een balans, die hoort bij het door

hem gekozen bedrijf. Hij legt deze balans voor zich. De resultaten van iedere transactie die hij gedurende het spel doet, worden op deze balans vastgelegd. Zo ontstaat er een goed overzicht van alle bezittingen en schulden die de speler heeft. De balans heeft een tweeledige functie: 1. de speler ziet hoe zijn eigen bedrijf er voor staat; 2. tegelijkertijd kan hij overzien hoe de situatie is bij zijn concurrenten.

B. Elk spelend bedrijf heeft een pion met het vignet van het bedrijf. De speler plaatst deze pion op het startveld.

4. Kies een bankhouder

Spreek af welke speler de rol van bankhouder op zich neemt. De bankhouder heeft het toezicht op alle zakelijke en financiële transacties in het spel. Hij betaalt en ontvangt het geld uit de inkoop- en verkooptransacties, hij betaalt winst uit, verzorgt de leningen en geeft de aandelen uit.

5. Het beginkapitaal

De bankhouder betaalt aan elke speler een beginkapitaal uit. De hoogte van dat beginkapitaal is afhankelijk van het aantal spelers.

Bij 3 of 4 spelers: ieder ontvangt f 150.000

Bij 5 of 6 spelers: ieder ontvangt f 100.000

Bij 7 of 8 spelers: ieder ontvangt f 80.000

6. Kanskaarten

Leg de kaarten 'economisch klimaat' en 'bedrijfsomstandigheden' ondersteboven op de daarvoor bestemde vakken op het speelbord. De bovenste kaart van de stapel 'economisch klimaat' moet worden opengelegd in het daarvoor bestemde vak. Deze kaart is onmiddellijk van kracht en geldt voor alle spelers.

Het economisch klimaat

Als een speler op een van de drie op het speelbord voorkomende velden 'economisch klimaat' terechtkomt, dan keert hij de bovenste dichte kaart om en legt hem in het vak dat is bestemd voor de open kaarten 'economisch klimaat'. Deze kaart geldt voor alle spelers totdat er een volgende kaart wordt omgedraaid. Als alle kaarten zijn gedraaid, worden zij geschud en kan opnieuw met de stapel worden begonnen.

De bedrijfsomstandigheden

Als een speler op een van de drie op het speelbord voorkomende velden 'bedrijfsomstandigheden' terechtkomt, neemt hij de bovenste kaart van de stapel. Deze kaart is alleen van toepassing voor de betrokken speler. Hij leest de aanwijzingen hardop voor, voert ze uit en legt de kaart onderop de stapel.

N.B. Een kaart 'bedrijfsomstandigheden' heeft voor de betrokken speler voorrang op de openliggende kaart 'economisch klimaat'. Deze kaart kan dus de beperkingen, die door het 'economisch klimaat' zijn opgelegd, voor deze speler opheffen.

7. Speelvolgorde

Elke speler gooit een dobbelsteen. Degene die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen, gevolgd door de andere spelers volgens de wijzers van de klok. Na iedere beurt schuift de speler zijn pion het aantal geworpen ogen vooruit.

N.B. De speler mag bij elke beurt kiezen of hij met één of twee dobbelstenen gooit.

Zo speelt men het spel

Iedere speler probeert het vermogen en de winst van zijn bedrijf te vergroten door zaken te doen in de verschillende sectoren van het speelbord.

1. De produktiesector

Hier worden de eindprodukten gefabriceerd, die later kunnen worden verkocht in de distributiesector.

In deze sector kan de speler de onderdelen kopen die hij nodig heeft om een eindprodukt te maken. Een eindprodukt kan dan later mogelijk met winst worden verkocht. Een eindprodukt bestaat uit: 1 computer van ICL, 1 machine van Brown Boveri en 1 energie-element van de Gasunie.

N.B. Alleen de combinatie van al deze drie elementen levert een eindprodukt op.
Voorbeeld: 3 computers + 2 machines + 1 energie-element = 1 eindprodukt (over: 2 computers + 1 machine)

Als een speler terechtkomt op een speelveld in de produktiesector, kan hij maximaal 5 elementen kopen tegen de aangegeven prijs. De prijzen zijn het hoogst op het eerste veld van de sector en worden lager naarmate men verder vordert. De speler moet natuurlijk zelf afwegen of het verstandiger is direct één of meer produktie-elementen te kopen tegen de hoogste prijs of te wachten op een volgende beurt met de kans ze goedkoper te kunnen aanschaffen.

Hoe minder geld een speler heeft te betalen voor de onderdelen waaruit de produkten bestaan, des te groter is de kans dat hij ze later met een goede winst kan verkopen.

Om de totale aankoopprijs van één of meer (maximaal 5 per beurt) computers, machines of energie-elementen te bepalen, moet de speler het gewenste aantal vermenigvuldigen met de prijs die staat vermeld op het speelveld waarop zijn pion staat. Hij betaalt de bankhouder het totaalbedrag en ontvangt van hem het overeenkomstige aantal eigendomsbewijzen, die hij op zijn balans plaatst.

N.B. Het is niet verplicht om produktie-elementen te kopen. Als een speler besluit om geen aankopen te

doen, laat hij zijn pion gewoon staan en geeft de dobbelstenen door aan de volgende speler.

2. De distributiesector

Hier worden de eindprodukten verkocht aan de consument.

In deze sector verkoopt een speler zijn eerder 'gefabriceerde' eindprodukten. Terwijl een speler in de produktiesector net zoveel eenheden kon kopen als hij wilde (met een maximum van 5), is hij bij verkoop verplicht de voorwaarden te volgen die door de winkelbedrijven zijn gesteld.

Bij Holland International mag per beurt slechts één eindprodukt worden verkocht. Bij Albert Heijn kunnen alleen twee eindprodukten tegelijk worden verkocht. Bij De Bijenkorf kunnen alleen drie eindprodukten worden verkocht.

De verkoopprijzen liggen het laagst in het begin van de distributiesector en stijgen naarmate het eind van de sector nadert. De speler moet zelf afwegen of het verstandiger is direct zijn eindprodukten tegen de laagste prijs te verkopen of te wachten op de volgende beurt in de hoop later een hogere prijs te kunnen ontvangen.

Bij de verkoop van één of meer eindprodukten moet de speler het desbetreffende aantal produktie-elementen aan de bankhouder teruggeven. Hij ontvangt dan de aangegeven verkoopprijs.

Voorbeeld: Als een speler terechtkomt op een speelveld waarop staat aangegeven '2 eindprodukten' en hij besluit tot verkoop over te gaan, dan moet hij inleveren: 2 computers, 2 machines en 2 energie-elementen. Hij ontvangt daarvoor van de bankhouder het bedrag voor eindprodukten dat staat aangegeven op het speelveld.

N.B. Het is niet verplicht om eindprodukten te verkopen. Als een speler besluit niet tot verkoop over te gaan, dan laat hij zijn pion staan en geeft de dobbelstenen door aan de volgende speler.

Let op!

Bij elke ronde die de speler op het bord aflegt, kan hij kiezen of hij naar de

produktiesector of naar de distributiesector gaat. Het spreekt vanzelf dat de distributiesector pas dan wordt gekozen als de speler al één of meer eindprodukten heeft. Als de speler eenmaal heeft gekozen, mag hij niet meer terug. Pas bij de volgende ronde kan opnieuw worden gekozen.

3. De dienstensector

Hier kan hulp worden verkregen om de mogelijkheden van het spelende bedrijf te vergroten.

De dienstensector komt op het speelbord twee keer voor. Een speler kan hier leningen sluiten, marketingadviezen krijgen, reclame maken en verzekeringen afsluiten. Al deze diensten kunnen een bijdrage leveren aan het verminderen van de risico's of het vergroten van de kansen. Uiteraard staan daar ook kosten tegenover.

A. Leningen bij de bank

Iedere speler kan een bedrag van f 50.000 lenen op een van de zes vakken van de NMB of de CEBU. De rente loopt op naarmate de speler verder komt in de dienstensector: van 10% via 20% tot 30%.

Als een speler terechtkomt op een speelveld van een bank mag hij zelf weten of hij al dan niet geld wil lenen. Besluit hij om geld te lenen, dan ontvangt hij de f 50.000 van de bankhouder en een schuldbekentenis, waarop het afgesproken rentepercentage staat. Zowel het geld als de schuldbekentenis plaatst de speler op zijn balans.

N.B. Een speler mag niet meer dan één lening sluiten bij dezelfde bank. Wel mag hij bij verschillende banken leningen sluiten.

Terugbetaling van een lening

Een speler moet zijn lening terugbetalen op het moment dat hij opnieuw op een speelveld van de desbetreffende bank terechtkomt. De rente die hij moet betalen, staat op zijn schuldbekentenis aangegeven.

N.B. Bepalend is de rente waartegen de speler de lening oorspronkelijk heeft gesloten en dus niet de rente die staat vermeld op het speel-



veld waarop hij moet terugbetalen.

Voorbeeld: Een speler komt terecht op het speelveld van de NMB met 10% rente. Hij besluit te lenen en ontvangt f 50.000 + zijn schuldbekentenis, waarop de 10% rente wordt vermeld. Als hij terechtkomt op een volgend speelveld van de NMB (met bijvoorbeeld 20% rente) moet hij zijn lening terugbetalen (met een rente van slechts 10%). Als een lening wordt terugbetaald, betaalt de speler aan de bankhouder f 50.000 + de rente daarover. Ook geeft hij zijn schuldbekentenis aan de bankhouder terug.

B. Marketing-adviezen

Een speler kan marketingadviezen krijgen op de twee speelvelden van

Markon. Als een speler op een veld van Markon terecht komt, moet hij beslissen of hij adviezen wil hebben. Als hij besluit ze te kopen, dan kan hij net zoveel adviesfiches kopen als hij wil (zolang de voorraad strekt). In totaal zijn er 25 marketingfiches in het spel beschikbaar.

Per fiche betaalt hij aan de bankhouder het bedrag dat op het speelveld staat aangegeven. De gekochte fiches worden op de balans van de speler geplaatst. De marketingadviezen zijn bedoeld als steun bij de ontwikkeling van een beter produktbeleid, dat is aangepast aan de behoeften van de markt.

Een marketingfiche geeft een speler dan ook het recht onmiddellijk door te gaan naar de **productiesector**. Een speler die hiervan gebruik wil maken, moet bij de bankhouder een marketingfiche inleveren. Hij mag dan zijn pion direct op het startveld van de productiesector plaatsen. Het aantal ogen dat hij vervolgens werpt, bepaalt waar hij in die sector terecht komt.

N.B. Aangezien het startveld van de productiesector een veld van het 'economisch klimaat' is, moet de speler eerst een kaart omdraaien voordat hij de dobbelstenen werpt en de productiesector ingaat.

Het voordeel van het kopen van marketingadviesfiches is dat de speler hiermee vaker en sneller in de productiesector komt en aldus ook meer onderdelen kan verzamelen die nodig zijn voor zijn eindprodukten.

C. Reclame

De spelers kunnen reclame-adviezen krijgen op de twee speelvelden van het reclamebureau NPO. De kosten hiervan staan vermeld op de desbetreffende velden.

sen om vervolgens de dobbelstenen te werpen.

N.B. Aangezien het startveld een veld van het 'economisch klimaat' is, moet de speler eerst een kaart omdraaien voordat hij de dobbelstenen werpt en de distributiesector ingaat.

Het voordeel van het kopen van reclamefiches is dat de speler hiermee vaker de kans krijgt om zijn eindprodukten te verkopen.

D. Verzekeringen

Een speler kan zich tegen bepaalde risico's verzekeren op de twee speelvelden van Hudig-Langeveldt. De verzekeringspremie die hiervoor moet worden betaald, staat op de desbetreffende speelvelden vermeld. Als een speler op een vak van Hudig-Langeveldt komt, moet hij beslissen of hij zich al dan niet wil verzekeren. Als hij besluit dat te doen, dan kan hij net zoveel verzekeringsfiches kopen als hij wil, zolang de voorraad strekt. In totaal zijn er 25 verzekeringsfiches in het spel.

Hij betaalt aan de bankhouder het bedrag dat op het veld staat vermeld, vermenigvuldigd met het aantal fiches dat hij wil hebben. De bankhouder geeft hem de fiches en de speler plaatst deze op zijn balans.

Een verzekeringsfiche zal de speler schadeloos stellen bij:

Ontploffing in uw fabriek

Als een speler op het veld 'Ontploffing in uw fabriek' in de productiesector komt, dan moet hij één machine en één computer (indien mogelijk) aan de bankhouder teruggeven. Deze worden als 'total loss' beschouwd; hij ontvangt

4. De financiële sector

Hier worden aandelen van bedrijven gekocht om de inkomsten te vergroten.

Aandelen

In de financiële sector kan een speler aandelen kopen van verschillende bedrijven die op het bord voorkomen: ICL en Brown Boveri uit de productiesector; De Bijenkorf, Holland International en Albert Heijn uit de distributiesector; NMB, CEBU, Markon, NPO en Hudig-Langeveldt uit de dienstensector.

De speler die het aandeel van een bepaald bedrijf koopt, wordt de enige eigenaar van dat bedrijf. Hij ontvangt hierdoor winst of rente elke keer dat iemand zaken doet met zijn bedrijf.

Het kopen van aandelen

Wanneer een speler op een veld komt in de financiële sector, dan mag hij het aandeel van dat bedrijf kopen, tenzij iemand anders dit al heeft gekocht (zie verder). De waarde van elk aandeel is aangegeven op het speelveld. Om het aandeel van een bedrijf te kopen, moet de speler de waarde van dit aandeel aan de bankhouder betalen. Het aandeel dat hij van de bankhouder ontvangt, dient hij op zijn balans te plaatsen.

N.B. Een speler is niet verplicht aandelen te kopen. Als hij besluit dit niet te doen, dan laat hij zijn pion staan en geeft de dobbelstenen door aan de volgende speler.

Betaling van winst en rente

Als een speler een bepaald bedrijf bezit, dan ontvangt hij geld bij elke transactie die dat bedrijf doet.

1. Winst

De eigenaren van De Bijenkorf, Holland International en Albert Heijn ontvangen een winst uit de verkoop van eindprodukten. Het bedrag aan winst is aangegeven op elk speelveld. Als een speler zijn eindprodukt verkoopt via een bedrijf van een andere speler, dan betaalt de bankhouder: aan de speler de verkoopprijs uit; aan de eigenaar van het bedrijf de winst uit die op het speelveld staat aangegeven.

N.B. Als een speler eindprodukten verkoopt via een eigen bedrijf, dan ontvangt hij zowel de verkoopprijs als de winst.

Eigenaren van ICL en Brown Boveri ontvangen winst elke keer als een speler een computer of machine van hen koopt. De eigenaren van Markon, NPO en Hudig-Langeveldt ontvangen winst elke keer dat respectievelijk een marketingadvies, een reclame-advies of een verzekering wordt gekocht.

Als een speler meer dan één productie-element, marketingadvies, reclame-advies of verzekering koopt, dan ontvangt de eigenaar van het desbetreffende bedrijf een winst die wordt vermenigvuldigd met het aantal elementen dat is gekocht.

N.B. Als de speler zelf het desbetreffende bedrijf bezit, dan krijgt hij zelf de winst van de bankhouder na-

dat hij eerst het volle bedrag voor het element heeft betaald.

2. Rente

De eigenaren van de NMB en CEBU ontvangen rente wanneer een lening wordt terugbetaald. De hoogte van de rente staat op de schuldbekentenis vermeld. De bankhouder ontvangt de hoofdsom van f 50.000 plus de aangegeven rente van de speler die zijn lening terugbetaalt en geeft de rente door aan de eigenaar van de desbetreffende bank.

N.B. Wanneer een speler zelf een bank bezit en hij betaalt een lening aan die bank terug, dan betaalt hij geen rente.

Verkoop van aandelen

Als een speler een bedrijf bezit dan mag hij dit aan de bankhouder verkopen voor 120% van de oorspronkelijke waarde. Hij mag dit echter alleen doen wanneer hij opnieuw op het speelveld van dat bedrijf in de financiële sector terecht komt. Hij is echter niet verplicht om te verkopen.

Poging tot overname

Iedere speler mag pogingen wagen om bedrijven van een andere speler over te nemen. Hij moet dan staan op het speelveld van het desbetreffende bedrijf in de financiële sector. De eigenaar van het bedrijf mag een overnamebod niet van de hand wijzen.

Een poging tot overname gaat als volgt:

Degene die een bod doet, neemt één van de twee speciale dobbelstenen en werpt deze. De eigenaar werpt de andere dobbelsteen. Als één van de twee stenen het woord 'mislukt' toont, dan is het bod mislukt en degene die een bod deed moet de eigenaar van het bedrijf een boete betalen van 20% van de waarde van het aandeel. Degene die het bod deed, mag echter direct een nieuwe poging wagen onder dezelfde voorwaarden totdat hij slaagt of totdat hij besluit ermee te stoppen.

Een overname is pas gelukt wanneer de dobbelstenen twee verschillende percentages laten zien: een plus en een min. Degene die het bod deed, betaalt dan aan de oorspronkelijke eigenaar een overnamebedrag ter grootte van de waarde van het aandeel + het netto-percentage van de twee dobbelstenen (het +percentage en het -percentage opgeteld).

Voorbeeld: Voor een overname van Markon met op de twee dobbelstenen 20% en -60% moet degenen die bod 100% + -40% = 60% van de waarde van het aandeel (f 20.000) = f 12.000 betalen.

N.B. De speler hoeft zelf geen moeilijke berekeningen te maken bij een overname, omdat de berekening al op de aandelen staat aangegeven.

Als een speler een bod tot overname heeft aangekondigd dan moet hij het bod afmaken. Als een speler een bod tot overname doet en te laat ontdekt dat hij niet genoeg geld bezit om zijn verplichtingen na te komen, dan wordt hij failliet verklaard en gaan al zijn bezittingen naar de bankhouder.



fende velden. Als een speler op een veld van NPO komt, moet hij beslissen of hij de reclame-adviezen wil hebben. Hij kan net zoveel reclamefiches kopen als hij wil, zolang de voorraad strekt. In totaal zijn er 25 reclamefiches in het spel aanwezig.

Hij betaalt aan de bankhouder het bedrag dat op het speelveld staat vermeld, vermenigvuldigd met het aantal fiches dat hij wil hebben. De bankhouder geeft hem de gekochte fiches en de speler plaatst deze op zijn balans.

Het maken van reclame is bedoeld om de verkoop van de eindprodukten te bevorderen. Een reclamefiche geeft een speler het recht direct door te gaan naar de **distributiesector**. De speler die hiervan gebruik wil maken, moet bij de bankhouder het reclamefiche inleveren. Hij mag dan zijn pion direct op het startveld van de distributiesector plaat-

geen vergoeding hiervoor.

Als een speler echter een verzekeringsfiche bezit, dan kan hij voor de machine die hij moet afstaan bij de bankhouder f 15.000 schadevergoeding krijgen en voor de computer f 10.000, in ruil voor het fiche.

Brand in uw pakhuis

Als een speler op het veld 'brand in uw pakhuis' komt in de distributiesector, dan moet hij één eindprodukt (computer, machine en energie-element) aan de bankhouder teruggeven.

Dit eindprodukt wordt als 'total loss' beschouwd. Hij ontvangt geen vergoeding hiervoor.

Als de speler echter een verzekeringsfiche bezit, dan kan hij voor het ingeleverde eindprodukt bij de bankhouder f 36.000 schadevergoeding krijgen, in ruil voor het fiche.

Het einde van het spel

Het spel eindigt wanneer het oorspronkelijk gekozen doel is bereikt: of een speler heeft zijn beginkapitaal verdrievoudigd of de afgesproken tijd is verstreken.

Faillissement

Als een speler failliet gaat, mag hij niet meer aan het spel deelnemen. Dat gebeurt wanneer hij niet voldoende geld meer heeft om zijn verplichtingen na te komen. Wanneer een speler onvoldoende contant geld heeft om een bepaalde transactie te doen, hoeft hij nog niet failliet te zijn. Hij kan zijn contanten vermeerderen door de aandelen die hij bezit, te verkopen aan de bank-

houder voor 60% van de waarde. Een speler kan echter geen contanten verkrijgen door de verkoop van zijn productie-elementen of dienstenfiches. Als een speler, ook nadat hij zijn aandelen heeft verkocht, niet over de benodigde contanten beschikt, is hij failliet.

N.B. De speler die failliet is, moet zoveel mogelijk van zijn schulden terugbetalen. De eigenaar van de NMB of CEBU, die nog een rentebetaling moet ontvangen, heeft de eerste rechten. De failliete speler geeft vervolgens alle fiches die hij over heeft, terug aan de bankhouder.

vervolg

Het einde van het spel

Spelen gedurende een vastgestelde tijd

Wanneer dit is afgesproken, wint de speler die het grootste vermogen (bezittingen minus schulden) in de over-eengekomen tijd heeft bijeengegaaard. Alle spelers maken hun balans op zoals is aangegeven in het voorbeeld.

Verdrievoudiging van het vermogen

Wanneer dit is afgesproken, moet een speler om te winnen het volgende vermogen in zijn bezit hebben (bezittingen minus schulden):
bij 3 of 4 spelers: f 450.000
bij 5 of 6 spelers: f 300.000
bij 7 of 8 spelers: f 240.000

Het totaalvermogen van een speler bestaat uit:

1. alle contanten plus
2. alle niet verkochte eindprodukten (deze zijn elk f 15.000,— waard) plus
3. alle aandelen (zij worden gewaar-deerd op hun officiële waarde) mi-nus

Voorbeeld De balans van een speler omvat:

	Waarde
1. contanten f 50.000	f 50.000
2. produktie-elementen 3 computers 2 machines 4 energie-elementen	f 30.000 (2 eindprodukten van elk f 15.000)
3. aandelen 1 aandeel Albert Heijn	f 25.000
4. elementen dienstensector 1 reclamefiche 3 verzekeringsfiches 2 marketingfiches	f 0 (na beëindiging van het spel: zonder waarde)
5. leningen 1 NMB-lening	-/- f 50.000 (geen rente verschuldigd)
Totaal	f 55.000

4. alle opgenomen leningen (zonder verschuldigde rente).
N.B. Bij het opmaken van het totale vermogen hebben de produktie-ele-menten die over zijn, geen waarde (computers, machines of energie-elementen die geen onderdeel zijn van een eindprodukt). De reclame-, verzekerings- en marketingfiches hebben geen waarde.

derd door zes- of zevenmaal het begin-kapitaal als eis te stellen.

Nieuwe spelregels

Het einddoel kan moeilijker bereik-baar worden gemaakt. Bijvoorbeeld:
• Kopen en verkopen kan op krediet geschieden tegen een hogere prijs dan is aangegeven op het speelbord.
• Aandelen kunnen op elk moment van het spel worden gekocht.
• De spelers met veel onverkochte eindprodukten moeten een geldboete betalen.

In alle gevallen is het verstandig om elke nieuwe regel eerst uit te testen voordat hij definitief wordt ingevoerd in het spel.

Het spel en de werkelijkheid

Business is een interessante naboot-sing van het bedrijfsleven, waaraan ie-dereen plezier kan beleven. Zo hoort het ook: het bedrijfsleven speelt een belangrijke rol in onze westerse samen-leving. Iedereen heeft daarmee te ma-ken waarbij het nuttig is de essenties te begrijpen.

Die essenties zitten in het spel. De speler neemt de rol op zich van een di-recteur van een bedrijf. Hij moet een hele reeks van beslissingen nemen die veel overeenkomst vertonen met de werkelijkheid. Daarbij moet hij een doel voor ogen hebben en een plan ontwik-kelen om dat doel te bereiken. Als de omstandigheden dat eisen, moet hij zijn plannen kunnen wijzigen.

Als hij een beleidsplan heeft vastge-steld, moet de speler (net als de direc-teur van een echt bedrijf) steeds beoor-delen of het doel dat hij voor ogen heeft, kan worden bereikt. Hij doet dit door zijn balans te raadplegen. Net als in de werkelijkheid is het voor hem mo-gelijk om ook de balansen te zien van de andere spelers. Hij kan daardoor een inzicht krijgen hoe zijn bedrijf er voor staat in vergelijking met die andere be-drijven.

Verschillen

Natuurlijk zijn er ook verschillen tus-sen wat er gebeurt in Business en wat er gebeurt in de echte wereld van het bedrijfsleven.

- De balansen in Business zijn sche-matisch en sterk vereenvoudigd ten op-zichte van een echte balans.
- In Business staat ook energie op de balans, terwijl dit in werkelijkheid niet zo is. Dit is gedaan om te laten zien dat energie in de huidige tijd een uiterst belangrijk onderdeel is van de produk-tie.
- Business hecht geen waarde aan produktiemiddelen, die geen deel uit-maken van een eindprodukt. Daarnaast hebben niet-gebruikte adviezen en ver-zekerings geen waarde. Dit laat duide-lijk zien dat sommige activa waardeloos zijn als zij niet worden gebruikt.
- In Business kan een speler de eni-ge eigenaar worden van een bedrijf door slechts één aandeel te kopen. Deze vereenvoudiging is noodzakelijk om ingewikkelde berekeningen te voor-komen.
- In Business worden winst en rente altijd op het tijdstip van een transactie betaald. De vereenvoudiging werd toe-gepast om het spel snel te laten verlo-pen, maar in de werkelijkheid gebeurt dit niet altijd. Winsten worden in het bedrijfsleven periodiek vastgesteld; rente wordt over termijnen berekend.
- De rentepercentages voor lenin-gen van de bank in Business zijn veel groter dan in werkelijkheid. Zij zijn ho-ger gesteld om de mogelijkheden in het spel te vergroten.

Strategie en taktiek

De onervaren Business-speler zal aanvankelijk niet altijd kunnen overzien wat de gevolgen zijn van zijn beslissin-gen. Er bestaan echter geen ideale op-lossingen of meest juiste beslissingen. Er is slechts een keuze in de mate van risico die de speler wil lopen.

Het karakter en de ervaring van een speler bepalen dikwijls de mate waarin een speler risico wil lopen. Onthoudt echter dat alle beslissingen kunnen worden genomen op basis van een ver-standelijke benadering van het spel. De adviezen die hieronder volgen, zullen u de mogelijkheden en de mogelijke re-sultaten van uw beslissingen beter doen begrijpen.

Beslissingen in de produktiesector

De prijzen van de produktiemiddelen zijn het hoogst op de eerste speelvelden van de produktiesector en worden lager naarmate men verder vordert. Als u op een van de eerste speelvelden komt, moet u kiezen:

1. onmiddellijk een produktie-element kopen tegen de hoogste prijs en daar-mee de kans lopen om een eindprodukt later te moeten verkopen met een klei-ne winst of zelfs verlies of
2. niet tegen de hoogste prijs kopen en hopen het benodigde produktie-ele-ment later te verkrijgen op een goedko-per speelveld. Het is alleen niet zeker of u bij de volgende beurt op zo'n speel-veld terechtkomt.

Beslissingen in de distributiesector

De verkoopprijzen van de eindpro-dukten zijn het laagst in het begin van de distributiesector en stijgen naarmate men verder komt. Als u op een van de eerste speelvelden komt, moet u kiezen tussen twee mogelijkheden:

1. onmiddellijk uw eindprodukten ver-kopen; u bent dan zeker van een op-bbrengst, zij het dat die hoger had kun-nen zijn, of
2. niet verkopen tegen de laagste prijs, maar wachten op een volgende beurt om later de eindprodukten beter te kun-nen verkopen op de duurdere velden. Het is natuurlijk niet zeker dat u bij de volgende beurt op zo'n speelveld te-rechtkomt.

U moet zich bovendien realiseren dat via De Bijenkorf alleen maar drie eindprodukten tegelijk kunnen worden verkocht, via Albert Heijn twee eind-produkten en via Holland International één eindprodukt. Daarbij moet u zelf beoordelen wat het optimale aantal eindprodukten is om op de markt te

brengen, tegen welke prijs. Deze beslis-sing hangt bovendien af van de prijs die u hebt betaald om de verschillende on-derdelen van het eindprodukt te kopen.

Beslissingen in de dienstensector

De banken

Als u geld van de bank leent tegen de laagste rente aan het begin van de dienstensector loopt u de kans dat u bij uw volgende beurt weer bij dezelfde bank terechtkomt. In dat geval bent u verplicht uw lening met rente terug te betalen, misschien zonder dat u van het geld gebruik hebt kunnen maken in de andere sectoren. Het is echter niet zeker of u bij een volgende beurt weer op het speelveld van een bank terecht-komt. Hoe hoger de rente, des te groter wordt ook de kans dat u het geleende geld kunt gebruiken in de produktie- of de financiële sector voordat u de lening moet aflossen.

Reclame, verzekeringen en marketingadviezen

Als u op deze speelvelden komt, moet u beslissen:
1. of u deze fiches wilt kopen nu u de gelegenheid hebt, hoewel u ze niet di-rect nodig hebt of
2. wachten tot later wanneer u ze zeker nodig hebt en hopen dat u zonder ad-vieskosten op het goede speelveld te-rechtkomt.

Beslissingen in de financiële sector

In de financiële sector zijn de bedrij-ven van het speelbord te koop; de aan-delen hebben echter een verschillende waarde. Wanneer u op een speelveld van een bedrijf terechtkomt en u bent in de positie dit bedrijf te kopen of over te nemen, dan moet u beslissen of het een mogelijke bron van inkomsten voor u kan zijn. U kunt uzelf bijvoorbeeld de volgende vragen stellen:

- Is het verstandiger een bedrijf in de distributiesector te bezitten aan het begin of aan het einde van het spel?
- Hoe snel ontvang ik geld als ik een bank koop (rente)?

Strategisch advies

Hier volgen nog een paar ideeën die een speler in gedachten moet houden, omdat ze hem kunnen helpen het spel goed te spelen:

1. Steek in het begin van het spel niet te veel geld in investeringen die maar een

kleine kans op een snelle opbrengst hebben.

2. Tegen het einde van het spel, vooral wanneer één speler duidelijk aan de winnende hand is, is er alle reden om meer risico's te nemen. U hebt niets te verliezen en alles te winnen.
3. Leen alleen geld van de banken als u daarmee een bepaalde transactie wilt aangaan. Hoe langer u een lening hebt, des te groter is de kans dat u hem moet terugbetalen met rente, zonder dat u van dit geld enig voordeel hebt gehad.
4. Zorg er voor dat u altijd voldoende contanten hebt voor een onverwachte aanslag op uw vermogen, bijvoorbeeld door een kaart uit de stapel 'bedrijfsom-standigheden'.
5. Let goed op de bedrijven die met succes zaken doen. Ook als een andere speler dit bedrijf bezit, kunt u in de ge-legenheid komen een overnamebod te doen.
6. Probeer uw activiteiten te spreiden, zodat problemen in één sector kunnen worden opgevangen door successen in een andere sector.

Verandering van de spelregels

Wanneer de spelers de spelregels goed beheersen, kunnen zij ten allen tij-de de bestaande regels veranderen of nieuwe regels bedenken. Hieronder volgt een paar suggesties:

Onderhandelingen

De spelers kunnen, wanneer zij fail-liet dreigen te gaan, onderhandelingen toestaan met andere spelers over de koop of verkoop van afzonderlijke produk-tie-elementen. Zij kunnen dit doen door ze in het openbaar ter verkoop aan te bieden of door direct te onderhande-len met een andere speler.

Fusies

Twee spelers kunnen hun inspan-ningen bundelen om een speler die dreigt te winnen, van zijn overwinning af te houden. In dat geval zullen die twee spelers al hun transacties — aan-koop van produktie-elementen, ver-koop van eindprodukten, enz. — in sa-menwerking met de ander doen.

Compagnons

Voordat het spel begint kunnen twee spelers er de voorkeur aan geven als compagnons te spelen. Het oor-spronkelijke doel om het beginkapitaal te verdrievoudigen, kan worden veran-