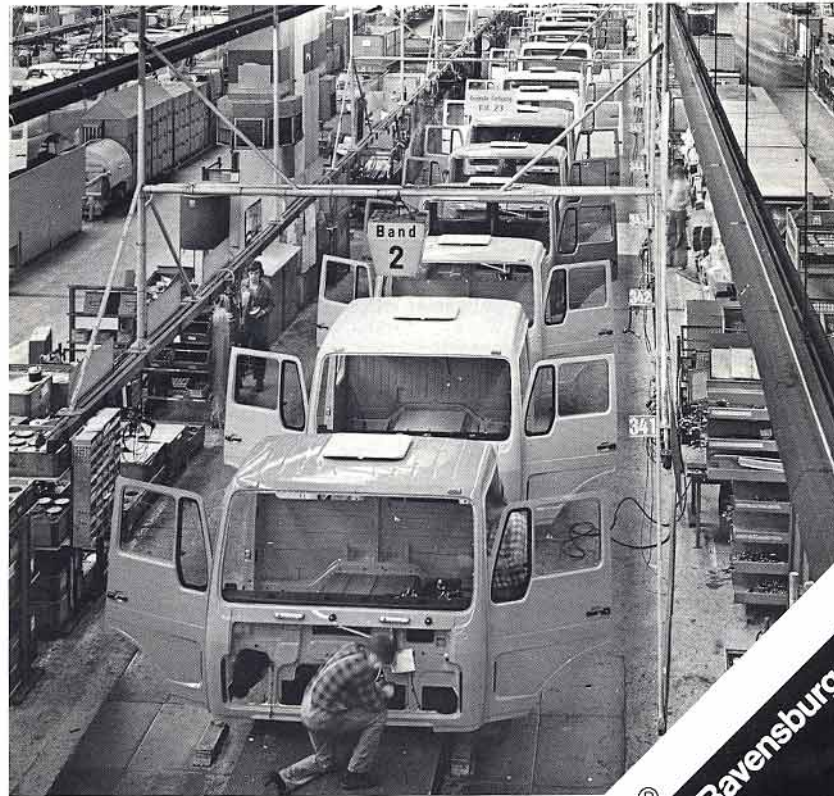


Automobile für die Welt

Ein Wirtschaftsspiel
aus der Welt der Automobilindustrie

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 224 6

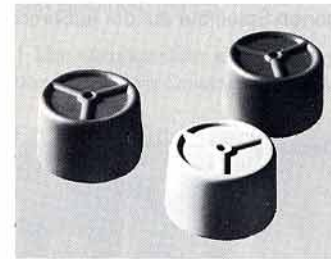


® Ravensburger

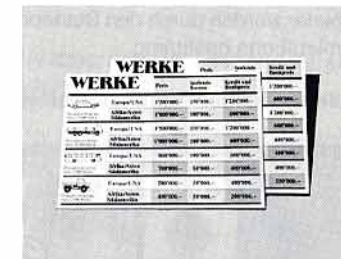
Das Spielmaterial

1 Spielplan,
Spielgeld,
1 Würfel,

18 Service-Chips (grün),
18 Qualitäts-Chips (rot).



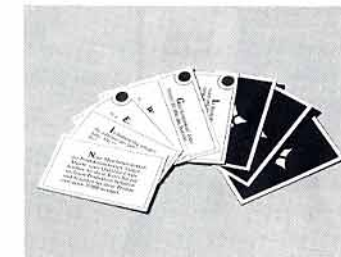
6 Spielfiguren,



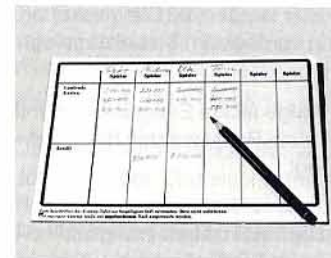
6 Übersichtskarten „Werke“,



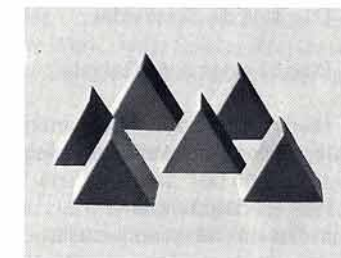
78 Auftragskarten,



36 Ereigniskarten,



1 Schreibtafel,
1 Schreibstift,



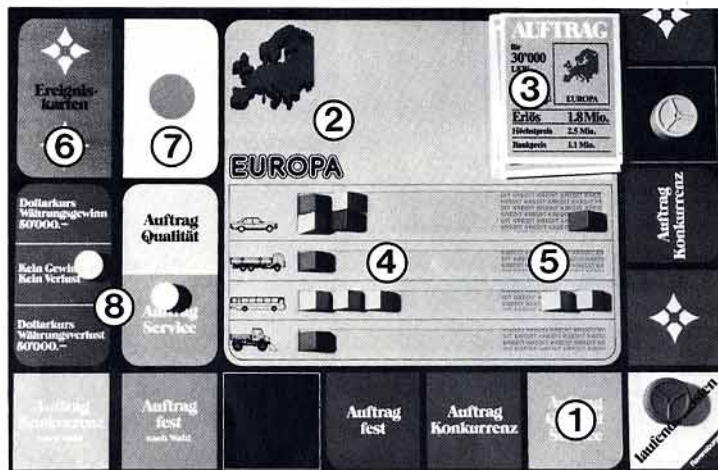
je 15 Figuren „Werke“
in 6 Farben,

In diesem Spiel geht es um die Produktion und Lieferung von Automobilen für den Weltmarkt. Jeder Mitspieler ist Leiter eines Unternehmens, das Pkw's, Lkw's, Omnibusse und Spezialfahrzeuge herstellen kann. Für jede Fahrzeugart sind spezielle Werke erforderlich. Alle Spieler haben die gleiche Ausgangsbasis – 2 Werke in Europa und Startkapital. Es gilt, die beste wirtschaftliche Entwicklung des eigenen Unternehmens zu erreichen.

Als Unternehmer bemüht sich jeder Spieler um Großaufträge aus 5 die ganze Welt umspannenden Gebieten. Er vergrößert sein Unternehmen durch den Bau weiterer Werke, er beschließt Forschungsprojekte, z. B. zur Qualitätsverbesserung und baut seine Service-Organisation aus. Die Unternehmen unterliegen den typischen Risiken der Automobilindustrie – scharfer Wettbewerb, Währungsänderungen, gesetzliche Auflagen, Arbeitskonflikte, Konjunkturschwankungen. Wer durch richtige Entscheidungen und mit glücklicher Hand sein Unternehmen am besten geführt hat, gewinnt.

Der Weltmarkt für Automobile ist auf dem Innenteil des Spielplanes dargestellt, aufgeteilt in die 5 Gebiete Europa, USA, Südamerika, Afrika und Asien mit Australien. Jedes Gebiet hat seine eigene Kennfarbe. Aus diesen 5 Gebieten erhalten die Spieler Aufträge in Form von Auftragskarten. Außerdem können sie in allen Gebieten Werke errichten. Die Aktionen der Spieler werden durch den Standort der eigenen Spielfigur auf der äußeren Umlaufbahn bestimmt.

Alles an seinem Platz – auf einen Blick



- | | |
|--|--|
| <p>1 Dies sind die Spielfelder.</p> <p>2 Dies ist eines der 5 Gebiete.</p> <p>3 Hier werden die Auftragskarten für dieses Gebiet offen abgelegt.</p> <p>4 Hier werden die Werke in diesem Gebiet aufgestellt.</p> <p>5 Hier werden Werke aufgestellt, wenn sie mit Kredit belastet sind.</p> | <p>6 Hier werden die Ereigniskarten in verdecktem Stapel abgelegt.</p> <p>7 Aufgedeckte Ereigniskarten mit rotem Punkt werden hier abgelegt.</p> <p>8 Die beiden Markierungssteine für den Dollarkurs bzw. für „Qualität/Service“ werden hier aufgestellt.</p> |
|--|--|

Vorbereitung

Die Auftragskarten werden gemäß ihren Farben nach Gebieten sortiert. Die 5 Stapel werden gemischt und offen auf die betreffenden Gebiete gelegt. Die Ereigniskarten werden gemischt und in verdecktem Stapel auf den Spielplan gelegt.

1 Markierungsstein wird auf das Feld "Auftrag/Service", der andere auf das Feld "Kein Gewinn – Kein Verlust" gestellt.

Ein Spieler wird als **Bankdirektor** gewählt. Er führt die Bank und sorgt für den geordneten Spielablauf. Er kann gleichzeitig auch als Leiter eines Unternehmens am Spiel teilnehmen. In diesem Fall muß er seine Privatkasse von der Bank getrennt halten.

Der Bankdirektor erhält die Schreiftafel, auf der er für jeden Spieler die Höhe der laufenden Kosten und die Höhe der aufgenommenen Kredite notiert (siehe unten).

Alle Werke befinden sich zunächst im Besitz der Bank; die Spieler kaufen ihre Werke im Verlauf des Spieles von der Bank.

Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielfigur, die er auf das Startfeld stellt.
- 1 Übersichtskarte "Werke"; sie enthält alle wichtigen Angaben über die Kosten und den Wert der Werke.
- 2 Qualitäts-Chips (rot), 1 Service-Chip (grün). Spielgeld im Wert von 3 Millionen (5 x 10000, einmal 50000, 3 x 100000, 3 x 200000, 4 x 500000).
- 2 Werke in der Farbe seiner Spielfigur (kostenlos von der Bank).

Die beiden Werke sind der Stammsitz des Unternehmens in Europa. Es handelt sich um ein Pkw-Werk und ein Lkw-Werk. Jeder Spieler stellt diese Werke in die dafür vorgesehenen Felder in Europa – eines in das Feld Pkw und eines in das Feld Lkw.

Die Werke sind damit in Betrieb, und es fallen laufende Kosten an, deren Höhe aus der Übersichtskarte "Werke" ersichtlich ist: 150 000 für das Pkw-Werk und 150 000 für das Lkw-Werk, zusammen 300 000. Der Bankdirektor notiert diesen Betrag für jeden Spieler auf der Schreiftafel unter "laufende Kosten". Die Zahlung dieser Kosten wird erst im Verlauf des Spieles fällig, sie werden aber gleich notiert, um späteres Nachrechnen zu ersparen.

Spielverlauf

Zunächst wird eine Runde gewürfelt. Wer die höchste Zahl wirft, darf beginnen. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seiner Spielfigur auf der Umlaufbahn so viele Felder vorwärts, wie er Augen geworfen hat. Eine Sechs berechtigt nicht zum nochmaligen Würfeln.

Das Feld, auf dem man ankommt, bestimmt, welche Aktionen man durchführen kann oder muß. Die vier Eckfelder lösen auch beim bloßen Überschreiten bestimmte Aktionen aus. Wenn Sie auf ein Spielfeld kommen, dessen Bedeutung Sie noch nicht kennen, lesen Sie die Erklärung laut vor. So werden alle Spieler bald mit der Spielregel vertraut.

Das schwarze Entscheidungsfeld

Wenn Sie auf das schwarze Entscheidungsfeld kommen, müssen Sie sich zwischen 5 Möglichkeiten entscheiden. Sie dürfen jeweils nur **eine** der 5 möglichen Aktionen durchführen. Die Aktionen sind:

- Bau eines weiteren Werkes,
- Verbesserung des Service,
- Verbesserung der Qualität,
- Rückzahlung eines Kredits an die Bank,
- nichts unternehmen.

Im einzelnen bedeutet:

– Bau eines Werkes

Wenn Sie ein weiteres Werk bauen wollen, müssen Sie entscheiden, welche Fahrzeugart dort produziert werden soll. Außerdem muß der Standort bestimmt werden. Für diese Entscheidungen brauchen Sie Ihre Übersichtskarte "Werke". Sie finden dort, daß sich die Preise der Werke und die entstehenden laufenden Kosten je nach Fahrzeugart unterscheiden. Preise und laufende Kosten sind außerdem in Europa und den USA höher als in Südamerika, Afrika und Asien.

Haben Sie sich z. B. für den Bau eines Lkw-Werkes in Südamerika entschieden, so zahlen Sie den Preis von 1 000 000 an die Bank. Sie erhalten ein Werk in der Farbe Ihrer Spielfigur und stellen es in das Feld "Lkw-Werke" in Südamerika. Das Werk kann schon beim nächsten Auftrag produzieren.

Da sich mit dem Erwerb des neuen Werkes auch die laufenden Kosten verändert haben, muß der Bankdirektor auf der Schreibtisch den bisherigen Betrag streichen und den neuen Gesamtbetrag notieren (in unserem Beispiel 100 000 mehr).

Jedes Werk kann (pro Auftrag) höchstens die auf der Übersichtskarte angegebene Stückzahl produzieren. Deshalb richtet sich die Wahl der Fahrzeugart danach, ob Sie wünschen, von einer bestimmten Fahrzeugart mehr als bisher produzieren zu können, oder ob Sie Fahrzeuge produzieren wollen, die Sie bisher noch gar nicht liefern konnten. Zu Beginn kann z. B. noch kein Spieler Aufträge über Omnibusse oder Spezialfahrzeuge ausführen.

Die Standorte Südamerika, Afrika und Asien sind zwar kostengünstiger, aber im Verlauf des Spieles mit höheren Risiken verbunden.

– Verbesserung des Service

Wenn Sie Ihren Service verbessern wollen, zahlen Sie 30 000 an die Bank und erhalten dafür einen grünen Service-Chip als Ausweis Ihrer Anstrengungen in diesem Unternehmensbereich. Im Verlauf des Spieles ergeben sich immer wieder Situationen, in denen diese Chips helfen, Kosten zu sparen oder zusätzliche Erlöse zu erwirtschaften.

Mit dem Begriff Service sind in diesem Spiel alle Leistungen eines Unternehmens in der Vertriebsorganisation, im Werkstättenetz und in der Ersatzteillieferung gemeint. Ein guter Service ist häufig Voraussetzung für den Erfolg des Unternehmens.

– Verbesserung der Qualität

Wenn Sie Ihre Qualität verbessern wollen, zahlen Sie 30 000 an die Bank und erhalten dafür einen roten Qualitäts-Chip als Ausweis Ihrer Anstrengung in diesem Bereich der Unternehmensführung. Im Verlauf des Spieles treten Situationen auf, in denen diese Chips helfen, Kosten zu sparen oder zusätzliche Erlöse zu erwirtschaften.

Der Begriff Qualität steht in diesem Spiel für alle Leistungen des Unternehmens in der Entwicklung besserer Erzeugnisse (z. B. mehr Sicherheit, mehr Qualität, längere Lebensdauer, bessere Fahreigenschaften) und in der Modernisierung der Produktion (z. B. umweltfreundlichere Anlagen).

– Rückzahlung eines Bankkredits

Bankkredite können nur auf einem Entscheidungsfeld zurückgezahlt werden. Näheres über Kredite finden Sie unter der Überschrift "Wenn Sie Geld benötigen".

– Nichts unternehmen

Es steht Ihnen frei, auf dem Entscheidungsfeld nichts zu unternehmen. In der Regel bedeutet dies aber eine verpaßte Gelegenheit.

Das Ereignisfeld

Dieses Feld ist mit dem gleichen Symbol gekennzeichnet wie die Rückseite der Ereigniskarten. Wenn Sie auf ein Ereignisfeld kommen, nehmen Sie die oberste Ereigniskarte auf, lesen sie laut vor und befolgen die Anweisung.

Es gibt 2 Arten von Ereigniskarten:

Ereigniskarten mit einem roten Punkt haben Auswirkungen, die über längere Zeit bestehen bleiben können. Eine solche Karte wird offen neben den verdeckten Stapel der Ereigniskarten gelegt. Ihre Anordnung gilt so lange, bis ein Spieler wieder eine Ereigniskarte mit rotem Punkt aufdeckt. Dann wird die bisher ausliegende Karte wieder unter den verdeckten Stapel gesteckt.

Die übrigen Ereigniskarten (ohne roten Punkt) werden nach Ausführung der Anweisung sofort wieder unter den verdeckten Stapel gesteckt.

Das Marktfeld

Wenn Sie auf das Marktfeld kommen oder es überschreiten, müssen Sie **einen** der beiden Markierungssteine auf den Feldern "Auftrag Qualität" / "Auftrag Service" bzw. "Dollarkurs" um ein Feld versetzen. Sie können also entweder beeinflussen, ob in nächster Zeit die Qualität oder der Service von größerer Bedeutung sind oder Sie können den Dollarkurs um eine Stufe verändern. Der Dollarkurs hat erst dann eine Auswirkung, wenn ein Spieler das Feld "Verkaufserlös" überquert.

Wechselkursänderungen sind heute wesentliche Markteinflüsse, denen die Automobilindustrie unterliegt. Sie behindern oder fördern den Export.

Eine nachhaltige, langfristige Exporthemmung, z. B. durch einen gesunkenen Dollar-Kurs, kann z. B. die Errichtung eines Werkes in den USA zur Folge haben.

Das Feld "Verkaufserlös"

Wenn Sie dieses Feld erreichen oder überschreiten, erhalten Sie von der Bank die Verkaufserlöse für alle Aufträge ausbezahlt, die Sie inzwischen ausgeführt haben. Die Verkaufserlöse sind auf den Auftragskarten angegeben. Die Karten werden der Bank zur Bezahlung vorgewiesen und dann wieder unter die entsprechenden Stapel gesteckt.

Da bei der weltweiten Verflechtung und Bedeutung der Automobilindustrie der Dollarkurs eine große Rolle spielt und seine Schwankungen zu Währungsgewinnen oder -verlusten führen, sind auch Ihre Verkaufserlöse von diesen Kursschwankungen abhängig. Je nach der Stellung des Markierungssteines auf dem Feld "Dollarkurs" erhalten Sie, unabhängig von der Zahl der eingelösten Aufträge, entweder zusätzlich 50000 ausbezahlt oder Sie erleiden einen Verlust von 50000 oder es entsteht kein Gewinn und kein Verlust.

Das Feld "laufende Kosten"

Neben den rein auftragsbezogenen Kosten (z. B. Produktionskosten) entstehen in jedem Werk sogenannte laufende Kosten (Betriebskosten, die immer anfallen, gleichgültig, ob man viel, wenig oder gar nichts produziert). Die laufenden Kosten werden immer dann fällig und sind sofort an die Bank zu bezahlen, wenn Sie das Feld "laufende Kosten" erreichen oder überqueren. Die Höhe der laufenden Kosten hat der Bankdirektor für Sie auf seiner Schreibtafel notiert. Sie ändert sich, wenn Sie neue Werke kaufen oder Werke verkaufen!

Das Startfeld

Wenn Sie das Startfeld erreichen oder überqueren, können Sie 2 Chips kaufen ("Service" oder "Qualität" oder von beiden je einen).

Wenn Sie einen Bankkredit aufgenommen haben, müssen Sie beim Er-

reichen oder Überqueren des Startfeldes die Zinsen an die Bank bezahlen. Sie betragen 10 % der Summe, die der Bankdirektor unter "Kredit" für Sie notiert hat.

Die Auftragsfelder

Es gibt 4 Arten von Auftragsfeldern:

- Auftrag – fest
- Auftrag – Konkurrenz
- Auftrag – Qualität/Service
- Auftrag – nach Wahl ("fest" und "Konkurrenz")

Wenn Sie auf ein Auftragsfeld kommen, können Sie einen Auftrag in Form einer Auftragskarte erhalten. Wenn Sie keinen Auftrag übernehmen können oder wollen, brauchen Sie nichts zu unternehmen.

Es geht **immer** um die zuoberst liegenden Auftragskarten. Die Felder "Auftrag – nach Wahl" erlauben Ihnen, aus allen 5 Gebieten den **einen** Auftrag auszuwählen, der für Sie am günstigsten ist. Alle übrigen Auftragsfelder gelten immer nur für die oberste Auftragskarte aus **dem** Gebiet, an dessen Rand Sie sich mit Ihrer Spielfigur befinden.

Wenn Sie eine Auftragskarte erhalten wollen, müssen Sie zwei Bedingungen erfüllen können:

1. Sie müssen mindestens ein produzierendes Werk besitzen, in dem die auf dem Auftrag genannte Fahrzeugart hergestellt wird. Es spielt keine Rolle, wo sich das Werk befindet. Sie können z. B. Lkw's für die USA in Südamerika produzieren.
2. Sie müssen die durch die Ausführung des Auftrags entstehenden Kosten sofort an die Bank bezahlen können. Diese Kosten sind auf der Rückseite der Auftragskarte angegeben; sie können jederzeit eingesehen werden. Es handelt sich dabei um reine Produktionskosten (z. B. Kosten für Material, Energie und Löhne in der Produktion) und eventuell zusätzliche Kosten, falls Sie die Produktion nicht vollständig in Ihren eigenen Werken durchführen können.

Beispiel: Abwicklung eines Auftrags

Sie stehen auf dem Feld "Auftrag – fest" am Rande des Gebietes der USA. Sie finden dort folgende Auftragskarte:

AUFTRAG

für
20'000
LKW

USA

Erlös **1.3 Mio.**

Höchstpreis **2.0 Mio.**

Bankpreis **800'000**

KOSTEN	
eigene Werke	Gesamtkosten
2	600'000
1	800'000

Sie besitzen **ein** Lkw-Werk in Südamerika und wollen den Auftrag übernehmen. Sie zahlen die Kosten von 800 000 an die Bank und erhalten dafür die Auftragskarte, die Sie vor sich ablegen. Damit gelten die Fahrzeuge als produziert und geliefert (Lagerung und Transport bleiben im Spiel unberücksichtigt). Mit der Bezahlung lassen sich Ihre Kunden in den USA Zeit. Sie erhalten den Verkaufserlös erst dann von der Bank ausbezahlt, wenn Sie das Feld "Verkaufserlös" erreichen oder überqueren.

Warum sind die Kosten so unterschiedlich? Ihr Werk kann maximal 10 000 Lkw's produzieren. Für die übrigen 10 000 Lkw's gilt die Annahme, daß Sie sie in einem fremden Werk, mit dem Sie zusammenarbeiten, für sich produzieren lassen. Die Kosten sind dabei höher, als wenn Sie mit zwei eigenen Werken den ganzen Auftrag durchführen könnten.

Bei den verschiedenen Auftragsfeldern gelten folgende Besonderheiten:

Auftrag – fest

Kommen Sie auf dieses Feld, so gehört der oben liegende Auftrag aus diesem Gebiet Ihnen allein. Wenn Sie ein Werk für diese Fahrzeugart besitzen, können Sie sich entscheiden, ob Sie den Auftrag ausführen wollen oder nicht. Haben Sie kein entsprechendes Werk, oder verzichten Sie auf den Auftrag, so kommt der nächste Spieler mit Würfeln an die Reihe.

Auftrag – Konkurrenz

Kommen Sie auf dieses Feld, so dürfen sich **alle** Mitspieler um den Auftrag bemühen, die ein entsprechendes Werk besitzen. Der Auftrag gilt als vom Kunden ausgeschrieben, und wer daran interessiert ist, gibt ein Angebot ab, für welchen Verkaufserlös er bereit ist, den Auftrag zu übernehmen. Als höchstes Gebot kann der auf der Auftragskarte angegebene "Höchstpreis" genannt werden. Die Spieler brauchen sich bei der Abgabe der Gebote an keine Reihenfolge zu halten. Jedes weitere Gebot muß aber um mindestens 10 000 unter dem zuletzt gemachten Gebot liegen. Das Unterbieten wird fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler mit dem niedrigsten Gebot übrig ist. Er erhält den Auftrag und bezahlt die Produktionskosten.

Lag das niedrigste Gebot **über** dem Verkaufserlös, der auf der Auftragskarte angegeben ist, so erhält der Spieler sofort den Unterschied zwischen seinem Gebot und dem Verkaufserlös von der Bank ausbezahlt.

Wichtig: Zuerst müssen die Produktionskosten bezahlt werden!

Das niedrigste Gebot kann aber auch **unter** dem normalen Verkaufserlös liegen. In diesem Fall muß der Spieler zusätzlich zu den Personalkosten **sofort** auch die **Differenz** zwischen Verkaufserlös und seinem Gebot an die Bank bezahlen.

Ersteigert ein Spieler einen Auftrag und kann dann die Kosten nicht bezahlen, muß er wegen Vertragsbruch 100 000 an die Bank bezahlen. Der Auftrag wird wieder zur Versteigerung frei.

Wenn kein Spieler bietet, weil keiner ein entsprechendes Werk besitzt, oder weil die Produktionskosten nicht bezahlt werden können, wird der Auftrag wieder als letzte Karte unter den Stapel gelegt.

Sobald der Auftrag vergeben oder zurückgelegt worden ist, würfelt und zieht der nächste Spieler in der normalen Reihenfolge.

Auftrag – Qualität/Service

Kommen Sie auf dieses Feld, so dürfen sich **alle** Spieler um den Auftrag bemühen, die ein entsprechendes Werk besitzen und die Kosten bezahlen können.

Wer die meisten Service-Chips bzw. die meisten Qualitäts-Chips besitzt, erhält den Auftrag. Ob es um Service oder Qualität geht, entscheidet die

Stellung des Markierungssteins auf dem Feld "Auftrag Qualität/Auftrag Service". Er zeigt an, ob der Kunde mehr Wert auf Service oder auf die Qualität des Produktes legt.

Haben mehrere Spieler gleich viele Chips, so erhält derjenige von ihnen den Auftrag, der als nächster an der Reihe wäre. Ist der Spieler, der den Auftrag ausgelöst hat, unter den Mitbewerbern, so erhält natürlich er den Auftrag. Der Spieler, der schließlich den Auftrag erhält, kann entscheiden, ob er ihn ausführen will oder ob er verzichten will. Wenn er verzichtet, bleibt der Auftrag liegen und der nächste Spieler kommt mit Würfeln an die Reihe.

Bei der Ausführung eines Auftrages "Qualität/Service" muß immer mit der Bezahlung der Produktionskosten zusätzlich ein entsprechender Chip abgegeben werden. Deshalb bleibt der Auftrag auch liegen, wenn kein Spieler entsprechende Chips besitzt.

Auftrag – nach Wahl

Dieses Feld gibt es mit der Ergänzung "fest" und "Konkurrenz". Wenn Sie auf eines dieser beiden Felder kommen, dürfen Sie von den 5 zuoberst liegenden Aufträgen **einen** auswählen. Dieser Auftrag gehört Ihnen allein, wenn Sie auf dem Feld "Auftrag – fest, nach Wahl" stehen.

Stehen Sie auf dem Feld "Auftrag – Konkurrenz, nach Wahl" so bestimmen Sie, um welchen Auftrag es gehen soll. Der Auftrag muß durch Bieten erworben werden, so wie es bei "Auftrag – Konkurrenz" beschrieben ist.

Wenn Sie Geld benötigen

Wenn Sie Produktionskosten oder andere anfallende Kosten nicht bezahlen können, haben Sie mehrere Möglichkeiten, zu Bargeld zu kommen:

– Bankkredit aufnehmen

Sie können jederzeit auf eines oder mehrere der eigenen Werke einen Kredit aufnehmen (nur auf Werke). Auf der Übersichtskarte "Werke" ist angegeben, wieviel Kredit Sie für ein bestimmtes Werk erhalten können. Alle Werke, für die Kredit aufgenommen wurde, stellt man nach rechts in das mit "Kredit" bezeichnete Feld.

Der Kreditbetrag wird von der Bank ausbezahlt. Der Bankdirektor notiert die Kreditsumme auf seiner Schreiftafel. Ein Bankkredit kann nur auf einem Entscheidungsfeld und nur in voller Höhe, d. h. für je ein Werk, zurückbezahlt werden. Die Eintragung der Kreditsumme wird dann gestrichen bzw. abgeändert. Das Werk wird wieder nach links zurückgestellt.

Ein mit Kredit belastetes Werk kann zu den gleichen Bedingungen produzieren, wie ein unbelastetes Werk. Die laufenden Kosten werden durch einen Kredit nicht verändert.

Zins in Höhe von 10% der Kreditsumme wird bei Überschreiten des Startfeldes zur Zahlung fällig.

– Verkauf eines Werkes

Die Bank kauft ein Werk zum Bankpreis zurück, der jeweils auf der Übersichtskarte "Werke" angegeben ist. Der Bankdirektor berichtigt seine Eintragungen über die laufenden Kosten des Spielers.

– Abtreten von Aufträgen (Verkaufserlösen) an die Bank

Verkaufserlöse, die ja erst fällig werden, wenn das Feld "Verkaufserlös" erreicht wird, können Sie jederzeit an die Bank abgeben. Die Bank zahlt den auf der Auftragskarte angegebenen Bankpreis. Die Auftragskarte wird wieder unter den Stapel gelegt.

– Freier Verkauf an Mitspieler

Werke, Aufträge (Verkaufserlöse) und Chips können die Mitspieler untereinander kaufen bzw. verkaufen. Die Preise werden dabei frei ausgehandelt.

Ende des Spiels

Es wird eine bestimmte Spielzeit vereinbart, die nicht zu kurz bemessen sein sollte, z. B. 2 1/2 Stunden. Sie werden feststellen, daß die Zeit bei diesem Spiel sehr rasch vergeht, und daß am Ende alle Mitspieler gerne noch ein wenig mehr für ihr Unternehmen tun wollten. Nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit wird so lange weitergespielt, bis

bei 3–4 Spielern die nächsten zwei Spielfiguren über das Feld "Verkaufserlös" kommen,

bei 5–6 Spielern die nächsten drei Spielfiguren über das Feld "Verkaufserlös" kommen.

Sobald dies eingetreten ist, wird der Vermögensstand der Unternehmen ermittelt. Dabei gilt folgende Bewertung:

Bargeld wird in voller Höhe angerechnet. Werke und Aufträge werden in Höhe der angegebenen Bankpreise angerechnet. Kredite werden in voller Höhe vom Vermögen abgezogen. Chips werden nicht bewertet.

Gewonnen hat der Leiter des Automobilunternehmens, das am erfolgreichsten gearbeitet hat, d. h. mit dem größten Vermögen abschließt.

Die fachliche Beratung für dieses Spiel hat freundlicherweise die Daimler-Benz AG, Stuttgart-Untertürkheim, übernommen.

Anmerkung: *Vielleicht ist Ihnen aufgefallen, daß bei allen Kosten und Erlösen in diesem Spiel keine Währung angegeben ist. Wollte man die Geldbeträge, um die es in Wirklichkeit bei großen Firmen der Automobilindustrie geht, z. B. in DM beziffern, so würden Summen in Millionen und Milliardenhöhe entstehen, mit denen der Laie nicht so leicht umgeht. Wenn Sie sich für eine "Spielmark" etwa 1000,- DM vorstellen wollen, kommen Sie etwa zur richtigen Größenordnung der Beträge.*

