

Playboss
Het bedrijfsspel
Ravensburger, 1977
3 - 9 personen vanaf 12 jaar
± 120 minuten

Inleiding

Playboss is een ondernemingsspel dat met eenvoudige middelen toch die situaties simuleert waarin een ondernemer belangrijke beslissingen moet nemen.

Iedere speler kruipt in de rol van ondernemer die machines en onafgewerkte goederen koopt, zijn producten verkoopt, reclamecampagnes opzet, rationaliseringsmaatregelen uitvaardigt, kredieten opneemt, zware beproevingen doorstaat, plotselinge kansen optimaal benut en zo, niettegenstaande alle noodzakelijke vereenvoudigingen, de hoogtes en laagtes van het bedrijfsleven beleeft.

Zoals in de realiteit, hangt het succes af van de juistheid van zijn beslissingen en van het geluk op het juiste moment. De opdracht bestaat erin om zijn bedrijf met sterke hand te leiden en voldoende winsten te bereiken.

I. Het basismodel

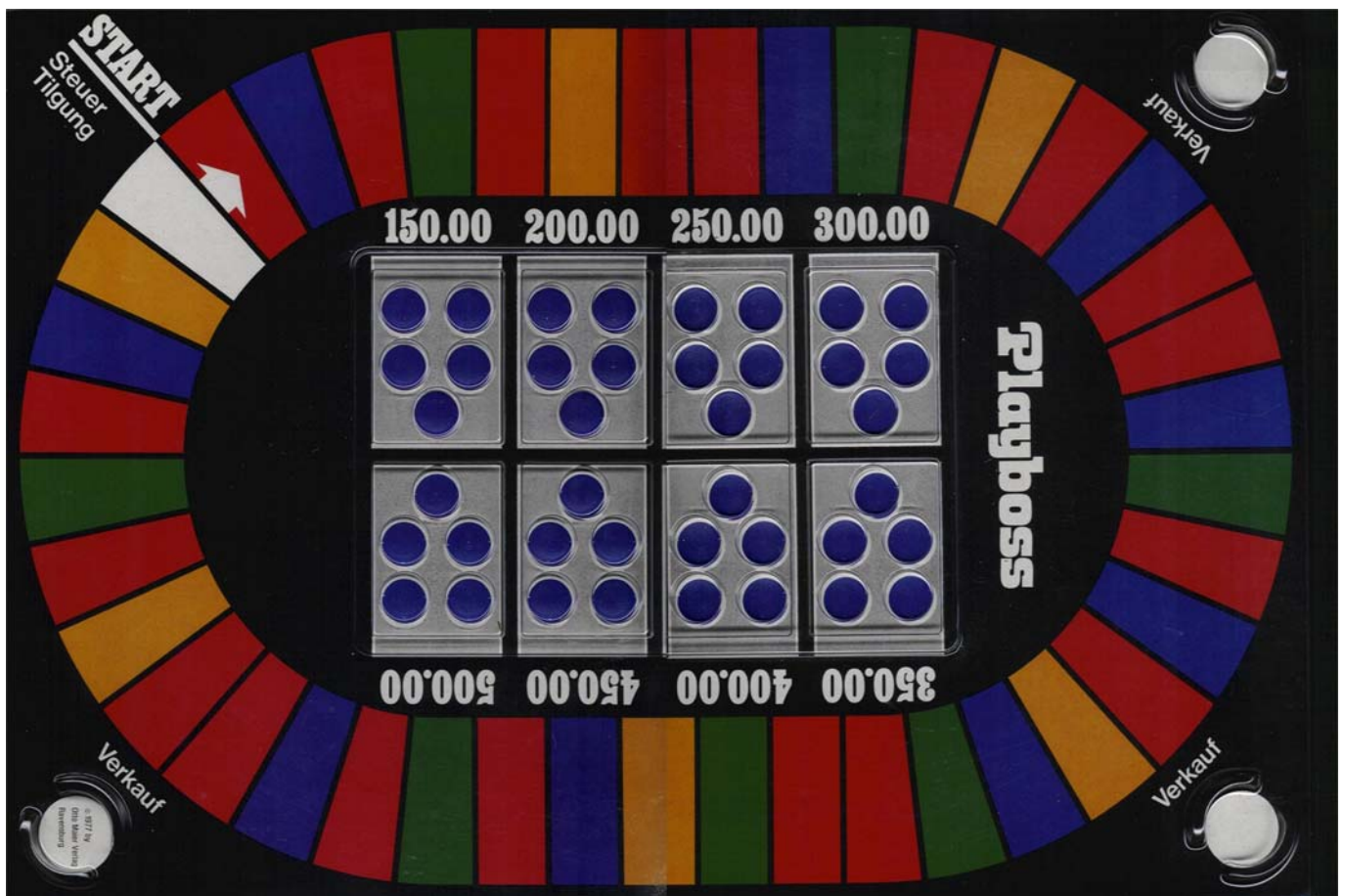
Inkopen
Produceren
Verkopen
Rationaliseren
Aanwerving
Financiering
Balans

II. Het stappenmodel

1. Vrije concurrentie
2. Concurrentie bij de aankoop
3. Verkoopsorganisatie
4. Belastingen
5. Verschillende speldoelen
6. Arbeidsmarkt

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord



➡ 8 speelfiguren



➡ 1 dobbelsteen



➡ 8 speeltafels (fabrieksterrein)



⇒ **speelgeld en cheques**



⇒ **30 risicokaarten**



⇒ **30 WEB-fiches**



⇒ **20 machines**



⇒ **40 goederen**



⇒ **8 computers**



⇒ **20 arbeidskrachten**



I. Het basismodel

DE SPELREGELS

Doel van het spel

Bepaal vooraf hoelang het spel gaat duren (bijvoorbeeld 2 uur).

De speler die na de afgesproken tijdslimiet de hoogste winsten kan aantonen, wint het spel.

Spelvoorbereidingen



De speelvelden

De markt

De goederen worden op de kuiltjes verdeeld. Bij de aankoop worden de goederen hier weggenomen, bij de verkoop worden ze hier teruggelegd.

De marktprijzen

De kostprijs van de goederen in dit vak.

In een spel met minder dan vijf deelnemers, wordt maar de helft van de markt gevuld. De vakken van 150 tot 300 Mark blijven vrij.

TOELICHTINGEN

Playboss schetst een waarheidsgetrouw beeld van de markt en van het ondernemen. Met dit spel kan men het economisch denken en handelen trainen.

Het spel verlangt onderhandelingstechniek, bliksemsnel kunnen reageren en analytisch kunnen denken. Hebzucht en afzetterij leiden tot niets. Elke speler is aangewezen op eerlijke handelspartners en moet zich in overeenstemming daarmee leren te gedragen.

Door de opdeling in een basismodel en zes etappemodellen kunnen ook de economische leken hun draai in het spel vinden.

Playboss kan men alleen of met twee spelers spelen om de principiële ontwikkelingen te leren kennen. Het spel wordt pas leuk en echt interessant als men het spel met meerdere spelers kan spelen (5 tot 9 spelers). Nodig dus je vrienden uit voor een professioneel spelletje. We wensen jullie veel spelplezier.

Ondernemingsspellen, als voorbeeld voor managers, worden in de regel op de computer gespeeld. De computer is met bepaalde marktmodellen geprogrammeerd en levert, afhankelijk van de beslissingen van de spelers, balansen, statistieken en gegevens.

SPELREGELS

Kies een bankdirecteur

De bankdirecteur beheert de bank en waakt over een ordentelijk verloop van het spel. Als er meer dan zes spelers zijn, zal hij zijn handen meer dan vol hebben zodat hij zelf geen onderneming moet leiden. Indien hij toch aan het spel wil deelnemen, moet hij uiteraard zijn privé-geld gescheiden houden van het geld van de bank.

De bank verdeelt aan iedere manager:

- ⇒ 1 fabrieksterrein (speeltafel)
- ⇒ 1 spelfiguur
- ⇒ 10.000 Mark beginkapitaal (2x 500 en 9x 1.000 Mark)

Belangrijk

Zodra een speler de eerste keer een volledige omloop heeft afgelegd en opnieuw op of voorbij 'start' komt, ontvangt hij opnieuw 10.000 Mark. Elke speler ontvangt dus een bedrijfskapitaal van 20.000 Mark. In elk geval mag er niet meer geld worden uitgedeeld, want anders wordt het ondernemen wel te eenvoudig gemaakt.

De risicokaarten worden zeer grondig gemixt en worden in een verdeckte stapel naast het speelbord gelegd.

Nu kan het spel beginnen.

Alle spelfiguren worden op het rode veld, naast 'start' geplaatst. Alle spelers dobbelen met de dobbelsteen. De speler die het hoogste aantal ogen heeft gedobbeld, mag het spel beginnen.

Het dobbelen van een zes betekent niet dat men nog eens mag dobbelen.

Als een speler op een veld terechtkomt dat hij niet kent, dan leest de bankdirecteur voor wat de bedoeling is. Op deze manier leren alle spelers in een korte tijdspanne de spelregels kennen.

TOELICHTINGEN

Playboss bevat, sterk vereenvoudigd, ook een bepaald marktmodel.

De omloop bevat een bepaalde volgorde van gekleurde velden die, afhankelijk van de kleur, bepaalde functies en handelingen in werking zetten.

De rangschikking van deze gekleurde velden werd door de computer bepaald zodat er een evenwicht ontstaat op voorwaarde dat de regels van de markteconomie worden gevolgd.

De dobbelsteen zorgt voor de toevalsfactor die bepaald hoe de spelfiguren worden bewogen.

SPELREGELS

Het rode beslissingsveld

Als een speler op een rood veld komt, kan hij **tussen vijf mogelijkheden** kiezen. Per rood veld mag hij echter maar **één keuze** maken.

De vijf mogelijkheden zijn:

- inkopen;
- investeren;
- produceren;
- verkopen;
- niets ondernemen.

1. Beslissing: Inkopen

De speler die op rood komt en wil inkopen, kan een willekeurig aantal goederen uit de markt nemen, weliswaar steeds te beginnen bij het meest nederige prijsbereik waarin nog goederen liggen.

Als men meer goederen wil kopen dan er in het prijsbereik liggen, dan neemt men ook goederen uit het volgende prijsbereik en eventueel zelfs uit het volgende prijsbereik.

De prijs die op het prijsbereik is aangegeven, moet per goed aan de bank worden betaald.

TOELICHTINGEN

De belangrijkste taak van een manager bestaat erin om uit de verschillende opties en mogelijkheden de juiste keuze te maken die inachtneming met alle omstandigheden en gevolgen het doel van de onderneming het beste dient.

Meestal moeten de beslissingen worden genomen onder tijdsdruk of zonder voldoende toereikende informatie over de mogelijke gevolgen. Dat bepaalt nu net de kwaliteiten van de goede manager. Hij moet onder deze omstandigheden bliksemsnel de correcte beslissingen kunnen en durven nemen.

In het spel staan de spelers ook onder tijdsdruk en als speler heeft men ook maar een beperkt aantal mogelijkheden. Daarbij komt men niet altijd op een rood veld terecht. Belangrijk is dus om de goede beslissing te nemen als men op rood landt.

Hoeveel zal men kopen ?

Hier moet men een aantal factoren tegen elkaar afwegen. Aangezien de kansen gering zijn, moet men proberen zoveel mogelijk goederen aan te kopen. Anderzijds moet men weten dat daardoor de prijzen stijgen zodat men later, als men nog eens de gelegenheid heeft, meer zal moeten betalen voor het inkopen van goederen.

Denk er ook aan dat magazijnen geld kosten en zeker als ze niet worden benut. Belangrijk is ook dat de goederen in de magazijnen binnen een redelijke termijn moeten kunnen worden verwerkt.

Tot slot moet men ook genoeg cash geld overhouden om investeringen, productie en lopende kosten te kunnen betalen.

Welke prijs zal men betalen ?

Grondstoffen zijn een voorwaarde voor industriële productie. Een goede manager doet zijn best om kwaliteitsvolle grondstoffen aan de laagste prijs te kunnen aankopen. Aangezien kwaliteit in dit spel geen rol speelt, moet men altijd proberen om zo voordelig mogelijk aan te kopen.

SPELREGELS

2. Beslissing: Investeren

Een speler die beslist om te investeren, betaalt 10.000 Mark aan de bank en ontvangt een machine.

De machine wordt in de machinehal opgesteld met de enkelvoudige pletrol naar boven. Voor de aankoop van een machine kan men bij de bank een krediet opnemen van 5.000 Mark (zie verder onder 'Krediet').

Iedere speler kan van een medespeler machines kopen of huren, ook al staan ze niet op een beslissingsveld. Ten gevolge van de leveringstermijn en de montage, kan op een machine maar worden geproduceerd bij de volgende dobbelworp die op de aankoop of de huur volgt (en dit voor zover men op een rood veld staat).

Belangrijk

De levensduur van een machine is niet onbeperkt (zie 'Afschrijving').

3. Beslissing: Produceren

Met één machine kan men per rood veld één afgewerkt product produceren.

Met twee machines kan men per rood veld twee afgewerkte producten produceren ... enzovoort.

In bepaalde situaties kan een machine ook twee afgewerkte goederen produceren (zie 'rationalisering').

De speler moet 1.000 Mark productiekosten per geproduceerd product aan de bank betalen.

Het afgewerkte product wordt van het magazijn van de grondstoffen naar het magazijn van de afgewerkte producten verplaatst.

TOELICHTINGEN

Bij de aankoop van productiemachines moet men altijd goed overwegen dat de capaciteit volledig moet worden benut om de investering rendabel te laten zijn.

In dit spel betekent dit dat men genoeg grondstoffen moet kunnen aankopen. Bovendien moet men beschikken over genoeg cash geld om de productiekosten te kunnen betalen.



Men moet altijd proberen met één beslissing zoveel mogelijk goederen te produceren om zo de productiecapaciteit volledig te kunnen benutten. De speler die dit niet doet, beperkt zijn kansen om te kunnen winnen en verlaagt zijn rentabiliteit.

Als men zelf niet over voldoende grondstoffen beschikt, moet men proberen de vereiste hoeveelheid bij de medespelers, ook al is het eventueel tegen een hogere prijs, aan te kopen.

De speler die zijn productiecapaciteit niet ten volle benut, heeft een slechte financiële planning gemaakt of een te grote capaciteit opgebouwd. Als dit inderdaad het geval is, dan moet de speler proberen om krediet op te nemen. Als dat niet mogelijk is dan moet hij proberen om een machine of overtollige goederen aan de medespelers te verkopen om op die manier aan geld te geraken.

SPELREGELS

4. Beslissing: Verkopen

De speler die over afgewerkte producten beschikt, kan deze producten in willekeurige aantallen op de markt verkopen.

De afgewerkte goederen worden in de vrije kuiltjes van de markt gelegd.

De speler ontvangt het tienvoudige van de in het prijsbereik aangegeven prijs van de bank.

Altijd worden eerst de vrije plaatsen van het hoogste prijsbereik gevuld alvorens men de lagere prijsbereiken vult.

5. Beslissing: Niets ondernemen

Het staat de spelers altijd vrij om helemaal niets te ondernemen.

Het groene WEB-veld

De speler die op een groen veld landt, kan aan de bank 1.000 Mark betalen en hij ontvangt daarvoor een WEB-fiche (kortweg een WEB genoemd). Deze uitgave is dus volledig vrijwillig. De verkregen WEB's worden op het WEB-veld gelegd.

In zoverre men WEB's bezit, heeft men te allen tijde een aantal mogelijkheden.

Belangrijk

Men kan altijd maar één van deze mogelijkheden met het vereiste aantal WEB's benutten.

De mogelijkheden zijn:

- rationalisering (3 WEB's);
- reclame (2 WEB's);
- computer (2 WEB's);
- verzekering (2 WEB's).

TOELICHTINGEN

Het marktmodel in 'Playboss' volgt het spel van vraag en aanbod. De markt (de som van alle mogelijke kopers) is maar bereid een bepaald aantal goederen tegen een bepaalde prijs aan te kopen. Als de prijs te hoog is, dan vindt men weinig kopers. Als de prijs lager is, dan zijn er meer potentiële kopers. De markt gedraagt zich in de realiteit op dezelfde wijze.

De spelers moeten dus proberen om hun afgewerkte producten aan een gunstige prijs te verkopen, maar toch ook op het juiste moment om niet in financiële moeilijkheden te geraken.

Bij de aanblik van serieuze problemen de beslissing nemen om niets te doen en de ontwikkelingen maar op zijn beloop te laten, komt ook in de realiteit vaak voor. Een goede manager zorgt ervoor dat hij het nooit zover laat komen dat hij niets zal ondernemen.

WEB is de afkorting voor reclame, overleg en ontwikkeling.

Deze uitgave heeft niet onmiddellijk positief effect maar misschien wel in de toekomst.

In de winst- en verliesrekening worden zulke uitgaven als kosten doorgevoerd. Omdat ze, zoals investeringen, een langlopende werking hebben, noemt men ze ook immateriële investeringen.

In de balans wordt er geen rekening gehouden met de WEB's.

SPELREGELS

Rationalisering (3 WEB's)

Als een speler 3 WEB's aan de bank geeft, dan mag hij één van zijn machines zo opstellen dat ze met de twee pletwalsen naar boven ligt.

Met deze machine kunnen nu, per rood veld, twee afgewerkte producten ineens worden geproduceerd. Men moet er wel rekening mee houden dat er ook productiekosten voor twee goederen moeten worden betaald.

Reclame (2 WEB's)

De speler geeft 2 WEB's aan de bank. In het geval men bij het volgende rode veld afgewerkte producten verkoopt, ontvangt men telkens de prijs van het net hogere prijsbereik. Er is wel een maximum van 5.000 Mark per afgewerkt product.

Dit is van tel als men heeft gekozen voor de vrije concurrentie zodat niemand onder de prijs kan verkopen.

Computer huren (2 WEB's)

Met 2 WEB's kan een speler een computer voor 1 jaar (één omloop) huren. De twee WEB's worden op het veld gelegd waarop de spelfiguur staat.

Na iedere omloop (bij het overschrijden van de gemarkeerde velden) moet de speler opnieuw 2 WEB's betalen om de computer te kunnen behouden.

De speler die een computer bezit, moet maar de helft van de productiekosten betalen (dus 500 Mark).

De speler kan een computer ook kopen aan de prijs van 20.000 Mark. De speler kan een krediet opnemen van 10.000 Mark.

Verzekering (2 WEB's)

De speler die 2 WEB's bezit, is verzekerd tegen ongevallen, machineschade, brand, waterschade en andere schadegevallen (zie de aanwijzingen op de risicokaarten).

TOELICHTINGEN



In een reclamecampagne is het mogelijk dat ondernemers ook samenwerken omdat het reclamevoerende bedrijf van andere spelers afgewerkte producten koopt tegen een relatief hoge prijs om ze in de volgende beurt tegen het net hogere prijsbereik te verkopen.

Kleinere ondernemingen moeten zich goed realiseren dat de hoge investering van een computer maar zal renderen als men een groot aantal afgewerkte producten kan produceren.



SPELREGELS

Het gele kostenveld

De speler heeft naar eigen keuze de volgende mogelijkheden:

1. Alle voorhanden zijnde afgewerkte producten verkopen tegen de helft van de marktprijs.
2. Produceren op alle machines: de productiekosten bedragen 3.000 Mark per goed.
3. Niets produceren en 1.000 Mark per machine betalen voor stilstand.
4. 1 WEB betalen.

Het blauwe risicoveld

Op dit veld maakt men kennis met de risico's van het ondernemerschap.

Neem een risicokaart en volg de instructies. Steek daarna de kaart opnieuw onder de stapel.

Het witte afschrijvingsveld

De speler moet één machine wegens slijtage, zonder vervangen te worden, teruggeven.

Als de speler een machine heeft met dubbele productie dan wordt de machine terug op de enkelvoudige productie geplaatst.

Als de speler 1 WEB bezit, kan hij deze WEB aan de bank teruggeven en dan mag hij zijn machine behouden.

Het startveld

Telkenmale een speler over start gaat, is een handelsjaar verlopen. In het geval dat de speler krediet van de bank heeft opgenomen, is het nu de tijd om de rentes en de aflossingen te voldoen.

TOELICHTINGEN

In elke onderneming treden er soms situaties op waardoor verhoogde kosten onvermijdelijk zijn. De ondernemer moet dan het minste kwaad kiezen.

Enkele voorbeelden

Een belangrijke klant eist een verkorting van de leveringstermijn zodat er overuren moeten worden gemaakt.

Bij een te hoge capaciteit treden er vaak kwaliteitsverminderingen op die dan weer leiden tot bezwaren en natuurlijk reducties tot gevolg hebben.

Door veelvuldige ziektes moeten belangrijke installaties worden stilgelegd ofwel moet er veel meer worden betaald voor vervangende werkkrachten.

Machines zijn aan slijtage onderworpen.

Daarbij komt nog dat door de technische ontwikkeling machines zeer snel verouderd en achterhaald zijn.

Een voorzichtige ondernemer moet er dan ook voor zorgen dat hij elk jaar een afschrijving doet op zijn machinepark. De afschrijving is een ingreep die in de boekhouding moet terug te vinden zijn.

Waarmee soms geen rekening kan worden gehouden is het waardeverlies door plotse prijsstijgingen en inflatie.

De onderneming moet zich daartegen wapenen door het verstandig beheren van zijn kapitaal om zo de kerntaak van zijn opdracht steeds te kunnen behouden.

SPELREGELS

Krediet

De bank geeft geen krediet op grondstoffen en op afgewerkte producten.

De bank verleent wel krediet in hoogte van de halve waarde van de investering. Per machine een krediet van 5.000 mark, per gekochte computer een krediet van 10.000 mark.

De bank houdt een effectieve boekhouding over de gegeven kredieten.

Telkenmale een speler over 'start' komt (dus jaarlijks), moet hij 10% van het nog bestaande krediet als rente aan de bank betalen.

Bovendien moet hij telkens 1.000 Mark betalen als aflossing van de schulden (en dit onafhankelijk van de grootte van het krediet) tot de schuld volledig is terugbetaald.

De schuldenaar kan echter te allen tijde het volledige krediet terugbetalen.

Als een krediet is terugbetaald voordat de speler een eerste keer na de kredietopname over 'start' is gekomen, worden er geen rentes aangerekend.

Elke speler kan ook zelf privé krediet verlenen. De terugbetalingen en de rentes kunnen vrij worden onderhandeld.

De afkoopwaarde

Op gelijk welk moment kan een speler beslissen om machines en goederen aan de bank te verkopen.

Bij een terugkoop betaalt de bank de volgende bedragen als afkoopwaarde:

- 5.000 Mark voor een machine (ongeacht enkelvoudige of dubbele productie);
- 10.000 Mark voor een computer (voor zover het gaat over een gekochte computer, gehuurde computers kunnen niet worden verkocht);
- 150 Mark voor één grondstof;
- 1.500 Mark voor een afgewerkt product.

Grondstoffen en afgewerkte producten worden altijd in het hoogste vrije prijsbereik gelegd.

TOELICHTINGEN

Spelers die installaties hebben, dit betekent over een machinepark beschikken, gelden als kredietwaardig omdat de bank de machines eventueel kan confisqueren als het krediet niet wordt terugbetaald.

Als het vermogen van een onderneming niet toereikend is om vervallen bankkredieten (of eventueel privé-kredieten) terug te betalen, dan volgt een faillissement.

De bank verkoopt dan het volledige vermogen van de gefailleerde aan de meestbiedende.

De winst gaat naar de bank als het om een bankkrediet gaat en de winst gaat naar de kredietgever als het om een krediet tussen twee personen gaat. In het geval dat het gaat om zowel een bankkrediet als een privé-krediet moet de bank als eerste en bevoorrechte schuldeiser worden betaald.

SPELREGELS

Private deals tussen spelers

De spelers kunnen te allen tijde met elkaar deals afsluiten. Het is niet nodig dat een speler op een rood veld moet staan.

Op een rood veld moet de speler een keuze maken en mag hij tegelijkertijd een privé deal proberen af te sluiten.

Einde van het spel

Op de afgesproken tijdsduur wordt de ronde nog tot het einde gespeeld.

Alle spelers geven nu hun vast kapitaal aan de bank terug die hen de volgende waarde uitbetaalt:

➔ grondstoffen	150 Mark /stuk
➔ afgewerkte producten	1.500 Mark /stuk
➔ machines (ongeacht productie)	10.000 Mark /stuk
➔ gekochte computer	20.000 Mark /stuk

WEB's en gehuurde computers worden niet gewaardeerd.

Bij deze waarde wordt nog het cash geld van de spelers bijgeteld. Van deze som wordt het beginkapitaal van 20.000 Mark in mindering gebracht en ook de eventuele openstaande schulden worden nog afgetrokken (ook de privé-schulden moeten worden afgetrokken en aan de kredietgever betaald).

Wat er dan nog overschiet vormt de winst, of indien het verschil negatief is, het verlies.

TOELICHTINGEN

De spelers kunnen op elk moment grondstoffen en afgewerkte producten aan elkaar verkopen of tegen een vrije af te spreken prijs van elkaar kopen. Men kan eveneens machines (met enkelvoudige of dubbele productie) privé aankopen of verkopen of verhuren. Ingevolge de leveringstermijn en de nodige montagetijd, kan men op deze machines maar pas produceren vanaf de volgende dobbelworp als men op een rood veld landt.

Een echte manager heeft veel sneller door dat zijn bedrijf winst maakt omdat hij een balans opmaakt. Hij maakt een inventaris van alles wat hij bezit.

Voorbeeld

De som van zijn vermogen bedraagt:

- 3 machines (= 3 x 10.000)	=	30.000
- 1 grondstof (= 1 x 150)	=	150
- 2 afgewerkte (= 2 x 1.500)	=	3.000
gegeven krediet		0
kassaldo		1.000

		+ 34.150

<i>beginkapitaal</i>	20.000
<i>bankschulden</i>	10.000
<i>andere schulden</i>	2.000

	- 32.000

Het verschil tussen plus en min geeft de winst aan en bedraagt 2.150.

Stel dat de bankschulden 15.000 zouden bedragen hebben dan was er een aftrek in de balans geweest van 37.000.

Het verschil tussen plus en min was dan negatief geweest zodat er een verlies was opgetreden van 2.850. In dit geval is het vermogen kleiner geworden dan aan het begin.

TOELICHTINGEN

De balans zou als volgt zijn opgesteld:

ACTIVA		PASSIVA	
<i>machines</i>	<i>30.000</i>	<i>bankschulden</i>	<i>10.000</i>
<i>grondstoffen</i>	<i>150</i>	<i>andere schulden</i>	<i>2.000</i>
<i>afgewerkt product</i>	<i>3.000</i>	<i>beginkapitaal</i>	<i>20.000</i>
<i>gegeven krediet</i>	<i>0</i>	<i>winst</i>	<i>2.150</i>
<i>kassaldo</i>	<i>1.000</i>	-----	-----
-----	-----	<i>balanstotaal</i>	<i>34.150</i>
<i>balanstotaal</i>	<i>34.150</i>		

De winst en het beginkapitaal vormen samen het eigen vermogen.

De speler die aan het einde van het spel het hoogste eigen vermogen bezit, wint het spel.