

STANDOX-UNTERNEHMENSSPIEL



STANDOX

WETTBEWERB

STANDOX-Unternehmensspiel für 2 bis 4 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Jochen Zeiss und das Team von Herberts:
Ulrich Diederichs, Erik Karrenberg, Daniel Kram
sowie Wolfgang Weber von WT.W.

Design: Jochen Franzen

Spielmaterial

- | | |
|---|---|
| 1 Spielplan | 36 Ereigniskarten (rotes Ausrufungszeichen) |
| 1 Spielregel | 20 Aktionskarten (gelber Pfeil) |
| 4 Kurzspielregeln
(liegen den Spielkarten bei) | 28 Investitionskärtchen
(mit weißem Rand) |
| 4 Autos | 20 Zusammenarbeitskärtchen
(mit blauem Rand) |
| 1 Würfel | 45 Wertchips (gelbe Einer) |
| 4 Betriebstafeln | 40 Wertchips (blaue Zehner) |
| 24 Leistungssterne | 8 Wertchips (rote Hunderter) |
| 20 Auftragskarten (blaue Spritzpistole) | |

Verflixter WETTBEWERB

Unter den KFZ-Lackierern von St. Andox am Herbertswald ist ein ganz verflixter Wettbewerb entbrannt: Vollkommen klar ist allen, daß man nur noch mit brillanten, funkelnden Qualitätslackierungen im Markt bestehen kann. Denn die setzt die anspruchsvolle Kundschaft eh voraus, aber darüber hinaus kann man mit zusätzlichen Leistungen sicherlich neue Lackierkunden hinzugewinnen. Klar, das bedeutet für die Betriebe, daß sie erst einmal den verflixten Wettbewerb in St. Andox und Umgebung beobachten müssen.

Was gibt es an Leistungen, die der Mitbewerber nicht anbietet. Und wie kann man diese zukünftig – durch eine entsprechende Investition oder fest vereinbarte Zusammenarbeit mit einem

Kooperationspartner – bestens und gewinnbringend anbieten? Und wie kann man damit neue Stammkunden gewinnen? Wie, ... und zugenäht, ist dieser verflixte Wettbewerb so auszubremsen, daß endlich der eigene Lackierbetrieb die Nase vorn hat?

Zugegeben: Das sind schon ganz heftige Probleme, vor denen die Lackierer von St. Andox am Herbertswald stehen. Aber die sind mit unternehmerischem Verstand, cooler Cleverness, strategischem Denken und einer Portion Spielwitz durchaus lösbar. Glauben Sie nicht?

Dann spielen Sie mal

Verflixter WETTBEWERB

Wir wünschen hierzu viel Spaß, Glück und Erfolg!

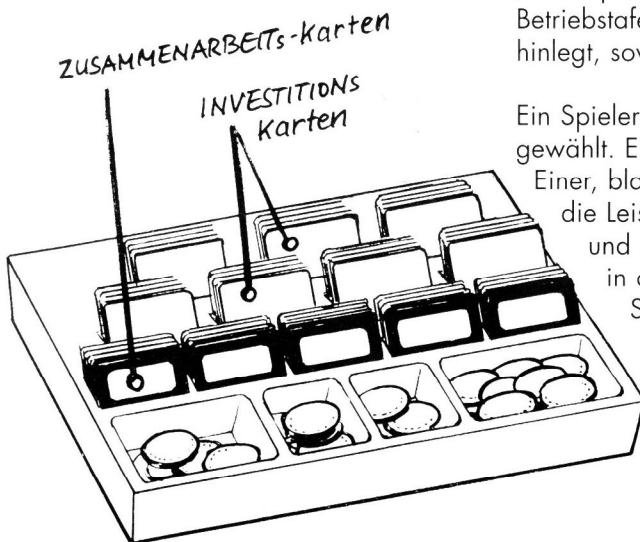
ZIEL des SPIELS

Jeder Spieler übernimmt die Rolle des Inhabers eines Lackierbetriebs, in dem der Chef noch mitarbeitet. Im Spielverlauf sollen die Spieler ihren Betrieb durch zusätzliche Leistungsangebote wettbewerbsfähiger machen. Dazu können Sie beispielsweise in eine Karosserie-Abteilung oder in einen Hol-Bring-Service investieren, die

Zusammenarbeit mit einem Autohaus oder einer Mietwagenfirma vereinbaren, und durch Qualitätsverbesserungen Leistungs-Sterne erwerben. Gewinnen wird der Spieler, der für seinen Betrieb umsichtig und mit Sachverstand investiert, profitable Zusammenarbeiten vereinbart, sowie alle sechs Leistungs-Sterne besitzt.

VORBEREITUNG

Die Spieler mischen getrennt die blauen Auftrags-, die roten Ereignis- und die gelben Aktionskarten und legen diese mit den Symbolen (Spritzpistole, Ausrufungszeichen und Pfeil) nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Alle 4 Autos werden in Fahrtrichtung auf je ein Startfeld gestellt. Jeder Spieler erhält nun noch eine Betriebstafel, die er sichtbar vor sich hinlegt, sowie eine Kurzspielregel.



Ein Spieler wird zum **Bankhalter** gewählt. Er legt die Wertchips (gelbe Einer, blaue Zehner, rote Hunderter), die Leistungs-Sterne, die Investitions- und die Zusammenarbeitskarten in die passenden Felder des Schachteleinsatzes und stellt diesen vor sich hin.

Der jüngste Spieler beginnt.

SPIELVERLAUF

Der Spielzug:

Immer, wenn ein Spieler an der Reihe ist, entscheidet er sich für eine der drei folgenden Möglichkeiten:

1 x würfeln und auf der Fahrstrecke ein beliebiges Auto entsprechend der Augenzahl vorwärts ziehen.

oder:

Eine gelbe Aktionskarte gegen einen Mitspieler ausspielen.

oder:

Maximal zwei Erweiterungen für den Betrieb des Spielers bei der Bank kaufen:

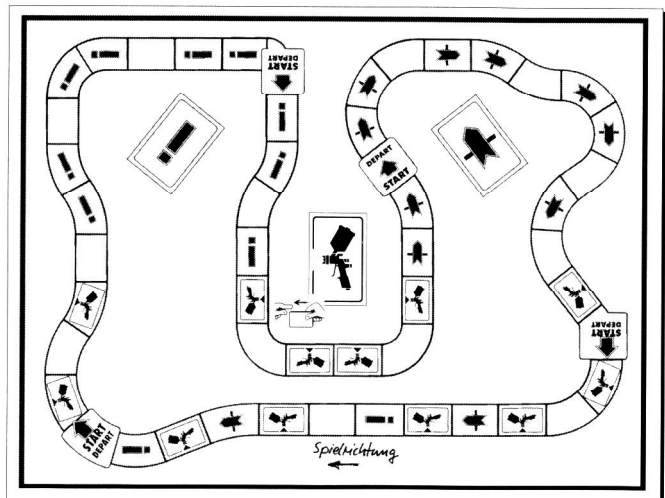
Dort gibt es Investitions und/oder Zusammenarbeitskärtchen und/oder Leistungs-Sterne. Sie werden direkt nach dem Kauf auf die Betriebstafel des Spielers gelegt.

Der Spielplan:

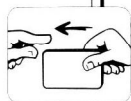
Auf dem Spielplan befindet sich eine Fahrstrecke, auf der die vier Autos fahren. Die Autos sind den Spielern nicht fest zugeordnet. Sie können beliebig, entsprechend der individuellen Spielstrategie, bei jedem Spielzug frei gewählt werden. Jeder Spieler würfelt und kann danach frei entscheiden, mit welchem Auto er den Zahlenwert ziehen möchte. Die Autos werden immer im Uhrzeigersinn bewegt und dürfen nicht überholen. Auf einem Feld darf nach ausgeführtem Zug immer nur ein Auto stehen.

Auf der Fahrstrecke gibt es neben den neutralen weißen Feldern auch blaue Auftrags-, rote Ereignis- und gelbe Aktionsfelder. Wenn ein Spieler ein Auto auf eines dieser Felder setzt, nimmt er eine entsprechende Auftrags-, Ereignis- oder Aktionskarte.

- Ziehen Sie ein beliebiges Auto – entsprechend Ihrer Spielstrategie!
- Überholen verboten!
- Auf einem Feld darf nie mehr als ein Auto stehen.



Der linke Nebenspieler
nimmt die Karte
und liest laut vor.



Der Auftrag:

Der Spieler erhält einen Auftrag, wenn er mit dem gezogenen Auto auf ein blaues Auftragsfeld (mit Spritzpistole) kommt. Der Wert des Auftrags ergibt sich aus der Auftragskarte. Neben den stets vorkommenden Lackierarbeiten können z. B. Karosseriearbeiten, Ersatzfahrzeuge usw. zum Auftrag gehören. Darüber hinaus ist ein Leistungsbonus für jeden Leistungs-Stern des Spielers angegeben – sofern er welche besitzt.

AUFTRAG		
Lackierarbeiten	4	Wertchips
Karosserie	4	Wertchips
Ersatzfahrzeug	1	Wertchip
Je Leistungs-Stern: Leistungsbonus	2	Wertchips

Ein normaler Auftrag

Erreicht ein Spieler ein Auftragsfeld, zieht der links neben ihm sitzende Mitspieler die oben liegende blaue Auftragskarte und fragt die einzelnen Auftragspositionen und die Anzahl der Leistungs-Sterne ab – z. B. „Hast Du eine Karosserie-Karte, eine Ersatzfahrzeug-Karte auf Deiner Betriebstafel? Wieviel Leistungs-Sterne besitzt Du?“. Nach Beantwortung der Fragen wird dem Bankhalter die Summe der Wertchips genannt, die nun an den Spieler ausgezahlt werden. Nach der Auszahlung wird die Karte unter den Stapel auf dem Spielfeld zurückgelegt.

Der Spieler kann neben den Lackierarbeiten nur die Teile des Auftrags ausführen, für die er seinen Betrieb auch eingerichtet hat. Dies erkennt man an den entsprechenden Investitionskärtchen auf der Betriebstafel des Spielers. Arbeiten, die der Betrieb nicht ausführen kann, werden deshalb an ihn auch nicht ausgezahlt. Diese Auftragsteile verfallen. – Schade! –

- Bei „normalen“ Aufträgen werden Lackierarbeiten immer ausbezahlt

SPIELVERLAUF

Außer den „normalen“ Auftragskarten gibt es auch Aufträge, die „nur in Zusammenarbeit mit...“ ausgeführt werden dürfen.

Hat der Spieler eine passende Zusammenarbeitskarte erworben und auf seiner Betriebstafel liegen, dann kann er auch diesen Auftrag „ganz normal“ ausführen und erhält den entsprechenden Gegenwert von der Bank.

Auftrag: „Nur in Zusammenarbeit mit...“

<input type="checkbox"/>	AUFTRAG nur bei Zusammenarbeit mit Autohaus
Lackierarbeiten	10 Wertchips
Karosserie	6 Wertchips
Abschlepp-Dienst	10 Wertchips
Je Leistungs-Stern:	2 Wertchips
Leistungsbonus	

ACHTUNG:

Liegt das passende Zusammenarbeitskärtchen nicht auf seiner Betriebstafel, muß er diesen Auftrag an einen Mitspieler seiner Wahl weitergeben.

Bedingung: Dieser Mitspieler muß über das passende Zusammenarbeitskärtchen verfügen.

Ist das Zusammenarbeitskärtchen bei keinem Spieler vorhanden, kann der Auftrag leider nicht bearbeitet werden – die Auftragskarte wird wieder unter den Stapel zurückgelegt.

– Ganz besonders schade! –



z. B. ... Autohaus“

Kaufen:



INVESTITION
Wert = 3 Wertchips



ZUSAMMENARBEIT
Wert = 5 Wertchips



LEISTUNG-
STERN
Wert = 20 Wertchips

Mit den eingenommenen Wertchips kann der Spieler kaufen: Investitionskärtchen und/oder Zusammenarbeitskärtchen die er noch nicht besitzt und/oder Leistungs-Sterne.

Z. B. wenn ein Spieler am Zug ist, kann er anstelle des Würfeln maximal zwei dieser Leistungsmerkmale von der Bank erwerben. Dabei ist es gleichgültig, ob er eine oder zwei INVESTITIONen, ZUSAMMENARBEITen oder LEISTUNG-STERNe erwirbt. Auch die Kombination von zwei unterschiedlichen Leistungsmerkmalen ist erlaubt. Die Werte für Investitionen und Zusammenarbeiten sind sowohl auf den Betriebstafeln als auch auf den Kärtchen selbst aufgedruckt; ein Leistungs-Stern kostet 20 Wertchips. Der Spieler legt die gekauften Kärtchen/Sterne auf seine Betriebstafel.

Die Wertchips:

Es gibt: gelbe „1“er/ blaue „10“er/ rote „100“er-Chips. Die eigenen Wertchips muß jeder Spieler offen vor sich ablegen.

Um allen Spielern eine bessere Übersicht über das Barvermögen des Wettbewerbs zu gewährleisten, müssen die Chips – sobald dies möglich ist – immer bei der Bank in die nächsthöhere Zahlungseinheit eingewechselt werden.

- Entweder würfeln oder kaufen!
- Keine Kärtchen doppelt kaufen!
- Bargeld lockt – aber Investitionen, vereinbarte Zusammenarbeiten und Leistungs-Sterne zahlen sich aus!

SPIELVERLAUF

Die Aktionskarte:

Zieht ein Spieler ein Auto auf ein gelbes Aktionsfeld, nimmt er die oben liegende gelbe Aktionskarte.

Diese Karte ist geheim! Sie wird nicht vorgelesen und nicht unmittelbar ausgespielt! Sie wird verdeckt aufbewahrt.

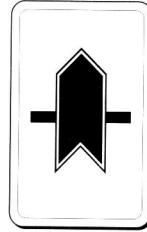
Aktionskarten können z. B. folgenden Inhalt haben:

Ein Konkurrent hat Zahlungsprobleme und muß sich von einer Investition trennen und das dementsprechende Kärtchen abgeben.

Ein Spieler nimmt einem Mitspieler einen Leistungs-Stern ab, weil dieser schlecht gewirtschaftet hat.

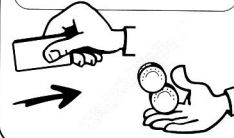
Die Aktionskarte wird anstelle des Würfels taktisch klug gegen Mitspieler eingesetzt, danach wieder unter den entsprechenden Stapel auf dem Spielplan zurückgelegt.

- Aktionskarten sind geheim!
- Aktionskarten werden nicht sofort ausgespielt!



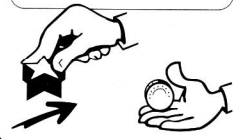
Dein Konkurrent hat Zahlungsprobleme. Er muß sich deshalb von einer seiner Investitionen trennen.

*Nimm eine beliebige **Investitionskarte** von seiner Betriebstafel. Behalte sie oder verkaufe sie an die Bank.*

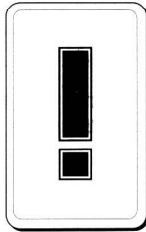


Während Du Deinen Betrieb nach vorn gebracht hast, hat einer Deiner Konkurrenten seine Chancen verschlafen.

*Nimm von ihm einen **Leistungs-Stern** oder verkaufe ihn für **20 Wertchips** an die Bank.*



Beispiel:

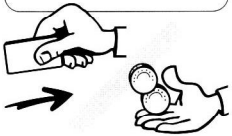


Die Ereigniskarte:

Setzt ein Spieler ein Auto auf ein rotes Ereignisfeld, nimmt er die oben liegende rote Ereigniskarte. Diese Karte wird von ihm laut vorgelesen und dann sofort ausgeführt. Anschließend wird die Karte unter den entsprechenden Stapel auf dem Spielplan zurückgelegt.


Du willst Dein Firmenkundengeschäft durch die Zusammenarbeit mit einem **Autohaus** intensivieren.

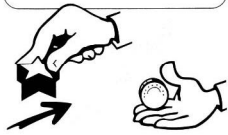
*Nimm Dir die entsprechende **Zusammenarbeitskarte** oder laß Dir **8 Wertchips** auszahlen.*




Ein Ereignis kann beispielsweise das Zustandekommen einer **ZUSAMMENARBEIT** mit einem **Autohaus** sein.

Im Rahmen einer Betriebsberatung wurde die **Kostenstruktur** Deines Betriebs analysiert. Einige Maßnahmen haben die Kosten bereits deutlich sinken lassen.

*Dein Betrieb erhält deshalb einen  oder **20 Wertchips**.*



Oder hier als Beispiel ein Ereignis, bei dem der Spieler einen Leistungs-Stern  erhalten kann, weil er die Kostenstruktur seines Betriebs verbessert hat.

SPIELEND







Gewinnen:

Die Spieler spielen so lange, bis einer von ihnen seinen Betrieb optimal erweitert, d. h. als erster seine Betriebstafel vollständig belegt hat. Dazu benötigt er sechs unterschiedliche Investitionskärtchen, drei unterschiedliche Zusammenarbeitskärtchen und sechs Leistungs-Sterne.

Wenn ein Spieler seine Tafel komplett belegt hat, wird sofort abgerechnet.

Die Mitspieler haben dann keine Aktionsmöglichkeiten mehr.

Gewinner ist jedoch der Spieler, der bei Spielende den höchsten Betriebswert vorweisen kann.

BETRIEBSTAFEL		
Leistungs-Sterne		
		
		
INVESTITION Karosserie 5 Wertchips	INVESTITION Fahrzeugbeschriftung 2 Wertchips	INVESTITION Hol-Bring-Service 3 Wertchips
INVESTITION Schadensabwicklung 3 Wertchips	INVESTITION Ersatzfahrzeug 3 Wertchips	INVESTITION Indiv. Gestaltung 1 Wertchip
ZUSAMMENARBEIT Autohaus 8 Wertchips	ZUSAMMENARBEIT Mietwagen-Firma 5 Wertchips	ZUSAMMENARBEIT Flotteninhaber 5 Wertchips

Beispiel: Diese Betriebstafel ist komplett.

Jetzt wird
abgerechnet.

Leistungsmerkmale	Bewertung
6 x Leistungssterne	120
<i>Investitionen</i>	
Karosserie	5
Fahrzeugbeschriftung	2
Hol-Bring-Service	3
Schadensabwicklung	3
Ersatzfahrzeug	3
Indiv. Gestaltung	1
<i>Zusammenarbeiten</i>	
Autohaus	8
Mietwagen-Firma	5
Flotteninhaber	5
<i>Barvermögen</i>	
28 Punkte (Wertchips)	50% = 14
Betriebswert	169

Abrechnen:

Dabei werden die Investitionskärtchen, die Zusammenarbeitskärtchen und die Leistungs-Sterne mit ihrem vollen Wert berücksichtigt. Das Barvermögen (Wertchips) wird nur mit der Hälfte des Wertes angerechnet.

KURZ-SPIELREGELN

Spielzug

1 x würfeln und ein beliebiges Auto gemäß Augenzahl ziehen. Nicht überholen!

Nur 1 Auto pro Feld abstellen!

Oder: Nicht würfeln. Aktionskarte ausspielen.

Oder: Nicht würfeln. Bei der Bank max. 2 beliebige Teile kaufen.

*Der linke
Nebenspieler
nimmt die Karte
und liest laut vor.*



Auftragsfeld

Normaler Auftrag:

Für Lackierarbeiten immer, nur bei vorhandenen Investitionen oder Leistungs-Sternen auch hierfür Wertchips kassieren.

Nur in Zusammenarbeit mit:

Nur wenn man die passende Zusammenarbeitskarte besitzt, darf der Auftrag „ganz normal“ ausgeführt werden. Sonst muß der komplette Auftrag an einen Mitspieler, der über die passende Zusammenarbeit verfügt, weitergegeben werden. Hat keiner das passende Zusammenarbeitskärtchen, verfällt der Auftrag. Karte zurücklegen.



Aktionsfeld

Aktionskarte nicht vorlesen.

Karte wird behalten und bei Bedarf anstatt zu würfeln ausgespielt. Danach zurücklegen.



Ereignisfeld

Ereigniskarte vorlesen. Sofort ausführen.

Danach zurücklegen.

Spielende

ist, wenn ein Spieler seine Betriebstafel komplett belegt hat. Der Betriebswert wird ermittelt: Wertchips mit 50%, Sterne und Kärtchen mit vollem Wert abrechnen.

Gewonnen hat der Spieler mit dem höchsten Betriebswert.

© 1996 und Herausgeber:
Herberts GmbH, D-42271 Wuppertal

Produktion:
Ravensburger Freizeit- und Promotion Service
Ravensburg

Made in Germany

STANDOX