Firmen-Tycoon

Firmen-Tycoon ist ein Stadtspiel, das sich als Alternative zu

Mr. X vor allem auch in kleineren Ortschaften bewährt hat.

Das Spiel ist nachmittagsfüllend (ca. 2,5-3h).

Spielablauf

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt und erhalten pro Gruppe jeweils eine Digitalkamera. Sie können nun losgehen und im Dorf (oder der Stadt) richtige Unternehmen (z.B. Supermarkt, Architekturbüro usw.) fotografieren. Zurück am Hauptposten, der von 2 Leitern besetzt ist, können sie die fotografierten Unternehmen "kaufen" (natürlich nur virtuell). Dafür müssen sie der Zentrale einen Geldbetrag bezahlen. Falls das Unternehmen jedoch schon einer anderen Gruppe gehört, müssen sie dieser am Hauptposten ein Bussgeld hinterlegen und können das Unternehmen nicht mehr kaufen.

Die Gruppen wissen nie, welche Unternehmen schon an andere Gruppen verkauft wurden. Es ist also bei jedem Kauf das Risiko dabei, dass das Unternehmen schon einer anderen Gruppe gehört.

Der Leiter am Hauptposten löscht anschliessend alle Bilder auf der Kamera. Nun kann die Gruppe erneut losziehen und neue Unternehmen suchen.

Die Unternehmen, die eine Gruppe besitzt, werfen laufend Geld ab. Alle 10min erhält die Gruppe einen Betrag von der Zentrale für jedes Unternehmen, das sie besitzt. Das Geld (inkl. dem Bussgeld, das andere Gruppen entrichten mussten) ist in der Zentrale hinterlegt und kann von der Gruppe jederzeit abgeholt werden.

Dieser 10min-Betrag sinkt jedoch laufend. Damit er wieder steigt, kann die Gruppe an einem Unternehmen das sie besitzt Unterhaltsarbeiten durchführen. Dazu muss die Gruppe das Unternehmen nur ein weiteres Mal fotografieren und

mit dem Bild zur Zentrale gehen. Dort kann die Gruppe wiederum einen Geldbetrag an die Zentrale entrichten und der 10min-Betrag steigt um einen bestimmten Betrag.

Der aktuelle 10min-Betrag eines Gebäudes ist auch gleichzeitig das Bussgeld, das eine andere Gruppe entrichten muss, falls es das Gebäude fotografiert und kaufen will.

Das Ziel des Spiel ist es, möglichst viele Unternehmen zu besitzen (am Ende viel Bargeld zu besitzen, bringt also nichts).

Spielregeln

Allgemeine Spielregeln

- Pro Besuch der Zentrale dürfen maximal 2 Gebäude gekauft und 2 Gebäude gewartet (Unterhaltsarbeiten) werden. Es lohnt sich also nicht mehr zu fotografieren, da danach alle Bilder auf der Digitalkamera gelöscht werden.
- Die Gruppen können nicht direkten Einfluss aufeinander nehmen (Geld stehlen etc.).
- Gekaufte Gebäude können nicht weiter- oder zurückverkauft werden, ausser eine Gruppe geht bankrott, dann kann/muss sie der Zentrale Gebäude zurückverkaufen.
- Bilder zählen nur, wenn das Unternehmen (Schild) gut erkennbar ist.
- Jedes Unternehmen ist gleich viel wert und kostet gleich viel, egal wie gross es ist.

Als Unternehmen gelten

- Alle Betriebe mit Angestellten, die in einem Gebäude sind und auf der Fassade mit einem Schild angeschrieben sind.
- Beispiele: Bio-Lädeli, Bauunternehmen, Architekturbüro, Gärtnerei usw.

NICHT als Unternehmen gelten

- Bauernhöfe

- Nur Maschinen (Kran, Lastwagen etc.)
- Marktstände
- Verwaltungsgebäude der Ortschaft

Übersicht über die Spielgeldbeträge

Dies ist ein Ansatz für Beträge, mit dem das Spiel gut funktioniert hat. Wichtig ist, dass die Gruppen relativ schnell Gewinn machen, denn sonst macht das Spiel wenig Spass.

Startgeld pro Gruppe: 3000$

Preis eines Unternehmens: 1000$

Anfänglicher 10min-Betrag eines Unternehmens: 400$
(Nimmt pro 10min um 40$ ab. / Dies ist gleichzeitig der Bussgeldbetrag eines bestimmten Gebäudes.)

Preis für die Unterhaltsarbeiten an einem Unternehmen: 2000$

-->Pro Unterhaltsarbeit an einem bestimmten Gebäude steigt der 10min-Betrag dieses Gebäudes um 400$.

Beispiel

Gruppe A kauft ein Unternehmen für 1000$. Fünfundzwanzig Minuten später will Gruppe B dieses Unternehmen ebenfalls kaufen. Sie müssen für Gruppe A ein Bussgeld von 360$ hinterlegen. Nach einer 32min kommt Gruppe A vorbei und kann für dieses Unternehmen 1440$ abholen:

10min (10min-Betrag)	400$
20min (10min-Betrag)	360$
25min (Busse Gruppe B)	360$
30min (10min-Betrag)	320$

Gesamt **1440$**

Gruppe A hat wieder ein Bild des Unternehmens gemacht und will Unterhaltsarbeiten durchführen. Dafür macht die Gruppe noch einmal ein Bild des Unternehmens und bezahlt der Zentrale 2000$. Der 10min-Betrag steigt damit auf 720$ (aktueller Betrag 320$ + 400$).

Erfahrungen mit dem Spiel

Das Spiel tönt komplizierter als es ist und die Kinder hatten sehr viel Spass damit. Wichtig ist, dass es in jeder Gruppe min. einen etwas älteren Teilnehmer mit dabei hat. Dieser ist dann verantwortlich für die Digitalkamera.

Das Spiel kann problemlos auch in kleineren Ortschaften durchgeführt werden (irgendwelche Unternehmen gibts immer).

Wichtig ist ebenfalls, dass die Leiter in der Zentrale die Übersicht nicht verlieren. Sinnvoll ist es, wenn ein Leiter für das Auszahlen der 10min-Beträge verantwortlich ist und ein anderer alle Unternehmenskäufe und Unterhaltsarbeiten abwickelt.

Quellennachweis

- Titelbild: © Rike / pixelio.de