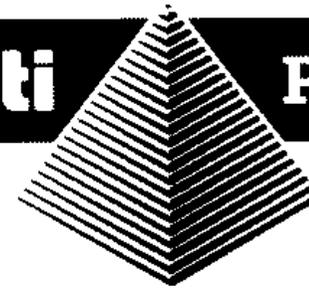


olivetti

PRODEST



PC 128

BUSINESS +

© 1986 FIL Coktel Vision

© 1986 Olivetti Prodest

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del manuale può essere duplicata, copiata, trasmessa o riprodotta in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo senza il preventivo consenso scritto della Olivetti Prodest.

Olivetti Prodest, Via Caldera, 21-20153 Milano (ITALIA). Telefono 02/452731.



BUSINESS +

BUSINESS + è un gioco di strategia aziendale che può essere giocato sia da soli contro il computer che tra più persone (da due a sei giocatori). Ci sono 3 livelli di difficoltà.

PRINCIPIO DEL GIOCO

All'inizio della partita, i mezzi sono equamente divisi fra i diversi giocatori che si trovano quindi in condizioni di assoluta parità: ognuno dispone delle stesse risorse.

In seguito i giocatori guideranno da soli le loro società, prendendo delle decisioni di cui potranno valutare immediatamente le conseguenze grazie alla simulazione economica. In base alle informazioni a loro disposizione, potranno modificare la loro strategia migliorando le loro decisioni future per meglio adattarsi alle condizioni di mercato e misurarsi con la concorrenza. Ciò per evitare sia il fallimento che il rischio di perdere la propria autonomia facendosi controllare da un concorrente.

Ogni giocatore deve assicurare l'economicità della sua società, aumentando sia gli utili che la quota di mercato.

Il gioco è basato su una vera e propria simulazione economica che permette di analizzare le decisioni prese dai giocatori e valutarne le esatte conseguenze. È come se le diverse società abbiamo lavorato per vari mesi. Una partita può prevedere diversi cicli di simulazione, ognuno dei quali rappresenta un semestre d'attività.

Il gioco può essere complicato da avvenimenti ambientali come un fallimento, una nazionalizzazione, l'arrivo di investitori stranieri, il blocco dei prezzi...

La coerenza e il realismo dei risultati sono garantiti da un modello economico concepito da una équipe di matematici dirigenti di società. Ci siamo sforzati di mantenere la coerenza dei comportamenti economici delle società sui loro mercati.

L'obiettivo principale di Business+ è di distrarvi: Business + è un gioco accessibile a tutti (ragazzi, adulti) per la sua semplicità. Alcune regole fiscali, come varie procedure contabili sono state semplificate ma ciò non intacca il carattere pedagogico del gioco.

Nota bene: Precisiamo per gli specialisti alcune fra le semplificazioni che abbiamo fatto: metodi di valutazione delle rimanenze, contabilizzazione delle eventuali plusvalenze su titoli (bilancio economico), non differimento delle perdite, semplificazione sistematica dei vari tassi, (ammortamento, interessi, contributi)... Infine il gioco si svolge in assenza di inflazione.

INSTALLAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il caricamento in memoria del programma dura qualche minuto. Procedete così:

- Verificate che il video e l'unità centrale siano collegati e alimentati.
- Accendeteli nell'ordine seguente: video, unità centrale.
- Mettete la cassetta che contiene il programma, verificando che sia riavvolta.
- Mettete il registratore in posizione di lettura per iniziare il caricamento del programma.
- Scegliete nella schermata di presentazione l'opzione 2 che vi dà il Basic 1.0 e quando "OK" appare sullo schermo digitate RUN"CASS: e convalidate premendo **ENT**.
- Il registratore si mette in moto e dopo qualche minuto appare lo schermo di presentazione del programma. Premere « C » (maiuscola).

A questo punto dovete rispondere alle domande che vi sono poste attraverso il video:

« Che livello desiderate (1,2 o 3)? »: digitate 1,2 o 3 a vostra scelta.

« Quanti giocatori (1 a 6)? »: digitate un numero da 1 a 6, scegliendo 1 giocherete contro il computer.

Il gioco si svolge con simulazioni successive: ogni simulazione è composta di 3 fasi che possono essere ripetute varie volte per costituire una vera partita.

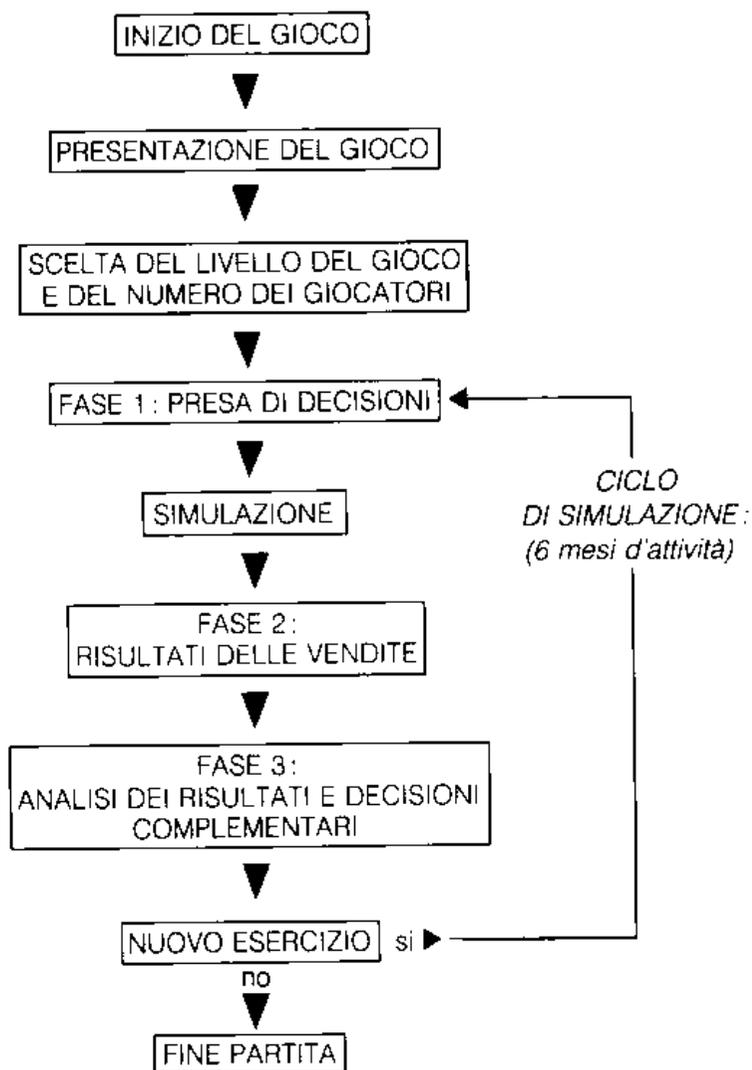
1 Fase - Presa di decisioni

2 Fase - Risultati delle vendite del periodo.

3 Fase - Analisi dei risultati e decisioni complementari.

Le 3 fasi sono esposte nei 3 capitoli del manuale d'istruzioni.

In questo gioco ci serviamo dei milioni di lire: 1 ML = 1.000.000 L.



FASE 1: LA PRESA DI DECISIONI

Trattasi di una fase giocata da soli: ogni giocatore va alla tastiera per prendere le sue decisioni riguardanti la sua società (ogni società è contraddistinta da un colore diverso).

Non appena un giocatore termina la presa di decisioni confermandole, il programma, con uno schermo accompagnato da un suono chiederà, al prossimo giocatore di farsi avanti. Il giocatore precedente lascia il suo posto al giocatore seguente, allontanandosi in modo da non vedere le decisioni prese dal suo concorrente. (Questa regola vale per tutti i giocatori).

Questa prima fase comporta due schermi secondo il livello di gioco desiderato.

1. IL PRIMO SCHERMO DI PRESA DELLE DECISIONI.

È divisa in due parti: "Risultati" e "Decisioni"

SODDISFATTO: (S/N)?	RISULTATI		
LIQUIDITA	27085		
Capitale Proprio	67699		
Debiti	45000		
Ricavi finanziari	58		
UTILE/PERDITA DI P.	6606		
Fatturato	32450		
Vendite	1475		
Rimanenze	2925		
Impianti	26600		
Costi fissi	5320		
Costo di produzione	12		
	DECISIONI	PERIODO 1	PERIODO 2
	PRODUZIONE	2000	? 2400
	INVESTIMENTI COMM.	4000	? 4800
	RICERCA E SVILUPPO	3333	? 6000
	COND. DI LAVORO	1000	? 1300
	INVESTIMENTI	3000	? 0
	DIVIDENDI	0	? 1000
	PREZZO DI VENDITA	22	? 24
	PREZZO D'EQUILIBRIO		20

QUADRO N° 1

Il quadro raffigurato qui sopra riassume la situazione economica e finanziaria della società con undici indicatori completati da cifre. Tale situazione evolve ad ogni periodo secondo le decisioni prese.

DEFINIZIONE DEGLI INDICATORI DEL QUADRO 1 :

LIQUIDITA: (livello 1,2,3)

Sono le disponibilità liquide che permettono sia di acquistare le materie prime, che di fronteggiare le varie spese (stipendi, pubblicità, ricerche), oneri finanziari, investimenti e le imposte relative all'esercizio in corso.

Dopo aver preso le decisioni riguardanti il periodo in corso ogni giocatore può richiedere un prestito per il nuovo periodo; tale prestito è funzione della sua capacità finanziaria, (capitale proprio) e verrà ad accrescere la liquidità futura della società.

Quando una società non ha abbastanza liquidità per pagare i costi fissi e non può ottenere un prestito (indebitamento troppo elevato) vuol dire che è in stato di insolvenza (fallimento) e dunque scompare dal mercato (e dal gioco).

CAPITALE PROPRIO: (livelli 1,2,3,)

All'inizio della partita, rappresenta "la ricchezza iniziale" della società. La cifra iniziale del capitale proprio dipende dal numero dei giocatori.

Numero giocatori	Capitale proprio (livello 1)	Capitale proprio (livelli 2 et 3)	di cui gli Impianti
1	50 000	75 000	25 000
2	50 000	75 000	25 000
3	37 500	50 000	33 330
4	25 000	37 500	12 500
5	20 000	30 000	10 000
6	16 667	25 000	8 333

Durante lo svolgimento del gioco, il capitale proprio viene incrementato dall'utile netto, dopo la distribuzione dei dividendi e viene diminuito delle perdite.

Il valore del capitale proprio determina il mutuo bancario (o prestito) il cui ammontare non può superare il capitale proprio.

Una società può lanciare un aumento di capitale, per incrementare il capitale proprio, (riferirsi alla procedura di aumento di capitale p. 20).

Nel caso un giocatore domini la partita fino ad arrivare a 800.000 ML di capitale proprio, la società è nazionalizzata e il giocatore perde il potere decisionale.

DEBITI:(livelli 2, 3)

Rappresentano tutti i prestiti delle banche non ancora rimborsati.

RICAVI FINANZIARI: (livelli 2, 3)

Totale dei dividendi incassati nel portafoglio di azioni della società.

UTILE/PERDITA DI PERIODO: (livello 1, 2, 3)

Corrisponde al risultato finanziario dell'esercizio. Se c'è un segno "+", è un utile, se c'è un segno "-" è una perdita.

FATTURATO: (livelli 1, 2, 3)

Valore delle vendite in ML.

Quantità di unità vendute x prezzo di vendita.

VENDITE: (livelli 1, 2, 3)

Quantità di unità vendute. Determina la quota di mercato della società rispetto alla concorrenza.

RIMANENZE: (livelli 1, 2, 3)

Quantità dei prodotti fabbricati e non venduti. Le rimanenze verranno vendute negli esercizi seguenti.

IMPIANTI: (livelli 2, 3)

Questo termine esprime il valore degli impianti produttivi. Questo valore viene ridotto in ogni esercizio a causa della perdita di efficienza degli stessi (ammortamento). La capacità produttiva (numero di unità prodotte) varia in funzione del valore totale degli impianti. Per mantenere o aumentare questa capacità, bisogna fare degli investimenti.

farete in ognuna delle tre rubriche, ma il loro valore relativo rispetto agli investimenti, (nelle stesse rubriche) fatti dalla concorrenza. (riferitevi all'opzione N° 2 della terza fase del gioco: "Informazioni generali").

Per Esempio: Degli investimenti commerciali di 4000 ML produrranno degli effetti molto consistenti, nel caso gli altri concorrenti non investano che 1000 ML a testa; ma l'effetto sarà molto debole se gli altri giocatori investono ciascuno più di 10000 ML. Non solo, ma siccome il modello matematico del programma memorizza gli investimenti degli esercizi precedenti, l'effetto è in funzione degli investimenti cumulati; per cui una politica commerciale continuativa avrà maggiore efficacia che una serie di investimenti a "botta e risposta".

INVESTIMENTI: (livelli 2, 3)

Questo termine rappresenta gli investimenti che incidono sulla capacità produttiva dei vostri impianti e che vi permetteranno, aumentando il valore degli impianti, di produrre di più. Se volete mantenere la stessa capacità produttiva, dovrete, ad ogni esercizio effettuare una quota minima, di investimenti.

Vi sarà possibile liquidare i vostri investimenti, **DISINVESTENDO**, cioè vendendo i vostri impianti; vi basterà introdurre in questa rubrica un valore negativo, "-1000": il valore accanto a "Impianti" diminuirà di 1000 mentre la liquidità aumenterà di 750, (gli impianti possono essere venduti solo al 75% del loro valore).

PREZZO DI VENDITA: (livelli 1, 2, 3)

Questo prezzo può essere modificato in ogni esercizio, (per un importo massimo di 100 ML).

Attenzione, in caso di blocco dei prezzi deciso dallo Stato, è impossibile vendere ad un prezzo maggiore del prezzo imposto. Per aiutarvi a determinare un prezzo di vendita, il modello vi indica il prezzo di equilibrio che corrisponde al prezzo di costo tenuto conto delle vostre diverse decisioni. Se vendete tutti i prodotti (rimanenze + produzione) al prezzo di costo, coprirete l'insieme degli oneri senza generare nessun utile.

DIVIDENDI: (livello 3)

La parte degli utili al netto delle imposte che avete deciso di assegnare ai vostri azionisti.

Questa distribuzione influisce sulla la soddisfazione dei vostri azionisti e dunque sul valore delle vostre azioni.

Una società in deficit non può distribuire dividendi.

All'inizio del primo esercizio non potete distribuire dividendi: digitate 0.

II - SCHERMO DELLE PRESE DI DECISIONI N° 2

LIQUIDITA : 15000

RICHIESTA PRESTITO ? 5000
Concesso : 5000

BORSA

	Quotazioni	Titoli	Divid.
1	21 (- 30 %)	220 (90 %)	0
2	43 (+ 2 %)	0 (0 %)	0
3			
4	37 (- 4 %)	0 (0 %)	0
5	62 (+ 8 %)	61 (24 %)	0
6	112 (+ 5 %)	0 (0 %)	7

Quanto vuole investire ?
In quale società ?
Premere ENT

RICHIESTA PRESTITO: (livelli 2, 3)

Si tratta di prestiti bancari a medio termine; il rimborso viene effettuato quasi interamente in 7 anni (14 periodi - ogni periodo dura un semestre). Gli interessi: tasso fisso annuo di 10 % (5 % per esercizio) vengono aggiunti agli oneri nella rubrica: oneri finanziari.

Attenzione, il cumulo dei prestiti non ancora rimborsati (debiti) non può superare il capitale proprio.

I prestiti della banca sono disponibili solamente nel periodo seguente.

BORSA: (livello 3)

Il quadro "Borsa" permette ai giocatori d'acquistare una parte del capitale di altre società, e visualizza le partecipazioni che già, hanno nelle varie società concorrenti. State attenti, una società che possiede il 30 % del capitale di un'altra ha il diritto di seguire le varie procedure di presa di decisioni, (confidenziali) della società di cui è azionista. Infatti il giocatore assiste alla fase di presa di decisione, normalmente individuale, dell'altra società. Una società che ha 50 % del capitale ha diritto di prendere decisioni e di "silurare" il giocatore/manager della società sotto controllo.

Ad'ogni periodo, si può acquistare solo il 5 % del capitale d'un'altra società (per esempio: ci vogliono almeno 6 esercizi per acquistare il 30 % del capitale).

Dovrete dunque rispondere alle domande:

"Quanto vuole investire?"

"In quale società?" (si possono comprare azioni d'una sola società ad ogni esercizio).

Per vendere azioni, mettere " — " davanti alla somma scelta:

Quotazioni:

Per ogni società, questa colonna indica il corso del titolo (del lotto di azioni) e la sua evoluzione (in %) rispetto al periodo precedente. La quotazione, in ML, rappresenta il valore di un lotto di 100 azioni. Il corso cambia secondo i risultati ottenuti dalla società e le operazioni in Borsa.

Ad esempio: Per la società 1 (quella del giocatore nell'esempio) la quotazione è di 21 ML per un lotto di 100 azioni. Il suo corso è sceso del 30 % in confronto all'esercizio precedente. Invece, il valore del titolo della società N° 6 è aumentato del 5 %.

La società 3 non è più quotata perché fallita.

Titoli:

Questa colonna indica al giocatore:

a) Il numero di lotti d'azioni che ha e la parte (in %) che rappresenta nel capitale. Il numero indica la quantità di lotti di 100 azioni.

Esempio: Il giocatore 1 (nell'esempio) ha 61 lotti di 100 azioni della società 5, dunque 24 % del suo capitale.

b) Nella sua società, il numero di titoli e la parte (in %) del capitale, divisa in maniera anonima nel pubblico, cioè quello che non è posseduto dai suoi concorrenti.

Ad esempio: Nella colonna "titoli", 100 % di fronte alla sua società significa che gli altri giocatori non hanno nessuna azione (0 %) della società. Invece, nel quadro qui sopra, i vari giocatori (a parte il N°1) hanno 10 % del capitale della società 1.

Dividendi:

Valore dei dividendi decisi per 1 azione, e distribuiti durante l'esercizio precedente. Solo la Società N°6 ha distribuito dividendi nell'esercizio raffigurato dal quadro.

Nota Bene: a proposito della presa di decisioni.

Nel caso il microcomputer non accetti una delle vostre decisioni, ciò vorrà dire che non avete rispettato una delle regole già precisate.

Modificate la vostra decisione.

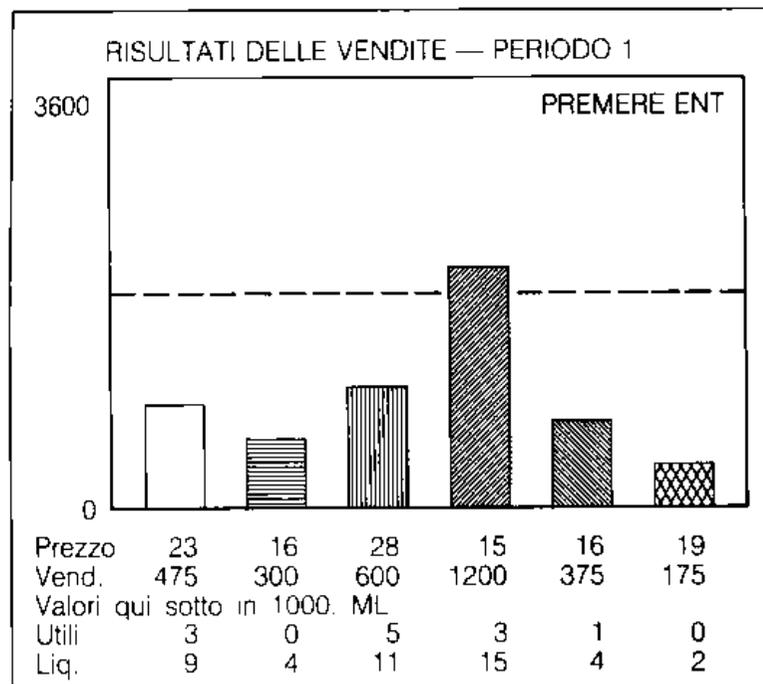
ATTENZIONE

- I microcomputer capiscono solo il sistema numerico anglosassone: la virgola in un numero deve essere sostituita con un punto.

Esempio: 19,50 si scrive 19.50

FASE 2: RISULTATI DELLE VENDITE

Quando l'ultimo giocatore ha finito di riempire la sua sequenza di decisioni, deve premere **ENT** e appare lo schermo dei risultati delle vendite che tutti i giocatori guardano insieme.



Lo schermo presenta progressivamente le vendite realizzate da ogni società sul mercato il cui valore totale è scritto in alto a sinistra.

Questo schermo è definitivo quando si vedono i prezzi di vendita, le unità vendute (vend.), gli utili o le perdite del periodo e la liquidità (liq.) di ogni società (i valori sono in 1000 ML) che ne risulta; colla quale potrete affrontare un altro esercizio se lo desidererete.

E in questa schermata che potrete visualizzare i seguenti avvenimenti:

- **Fallimento** : quando la società non ha più liquidità per pagare i costi fissi.

- **Nazionalizzazione** : quando il capitale di una società supera 800 000 ML in capitale proprio.
- **Blocco dei prezzi** : prezzi imposti dallo stato.
- **Investitori stranieri** : nuova società in arrivo.

Per vedere ciò che segue - l'ANALISI DEI RISULTATI - un giocatore preme **ENT**.

FASE 3: ANALISI DEI RISULTATI DECISIONI COMPLEMENTARI

A questa fase corrisponde il quadro di selezione che segue :

SCEGLIETE TRA

- 1 - NUOVO PERIODO
- 2 - INFORMAZIONI GENERALI
- 3 - BILANCI-CONTI ECONOMICI
- 4 - COSTI DI PRODUZIONE
- 5 - AUMENTO DI CAPITALE
- 6 - PROPOSTE D'ASSUNZIONE
- 7 - FINE E CLASSIFICA FINALE

Fate la vostra scelta:

ANALISI DEI RISULTATI

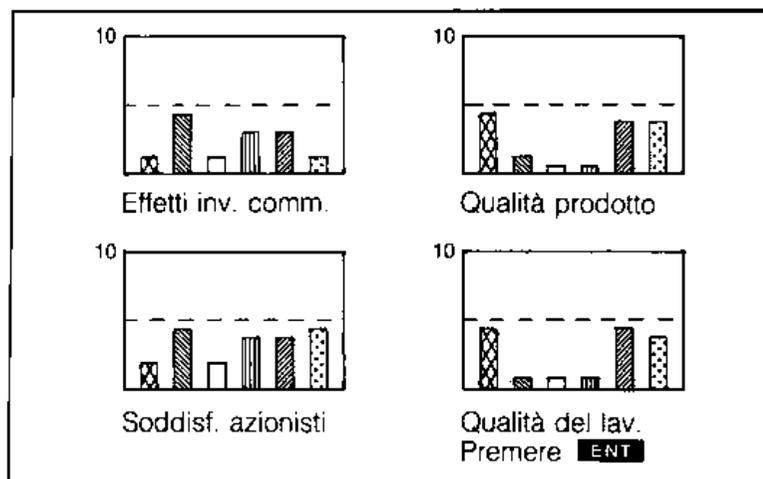
1. NUOVO PERIODO : (livelli 1, 2, 3)

Questa scelta permette di tornare alla fase 1 per una nuova sequenza di presa di decisioni e poi una nuova simulazione.

2. INFORMAZIONI GENERALI : (fase collettiva - livelli 1, 2, 3)

Queste informazioni permettono ai giocatori di conoscere la loro

posizione in confronto agli altri e così di correggere le loro decisioni future. (Ogni elemento è valutato da 0 a 10).

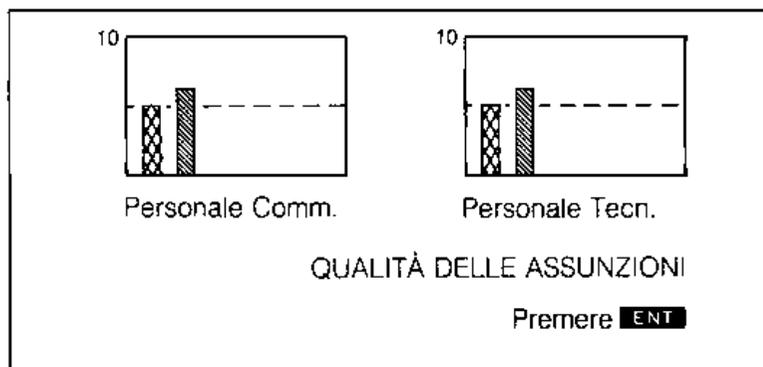


EFFETTI DEGLI INVESTIMENTI COMMERCIALI: (livelli 1, 2, 3)
Peso relativo delle politiche commerciali.

QUALITÀ DEL PRODOTTO: (livelli 1, 2, 3)
Importanza relativa degli investimenti in ricerca e sviluppo.

SODDISFAZIONE DEGLI AZIONISTI: (livello 3)
Varia in funzione della politica di distribuzione dei dividendi attuata dalla società.

QUALITÀ DEL LAVORO: (livelli 2, 3)
Importanza relativa delle spese rivolte al miglioramento delle cond. di lavoro.
Premere **ENT**



QUALITÀ DELLE ASSUNZIONI: (livello 3)
Questo quadro indica la qualità delle assunzioni decise al punto 6. (pag. 21).

3. BILANCI - CONTI ECONOMICI: (fase individuale - livelli 1, 2, 3)
Ciascun giocatore può vedere solamente il suo bilancio e deve vederlo da solo. Dopo aver scelto l'opzione N°3, premete il numero della vostra società.

BILANCIO SOCIETA 1			
ATTIVO		PASSIVO	
Immob.	25270	Capitale proprio	63493
Rimanenze	302	Debiti	40500
Att.fin.	78373		
CONTO ECONOMICO			
COSTI		RICAVI	
Rim. in.	6348	Rim. fin.	302
Acquisti	24000	Vendite	69600
Oneri	5320	Ricavi fin.	66
Spese gen.	0		
Oneri fin.	225		
Imposte	17150		
		Utile/perdita di p.	17150
Premere ENT			

DEFINIZIONE DELLE VOCI DI BILANCIO

ATTIVO

Immobilizzazioni:
Rappresenta il valore dei vostri impianti, svalutati del 5 % ad ogni esercizio.

Rimanenze:
Valore delle vostre rimanenze finali, calcolate in base al costo di produzione.

Attività Finanziarie:
Ammontare della "liquidità" e del valore attuale dei titoli.

PASSIVO

Capitale proprio:

Il suo valore iniziale è aumentato degli utili (dopo le imposte e la distribuzione dei dividendi) e le eventuali plusvalenze sui titoli, e diminuito dalle perdite.

Debiti:

Importo dei prestiti bancari ancora non rimborsati.

DEFINIZIONE DELLE VOCI DEL CONTO ECONOMICO

USCITE

Rimanenze iniziali:

Valore delle rimanenze calcolato in base al costo di produzione.

Acquisti:

Questo termine viene calcolato come il risultato del numero di unità prodotte x 10 ML di materie prime.

Oneri:

Oneri fissi uguali al 15 % del valore degli impianti più ammortamento (5 %). Comprende anche gli stipendi dei nuovi assunti.

Spese generali:

Questa voce ricomprende sia i costi variabili di produzione, gli investimenti commerciali e di ricerca e sviluppo, gli investimenti per la qualità del lavoro, il costo del magazzino (1 ML per ogni prodotto).

Oneri finanziari:

Oneri finanziari corrispondono gli 5 % d'interessi per esercizio sui prestiti bancari.

Imposte:

Imposte sul reddito delle società :50% dell'utile.

RICAVI

Rimanenze finali:

Valore delle rimanenze in base al costo di produzione.

Vendite:

Fatturato = Quantità vendute x Prezzo di vendita.

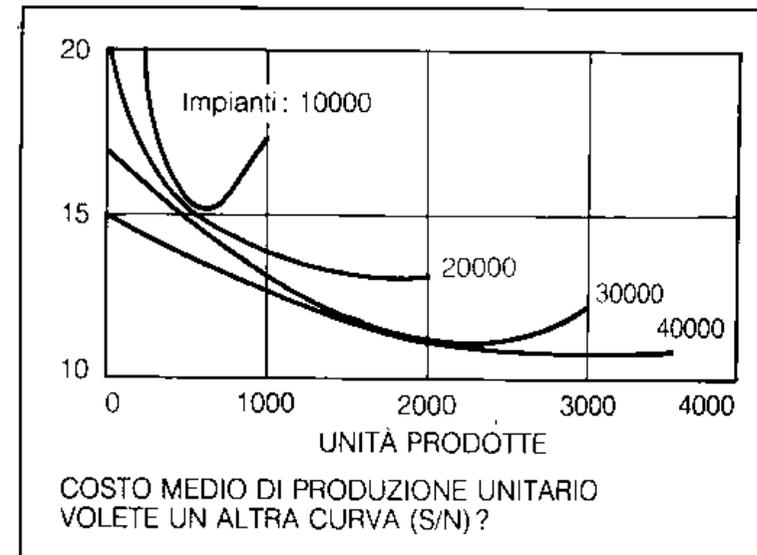
Ricavi finanziari:

Dividendi percepiti sui titoli posseduti.

Utili/Perdite:

Utili (attivo) o perdite del periodo.

4. COSTO DI PRODUZIONE: (fase collettiva - livelli 2, 3)



Questo quadro indica il valore unitario del costo di produzione d'ogni esercizio, che varia in funzione di 2 parametri:

- volume di produzione realizzato
- valore complessivo degli impianti

Il costo contiene gli elementi seguenti:

Materie prime, mano d'opera, consumo energetico, manutenzione macchine... insomma l'insieme dei costi variabili di produzione.

Questo costo non può essere inferiore a 10 ML che rappresenta la quota costante delle materie prime nel costo di produzione (contratti di approvvigionamento...).

Per esempio: Se i vostri impianti di produzione valgono 10000 e se fabbricate 900, il costo unitario sarà di 15: 10 di materie + 5 oneri di produzione. (Vedasi curva qui sopra per impianti che valgono 10000).

DECISIONI COMPLEMENTARI

5. Aumento capitale: (fase collettiva - livello 3)

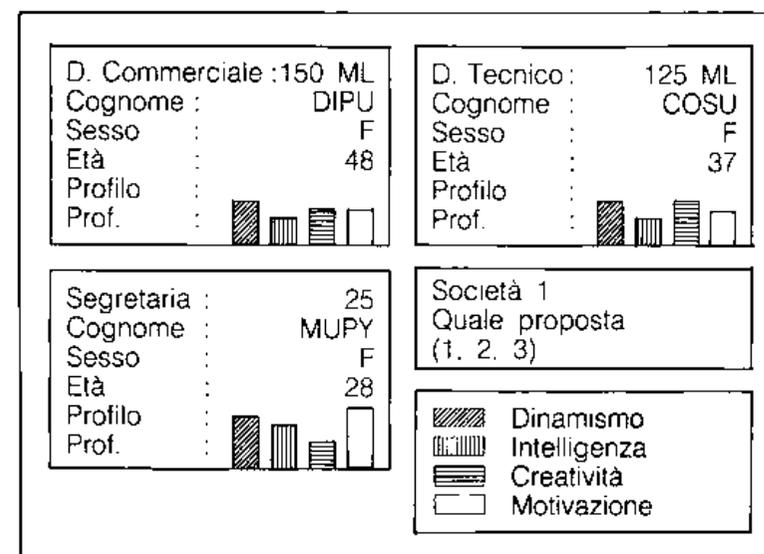
Questa fase necessita l'accordo dei vostri concorrenti i quali dovranno sottoscrivere all'aumento di capitale; avrete necessariamente bisogno del loro accordo. Questa opzione è utilizzata quando un giocatore emette nuove azioni per aumentare il suo capitale e ottenere denaro liquido, (può servire anche per sfuggire ad una presa di controllo da parte di un concorrente, nel caso che gli altri giocatori siano d'accordo per sottoscrivere il vostro aumento di capitale in maniera che il concorrente che ha già un numero notevole di azioni non possa acquistarne altre. Le spese d'aumento di capitale sono di 800 ML.

PROCEDURA

Domande fatte dal computer	Riposte da dare
- Quale società aumenta il capitale?:	N° della società
- Quanti lotti di 100 azioni?:	Numero lotti di 100 azioni
- Quale prezzo unitario?: Richiamo quot. in borsa	Valore lotto di 100 azioni (in ML)
- Investimento società 1:	Numero lotti di 100 azioni comprati.
- Investimento società 2:	Numero lotti di 100 azioni comprati.
- Investimento società 3:	Numero lotti di 100 azioni comprati.

6. PROPOSTE D'ASSUNZIONE:

(fase collettiva - livello 3)



Questo quadro presenta il mercato delle offerte di lavoro. Sullo schermo si vedono 3 offerte che indicano:

- Ruolo - Età
- Cognome - Costo salariale annuo (contributi compresi)
- Sesso - Profilo professionale (dinamismo, intelligenza, creatività, motivazione).

Ogni giocatore ha un tempo di decisione molto breve per decidere chi vuol assumere e se vuole assumere. Il tempo a sua disposizione viene misurato dall'accorciamento di una striscia blu (sullo schermo in basso a destra). Precisiamo che le società che possono assumere sono tirate a sorte. Dopo un'assunzione, o si ritorna allo schermo generale, oppure delle altre offerte appaiono sullo schermo. Si può anche lasciar passare un'occasione se le persone non ci attirano e ritornare allo schermo generale della terza fase per ritornare all'opzione delle assunzioni. Per decidere un'assunzione, premere **ENT** prima che la striscia blu scompaia, a questo punto la striscia si blocca e il giocatore sceglie la persona da assumere tra uno dei tre candidati: 1, 2, 3.

Una scelta giudiziosa migliora le prestazioni della società (al contrario, delle assunzioni mal calibrate ai problemi da risolvere incideranno negativamente sui risultati).

7. Fine partita, Classifica finale.

Premendo 7 si ha la possibilità di vedere la classifica della partita: ogni giocatore è valutato secondo la ricchezza della sua società e cioè l'ammontare del capitale proprio.

CLASSIFICA FINALE	
1°	Società 6 ECCEZIONALE !!! SIETE DISPONIBILE ?
2°	Società 4 OTTIMO !! CONTINUETE COSI
3°	Società 5 BRAVO! NIENTE MALE !
4°	Società 2 RIMANETE ANCORA MANAGER !
5°	Società 3 POTRESTE SICURAMENTE FAR MEGLIO
6°	Società 1 SIETE LICENZIATO !

Per rigiocare premere **ENT**