

Die
idee+spiel[®]
Leistungsgemeinschaft

Was sie ist, was sie will, was sie tut.

Was ist idee+spiel?

Die idee+spiel-Leistungsgemeinschaft ist Europas umsatz- und mitgliederstärkste Einkaufs-, Dienstleistungs- und Marketing-Kooperation für mittelständische Spielwaren-, Modellhobby- und Multimedia-Einzelhandelsgeschäfte.

1977 wurde die Verbundgruppe als Kommanditgesellschaft von 33 zukunftsorientierten Spielwaren-Facheinzelhändlern gegründet. Ihr Ziel war, die langfristige Existenz ihrer Fachgeschäfte zu sichern, bessere Konditionen bei den Spielwarenlieferanten durchzusetzen sowie ihre Leistungen für den Verbraucher wirtschaftlicher zu gestalten.

Die Entwicklung des idee+spiel-Verbundes ist beispiellos. Heute arbeiten 1.000 selbstständige Spielwarenfachgeschäfte in Deutschland, Österreich, Italien, Luxemburg und Belgien mit idee+spiel zusammen und nutzen die vielfältigen Vorteile ihrer starken Leistungsgemeinschaft.

Die idee+spiel-Zentrale hat ihren Sitz in Hildesheim. Hier steht für die Dienstleistungen ein modernes, verbandseigenes Verwaltungsgebäude mit großer Musterungshalle zur Verfügung.

Wem gehört idee+spiel?

Die idee+spiel-KG gehört zu 100 % den Einzelhandels-Mitgliedern. Jeder Händler ist mit einer Kommanditeinlage von 4.000,- Euro an der Gesellschaft beteiligt.

Gründung 1977

1.000
Mitgliedsgeschäfte in
fünf Euro-Ländern

4.000,- Euro
Kommanditeinlage je
Mitgliedsfirma

Wie ist die idee+spiel-Zusammenarbeit geregelt?

Grundlage der Zusammenarbeit sind die für alle Mitglieder einheitlichen Gesellschaftsverträge und die Geschäftsordnung.

Die idee+spiel-Kommanditisten wählen, ob Sie als „Wirtschaftspartner“ oder als „Marketingpartner“ mit dem Verband zusammenarbeiten möchten.

Wirtschaftspartner erhalten alle Basisleistungen des idee+spiel-Verbandes. Dazu zählen sämtliche Einkaufs- und Konditionen-vorteile sowie die Zentralregulierung mit Delkredere und sehr hohen Bonusausschüttungen.

Den Marketingpartnern stehen – je nach ihrem Betriebstyp – sechs individuelle Verbands-Marketingkonzepte zur Verfügung:

- idee+spiel-Fachgeschäft oder idee+spiel-Fachmarkt
- EUROTRAIN-Spezialgeschäft
- AUTODROM-Spezialgeschäft
- HOBBYTEC-Spezialgeschäft
- McMEDIA-Gameshop
- smARToys-Spezialgeschäft

Die Marketingpartner können neben den Verbands-Basisleistungen umfangreiche Marketingleistungen, Exklusivartikel und das volle Dienstleistungsangebot in Anspruch nehmen.

*Wahl zwischen
Wirtschafts- oder
Marketingpartnerschaft*

*Sechs individuelle
Verbands-
Marketinglinien*

Welche Leistungen erbringt idee+spiel für die Marketing-Partner?

Die idee+spiel-Zentrale hilft den Fachhändlern, alle Aufgaben zu bewältigen, die der Einzelne nicht oder nicht effektiv genug lösen kann, bzw. durch die in der starken Leistungsgemeinschaft zusätzliche Vorteile erreicht werden.

idee+spiel bietet den Kommanditisten jede betriebswirtschaftlich sinnvolle Unterstützung, um ihre Profilierung zu stärken, die Kostenbelastung zu mindern, die Erträge zu steigern und somit dauerhaft eine höhere Wettbewerbsfähigkeit zu erreichen.

Sortiment

Der sich immer rascher wandelnde Angebots- und Nachfragemarkt fordert vom Handel eine ständige Anpassung der Sortimente.

Die idee+spiel-Verbundgruppe, als eine der bedeutendsten Handelsorganisationen der Spielwarenbranche, beobachtet den internationalen Markt intensiv. So werden zum Beispiel alle relevanten nationalen und internationalen Messen besucht. In Zusammenarbeit mit den idee+spiel-Partnern wird für jede Saison ein aktuelles und wettbewerbsstarkes Fachgeschäftssortiment erstellt. idee+spiel bietet den Mitgliedern darüber hinaus eine Vielzahl besonders spannenstarker Exklusivartikel, die ausschließlich in den Marketingpartner-Geschäften erhältlich sind.

Konditionen

Die idee+spiel-Gesellschafter erreichen gemeinsam ein hohes Einkaufspotenzial. Dadurch werden günstigere Nettopreise, interessante Mengenrabatte, zusätzliche Bonifikationen und vorteilhafte Zahlungsbedingungen erreicht.

Alle von der idee+spiel-Zentrale erzielten Vergünstigungen werden voll an die Kommanditisten weitergegeben, da die idee+spiel-Gruppe ausschließlich im Interesse des Fachhandels arbeitet.

*idee+spiel stärkt die
Profilierung der
Fachhändler*

*Aktuelles und
wettbewerbsstarkes
Sortiment und
idee+spiel-
Exklusivartikel*

*Günstige Nettopreise,
Mengenrabatte,
Bonifikationen*

Marketing und Werbung

Die Verbraucher müssen auf die Fachhandelsleistungen, neue Artikel und Sortimente aufmerksam gemacht werden und Kaufimpulse erhalten. Darauf basiert die Verkaufsförderung und Werbung der sechs Verbands-Marketinglinien. Im Zeichen eines sich verschärfenden Wettbewerbs werden den Mitgliedsgeschäften ständig kostengünstige Marketing- und Werbekonzepte zur Verfügung gestellt. Derartig komplexe und zielgruppengerechte Profilierungssysteme können nur im Rahmen einer leistungsstarken, marktorientierten Verbundgruppe geschaffen werden. idee+spiel wirbt außerdem für die Mitgliedsgeschäfte durch die größten Gemeinschaftswerbungen der Branche in Zeitschriften, TV und Internet.

Informationen

Wissen bringt Erfolg. Die idee+spiel-Zentrale informiert die Anschlusshäuser laufend über die aktuellen Entwicklungen bezüglich Ein- und Verkauf, Sortimenten, Neuheiten, Werbung, Ladenbau, Recht usw. idee+spiel organisiert regelmäßig regionale Erfahrungsaustauschgruppen, Unternehmer- und Mitarbeiter-schulungen und führt Einkaufsaktionen durch. Alle Informationen werden den idee+spiel-Partnern von der Zentrale regelmäßig schriftlich zur Verfügung gestellt. Darüber hinaus steht allen Marketingpartnern die idee+spiel-Datenbank via Internet zur Verfügung.

Die idee+spiel-Zentrale berät ihre Marketingpartner auf Wunsch in allen Sortiments-, Einrichtungs-, Werbe- und Finanzierungsfragen.

*idee+spiel bietet
ausgefeilte
Werbeleistungen*

*Ständige Information
über Ein- und
Verkauf, Sortimente,
Neuheiten, Werbung,
Ladenbau usw.*

*Beratung zu
Sortiments-, Werbe-,
Einrichtungs- und
Finanzierungsfragen*

Welche idee+spiel-Werbemittel gibt es?

Die idee+spiel-Zentrale gibt jährlich über 20 verschiedene Werbemittel heraus, darunter sortimentsgestufte idee+spiel-Ratgeber zur Weihnachtssaison, Zeitungsbeilagen, Spezialkataloge, Aktions- und Dekorationspakete.

Daneben gibt es zahlreiche idee+spiel-Saison- und Aktionsprospekte, Kundenzeitschriften und Reprovorlagen zur Gestaltung händlerindividueller Zeitungsanzeigen.

idee+spiel-Gesellschaftern steht zusätzlich exklusiv ein umfangreiches, konsequent gestaltetes Grundwerbemittelsortiment zur Verfügung. Die idee+spiel-Werbeabteilung liefert z.B. besonders preisgünstige Tragetaschen, Rollenpapiere, Geschenkverpackungen, Leuchtwerbeanlagen, Schaufenster-aufkleber, Dekohilfen, Geschenkgutscheine und ein breites Sortiment Streuwerbemittel. Für Geschäftseröffnungen und örtliche Aktionen stehen aktuelle Konzeptionsideen und Aktions-Ablaufpläne zur Verfügung.

Für jedes Mitglied die richtigen Kataloge und Prospekte

Umfangreiches Basis-Werbemittelsortiment

Wie kaufen die idee+spiel-Facheinzelhändler ein?

- a. Die idee+spiel-Zentrale veranstaltet jährlich mehrere zentrale Musterungstagungen, bei denen die Werbemittelsortimente von den Einzelhandelskommissionen festgelegt werden.
- b. Die idee+spiel-Mitglieder besuchen eine der Systempartner-Ausstellungen und erteilen hier ihren Vororder-Auftrag für die Großhandelssortimente.
- c. Die idee+spiel-Anschluss Häuser können bei den idee+spiel-Systempartnern oder beim Systempartner-Außendienst jederzeit das Lagersortiment stückweise oder in Umpackeinheiten disponieren.
- d. Die idee+spiel-Gesellschafter bestellen direkt bei den zahlreichen idee+spiel-Vertragslieferanten der Spielwaren-

Für jedes Mitglied die besten Einkaufsmöglichkeiten

industrie und nutzen die zusätzlichen Vorteile der zentralen
Verbandsvereinbarungen.

- e. Gemeinschaftseinkäufe und -importe sind eine idee+spiel-Kernkompetenz. Die idee+spiel-Zentrale organisiert regelmäßig Gemeinschaftseinkäufe bei europäischen Lieferanten und führt eigene besonders markenstarke Direktimporte aus Asien durch. So erreichen die Mitglieder bereits bei Abnahme einer Verkaufseinheit günstige Einkaufspreise, wie sie sonst nur Großabnehmern zugänglich sind, die jeweils in Containermengen importieren.

Wer sind die idee+spiel-Vertragslieferanten?

Die idee+spiel-Gruppe arbeitet mit über 450 Spielwaren-, Modellhobby-, Multimedia- und Service-Lieferanten direkt zusammen, um die Einkaufsmöglichkeiten der idee+spiel-Gesellschafter bestmöglich zu fördern.

Hier ein Auszug aus der Liste der idee+spiel-Vertragslieferanten:

AMIGO, BBURAGO, BRAWA, PLAYMOBIL, BRAWA, BRIO, BRUDER, BUSCH, CARRERA, CHICCO, DICKIE, FALLER, FLASHPOINT, FLEISCHMANN, GRAUPNER, HABERMAASS, HASBRO, HERPA, HUDORA, JUMBO-SPIELE, KONAMI, KOSMOS, KREUL, LEGO, MATTEL, MÄRKLIN, MINICHAMPS, NINTENDO, NOCH, PREISER, PUKY, RAVENSBURGER, REVELL, ROBBE, ROCO, ROLLY TOYS, SCHLEICH, SCHMIDT-SPIELE, SEGA, SELECTA, SIGIKID, SIKU, SIMBA, SONY, STADLBAUER, STEIFF, TAMIYA, V-TECH, VOLLMER, WADER, WIKING, ZAPF

*Über 450
Vertragslieferanten*

... und viele weitere Waren- und Dienstleistungslieferanten.

Wie funktioniert das idee+spiel-Abrechnungssystem?

- a. Die idee+spiel-Systempartner fakturieren sämtliche über das Lager gelieferten Artikel zum idee+spiel-Preis an die Mitgliedsgeschäfte und senden die Rechnungen an die idee+spiel-Zentrale.
- b. Die idee+spiel-Markenartikel-Vertragslieferanten berechnen die mit idee+spiel vereinbarten günstigen EK-Preise und Konditionen und senden die Rechnungen zur Regulierung an den Verband. Alle Lieferanten legen den Sendungen einen Lieferschein oder eine Rechnungskopie bei, um eine schnelle und sichere Bearbeitung bei den idee+spiel-Facheinzelhändlern zu gewährleisten.

idee+spiel hat die VR-Diskontbank Eschborn mit der Durchführung der Zentralregulierung beauftragt. Die Bank bürgt für die ordnungsgemäße Abwicklung des Zahlungsverkehrs und des Delkredere. Die Zentralregulierungsstelle schickt die Rechnungen wahlweise täglich online oder wöchentlich per Post an die idee+spiel-Kommanditisten. Sämtliche fälligen Rechnungswerte der Vertragslieferanten werden in dekadischen Zahlungsaufstellungen detailliert aufgeführt und schließlich als Gesamtsumme rationell zusammengefasst.

Die Zahlungen der idee+spiel-Kommanditisten erfolgen jeweils am 5., 15. und 25. eines Monats an die VR Diskontbank.

Die mit den Lieferanten vereinbarten Valuten, Umsatzboni, Sondervereinbarungen usw. werden voll berücksichtigt. Für Valuta-Rechnungen bestehen darüber hinaus günstige Finanzierungsmöglichkeiten für die idee+spiel-Gesellschafter.

Da die idee+spiel-Mitglieder nur noch dekadewise an die VR-Diskontbank bezahlen, vereinfachen sie ihre Buchungen und den Zahlungsverkehr wesentlich und sparen erhebliche Kosten. Die VR-

*idee+spiel
Zentralregulierung*

*Vereinfachter
Zahlungsverkehr
durch dekadewise
Abrechnung*

Diskontbank bezahlt die Rechnungen an die Vertragslieferanten unter Ausnutzung günstigster Konditionen.

Welches sind die idee+spiel-Systemerfolge?

- a.** Die idee+spiel-Mitglieder kaufen über die Systempartner zum idee+spiel-Preis.
- b.** Die durch die Zentralregulierungsabwicklung erwirtschafteten zusätzlichen Bonifikationen der Vertragslieferanten werden in voller Höhe an die Facheinzelhändler weitergereicht. Der in der Gesellschaft entstehende Aufwand wird dagegengerechnet. Unter dem Strich ergeben sich so zusätzliche wirtschaftliche Vorteile für die idee+spiel-Kommanditisten.
- c.** Durch die idee+spiel-Gemeinschaftseinkäufe und -importe gewinnen die idee+spiel-Fachhändler bis zu drei Handelsspannen: Die des Importeurs, des Großhändlers und des Einzelhändlers.
- d.** Die idee+spiel-Zentrale schüttet höhere prozentuale Delkredere-Bonifikationen an die Mitglieder aus als jeder andere Verband der Branche - und in Summe mehr als alle Wettbewerber zusammen.
- e.** Die idee+spiel-Gesellschafter erhalten in vielen Fällen, in denen die Hersteller nur 2 % Skonto gewähren, bei Zahlung in der ersten Frist 3 % Skonto!
- f.** Die idee+spiel-Zentrale gewährt hohe Werbezuschüsse auf die, den Mitgliedern zur Verfügung stehenden, idee+spiel-Ratgeber, sowie Kataloge, Prospekte, Dekopakete und Spezial-Werbemittel.

*idee+spiel-Ziel:
Die Mitglieder sollen
mehr verdienen*

Warum die Rechtsform der Kommanditgesellschaft?

Die Gesellschaftsform wird bestimmt durch die Forderungen:

- alle Erträge an die idee+spiel-Facheinzelhändler auszuschütten
- günstigste steuerrechtliche Behandlung
- kleinstmöglicher Kapitaleinsatz der Gesellschafter
- Begrenzung der Haftung auf den Kapitalanteil
- Sicherung der unternehmerischen Freiheit und wirtschaftlichen Unabhängigkeit für jeden einzelnen idee+spiel-Gesellschafter

Diesen Anforderungen entspricht die Kommanditgesellschaft in idealer Weise.

*Die ideale
Rechtsform für den
Mittelstand*

Welche Mitwirkungsrechte haben die idee+spiel-Facheinzelhändler in ihrer Kommanditgesellschaft?

Den idee+spiel-Facheinzelhändlern steht ein sehr weitreichendes vertraglich abgesichertes Mitwirkungsrecht in der Gesellschaft zu. Die idee+spiel-Kommanditisten treten jährlich in der Gesellschafterversammlung zusammen. Mit ihren Stimmrechten beschließen sie unter anderem über:

- Änderungen des Gesellschaftsvertrages
- Genehmigung des Jahresabschlusses
- Wahl des Beirates und des Wirtschaftsprüfers

Die idee+spiel-Kommanditisten können zum Beispiel durch entsprechende Mehrheiten u.a. die Geschäftsführer abberufen und dadurch größeren direkten Einfluss auf die idee+spiel-

Mitwirkung erwünscht

Geschäftspolitik nehmen, als dieses in den meisten anderen Organisationen für die Einzelhändler möglich ist.

Jeder idee+spiel-Kommanditist vertritt in der Gesellschaft - unabhängig vom Umsatz - eine Stimme.

Wie hoch ist die Haftung der idee+spiel-Einzelhändler?

Durch die günstige Rechtsform der Kommanditgesellschaft haftet jedes idee+spiel-Mitglied nur bis zur Höhe seines Kommanditanteils in Höhe von 4.000,- Euro. Eine Haftung darüber hinaus besteht nicht.

*Haftung ist auf
Einlage begrenzt*

Wie werden bei idee+spiel die Gewinne verteilt?

Alle im Verband anfallenden Gewinne werden direkt und ausschließlich an die idee+spiel-Gesellschafter weitergeleitet. Die Gewinnverteilung erfolgt im Verhältnis zu den über die idee+spiel-Zentralregulierung abgewickelten Umsätzen.

*Zusätzliche
Gewinnausschüttung
für die Mitglieder*

Wer kann idee+spiel-Gesellschafter werden?

Die idee+spiel-Leistungsgemeinschaft steht allen mittelständischen Facheinzelhandelsgeschäften der Spielwaren-, Modellhobby- und Multimediabranche offen. Kriterien für die Aufnahme sind:

- a.** Betreuung eines Spielwarenfachgeschäftes oder eines Fachmarkts bzw. einer entsprechenden Fachabteilung, eines Modellhobby-Spezialgeschäftes oder eines Multimedia-Gamesshops.
- b.** Ganzjährige Führung eines fachgerechten Sortiments
- c.** Angebot eines verbrauchergerechten Sortiments
- d.** Betriebstypengemäße Geschäftsausstattung

*Hier ist der
Mittelstand zu Hause*

- e. Ein, der regionalen Kaufkraft, angemessener Umsatz
- f. Keine Überschuldung

Wie sind die rechtlichen Beziehungen zwischen der Zentrale und den Gesellschaftern geregelt?

Wichtig für eine solide und erfolgreiche Zusammenarbeit sind klare gesellschaftsrechtliche Regelungen. Der idee+spiel-Kommanditvertrag wurde deshalb so verständlich wie möglich ausgearbeitet und sichert somit die Transparenz in allen Vertragsangelegenheiten. Auch die sechsmonatige Kündigungsfrist zum Jahresende beweist, dass die idee+spiel-Kooperation eine faire Leistungsgemeinschaft ist, der Sie vertrauen können.

Wenn Sie an einer Zusammenarbeit mit dem zukunftsorientierten idee+spiel-Verbund interessiert sind, dann rufen Sie uns bitte an oder schreiben uns.

Wir beraten Sie gerne, wie Sie die vielfältigen Vorteile der idee+spiel-Kooperation für Ihr Unternehmen nutzen können. Wir nennen Ihnen auf Wunsch Referenzen bzw. stimmen einen Termin für ein detailliertes Gespräch in Ihrem Unternehmen ab, in dem wir auch gerne die konkreten finanziellen idee+spiel-Vorteile individuell für Sie errechnen.

idee+spiel®

*6-monatige
Kündigungsfrist zum
Jahresende*

Daimlerring 4, 31135 Hildesheim
Tel. +49 5121 7617-17
Fax: +49 5121 7617-27
E-Mail: zentrale@idee-und-spiel.de
Internet: www.ideeundspiel.com
www.eurotrain.de, www.autodrom.de
www.hobbytec.de, www.mcmedia.de
www.smarttoys.net

*Nehmen Sie
Kontakt auf*

*6-monatige
Kündigungsfrist zum
Jahresende*