

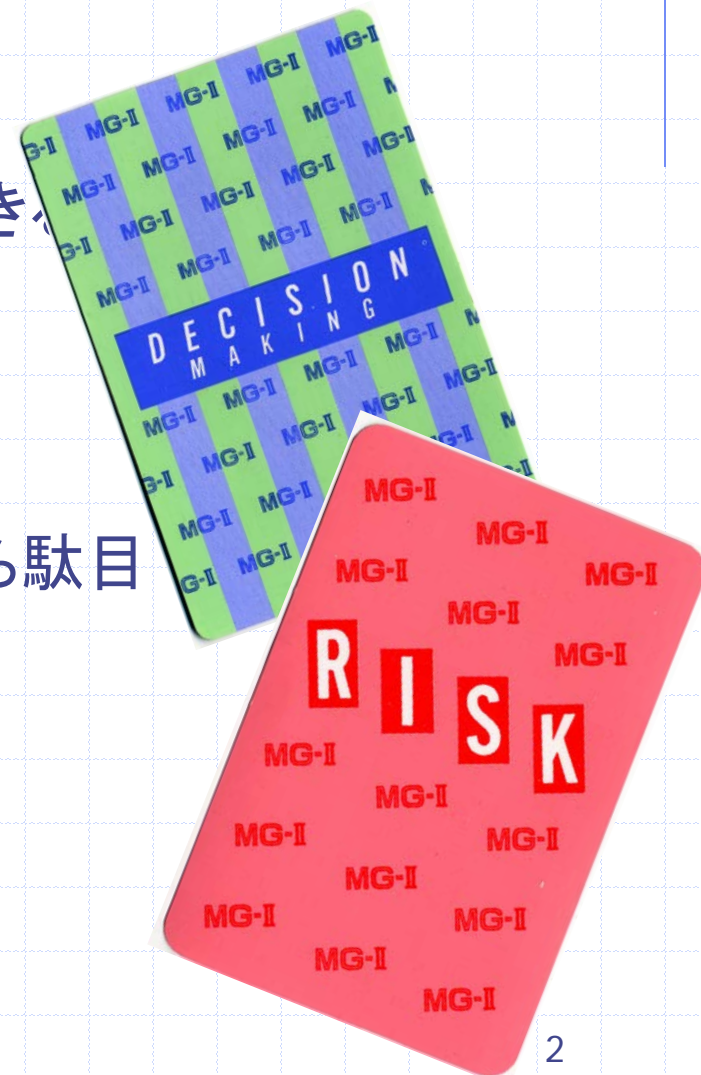
MGルール

2002.0417



ルール体系

- ◆ Aルール
 - 意思決定カードを引いたときできる
 - 9項目ある
- ◆ Bルール
 - いつでもできる
 - 但し、意思決定カードを開けたら駄目
- ◆ Cルール(運用のルール)
- ◆ 販売ルール
- ◆ シニアルール



A-1. 材料購入

- ◆ 単価
 - 市場価格
 - 海外は16円
- ◆ 能力・効果
 - 1周目は3個まで
- ◆ 注意
 - マーケットをまたがって購入可能
 - 別行に記入
- ◆ シニアルール
 - 製造能力の範囲内
 - 含む教育



A-2. 完成投入

◆ 単価

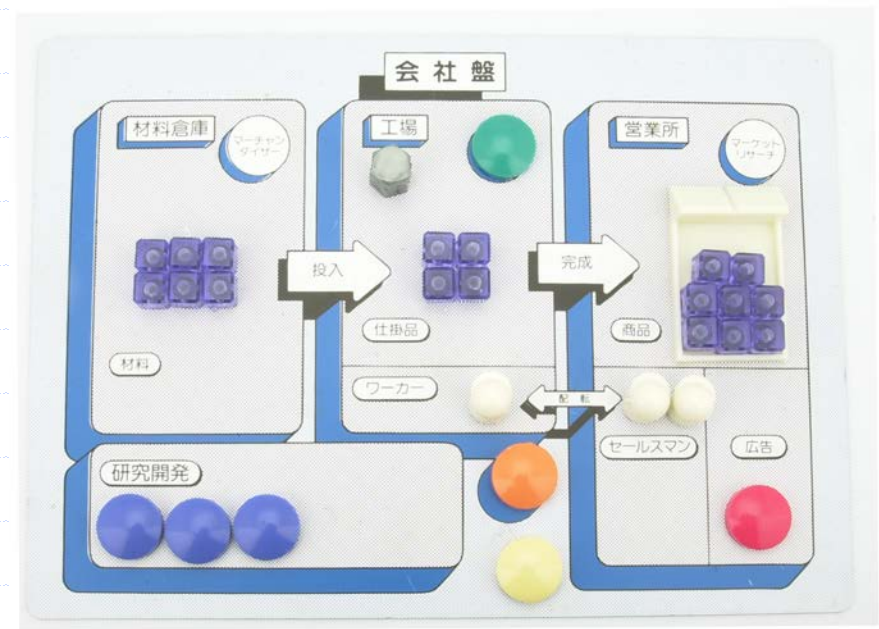
- 完成1円
- 投入1円

◆ 能力・効果

- 製造能力の範囲内
- 含む教育

◆ 注意

- 完成から先に
- 仕掛品は10個まで



A-3. 商品販売

◆ 細目

- 入札
- 換金市場
- 海外投売りは16円

◆ 能力・効果

- 販売ルールを通り
- 複数マーケットOK



A-5. 採用(ワーカー)

- ◆ 本社経費です
- ◆ 単価
 - 1人5円
- ◆ 能力・効果
 - 機械1台動かす
- ◆ 注意
 - 複数採用OK
 - 但し、1度に3人まで
 - クビにできない



A-5. 採用(セールスマン)

- ◆ 本社経費です
- ◆ 単価
 - 1人5円
- ◆ 能力・効果
 - 1人2個販売可能
- ◆ 注意
 - 複数採用OK
 - 但し、1度に3人まで
 - クビにできない



A-6. 設備投資(小型機械)

◆ 機械工具です

◆ 単価

- 100円

◆ 能力・効果

- 生産能力1個

◆ 注意

- ワーカー1人必要
- 複数台数購入OK
- 減価償却は1割(シニアルールは2割)



A-6. 設備投資(アタッチメント)

- ◆ 機械工具です
- ◆ 単価
 - 30円
- ◆ 能力・効果
 - 生産能力1個追加
- ◆ 注意
 - 小型機械専用
 - 複数台数購入OK
 - 減価償却は1割(シニアルールは2割)



A-6. 設備投資(大型機械)

- ◆ 機械工具です
- ◆ 単価
 - 200円
- ◆ 能力・効果
 - 生産能力4個
- ◆ 注意
 - ワーカー1人必要
 - 複数台数購入OK
 - 減価償却は1割(シニアルールは2割)



A-7. 広告(赤チップ)

- ◆ 単価
 - 20円
- ◆ 能力・効果
 - 1枚で2個販売可能
 - セールスマン1人2枚まで
- ◆ 注意
 - 1度に1枚しか買えない
 - 期末1枚返却
 - 次繰限度3枚まで
- ◆ シニアルール
 - 特急は40円
 - 使った分は全部パー
 - ラッキー時の仕入可能



A-8. 研究開発(青チップ)

- ◆ 単価
 - 20円
- ◆ 能力・効果
 - 1枚につき2円の価格競争力強化
- ◆ 注意
 - 1度に1枚しか買えない
 - 期末1枚返却
 - 次繰限度3枚まで
- ◆ シニアルール
 - 特急は40円
 - 使った分は全部パー
 - ラッキー時の仕入不可。



A-9. 教育(黄チップ)

- ◆ 単価
 - 20円
- ◆ 能力・効果
 - 1枚のみ有効
 - 製造販売1個増
- ◆ 注意
 - 1度に1枚しか買えない
 - 期末1枚返却
 - 次繰限度3枚まで
- ◆ シニアルール
 - 特急は40円
 - シニアは、仕入も1個増
 - ラッキー時の仕入可能



B-1. コンピュータ導入

- ◆ 緑チップ(製造経費)
- ◆ 単価
 - 1個20円
- ◆ 能力・効果
 - C2=機械能力1個増
- ◆ 注意
 - 期末に返却
 - 修理は10円
 - C2はすべての機械に利く
 - 但し、最高10個まで



B-2. おれんじ保険

- ◆ 橙チップ(本社経費)
- ◆ 単価
 - 1個5円
- ◆ 能力・効果
 - チップとひきかえに
 - ◆ 火災のとき1個8円
 - ◆ 盗難のとき1個10円
- ◆ 注意
 - 不良在庫の補償は1個10円



B-3. 無災害倉庫借用

- ◆ 製造経費
- ◆ 単価
 - 20円／期
- ◆ 能力・効果
 - 火災盗難を免れる
 - 転用可能
- ◆ 注意
 - その時入っていないければ駄目
 - 倉庫は2台まで
- ◆ シニアルール
 - 材料・仕掛品・製品置場は最大10個まで

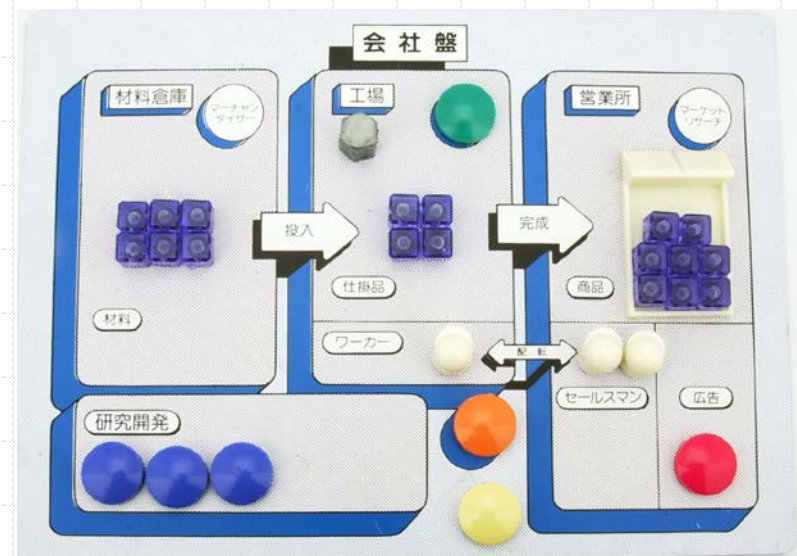


B-4. 配置転換

◆ 本社経費

◆ 単価

- 1人1回5円
- 往復10円



B-5. 機械売却

◆ 単価

- 購入時の半額
- 小型50円
- アタッチメント15円

◆ 注意

- 売却損が発生

◆ シニアルール

- 期首簿価の7割
- 売却損3割



B-6. 材料売却

◆ 単価

- 1個10円

◆ 注意

- 期末資金不足対策



B-7. 短期借入

◆ 細目

- 期末のみ

◆ 単価

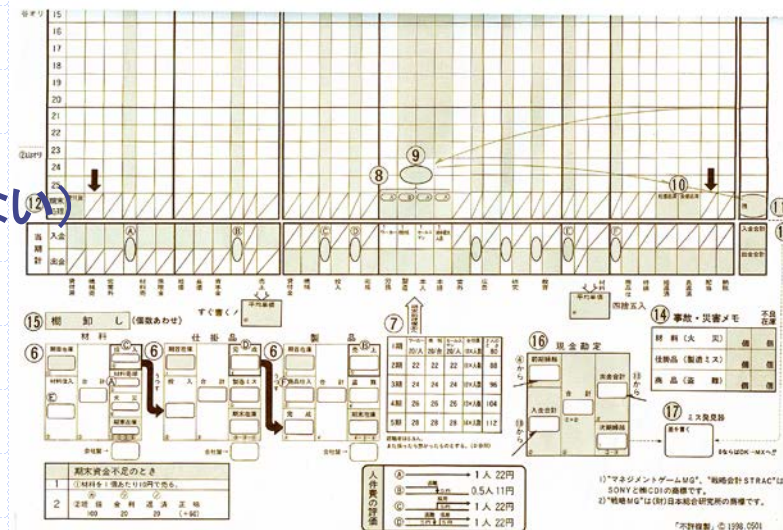
- 短借100円、利息20円、返済20円

◆ 能力・効果

- 期末資金不足対策
 - ◆ ①材料売却1個10円
 - ◆ ②短借(製品仕掛品は売らない)

◆ 注意

- 友人から借りたものは短借
- 期末返済2割以上



販売ルール1

- ◆ 販売は市場で自由競争
- ◆ カードで販売の意思決定をすれば、あいている市場に、販売能力の範囲内で何個でも販売宣言ができます。販売宣言をした人は「親」となります。
- ◆
価格が入札制です。一販売しようとする各社は、同時にプライス・カードを提示し、競争価格を「声に出して」言います。
- ◆ 「最高プライス」は、親が販売宣言をした市場のプライスです。そのプライス以下で競合し、最も安い競争価格をつけた企業から順番に、(各市場別に)親が出した個数まで、落札することになります。
- ◆ 親は常に2円の価格競争力があります。
- ◆ 研究開発チップがあると、チップ1枚につき2円の価格競争力があります。

販売ルール1(続き)

◆ 競争価格が同じ場合の優先順位

1. 研究開発チップの多い企業(研究開発が第1順位)
2. 研究開発チップの枚数が同じ場合は親(親は第2順位)
3. 1. 2に該当しない場合は、最低競争価格企業どうしで再入札。
(再入札価格は前よりダウンとする)
4. 最後はジャンケン(談合なし)

販売ルール2

◆ 複数市場の販売

1. まず親が複数市場に出す。
2. 子供が適当に応札する
3. 親が「同時入札」か、「別々入札」かを宣言する
4. それにより、子どもはおりてもよいが、別の市場への変更は駄目
5. 同時入札の時は、最低市場のPが「上限」となる



販売ルール3

30

- ① 見せる
表示価格
- ② 言う
口頭価格
(競争価格)
- ③ 書く
記帳価格

研究開発	言う		書く
	親	子	記帳
青なし	28	30	30
青1枚	26	28	30
青2枚	24	26	30
青3枚	22	24	30
青4枚	20	22	30
青5枚	18	20	30

C-1 時間

- ◆ 時間は44分(5人)
- ◆ 前半・後半各22分
- ◆ 中間5分休み
- ◆ 6人はプラス3分
- ◆ 4人はマイナス3分
- ◆ 実力に応じて延長・短縮あり



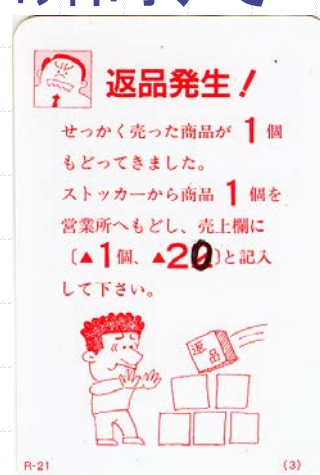
C-2 第2期

◆ 第2期は時間は33分

- 前半11分、後半22分、中間5分休み
- 紙1枚で終わり(25行)
- 行が一杯になったら、その瞬間、その組が終わり。残りは後3分

◆ 第2期のみ、

- ①得意先倒産30円なし
- ②返品▲1個▲20円なし



C-4 反時計

- ◆ 反時計まわり(左まわり)
- ◆ 1周目は3個まで。(ジュニア)
- ◆ 2周目から自由(資金の範囲内)



C-5 ゆっくり

◆ 第2期は、前の人「残高」を書いてから、次の人「トランプ」をひく

勘定科目 (伝票番号)	ケ										コ										ナ										フ									
	貸付金戻り	機械売却	営業外収益	材料売却	受取保険金	短期借入	長期借入	資本金払い込み	売	貸付金	機械工具	投入費	完成費	労務費	製造経費	本社人件費	本社経費	営業外費用	広告宣伝費	研究開発費	教育研修費	材	商品仕入	特別損失	短期借入金返済	長期借入金返済	配当	納税	現金残高											
ルール																																								
期首処理	貸戻	機売	営外	材売	保険	短借	長借	資本	Q	P	PQ																													
1																																								
2																																								
3																																								
4																																								
5																																								
6																																								

③ 金利
 ④ 現金残高
 ⑤ 製造
 ⑥ 納税

前期B/Sの28
 ↓
 前繰現金
 ④
 ↑
 当期現金

①
 ↓
 前期現金
 ②
 ↓
 当期現金

③
 ↓
 当期現金

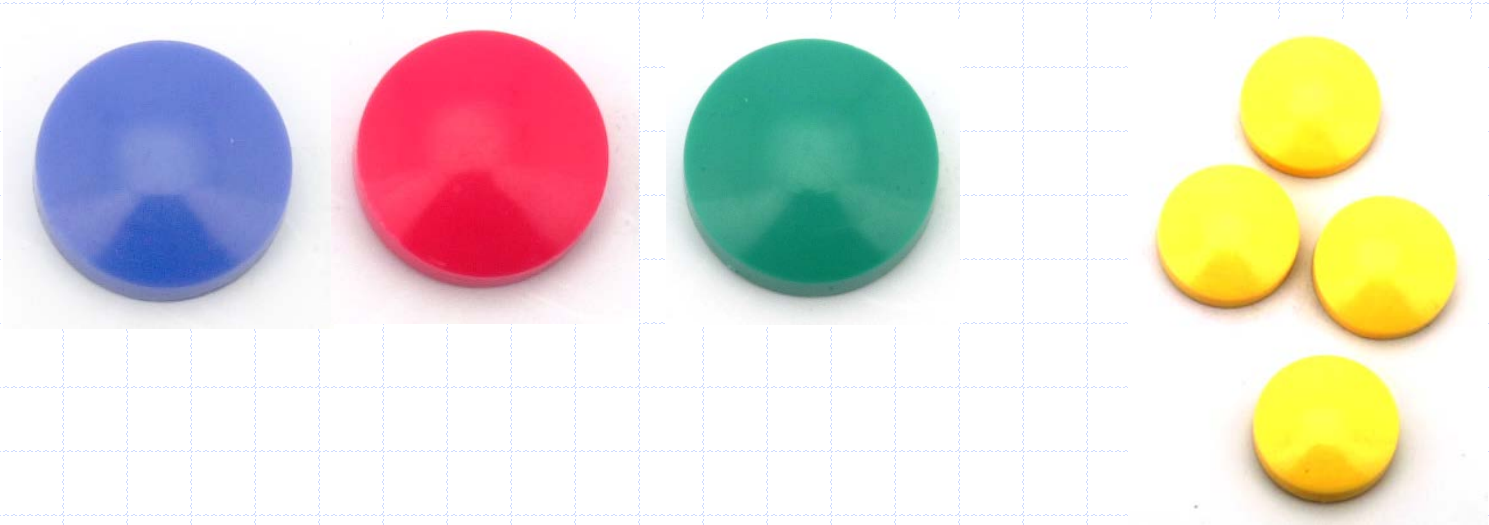
④
 ↓
 当期現金

⑤
 ↓
 当期現金

⑥
 ↓
 当期現金

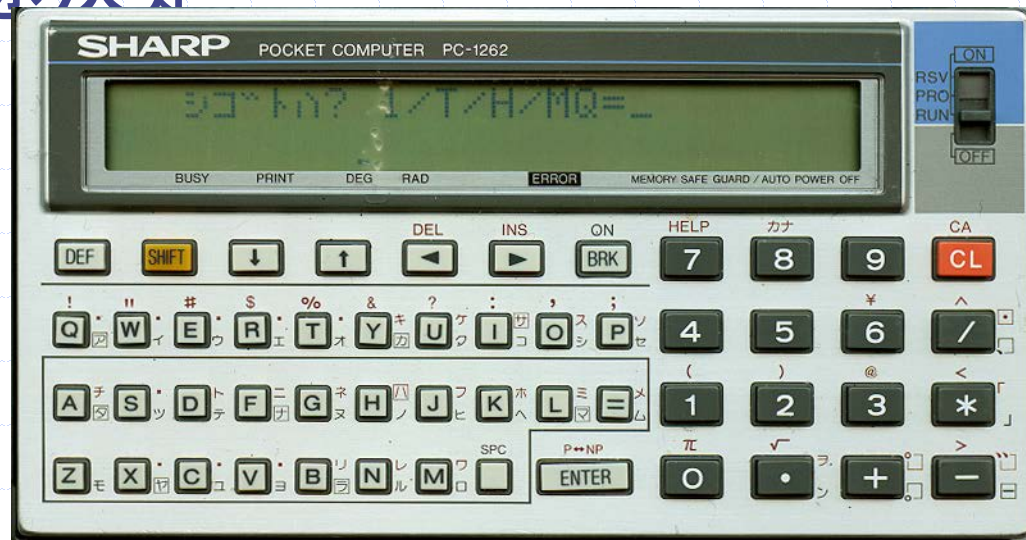
C-6 戦略チップ

- ◆ 丸いチップは売れない
 - 赤、青、黄、緑チップ



C-7 シニアの目途

- ◆ 第2期PQ300以上はシニア
- ◆ 第3期PQ700以上はシニア
- ◆ ベテランは別途決定



C-8 移動時の注意

- ◆ 席の移動のとき、
MGの道具（特にプライスカード）を持って
いかない
- ◆ 用紙と看板・私物のみ持って移動。

C-9 埋めない

- ◆ 新しい卓へ行ったら、真ん中のマーケット盤に手を触れない
- ◆ 特に、個数を満杯にしてはいけない（売れなくなる）
- ◆ 個数のやりとりは



C-10 本籍

- ◆ 席は移動しても、
自己資本のグラフ・STRAC表は
元の位置(本籍地)で続ける

C-11 グラフ

- ◆ グラフは全て、太マジックで、きれいに書く
- ◆ 必ず、数値と名前を書く

C-12 現金残

◆ ゲーム中、現金残高がマイナスになるとき、及び決算時、個数が合わないときは、インストラクターを呼ぶ

現金残高表

期	現金	材料	仕掛品	製品
1期	20人	20人	20人	20人
2期	22	22	22	22人
3期	24	24	24	24人
4期	26	26	26	26人
5期	28	28	28	28人

人員費の評価

①	1人	22円
②	0.5人	11円
③	1人	22円
④	1人	22円

期末資金不足のとき

1	①材料を1個あたり10円で売る。
2	②現金 100 ③借金 20 ④返済 20 ⑤正味 (+60)

現金残

前期末	現金	20
1期	現金	22
2期	現金	24
3期	現金	26
4期	現金	28
5期	現金	30

ミス発見器

材料	仕掛品	製品
1期	20人	20人
2期	22	22
3期	24	24
4期	26	26
5期	28	28

C-13 決算時

- ◆ 決算時の資金不足
- ◆ 短借りは100円単位
- ◆ 短借り100円、支払利息20円、返済20円で「実質60円」入る
- ◆ そんなに要らなければ、50円単位で。

C-14 表彰者の条件

1. 4期5期と連続してシニアを2回やっている
2. 終了時、A++、S++である
3. 4期600超分社は最優先

C-15 5行コール

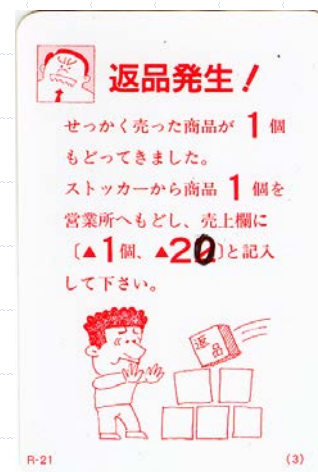
- あと5行になったら、「あと5行」とコールする
- 突然「ハイ終わり！」と言わない

C-16 三つのダメ

- 追い越しはダメ
- 残高未記入はダメ
- 入札締切りはダメ

C-17 20/30/60の法則

- ◆ 第2期のみ、
返品▲1個▲20円
- ◆ 得意先倒産30円は免除
- ◆ 得意先倒産2回60円はなし(全期)



C-18 期首金融について

期首の金利を払い、
コンピュータと倉庫を買ってマイナスの人
 は長借100円(金利10円)OK

勘定科目 (伝票番号)	ケ										コ										ナ										フ									
	貸付金戻り	機械売却	営業外収益	材料売却	受取保険金	短期借入	長期借入	資本金払い込み	売	上	貸付金	機械	投入	完成	労務費(F1)	製造経費(F2)	本社人件費(F1)	本社経費(F2)	営業外費用(F3)	広告宣伝費(F4)	研究開発費(F4)	教育研修費(F4)	材	料	商品仕入	特別損失	短期借入金返済	長期借入金返済	配	当	納	税	現金残高							
ルール	個人価格の半額(70%) の70% の70%	受取利息 etc	期末の場合は 1個10円。	1製品 100円/個 1返品 70円/個	利と罰金を 同時に支払う	借入れと同時に 金利を支払う(同行)	会社設立、増資			金利を 同時に 支払う(同行)	小 型 機 械 100 円/個	副 材 料 費 1 円/個	包 装 費 1 円/個	ワ ー ク 退 職 5 円	材 料 倉 庫 各 20 円	修 理 費 、 改 修 費 各 5 円	セ ー ル ス マ ン 退 職 5 円	支 払 利 息 5 円	回 に 一 枚 ず つ 投 資	回 に 一 枚 ず つ 投 資	回 に 一 枚 ず つ 投 資	回 に 一 枚 ず つ 投 資	二 つ 以 上 の マ ー ケ ッ ト か ら 買 っ た ら	他 社 か ら の 仕 入 れ (A ル ー ル)	得 意 先 倒 産 30 円	期 末	期 末	期 首	期 首	前 期 B/S イ の 28 ↓ 前 繰 現 金										
期首処理	貸戻	機売	営外	材売	保険	短借	長借	資本	Q	P	PQ	貸付	機械	投入	完成	労務	製造	本入	本経	金利	広告	研究	教育	Q	個	材	商品	特損	短返	長返	配当	納税	現金							
1		↑													5				3															4						
2																																								
3																																								
4																																								
5																																								
6																																								

C-19 債務超過

- ◆ 自己資本マイナスの人は、
- ◆ ③の期首金利免除、
かつ、2行目で長借100の金利10円

(新ルール)

MGII 第1表A 資金繰り表 (現金出納帳 兼 仕訳帳)

1. 第1周は3個まで(シニアは生産能力の範囲内)
2. 左まわり(反時計まわり)

●期首にすること①-⑦
●期末にすること⑧-⑱

入金

勘定科目	伝票番号	ルール	期首処理
ア 貸付金戻り			貸戻
イ 機械売却			機売
ウ 営業外収益			営外
エ 材料売却			材売
オ 受取保険金			保険
カ 短期借入			短借
キ 長期借入			長借
ク 資本金払い込み			資本
ケ 売上			Q P PQ

出金

勘定科目	伝票番号	ルール	期首処理
コ 貸付金			貸付
サ 機械工具			機機
シ 投入費			投入
ス 完成費			完成
セ 労務費			5 労務
ソ 製造経費			製造
タ 本社人件費			本人
チ 本社経費			本経
ツ 営業外費用			3 外費
テ 広告宣伝費			広告
ト 研究開発費			研究
ナ 教育研修費			教育
ニ 材料			0 材
ヌ 商品仕入			商品
ネ 特別損失			特損
ノ 短期借入金返済			短返
ハ 長期借入金返済			長返
ヒ 配当			4 配当
フ 納税			納税
現金残高			

② 借金の条件

自己資本	×	当期の借率	信 = ⑩	金利
短借残高(への19)	(A)	× 20% =	⑪	
長借残高(への20)	(B)	× 10% =	⑫	
借入可能枠	(C)	和 = ⑬-⑭	⑬	期首金利合計

①

期	第	期	年	月	日
社名					
社長名					

C-20 5個まで

◆すべてのラッキーカード(赤・青・黄)による 独占販売は最高5個まで



教育成功!!

教育効果現われる。
教育チップをもっていれば、
1個 **32**円で**5**個まで
売れます。

→ ストッカーへ

(但し、販売能力の範囲内)



研究開発 成功!!

研究開発チップ **1**枚につき**2**個
まで売れます。
1個 **32**で(販売能力の範囲内)
◆ ストッカーへ(仕入れはできない)



R-10

(6)



商品の 独占販売

(1つの項目を選んで下さい)

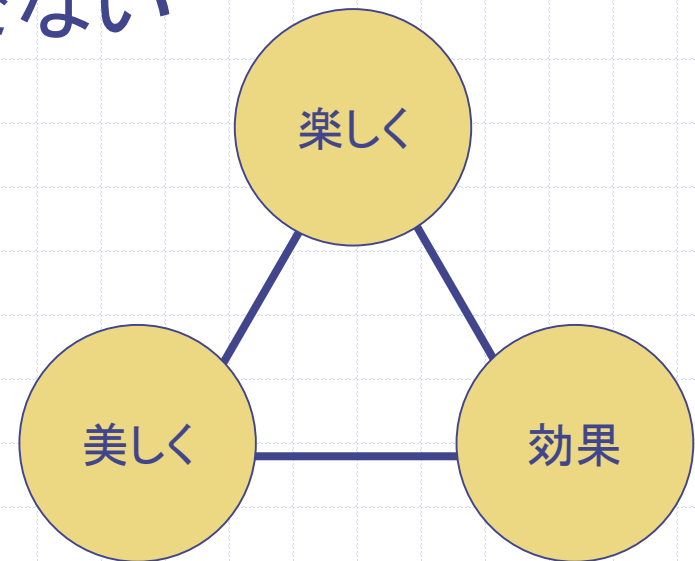
- セールスマンの努力実る。
セールスマン **1**人につき**2**個
まで売れます。
- 1**個 **32**で→ストッカーへ
- 広告効果あらわれる。
広告チップ **1**枚につき**2**個まで
空いた市場へ独占販売可能。
- (ただし、販売能力の範囲内)
(仕入れ可)
(割増なし)

R-20

(6)

C-22 MGは、

- ◆ 楽しくなければ、MGでない
- ◆ 美しくなければ、MGでない
- ◆ 効果がなければ、MGでない

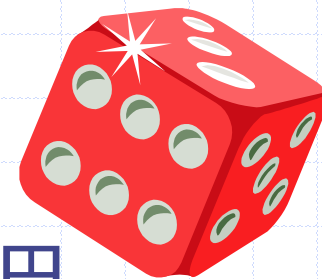


シニアルール1 個数制限

- ◆ チップは全て40円
 - 使ったものは皆パー
 - 次繰りは20円
- ◆ 仕入は製造能力の範囲内
 - 教育も利く
- ◆ 材料仕掛製品、各10個まで
 - 11個以上は無災害倉庫(各20円)必要。
- ◆ 減価償却は2倍(26.40)
 - 機械売却は期首簿価の7割

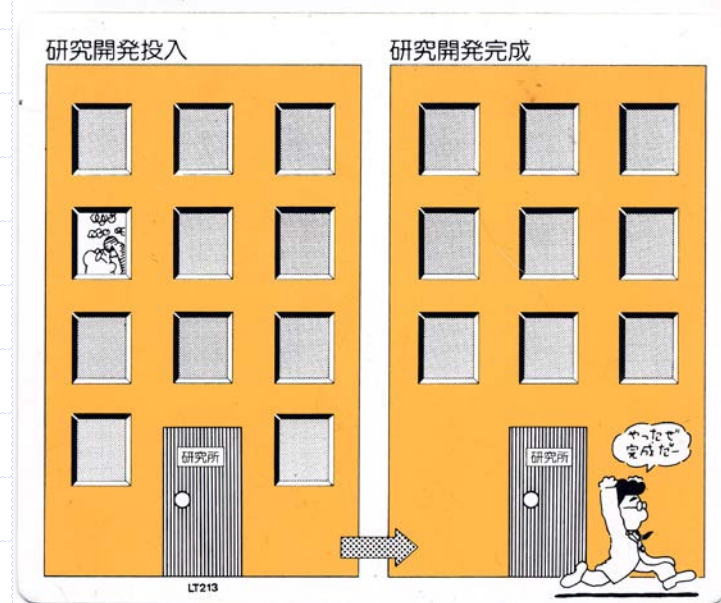
シニアルール2 サイコロ

- ◆ 先ず、サイコロを振り、市場閉鎖とFの倍率をきめる
- ◆ 「1」と「2」→仙台(3)閉鎖、 $F=1.1$ 倍四捨五入
- ◆ 「3」と「4」→仙台(3)・札幌(4)閉鎖、 $F=1.2$ 倍四捨五入
- ◆ 「5」と「6」→市場閉鎖とFは上記と同じ。但し、5行カット
- ◆ 大阪市場は「変動相場制」サイコロの目により
- ◆ 「1」→21円、「2」→22円、「3」→23円
「4」→24円、「5」→25円、「6」→26円



シニアルール3 開発6枚

- ◆ グループ内に1人でも研究開発次繰り6枚以上の人がある組では、サイコロで、研究開発の成功失敗を決める
- ◆ 奇数 = 成功、偶数 = 凍結 (次繰り)
- ◆ ジュニアからシニアに上がる人は、サイコロ不要



シニアルール4 研究開発

- ◆シニアからジュニアに下がる人は、
研究開発3枚まで
- ◆他は次繰り(凍結)

シニアルール5 分社

- ◆ 自己資本600に達したら、分社
- ◆ その到達自己資本を新資本金として再スタート
- ◆ 無借金

シニアルール6 倉庫

- ◆ 倉庫は原則として2行目で買う
- ◆ 製造経費、1個20円で2個まで

標準スケジュール

第1日	時間	第2日
集合。席は自由。	9:30	■第4期開始
■第1期開始	10:00	経営計画／中間決算
CASH使用、右左(FC)、MX(DC)	11:00	借入枠0.5 or 1倍
その場で昼食／自己紹介	12:00	昼食
■第2期	13:00	ビジネスパワー分析
CASHLESS、MX、DC、無借金	14:00	■第5期
■第3期	15:00	借入枠0.5 or 1倍
借入枠0.5倍	16:00	■まとめの講義
	17:00	感想文・表彰
夕食	18:00	解散
■戦略会議講義	19:00	
経営計画	20:00	
本日終了	21:00	