

M G オンラインルール

ルールA

ディシジョン
メーカー
カードを1枚めくり
ひとつの意思決定
をしてください

意思決定

Management Game MG

項 目		単 価 記入箇所	能力・効果	注 意	
製 品 販 売		競争価格 売 上		別記	
材 料 仕 入		市場価格 材料費		各期の1周目は1人3個まで その後は何個でも可	
採 用	ワーカー 採用	採用費 0.5/人 一般管理費	機械一台につき 1人必要	採用は何人でも自由ですが、 会社の都合で退職させることは できません（セールスも同じ） 広告チップは ・1回に何枚でも投資可 ・セールス1人に2枚 まで有効 ・期末にすべて戻す	
	セールス 採用	採用費 0.5/人 一般管理費	1人で2個販売可能		
広 告		1.0/枚 販売費	1枚でプラス2個 販売可能		
機 械 購 入	普通機械	10.0 機械工具	生産能力1個	1台にワーカー1人必要	・減価償却 1.0/期
	アタッチメント	2.0 機械工具	プラス1個	普通機械1台に1個取り 付けることができる	・減価償却 0.2/期
	大型機械	20.0 機械工具	生産能力4個	1台にワーカー1人必要	・減価償却 2.0/期
完 成		0.1 完成費	生産能力の 範囲内		
投 入		0.2 投入費			
研 究 開 発		2.0 研究開発費	価格競争力 -0.2	・1回に1枚しか投資できない ・期末に必ず1枚戻す、繰延限度3枚まで	

ルールB

待っている間
（カードを引いて
から次のカード
を引くまでの間）
に実施できます

項 目	単 価 記入箇所	能力・効果					
保 険 (1枚のみ)	0.2 一般管理費	火災・盗難時に保険金が受け取れます 災害時及び期末に戻す					
PAC生産性 (1枚のみ)	1.0 製 造 経 費	機械1台につき生産能力が1個プラスされます 期末に戻す					
マーチャント (1枚のみ)	1.0 一般管理費	材料が1個につき0.2安く買えます 期末に戻す 特別仕入には効きません					
マーケットリサーチ (1枚のみ)	1.0 販 売 費	製品が1個につき0.2高く記帳できます 期末に戻す 指定価格独占販売には効きません					
配 置 転 換	研修費 0.5/人 一般管理費	ワーカー ↔ セールス 配置転換ごとに1人につき0.5払う					
機 械 売 却	購入時の半額 機械売却	普通機械 5.0 アタッチメント 1.0 大型機械 10.0	〔 売却損または 売却益が発生 〕				
銀 行 借 入	借入金 営業外費用 ○借入と同時に金利を払う ○繰越借入残があれば 期首処理で金利を払う ○返済は自由	条件	期	2 期	3 期	4 期	5 期
		枠	純資産額の	2 倍	2 倍	2 倍	2 倍
		金 利		10%	10%	10%	10%

製品の販売

販売は市場で自由競争

- ① カードで販売の意思決定をすれば、販売能力（セールス・広告チップ）の範囲内で空いている市場にいくつでも販売宣言ができます。（同時にいくつもの市場に販売可）販売宣言をした人は親となります。
- ② 販売は入札制です。販売しようとする各社は、各市場に親が出した個数および自社の販売能力の範囲内で応札できます。
- ③ 入札は各市場ごとに行い、競争価格を選択します。
- ④ 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、最も安いプライスを宣言した企業から順次親の出した個数まで落札することになります。
- ⑤ 親は常に0.2の価格競争力があります。
- ⑥ 研究開発チップ1枚につき0.2の価格競争力があります。
- ⑦ 落札した場合は、提示金額（単価×個数）で売上の記帳ができます。
- ⑧ 競争価格が同じ場合の優先順位
 1. 研究開発チップの枚数が多い企業。
 2. 研究開発チップの枚数が同じ場合は親。
 3. 1.2.に該当しない場合は、コンピュータによる判定

人件費

期末処理時に、人件費が発生

	労務費	販売費	一般管理費	合計
	ワーカー /人	セールス /人	ワーカー+ セールス	
1期	1.5 (1.0)	1.5 (1.0)	1.0×人数	2.5 ×人数
2期	1.7 (1.2)	1.7 (1.2)	1.1×人数	2.8 ×人数
3期	1.9 (1.4)	1.9 (1.4)	1.2×人数	3.1 ×人数
4期	2.1 (1.6)	2.1 (1.6)	1.3×人数	3.4 ×人数
5期	2.3 (1.8)	2.3 (1.8)	1.5×人数	3.8 ×人数

※ () 内は期中に退職したが補充しなかった場合