

MGルール(みらいMG)

※このルール表は、西順一郎氏のオリジナルルールから1日MG用にAルールから「材料販売」と「商品仕入」を省略し、「研究開発チップ4枚目から40円」を追加したものです。

Aルール		自分の順番でカードを引いて「意思決定」カードが出た場合に、次のうちから一つのみ実行できます。(「何もしない」もOKです。)				
種類	No.	項目	単価	能力・効果	記入欄	注意
買う	1	材料仕入	・10円~15円 (市場による) ・海外は16円	現金がマイナスにならない限りいくつでも購入可能(1周目を除く)	ニ: 材料仕入	記入する場合は、単価ごとに行を分ける
作る	2	完成投入	投入:1円/個 完成:1円/個		シ:投入費 ス:完成費	・製造能力の範囲内 ・完成と投入は同時にできる
売る	3	製品販売	入札	(→右下の説明へ)	ケ:売上	
投資	4	小型機械	100円/台	製造能力:1個/台	サ: 機械装置	・小型機械専用 ・ワーカー追加不要
		アタッチメント	30円/台	製造能力:+1個		
		大型機械	200円/台	製造能力:4個/台		
	5	人(採用)	5円/人	機械1台が動く(完投ができる)	セ〜ツ: 諸経費	・一度に3人まで採用できる。 ・解雇できない。
6	ワーカー	20円/枚 ※第3期の会社盤青 4枚目からは40円/ 枚	一度に販売(販売能力) +2個/人販売できる	セ〜ツ: 諸経費	・一度に1枚しか買えない。 ・期末に最低1枚返却 ・次期繰越限度3枚 ・教育(黄)だけは1枚のみ有効	
	セールスマン					
	7					戦略チップ
8	教育(黄)		製造能力+1 かつ 販売能力+1			

Bルール		ほかの人が順番のときでもできる項目です。ただし、意思決定カードを開けたらAルールの前にはできません。				
種類	No.	項目	単価	能力・効果	記入欄(初心者)	注意
投資	1	コンピュータ(緑)	20円	製造能力+1		・1台しかレンタルできない。 ・期末に返却
災害に備える	2	損害保険(オレンジ)	5円			・被害に遭ったときに保険金が出る。 ・被害1個あたり 火災:8円 盗難:10円
	3	無災害倉庫(レンタル)	20円/台			火災、盗難を防いでくれる
応援	4	配置転換	片道5円/人			弱い方を応援できる
資金対策	5	機械売却(下取り)	購入金額の半額	小型機械:50円 アタッチメント:15円	サ: 機械装置	・必ず売却損が発生
	6	材料売却	10円/個		ニ: 材料仕入	・初心者用紙は「サ:材料仕入」に個数マイナスで記入する。 ・通常用紙は、「エ:材料売却」に記入する。
	7	短期借入(商工ローン)	利息20% すぐ1回目返済	・期末のみ:50円単位	カ: 短期借入	・100円借入の場合、 100円-利息20円-返済20円 =手取り60円
	8	長期借入	利息10%	借入可能枠の範囲	キ: 長期借入	自己資本の 2期:0倍、3期:0.5倍

Cルール		ルール補足など			
終了条件	1	時間か行数	規定時間が終了するか、同じ卓の誰かが最終行までいった場合	【標準時間】 ・2期:前半15分、後半22分 ・3期:前半20分、後半25分 ※調整することがあります。	【行数】 ・2期:25行 ・3期:45行
順番	2	反時計まわり	じゃんけんで勝った人から。リスクカードで「景気変動逆まわり」あり		
ルール補足	3	5行コール	あと5行になったら「あと5行」と言うこと。突然終わりと叫ぶな。		
	4	3つのダメ	①追い越しダメ ②入札締め切りダメ ③現金残高未記入ダメ(各行記入)		
	5	現金残高	マイナスは違反。リスクカードでマイナスになる場合は、「短期借入」10円単位で対応(インストラクターを呼んでください)		
	6	ラッキーカード	営業所に在庫がなければ無効(仕入れ不可) 最高5個まで		
	7	材料仕入制限	1周目は3個まで。2周目以降は、手持ち現金の範囲内で無制限		
	8	2期前半のみ	前の人が現金残高を記入してからカードを引くこと		
その他	9	2期のみ免除	リスクカードのうち、「得意先倒産」と「返品」は2期のみ免除(3期目で同じ人が「得意先倒産」を2回引いたときの2回目は免除)		
	10	3期のみ	1行目の現金残高がマイナスの場合は、通常の借入可能枠か特別融資(100円)の選択ができる		
	11	グラフ・表	太いマジックで、できる限り大きく・太く・はっきりと書く。グラフは、数字+名前を書く		
	12	楽しく!	①楽しくなければMGでない。②美しくなければMGでない。③効果がなければMGでない。		

商品販売	販売は市場で自由競争=入札
1、カードを引いて「商品販売」を選択した場合は、「売ります!」と言う。→その人は「親」。その他の人は「子」	
2、親が自分の営業所の製品在庫から、①自分の販売能力の範囲内で、②市場の空いている個数までの製品を売りたい市場の外側に置く。	
3、対抗する子は営業所の製品在庫から、①自分の販売能力の範囲内で②親が出した個数までの製品を売りたい市場の外側に置く	
4、①プライスカードの中から売りたい数字のカードを市場別の最高価格以下で準備し、 ②声に出す数字を計算する。(価格競争力を引く:親2円+全員青チップ×2円) (例) カード30円、親、青チップ2枚の場合に声に出す価格は、30円-2円(親)-4円(研究開発2円×2枚)=24円	
5、親は子の様子を見て「いいですか?」と全員が準備ができたことを確認する。(勝手に入札をはじめない)	
6、親が「せーのー」と音頭をとり、全員が同時に①カードを見せる ②金額を大きな声で言う(大きな声で言わなかった場合や後で言った場合は失格)	
7、市場別に声に出した価格が安い人から順番に、親が出した個数まで売れる。売れた人は、製品を市場の中へ入れる。売れなかった人は、製品を自分の営業所へ戻す。	
8、売れた人は、現金出納帳に記入する。(※単価はプライスカードの金額。声の金額ではない!)	
9、同じ価格の場合の優先順位 ①青チップの多い人(研究開発が第一順位)→②親(親が第二順位)→③再入札(※前回より1円以上下げること)→④ジャンケン	
10、複数市場への販売 ①親が複数市場に出す。②子が応札する。③親が「別々」か「いっぺん」かを宣言する。④子は降りてもよいが、別の市場への移動は禁止 ⑤「いっぺん」の場合は、最高価格は低い方のものに統一	

「製造能力」と「販売能力」	①「製造能力」	小型機械(1個)、アタッチメント(+1個)、大型機械(4個)、コンピュータ(緑)チップ(+1個)、教育(黄)チップ(+1個)
	②「販売能力」	セールスマン(2個/人)、広告(赤)チップ(+2個/枚)、教育(黄)チップ(+1個/枚)