

# 与信管理ミニゲーム「ヨシノミクス」ルール

## ゲームの概要:

営業担当として、あなたは顧客を見極めながら営業活動を行います。できることは二つ。

- ① 営業: 売上を稼ぐ(=売上カードを引く)
  - ② 与信管理: 破綻企業との取引を防ぐ(=与信カードを引く)を選ぶこと。
- ゲームは、サービス業・商社・メーカーの3モデルがあり、それぞれ3期あります。

① 初期設定: 10万円の現金をもってスタート。

② 勝利条件: 終了時点で一番利益の出ている、かつ現金の残った参加者の勝利。

③ 終了条件: ゲームは、3期が終了したら1モデル終了。全部で3モデルを実施。

## ④ 勝利条件の獲得方法:

勝利条件の「利益」は、「売上」から「費用」を引いたものです。

「売上」は、カードの山から引いた金額です。

「費用」は、少し複雑です。モデルによって異なります。

現在のモデルの設定を適用します。全て切り捨てです。

□ 原価 : ワークシートに記載

□ 販売費及び一般管理費 : ワークシートに記載

□ 税金 : 利益の40%

## ⑤ ゲームの進め方:

1) スタートプレイヤーの決定

2) 営業活動を実行~2択~

・ 営業: カードを引く、引いたカード記載の数字が売上になる。

・ 各自1枚目のカードが1~3だった場合は、次のカードを取り、山に破綻カードを戻し、シャッフルする。

・ 与信管理: 与信カードを引く。

## 【注意】

a. 企業が破綻すると現金が回収できない。

1~3のカードは、「破綻」カードです。引くと取引先の経営破綻が起こり、直前のカードの現金回収に影響があります。破綻が発生すると、売上は上がりませんが、現金が入りません。

b. 与信カードは破綻カードを無効にできる

直前に与信管理をしていれば、健全な会社と取引をしたことになり、与信カードと破綻カードをセットで捨てます。

c. 破綻カードは連続しない。

連続して破綻した場合は、山に破綻カードを戻し、シャッフルします。

## 3) 集計

カードを引き終えたら集計です。ワークシートで損益と現金の計算をしてください。

## 4) 次の期の開始

終わったら次の期を開始します。スタートプレイヤーが左隣に移ります。

⑥ 注意点: 簡単なゲームですが、儲かっていることと現金があることは別です。現金に注意しましょう。

## <良くある質問>

① 12の後に、与信カードを引き、その後、5を引きました。与信カードはその後も使えますか？

→ いいえ、与信カードは営業カード1枚にのみ有効です。次のカードを引いたら、捨ててください。

② 12の後に、10を引き、更に1/2と連続で取引先が破綻してしまいました。この場合、12も10も現金が入ってこないことになりますか？

→ 破綻カードの影響を与えるのは、直前の1枚のみです。そうしないと、ずっと与信カードを引いて、大きい売上を守らなければならなくなってしまいます。1/2は確定した売上とと考えてください。

尚、2枚目の2を引いた場合には、その次のカードを引き、2は山に戻してシャッフルします。

③ 1枚目がいきなり1でした。どうしたら良いですか？

→ 次のカードをとり、その1を山札に戻し、シャッフルします。

## 講師用メモ

### <本研修のラーニングポイント>

- ①損益計算書の構造(主に営業利益まで)
- ②売上や費用と、現金の概念の違い
- ③業態の違いにより、与信管理のポイントは変わる(=粗利率の考え方)
- ④案件の大小により、与信管理の必要性は変わる
- ⑤回収できなくても売上になり、課税されるという豆知識

### <本研修の準備物>

- ・トランプ:一式で3チーム(1スートの山十人数分の与信カード)×3
- ・ルール説明:1名あたり一枚
- ・決算資料:1名あたり3枚(サービス業、商社、メーカーモデル各1枚)
- ・筆記用具
- ・必要に応じて、気づきの記録や振り返り用ワークシート
- ・準備方法  
トランプをスート(ダイヤ・スペード・クラブ・ハート)で分けます。  
そのうち任意の山を「与信カード」とし、チームの人数分テーブルに伏せて置きます。  
1山を、良くシャッフルし、伏せてテーブルにおきます。  
同様に一式であと2チーム用意可能です。(1スートの山十人数分の与信カード)  
(※与信カードがわかりにくければ、別にチップのようなものを用意しても構いません。)

以上で準備は終了です。

その後は、ルール説明の流れに従い、ご利用下さい。

### <発生する現象>

- ①破綻カード1～3を誤って売上として計上してしまう。
  - ②与信カードを売上与勘違いしてしまう。
- 上記現象は、オリジナルカードを作成することで、回避可能です。ご相談下さい。

### <お問い合わせ先>

商号:カレイドソリューションズ株式会社 高橋  
住所:東京都新宿区西新宿7-19-6東洋ビル205  
電話: 03-6908-5245  
メール: [cs@kaleidosolutions.com](mailto:cs@kaleidosolutions.com)  
HP: <http://www.kaleidosolutions.com>

### <利用上の注意事項>

本コンテンツは、著作権法で守られたコンテンツです。本コンテンツの著作権は、弊社に帰属します。著作物の購入は著作権の移転とは異なり、弊社が著作権及び著作者人格権を放棄するものではありません。著作権法をご理解の上、ご利用頂ければ幸いです。氏名表示を外してご利用になりたい場合なども、別途ご相談下さい。

# ビジネスゲーム「ヨシノミクス」ワークシート

■ゲームモデル(サービス・商社・メーカー)

■原価率(30%・90%・70%)

通算利益	第1期	万円	第1期の利益です。
	第2期	万円	第1期と第2期の利益を合計します。
	第3期	万円	第1期と第2期と第3期の利益を合計します。

## 第1期損益計算書

売上	万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価	万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益	万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照。
営業利益	万円	粗利益から販管費を引きます。
税金	万円	営業利益の40%
最終利益	万円	営業利益から税金を引きます。

## 第1期資金繰り表

最終利益	万円	最終利益を転記します(+)
差分	万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額	万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高	10万円	開始時の現金です。
期末残高	万円	期首残高に期中増減額を加えます。



## 第2期損益計算書

売上	万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価	万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益	万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益	万円	粗利益から販管費を引きます。
税金	万円	営業利益の40%
最終利益	万円	営業利益から税金を引きます。

## 第2期資金繰り表

最終利益	万円	最終利益を転記します(+)
差分	万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額	万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高	万円	前期の期末残高です。
期末残高	万円	期首残高に期中増減額を加えます。



## 第3期損益計算書

売上	万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価	万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益	万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益	万円	粗利益から販管費を引きます。
税金	万円	営業利益の40%
最終利益	万円	営業利益から税金を引きます。

## 第3期資金繰り表

最終利益	万円	最終利益を転記します(+)
差分	万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額	万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高	万円	前期の期末残高です。
期末残高	万円	期首残高に期中増減額を加えます。

メモ	
----	--

売上	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
原価	サービス	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13		
	商社	13	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	36	37	38	39	40
	メーカー	10	11	11	12	13	14	14	15	16	16	17	18	18	19	20	21	21	22	23	23	24	25	25	26	27	28	28	29	30	30	31
営業利益	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25							
税金(40%)	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10							

# ビジネスゲーム「ヨシノミクス」ワークシート

■ゲームモデル: サービス ■原価率: 30%

## 第1期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	14/12	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照。
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

## 第1期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高	10	万円	開始時の現金です。
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます。



## 第2期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	14/12	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

## 第2期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高		万円	前期の期末残高です。
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます。



## 第3期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	14/12	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

## 第3期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高		万円	前期の期末残高です。
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます。

メモ	
----	--

通算利益	第1期	万円	第1期の利益です。
	第2期	万円	第1期と第2期の利益を合計します。
	第3期	万円	第1期と第2期と第3期の利益を合計します。

売上	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
原価 サービス	4	4	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	
営業利益	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25						
税金(40%)	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10							

# ビジネスゲーム「ヨシノミクス」ワークシート

■ゲームモデル: 商社 ■原価率: 90%

## 第1期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	2/1	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照。
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

## 第1期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高	10	万円	開始時の現金です。
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます。



## 第2期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	2/1	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

## 第2期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高		万円	前期の期末残高です。
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます。



## 第3期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	2/1	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

## 第3期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高		万円	前期の期末残高です。
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます。

メモ	
----	--

通算利益	第1期	万円	第1期の利益です。
	第2期	万円	第1期と第2期の利益を合計します。
	第3期	万円	第1期と第2期と第3期の利益を合計します。

売上	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
原価 商社	13	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	36	37	38	39	40
営業利益	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25						
税金(40%)	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10						

# ビジネスゲーム「ヨシノミクス」ワークシート

■ゲームモデル:メーカー ■原価率:70%

## 第1期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	6/4	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照。
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

## 第1期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高	10	万円	開始時の現金です。
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます。



## 第2期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	6/4	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

## 第2期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高		万円	前期の期末残高です。
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます。



## 第3期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	6/4	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

## 第3期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます。
期首残高		万円	前期の期末残高です。
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます。

メモ

通算利益	第1期	万円	第1期の利益です。
	第2期	万円	第1期と第2期の利益を合計します。
	第3期	万円	第1期と第2期と第3期の利益を合計します。

売上	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
原価	メーカー	10	11	11	12	13	14	14	15	16	16	17	18	18	19	20	21	21	22	23	23	24	25	25	26	27	28	28	29	30	30	31
営業利益		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25						
税金(40%)		0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10						