

### 事業計画フェーズの進め方

STEP 1

左上の期首資金に資本金の5,000万円を記入。(2,3期目の場合は金庫フィールドにある前期末資金を記入。)

STEP 2

それぞれの土地に対して栽培する作物・投資する資材・活用する従業員をルールに従いながら選択する。また、販売先も選択する。

STEP 3

各土地の事業コストと計画売上を計算し、その合計を算出する。

STEP 4

事業コストの支払いに資金が足りない場合は必要金額をゲームマスターから借りる。

STEP 5

決算計画で期末予想利益を算出する。算出後、事業コストをゲームマスターに支払ったら本フェーズは終了する。

#### 期首資金

1

万円 (2期目以降は前期の期末資金)

#### 2 事業コスト

#### 3 計画売上

土地(1)	事業コスト				小計	計画売上		
	土地(1)	作物(1)	資材(1)	従業員(1)		販売先(1)	計画	計画単価/販売量
土地名	作物名	資材名	従業員種類		A	販売価格	万円/kg	販売価格×販売量
土地代	種子価格				= 万円	収穫量	kg	= 万円
						販売量	kg	
土地(2)	作物(2)	資材(2)	従業員(2)		B	販売価格	万円/kg	販売価格×販売量
土地代	種子価格				= 万円	収穫量	kg	= 万円
						販売量	kg	
土地(3)	作物(3)	資材(3)	従業員(3)		C	販売価格	万円/kg	販売価格×販売量
土地代	種子価格				= 万円	収穫量	kg	= 万円
						販売量	kg	
土地(4)	作物(4)	資材(4)	従業員(4)		D	販売価格	万円/kg	販売価格×販売量
土地代	種子価格				= 万円	収穫量	kg	= 万円
						販売量	kg	
土地(5)	作物(5)	資材(5)	従業員(5)		E	販売価格	万円/kg	販売価格×販売量
土地代	種子価格				= 万円	収穫量	kg	= 万円
						販売量	kg	
合計					A+B+C+D+E = 万円	F+G+H+I+J = 万円		

事業計画フェーズ

決算計画

#### 当期予想利益

計画売上 3 万円 - 事業コスト 2 万円 = 当期予想利益 万円

✓ 当期予想利益まで算出したら 事業コストをゲームマスターに支払う

#### 当期借金の算出(事業コストの支払いに資金が足りない場合)

事業コスト 2 万円 - 期首資金 1 万円 = 借金 万円

✓ ゲームマスターから必要な分のお金 (100万円単位)と借金カードを受けとる

収穫・販売フェーズの進め方

**STEP 1** 事業計画フェーズで決定した作物の販売先情報に基づいて**計画販売価格**、**計画収穫量**を記入する。

**STEP 2** ゲームマスターが**全体イベントカード**を引き、カードの効果を**確認**、**記入**する。  
続いて、各チームの社長がゲームマスターから**局地イベントカード**を引き、カードの効果を**確認**・**記入**する。

**STEP 3** 販売量を記載する。**直売所**はゲームマスターの引く、くじで販売量を確認する。

**STEP 4** **効果カード**を引く会社をじゃんけんで決める。ゲームマスターから**効果カード**を引き、使用する場合は**効果**を記載する。各チーム**売上合計**を算出する。

収穫・販売フェーズ

							4 売上合計		
作物(1) 作物名	販売先(1)	販売価格	計画販売価格: [ ] × 全体イベントカード: [ ] 倍 × 効果カード: [ ] 倍 = [ ] 万円/kg	収穫量	※計画収穫量: [ ] kg × 局地イベントカード: [ ] 倍 = [ ] kg	販売量	・自然派ストア : 上限250kg ・レストラン契約 : 上限200kg ・上記以外 : 収穫量 - 販売量 ☑ 販売上限を確認 [ ] kg × 直売所くじ: [ ] 倍 × 効果カード: [ ] 倍 = [ ] kg	☑ 販売上限を超えてもOK	売上小計 K [ ] 万円
作物(2) 作物名	販売先(2)	販売価格	計画販売価格: [ ] × 全体イベントカード: [ ] 倍 × 効果カード: [ ] 倍 = [ ] 万円/kg	収穫量	※計画収穫量: [ ] kg × 局地イベントカード: [ ] 倍 = [ ] kg	販売量	・自然派ストア : 上限250kg ・レストラン契約 : 上限200kg ・上記以外 : 収穫量 - 販売量 ☑ 販売上限を確認 [ ] kg × 直売所くじ: [ ] 倍 × 効果カード: [ ] 倍 = [ ] kg	☑ 販売上限を超えてもOK	売上小計 L [ ] 万円
作物(3) 作物名	販売先(3)	販売価格	計画販売価格: [ ] × 全体イベントカード: [ ] 倍 × 効果カード: [ ] 倍 = [ ] 万円/kg	収穫量	※計画収穫量: [ ] kg × 局地イベントカード: [ ] 倍 = [ ] kg	販売量	・自然派ストア : 上限250kg ・レストラン契約 : 上限200kg ・上記以外 : 収穫量 - 販売量 ☑ 販売上限を確認 [ ] kg × 直売所くじ: [ ] 倍 × 効果カード: [ ] 倍 = [ ] kg	☑ 販売上限を超えてもOK	売上小計 M [ ] 万円
作物(4) 作物名	販売先(4)	販売価格	計画販売価格: [ ] × 全体イベントカード: [ ] 倍 × 効果カード: [ ] 倍 = [ ] 万円/kg	収穫量	※計画収穫量: [ ] kg × 局地イベントカード: [ ] 倍 = [ ] kg	販売量	・自然派ストア : 上限250kg ・レストラン契約 : 上限200kg ・上記以外 : 収穫量 - 販売量 ☑ 販売上限を確認 [ ] kg × 直売所くじ: [ ] 倍 × 効果カード: [ ] 倍 = [ ] kg	☑ 販売上限を超えてもOK	売上小計 N [ ] 万円
作物(5) 作物名	販売先(5)	販売価格	計画販売価格: [ ] × 全体イベントカード: [ ] 倍 × 効果カード: [ ] 倍 = [ ] 万円/kg	収穫量	※計画収穫量: [ ] kg × 局地イベントカード: [ ] 倍 = [ ] kg	販売量	・自然派ストア : 上限250kg ・レストラン契約 : 上限200kg ・上記以外 : 収穫量 - 販売量 ☑ 販売上限を確認 [ ] kg × 直売所くじ: [ ] 倍 × 効果カード: [ ] 倍 = [ ] kg	☑ 販売上限を超えてもOK	売上小計 O [ ] 万円
							K+L+M+N+O= 合計 [ ] 万円		

決算フェーズの進め方

**STEP 1** 売上合計のお金をゲームマスターからもらう。売上合計から**事業コスト**(効果カード費用含む)と**利子**を引き、**当期利益**を算出する。

**STEP 2** 必要に応じて**借金を返済**する。3期目は必ずすべての借金を返済する。(手元に資金がなくても赤字として計算する)

**STEP 3** 金庫フィールド上で**期末資金**を算出する。3期目末の時点で最も資金の多いチームが勝ち。

借金がある場合

借金の支払い: 借金カードの枚数 [ ] 枚 × 3万円

借入金の返済: 返済借入金 [ ] 万円

☑ 返済する余裕がある場合、ゲームマスターに返済する額の借入金カードと一緒に同額の資金を渡す(返済しなくてもよい)

☑ 利子は必ずゲームマスターに支払う。資金が手元にない場合はさらに借金をする。(追加で借金した分の利子は今期は支払い不要)

利益の確認: 売上合計 [4] 万円 - 事業コスト [2] 万円 - 効果カード費用 [ ] 万円 - 支払い利子 [ ] 万円 = 当期利益 [ ] 万円

備考欄

決算フェーズ