

# 「ビールゲーム・オンラインver2.0」

## 説明資料

株式会社ライクブルー

2022年1月

# ビールゲームとは

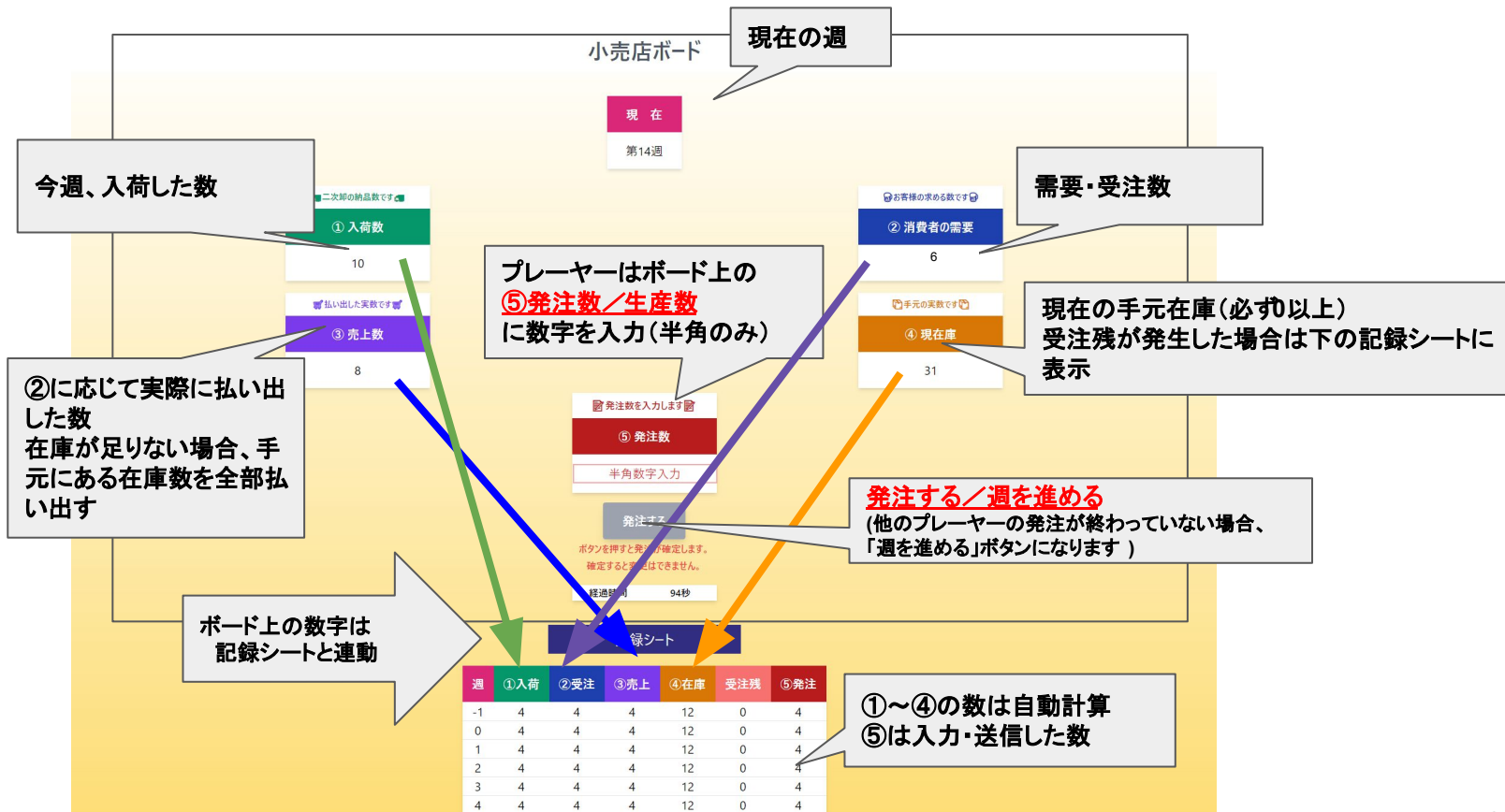
ビール・ゲームは、米MIT(マサチューセッツ工科大学)のビジネス・スクールで 1960年代に開発された、実際のサプライチェーンをモデルにしたゲームです。

ゲームの内容はとてもシンプルで、工場でビールをつくり、お店で一般消費者に届けるまでの生産・流通を、ゲームボードを使ってプレーするものです。

プレーヤーのみなさんには、生産工場、商社①、商社②、小売店の4つの役割に分かれてプレーしていただきます。



# ゲームボード & 記録シート ※ 各役割で言葉が少し異なりますが基本は同じです



## ③と④はマウスオンで計算式の説明表示

マウスカーソル

払い出した実数です

③ 売上数

4

払い出した実数です

③ 売上数

売上数 = 消費者の需要 + 受注残 (未販売分)

※ 現在庫が不足する時はある分をすべて販売します

※ 受注残 (客待ち分) がある場合、解消されるまで販売します

手元の実数です

④ 現在庫

12

手元の実数です

④ 現在庫

現在庫 = 前週の在庫数 + 入荷数 - 売上数

※ 在庫を上回る受注があった場合の不足分は受注残に計上されます