



# THE LEVERAGE GAME

プレイングマニュアル

A&S Ver2.2 2025/ 8/31

# THE LEVERAGE GAME プレイングマニュアル

<b>「THE LEVERAGE GAME」について</b>	<b>4</b>
「THE LEVERAGE GAME」とは	4
<b>あそびかたと勝利条件</b>	<b>5</b>
ゲームの終了と順位	5
<b>世界とつながるオンラインプレイ</b>	<b>5</b>
国や地域を超えて、一緒にプレイする	5
日本語/英語での言語表示、日本円/米ドルの通貨表示に対応	5
<b>ゲームの開始と終了</b>	<b>6</b>
ロビー画面について	6
新規ゲームを自分で作成する	6
ルームの主催者と一般メンバーの違い	6
プライベートルームを作成する	7
「コーチ」としてルームを主催する	7
<b>既存のルームに「プレイヤー」として参加する</b>	<b>8</b>
参加できるルームを検索する	8
「ルームID」で、特定のルームに「メンバー」として参加する	8
「メンバーの名前」の表記と変更について	8
選択したゲームからの退室	8
「職業」を選ぶ	9
ルームの詳細情報を指定し、ゲームを開始する	9
AIをゲームに参加させる	9
<b>ゲームの終了と途中退出</b>	<b>9</b>
メンバーが途中でゲームから退出する	10
主催者が途中でルームから退出する	10
コーチが途中でルームから退出する	10
<b>既存のゲームに「観戦者」として参加する</b>	<b>10</b>
<b>ゲームの進め方</b>	<b>11</b>
ゲーム中の画面表示	11
プレイ中のメンバーの状況	11
自分のステータスの確認	11
ゲームの進行状況	11
盤上の表示の拡大・縮小	12
コマのデザイン	12
「履歴」の表示	12
<b>自分のターンの動作</b>	<b>13</b>
サイコロを振り、コマを進め、カードに応じたイベントを実行する	13
PROFIT（収入）を得る	13
「銀行からの借り入れ」について	13
借入の「返済」について	14

<b>盤面のマス目の種類</b>	<b>14</b>
マーケティングのマス～「5つのKPI」	14
ビジネスを強くする「4つの施策」のポイント	15
2種類の施策カード「優先購入権のあるカード」と「オークションカード」	15
「優先購入権のあるカード」について	16
「オークションのカード」について	16
「まずい…（Oops）」マス	17
「休み」ターンについて	17
「ボーナス」マス	17
「PROFITSゲート」について	18
<b>ゲーム終了と結果の確認</b>	<b>19</b>
ゲームの終了タイミング	19
終了画面と最終順位について	19
結果のグラフ表記について	19
コーチ限定機能「一時停止ボタン」について	20
<b>設定の変更</b>	<b>20</b>
オプション画面の設定	20
ディスプレイモード	20
表示言語	20
通貨単位	20
カード読み上げ音声言語	20
音量・BGMの設定	20
<b>ゲームをもっと楽しむ「コツ」</b>	<b>21</b>
メンバー同士の「会話」を楽しもう	21
専門家のコーチと一緒に「THE LEVERAGE GAME」をプレイする	21
<b>教材としての「THE LEVERAGE GAME」の活用</b>	<b>22</b>
経営センスを磨く	22
異業種を疑似体験することで、広い視野を身につける	22
ビジネスや経営を学ぶ第一歩として	22
地域社会を学ぶツール、キャリアデザインツールとして	22
コーチング、ファシリテーションのトレーニングとして	22
<b>Ver2.0の追加機能</b>	<b>23</b>
保険機能	23
「コーチを雇う」機能	24
<b>Ver2.2の追加機能</b>	<b>25</b>
「投資カード」のパスを有効にする機能	25

# 「THE LEVERAGE GAME」について

## 「THE LEVERAGE GAME」とは

順番にルーレットを回してコマを進めていき、止まったマスに応じて施策を重ねることで「経営者として、ビジネスの成功を目指す」ボードゲームです。

必要ならばお金を借りてでもコストを払ったり、チャンスが巡ってきてもコストを払えなければチャンスがつかめないなど、「経営」を体感することができます。

同時に4人までのメンバーとのプレイが可能です。

仲間どうしでのプレイはもちろん、Steamアカウントさえあれば、世界中の見知らぬ人々とのプレイも可能です。

また、日本語／英語でのプレイを選択でき、言語を超えて世界中の人々とプレイできます。

みなさんも、時には仲間たちと、時にはオンラインで見知らぬ誰かとつながって、競い合いながらあなたの「ビジネスセンス」を発揮してください！

AIプレイヤーとの対戦によって、一人でもゲームをプレイすることができます。

また、「コーチとしてゲームに参加」することで、プレイヤーに伴走し、支える立場でもゲームを楽しむことができます。

「THE LEVERAGE GAME」は、もともとはアナログボードゲームとして、アメリカ発のビジネスコーチングメソッド ActionCOACH® によって開発されました。

ActionCOACH®は1993年に米国で創設され、現在は全世界80以上の国・地域で展開されている、ビジネスコーチング、ビジネストレーニングの団体です。中小企業経営者の「経営自走化」を実現させるために、一人ひとりの課題や経営状況を細かく分析、課題を見える化して、クライアント自身が課題発見・解決できるようにサポート、コーチング、トレーニングを行うためのメソッドを展開しています。

ゲームをプレイすることで、コーチングを受ける経営者がビジネスの課題や起こりうるトラブルを疑似体験できるだけでなく、コーチとしても、多様な場面に対応した具体的な問いかけ、適切な指導を実践できることで、コーチング・トレーニングの成果を大きく高めています。現在でも世界中でActionCOACH®による「レバレッジ・ゲーム・ナイト」が開催され、多くの経営者たちがビジネスコーチと共に卓を囲んでいます。

多くの人に愛され、また多くの経営者たちを後押ししてきた「THE LEVERAGE GAME」は、オンラインゲームとして世界中から気軽に参加できるようになりました。

さあ、プレイヤーとしても、コーチやファシリテーターとしても、最高の体験をお楽しみください。

## あそびかたと勝利条件

4人のプレイヤーでひとつのゲームをプレイします。

プレイの冒頭で「業種」を選択し、決められたターン数でビジネスを運営します。

ビジネスを成長させるために、「4つの施策（ビジネスレバレッジ/Business leverage）」と「5つのKPI」を向上させていきます。

## ゲーム終了と順位

主催者が指定した時間またはターン数を経過するか、いずれかのプレイヤーが「勝利条件」をすべて満たした時点で、ゲームが終了します。

勝利条件は、以下の3つをすべて満たすことです。

1. 「5つのKPI」の値を上げ、月間利益を150万円(\$10,000)以上にする
2. 「4つの施策（ビジネスレバレッジ/Business leverage）」の全てを満点（5ポイント）以上にする
3. 銀行からの借入残高がないこと

いずれのプレイヤーも上記すべてを満たせていない場合は、ゲーム終了時のステータスに応じて「順位」がつきます。

勝敗や順位はつきますが、このゲームのゴールは必ずしも勝利を目指すものではありません。ビジネスを強化し、自走できる経営体制をつくることです。

相手よりも高い資産を形成することではなく、ビジネスを成功させること、成長させることを目指してみてください。

## 世界とつながるオンラインプレイ

### 国や地域を超えて、一緒にプレイする

同時刻に稼働しているゲームであれば、世界中どこからでも、プレイヤーとしての参加、観戦ができます。

また、自分で作成したゲームは全世界に公開されますので、世界中の人々の参加、観戦ができます。

### 日本語/英語での言語表示、日本円/米ドルの通貨表示に対応

日本語／英語のバイリンガルプレイに対応しています。表示言語と、ゲーム中のカードの読み上げ音声を、日本語／英語から選択できます。

また、日本円（JPY）／米ドル（USD）の表示を選択できます。

言語、通貨の表示はプレイヤー毎に変更できるので、同じゲームを異なる通貨単位でプレイすることができます。語学力を問わず、海外のメンバーと気軽にゲームを楽しむことができます。

# ゲームの開始と終了

## ロビー画面について

タイトル画面で【はじめから】ボタンをクリックし、ロビー画面に進みます。

ロビー画面では、新規ゲームの作成と、参加または観戦できるゲームの検索ができます。

タイトル画面▶



## 新規ゲームを自分で作成する

ゲームとは、4人までのプレイヤーが同じボードを囲んで同時にプレイするために必要な場所です。

誰でも、いつでも、新規のゲームを作成できます。

新規にゲームを立ち上げる場合は、画面左上のゲーム作成欄より【作成】ボタンをクリックします。新規ゲームのための「ルーム」が作成され、画面右側に、他のプレイヤーのエントリー状況が表示されます。

またゲーム作成欄の「コーチ主催」チェックボックスをオンにすることで、ゲームをプレイせずにルームを管理する「コーチ」としてゲームに参加することができます。



▲ロビー画面

## ルームの主催者と一般メンバーの違い

最初にルームを作成した人が、そのルームの「主催者」になります。ルーム準備画面のメンバー一覧画面で、王冠のアイコンがついている人が「主催者」です。

制限時間、制限ラウンド数を設定することができるのは、ゲーム主催者だけです。

また準備中のゲームをスタートすることができるのも、ゲーム主催者だけです。

ゲーム主催者は、プレイせずにゲーム全体を管理する「コーチ」としての参加をするか、一般メンバーと同じようにゲームに参加するかを選択できます。



▲ルーム画面

## プライベートルームを主催する

鍵アイコン横のチェックボックスをオンにすると、プライベートルームとしてルームを主催できます。  
プライベートルームを作成した場合は、ルームIDを未入力での検索では、検索結果にそのルームは表示されません。

ルームIDでの検索のみ、ルームが表示されますので、特定のプレイヤーとゲームをプレイしたい場合には、このプライベートルームを使用することができます。



▲プライベートルームの設定



▲プライベートルーム画面

## 「コーチ」としてルームを主催する

「コーチ主催」チェックボックスをオンにすると、コーチとしてルームを主催できます。  
コーチとしてルームを作成した場合は、メンバーとしての参加はできません。  
コーチは画面右上の「一時停止ボタン」でゲーム全体の進行を止め、メンバーに対するコーチングを実施したり、メンバー同士の議論や会話を促すことができます。  
「コーチ」としてのゲームへの参加で、ビジネスコーチングを実践したり、ファシリテーションやコーチングを体験する、練習することができます。  
観戦者としてプレーをただ傍観するのではなく、ゲーム中で起こるトラブルやビジネスの課題に対し、コーチから具体的な問いかけ・声掛けを実践したり、プレイヤーどうしでの声掛け・話し合いを促すことを実践し、より良いプレイヤーのビジネス体験をサポートしましょう。



▲コーチの時のルーム画面

# 既存のルームに「プレイヤー」として参加する

## 参加できるルームを検索する

タイトル画面で【はじめから】ボタンをクリックします。  
左下「ゲーム検索」枠より【検索】ボタンをクリックすると、既に立ち上がっているゲームの一覧が表示されます。

(一覧が表示されない場合は、既存のルームがありません。左上より新規ゲームを作成してください。)  
チェックボックスで検索条件を指定できます。「参加できる」「観戦できる」「コーチ主催のみ」「コーチ主催以外」をそれぞれ指定してください。

既存のルームが表示されたら、メンバーとして参加したい部屋の【参加】ボタンをクリックしてください。



▲ロビー画面：ルーム一覧

【検索】ボタンの横のチェックボックスで、ルームの検索範囲を指定できます。

ローカル検索では、プレイヤーの所属する地域内からルームを検索します。



▲ローカル検索時

グローバル検索では、世界中からルームを検索します。  
海外のプレイヤーと対戦したい時はこちらにチェックを入れて検索して下さい。



▲グローバル検索時

## 「ルームID」で、特定のルームに「メンバー」として参加する

「ルームIDを入力」枠に、5桁のルームIDを入力すると、特定のルームだけを検索することができます。遠隔地との友人同士とのプレイや、学習セッションに利用する場合は、あらかじめゲームを作成し、ルームIDをシェアすることで特定のゲームに参加・観戦しましょう。

※ルームIDを入力しての検索は、自動的にグローバル検索となります。

## 「メンバーの名前」の表記と変更について

メンバー名は変更できません。「Steamプロフィール」の名前がそのまま表示されます。  
表示される名前を変更したい場合は、Steamの管理画面より「Steamプロフィール」を変更してください。

## 選択したゲームからの退室

【退室】ボタンを押すと、エントリーしたルームから退出し、ロビー画面に戻ります。

## 「職業」を選ぶ

ゲームに参加するメンバーは、ルーム内のメンバー一覧から、自分の名前の右側にある【職業選択】ボタンをクリックします。

20種類の職業の中からひとつを選択、もしくは「ランダム」ボタンをクリックします。



▲ルーム画面

クリックすると職業ごとのステータス画面に移動します。職業ごとに、ゲームに勝つために必要な「4つの施策」の初期達成度、「5つのKPI」の初期数値、月間利益、銀行の与信額などが異なります。別の職業との比較を試してみてください。



▲職業選択画面

【決定】ボタンをクリックして、メンバーズ一覧画面に戻り、【準備OK】ボタンをクリックしてください。【準備OK】ボタンを押されたメンバーには緑色のチェックマークが表示されます。

【準備OK】ボタンのクリック前であれば、何度でも職業の選び直しができます。



▲職業シート

## ルームの詳細情報を指定し、ゲームを開始する

すべてのメンバーが「準備OK」ボタンを押すと、主催者の画面の左下の【ゲームスタート】ボタンがアクティブになります。クリックしてゲームを開始しましょう。



▲参加プレイヤー



▲ルームオーナー

すべてのメンバーの準備が完了しなければゲームを開始できません。

一定時間待っても準備が完了しないメンバーがいる場合は、該当メンバーに連絡がとれる場合は、直接連絡をして準備完了を促してください。

連絡がとれない場合は、主催者の判断でメンバーを退室（KICK）させることができます。ゲームのオーナーは、ロビー画面のメンバーリスト一覧から、連絡がとれないメンバーの「退室（KICK）」ボタンをクリックすれば、ゲームから退室させることができます。

## AIをゲームに参加させる

エントリーが4名に満たない状態で「ゲームスタート」をクリックすると、不足しているメンバーはAIによって補われ、プレイヤーが4名の状態でゲームがスタートします。

通信エラー、システムトラブル等でプレイ中のメンバーがゲームに接続できなくなった場合も、自動的にAIが代役として動作し、ゲームが続行されます。



▲確認ダイアログ

## ゲームの終了と途中退出

主催者が指定した時間またはターン数を経過するか、いずれかのプレイヤーが「勝利条件」をすべて満たした時点で、ゲームが終了します。

勝利条件は、以下の3つをすべて満たすことです。

- 1, 「5つのKPI」の値を上げ、月間利益を150万円（\$10,000）以上にする
- 2, 「4つの施策（ビジネスレバレッジ/Business leverage）」の全てを満点（5ポイント）以上にする
- 3, 銀行からの借入残高がないこと

## メンバーが途中でゲームから退出する

オプション画面から【タイトルに戻る】【アプリ終了】ボタンをクリックすると、ゲームの途中でであってもゲームを退室します。途中退室したプレイヤーは自動的にAIに切り替わり、これまでのステータスを引き継いでゲームへの参加が進行されます。

同じSteamアカウントから再び同じゲームにエントリーすることで、プレイヤーとしてゲームに復帰することができます。自動的にプレイしていたAIと入れ替わり、それまでのステータスを引き継ぎます。

## 主催者が途中でルームから退出する

ルーム主催者が途中退出した場合でも、AIに自動的に切り替わり、ゲームが進行されます。同じSteamアカウントから再びゲームにエントリーすることで、ゲームに復帰することができます。

## コーチが途中でルームから退出する

コーチが途中退出しても、ゲームは進行されます。再び同じゲームにエントリーすることで、コーチとしてゲームに復帰することができます。



▲通信切断画面

## 既存のゲームに「観戦者」として参加する

「観戦」ボタンをクリックすることで、プレイを見て楽しむだけの参加もできます。

人のゲームを観戦することで、ゲームの雰囲気やコツを掴んだり、他の人のプレイを見て学ぶ勉強会を開催する、といった使い方もできます。

現在プレイ中のルーム、プレイ開始準備中のルームのすべてを「観戦」することができます。

プレイ開始準備中のルームに観戦者として参加した場合、ゲームの最初から観戦をすることができます。プレイ中のルームに観戦者として参加した場合、参加した時点からのゲームを途中から観戦します。

観戦者の画面には、全プレイヤーのステータスが表示されます。ビジネスの状況、ミッションの達成度を確認しながらゲームを楽しむことができます。



▲ロビー画面

# ゲームの進め方

## ゲーム中の画面表示

ゲーム中の画面表示のスクリーンショット。上部には「ルーム番号 743829」、「ラウンド 4」、「プレイ時間 00:10:46」、「観戦者数 0」が表示されています。中央には4人のプレイヤーのステータスが表示されています。

プレイヤー名	職業	所持金	サイコロ	サイコロ	サイコロ	サイコロ
Ivan Ivanov	軽食店	2,300,548円	2/5	1/5	4/5	2/5
umasaki	コンサルティング会社	1,747,885円	2/5	2/5	2/5	2/5
Jean Bernard	美容院	1,999,493円	1/5	1/5	4/5	3/5
William Smith	新聞販売店	94,241円	2/5	2/5	2/5	4/5

中央には「測定 & Testing」、「成約率 Conversion Rates」、「取引回数 Number of Transactions」、「人材 & 教育 People & Education」、「サイコロを振る」、「利益率 Margins」、「配送 & 流通 Delivery & Distribution」、「PROFITS」、「テスト & 測定 Testing & Measuring」のタブがあります。

履歴	リード / 見込み客	成約率	顧客数	取引回数	平均客単価	売上高	利益率	利益	月間利益	当座貸越
	178.0	27.0%	48.1	4.7	129,948円	29,352,914円	32.0%	9,392,933円	782,744円	0円

## プレイ中のメンバーの状況

ゲームを開始すると、プレイヤーの「プレー順番」がランダムに決定されます。

プレイヤーのコマの色は、プレイ順に「サファイヤ」「ルビー」「ターコイズ」「エメラルド」の4色に自動的に色分けされます。プレイ画面の四隅には、プレイ中の4人のメンバーの「所持金」と「4つの施策（ビジネスレバレッジ）のポイント獲得状況」が表示されます。

ゲーム開始時の所持金は、選択した職業の「月間利益」の初期値と同額からスタートします。

左上のプレイヤーから時計回りにプレイを進めます。操作が可能な「ターンプレイヤー」のステータスウィンドウには、白い外枠が表示されます。

## 自分のステータスの確認

画面下部には、自身のビジネスの各種ステータスが常に表示されます。

貸越金額や、次回PROFITSゲートで得られる収入の見込などを確認しましょう。

## ゲームの進行状況

画面上部には、プレイ中のゲームの進行状況が表示されています。

指定されたすべてのラウンド数を終了するか、「プレイ制限時間の制限を超えてから1ターン後」に、ゲームは終了となります。

## 盤上の表示の拡大・縮小

画面右上の虫めがねボタンで、盤上の表示を変更できます。

盤上全体の表示と、自分のコマの現在位置にフォーカスした拡大表示とが切り替わります。

ゲーム画面のスクリーンショット。上部には「ルーム番号 743829」「ラウンド 1」「プレイ時間 00:00:50」「観戦者数 0」が表示されています。プレイヤーは Ivan Ivanov (軽食店)、umasaki (コンサルティング会社)、Jean Bernard (美容院)、William Smith (新聞販売店) の4名です。中央にはサイコロを振るための「サイコロを振る」ボタンがあります。下部には履歴表が表示されています。

履歴	リード/見込み客	成約率	顧客数	取引回数	平均客単価	売上高	利益率	利益	月間利益	当座貸越
	178.0	27.0%	48.1	4.7	127,400円	28,777,367円	32.0%	9,208,757円	767,396円	0円

## コマのデザイン

ビジネスが成長すると「コマのデザイン」が変わります。ゲームの指標となる「4つの施策」の目標（5ポイント）を達成するたびにコマが変化します。



コマのデザイン▶

## 「履歴」の表示

画面右下の「履歴」タブをクリックすると、過去ラウンド毎のプレイヤーの所持金、ステータス、ポイントの増減を確認することができます。

4人のプレイヤーの情報は、それぞれのコマの色に沿ったテキスト色で表示されます。

履歴画面のスクリーンショット。上部には「ラウンド 3」「プレイ時間 00:06:59」「観戦者数 0」が表示されています。プレイヤーは umasaki (コンサルティング会社) と William Smith (新聞販売店) の2名が確認できます。中央にはサイコロを振るための「サイコロを振る」ボタンがあります。下部には履歴表が表示されています。

履歴	取引回数	平均客単価	売上高	利益率	利益	月間利益	当座貸越
	4.7	129,948円	29,352,914円	32.0%	9,392,933円	782,744円	0円

▲履歴画面

# 自分のターンの動作

## サイコロを振り、コマを進め、カードに応じたイベントを実行する

メンバー1から順番に、1ターンに一度、サイコロを振ります。

操作中のメンバーには、画面4隅のステータスウインドウに白枠が表示されます。

画面中央の「サイコロを振る」ボタンをクリックします。

2つのサイコロの出目の合計だけコマが進み、止まったマスでのイベントを実施します。

マスには「5つのKPI」「4つの施策」「まずい… (Oops)」「ボーナス」の4種類があり、止まったマスで獲得される「イベントカード」の指示を必ず実行しなければなりません。

マスの他に、通過すると収入が得られる「PROFITSゲート」があります。

## PROFITS (収入) を得る

PROFITSゲートを通るごとに、「月間利益」に応じた収入を得ることができます。

月間利益は、5つのKPI（「リード/見込み客」「成約率」「取引回数」「平均客単価」「利益率」）によって増減します。ゲーム中で、これらの数字を改善・伸長し、得られる収入をアップしましょう。

本ゲーム中で資金を手に入れる方法は、「PROFITSゲートを通る」「銀行からの借り入れ」のふたつしかありません。



▲サイコロ

## 「銀行からの借り入れ」について

「銀行」ボタンを押すことで、いつでも銀行から資金を借入できます。

ステータス画面で確認できる「銀行与信額」が借入金額の上限です。銀行与信額は「業種」によって異なります。銀行からの借入操作ができるのは、自ターンのプレイヤーだけです。

他プレイヤーのカードを買い取る場合、他プレイヤーのターンのオークションに参加している場合には、「銀行」ボタンは表示されず、借入はできません。

借入には必ず「手数料」がかかります。借り入れる金額にかかわらず、手数料は常に15万円(\$1,000)で固定されています。

自ターン中であれば、借入金額の総額が上限に達するまで、何度でも借入をすることができます。この再、一度の借入ごとに手数料がかかります。

現時点での借入残高は、自身のステータス「当座繰越」欄に常に表示されます。



▲銀行画面：借入

## 借入の「返済」について

返済には「PROFITSゲート通過時の自動返済」と「手動返済」の2つの方法があります。

借入残高がある状態でPROFITSゲートを通過すると、一度の通過ごとに75万円(\$5,000)が返済されます。借入残高の金額にかかわらず、返済される金額は一定です。

また、自ターン中であれば、任意の金額を返済することができます。

「銀行」ボタンをクリックし、ウインドウ上部のタブから「返済」をクリックして、返済したい金額を入力します。

自ターン中であれば、何度でも任意の金額を返済することができます。



▲銀行画面：借入

## 盤面のマス目の種類

### マーケティングのマス～「5つのKPI」

ビジネスを成長させ、利益をアップさせるための「5つのKPI」カードを獲得できるマスです。

「5つのKPI」マスには、**平均客単価 / 取引回数 / 利益率 / 成約率 / リード獲得**の5つの種類があり、それぞれのステータスをアップさせることができます。



この5つのステータスの数値がUPすることで、PROFITSゲートを通過するたびに獲得できる「月間利益」が増額します。

カードの効果を得るためには、それぞれのカードに記載されている金額を投資しなければなりません。

必要な投資額はカードにより異なります。

所持金額が必要な投資額を上回っている場合、所持金から自動的に差し引かれ、必ずルーレットを回します。

ルーレットの出目に応じた割合で、該当するステータスを上げることができます。

出目は0から10までの10段階あり、0の場合は効果は全く得られません。

所持金が必要な投資額に満たない場合は、銀行からの借入をしてルーレットを回すか、そのカードへの投資を見送る（パスする）を選択できます。



▲ルーレット画面

# ビジネスを強くする「4つの施策」のポイント

ビジネスをより効果的・効率的に行うための「4つの施策（ビジネスレバレッジ）」のポイント獲得を目指します。「4つの施策（ビジネスレバレッジ）」のポイントは、月間利益とは関係がありませんが、ゲームのクリア条件として、4つの施策すべてのポイントを満点（5点）以上にする必要があります。「4つの施策」マスには、システム・技術 / テスト・測定 / 配送・流通 / 人材・教育の4つの種類があり、それぞれの施策ポイントをUPするための「施策カード」を1枚入手できます。



## 2種類の施策カード「優先購入権のあるカード」と「オークションカード」

施策カードは、「5つのKPI」カードとは異なり、他メンバーも参加できるオークションによって、入手の成否が決まります。施策カードには、ターンプレイヤーによる「優先購入権のあるカード」と、必ずオークションに参加するカードの2種類があります。



▲ 優先購入権のあるカード



▲ オークションのカード

## 「優先購入権のあるカード」について

ターンプレイヤーが「最低入札価格」で優先的に購入できるカードです。

ターンプレイヤーが購入しなかった場合、他の3人のメンバーに対してこのカードを売り渡すことができます。オークションを行い、最高落札額を入札したプレイヤーがカードを入手します。

他の3人のメンバーは、ターンプレイヤーから時計回りに順番で、現在価格以上の価格を入札するか、「パス」を選択できます。持ち金額が不足している場合は入札できず、「パス」だけが選択できます。

最高入札額を付けたプレイヤー以外が全員パスするか、全員がパスするまで繰り返します。

全員が「パス」を選択した場合、そのカードは廃棄されます。

入札があった場合、最も高い金額を入札したメンバーがそのカードを落札し、施策ポイントを獲得します。

落札したプレイヤーは、落札金額を支払います。その際、ターンプレイヤー以外のプレイヤーが落札者である場合は、落札価格と最低入札価格との差額は、ターンプレイヤーの収入となります。



▲オークション画面：優先購入



▲オークション画面：使用権を譲渡

## 「オークションのカード」について

優先購入権のないカードの場合、かならずメンバー4人でのオークションが実施されます。

カードを引いたターンプレイヤーから時計回りに、順番で入札ができます。

入札金額は「1円」「1\$」単位で指定できます。

ターンプレイヤーは現在価格以上の価格を入札するか、「パス」を選択します。所持金が足りない場合は「銀行」で貸付を受けることもできます。

他の3人のプレイヤーも、現在価格以上の価格を入札するか、「パス」を選択できますが、持ち金額が不足している場合は、入札できず「パス」だけが選択できます。

最高入札額を付けたプレイヤー以外が全員パスするか、全員がパスするまで繰り返します。

全員が「パス」を選択した場合、そのカードは廃棄されます。

入札があった場合、最も高い金額を入札したメンバーがそのカードを落札し、施策ポイントを獲得します。

落札したプレイヤーは、落札金額を「銀行」に支払います。



▲オークション画面

## 「まずい… (Oops) 」マス

「仕入先の倒産」や、「予期せぬ在庫切れ!」「有能な社員が引き抜きにあった!」など、トラブルによって自社の利益率が下がったり、休みターンが発生するなどの障害が発生してしまいます。



▲「まずい」マス

## 「休み」ターンについて

「まずい… (Oops) 」マスで「1回休み」「2回休み」等のカードを引いてしまった場合は、指定回数ターンだけ操作ができなくなります。画面四隅のステータス表示に、残り休み回数が表示されます。



## 「ボーナス」マス

「5つのKPI」と「4つの施策」すべてのカテゴリの中から、好きなカテゴリを自由に選択し、1枚のカードを入手できます。ビジネスの状況にあわせて、もっとも効果的なカテゴリを選択しましょう。



▲「ボーナス」マス



▲「ボーナス」画面

# 「PROFITSゲート」について

給料日にあたるのが「PROFITSゲート」です。PROFITSゲートを通過すると、「月間利益」の金額だけ所持金が増加します。

ゲーム中であれば、PROFITSゲートを通過するたびに、何度でも収入を獲得します。

他のマスと違い、通過してもサイコロの出目は減りません。

また、借入残高がある状態でPROFITSゲートを通過すると、一度の通過ごとに 75万円(\$5,000)が返済されます。借入残高の金額にかかわらず、返済される金額は一定です。

ルーム番号 743829
ラウンド 3
プレイ時間 00:07:39
観戦者数 0

Ivan Ivanov  
軽食店  
1/5 1/5 4/5 2/5 2,111,990円

umasaki  
コンサルティング会社  
2/5 2/5 2/5 2/5 1,747,885円

Jean Bernard  
美容院  
1/5 1/5 4/5 3/5 1,200,653円

William Smith  
新聞販売店  
2/5 2/5 2/5 2/5 1,398,141円

	リード / 見込み客	成約率	顧客数	取引回数	平均客単価	売上高	利益率	利益	月間利益	当座貸越
履歴	178.0	27.0%	48.1	4.7	129,948円	29,352,914円	32.0%	9,392,933円	782,744円	0円

# ゲーム終了と結果の確認

## ゲームの終了タイミング

以下いずれかの条件を満たせば、ゲームは終了となります。

- 1, いずれかのプレイヤーが「勝利条件」のすべてを満たした場合
- 2, 設定した制限時間を超過してから「次の1ターン」を全プレイヤーが終了したとき
- 3, 設定したラウンド数のターンを全プレイヤーが終了したとき

## 終了画面と最終順位について

終了画面には、4人のプレイヤーの順位と実績、実績推移のグラフが表示されます。

達成条件をクリアしていないプレイヤーも、自身のビジネスの状況、目標達成度などを見直してみましょう。

ゲーム終了時の所持金額、月間利益、ビジネスレバレッジを基準に、プレイヤーの「順位」がつけられます。

しかし、このゲームのゴールは必ずしも他プレイヤーよりも上位になる事ではありません。

施策を達成していくことで事業を強くすること、KPIのスコアアップによって持続可能なビジネスのための体制をつくることです。

相手よりもたくさんの資産を形成することだけでなく、「事業を強くすること」「自分のビジネスを成功に近づけること」を目指してプレイしてください。



プレイヤー名	所持金	月間利益	当座貸越	ポイント
umasaki	9,404,551円	1,355,944円	0円	5/5 5/5 6/5 5/5
William Smith	7,761,566円	1,258,233円	0円	4/5 5/5 5/5 4/5
Jean Bernard	7,793,327円	1,227,171円	0円	5/5 2/5 6/5 4/5
Ivan Ivanov	6,913,995円	1,079,225円	0円	5/5 6/5 6/5 5/5

▲ゲーム終了画面：ランキング

## 結果のグラフ表記について

終了画面下部のグラフの表示は、「目標達成率」「所持金」を切り替えることができます。それぞれのボタンをクリックすると、表示が切り替わります。

「目標達成率」は、「月間利益」、「4つの施策」によるビジネスレバレッジのポイント、「借り入れ額によるマイナス」から算出されます。

「所持金」は所持する現金額の推移を表しています。



▲達成率グラフ



▲所持金グラフ

## コーチ限定機能「一時停止ボタン」について

コーチはゲームを「一時停止」することができます。

ゲームの手を止めて、ビジネスコーチングや操作説明などのタイミングで利用します。

「一時停止ボタン」はコーチだけの機能です。コーチ以外のプレイヤーには「一時停止ボタン」は表示されず、ゲームの進行を一時停止することはできません。

一時停止中は、メンバーはゲームの進行に係る操作ができなくなります。

すべてのメンバーのステータス一覧が表時されます。

画面中央に「一時停止」の表示がありますが、クリックすると表示を透過して画面を見ることができます。またズームボタンによる盤面表示の切り替えもできます。

また、一時停止中でもゲームのプレイ時間は停止しませんので、制限時間を設けたゲームの場合は、時間の経過に留意してください。



▲一時停止画面

## 設定の変更

### オプション画面の設定

右上の歯車ボタンをクリックして、オプションウインドウが開きます。

ウインドウ上での操作の他に、表示されているキーボードショートカットでも各種設定の変更ができます。



▲オプション画面

### ディスプレイモード

デスクトップ上にウインドウで表示するか、全画面表示するかを選択できます。

### 表示言語

画面上に表示するテキストの言語を日本語 / 英語から選択します。

### 通貨単位

ゲーム中で表示する通貨を 日本円 (¥) / 米ドル (\$) から選択します。ゲーム中では150円 / \$1として換算されています。(2024/8月現在)

### カード読み上げ音声言語

ゲーム中にカードを読み上げる音声の言語を日本語 / 英語 から選択します。

### 音量・BGMの設定

「メイン音量」「BGM」「効果音」「音声」それぞれのON / OFF と音量の設定をします。

# ゲームをもっと楽しむ「コツ」

## メンバー同士の「会話」を楽しもう

Steamのボイスチャット機能などを活用し、ぜひとも、他のプレイヤーと「会話しながら」ゲームを楽しんでください。銀行から融資を受けてでも施策を打つべきか、など、経営判断に迷ったら、他のプレイヤーに相談してみるのもいいでしょう。

施策カード、KPIカードの価値や必要性は、プレイヤーそれぞれに異なります。時には「声をかけあう」「助け合う」ことによって、全員が同時にミッションをクリアすることを目指すこともできます。

「THE LEVERAGE GAME」開発元であるActionCOACH® が主催するゲームミーティングでは、その会話の効果をいっそう感じることができるでしょう。

## 専門家のコーチと一緒に「THE LEVERAGE GAME」をプレイする

「THE LEVERAGE GAME」は元来、ActionCOACH®によってビジネスコーチングの教材として開発されたアナログボードゲームです。

®は1993年に米国で創業されました。ビジネスコーチング、ビジネストレーニングの会社です。従来のコンサルティング会社とは異なり、クライアント一人ひとりの課題や経営状況を細かく分析、課題を見える化して、クライアント自身が課題発見・解決できるように、そのための能力を身につけられるようにサポート、コーチング、トレーニングを行うためのメソッドを展開しています。

このゲームを通して、ビジネスの課題、起こりうるトラブルを疑似体験しながら、プレイヤーに寄り添い、適切な問いかけをすることで、ビジネスコーチングの高価を大きく高めることができます。

1人でも、ボードゲームとして楽しくビジネスシミュレーションを楽しむことができますが、専門家のコーチングのもと、ビジネスを成長させるための感性をいっそう刺激し、学びの時間としての質を高めることもできます。

ActionCOACH® が主催するオンラインゲームセッションへの参加や、専門のコーチを招いてプレイするビジネス研究会などを企画してみてもよいでしょう。

# 教材としての「THE LEVERAGE GAME」の活用

## 経営センスを磨く

利益率と向き合い、時には運にも左右される施策を粘り強く続けることで、少しずつビジネスの下地をつくり、組織を強くしていく経営のプロセスを具体的に体験することができます。ゲームを繰り返しプレイすることで、事業を維持する、成長させることに必要な感性を、楽しみながら磨くことができるでしょう。

また、一人で努力するだけでなく、プレイヤーどうしで声をかけあったり、コーチの指導を受けることで、より高い効果が得られるでしょう。開発元であるActionCOACH®によるビジネスコーチングセッションであれば、高価を最大化する伴走や問いかけを得られるでしょう。

## 異業種を疑似体験することで、広い視野を身につける

自分と親しい職種でのプレイだけでなく、異なる職種、自分とは無関係な職種でもプレイすることで、広い視点を身につけることができます。業種に寄って、ひとつひとつの施策カードのもつ意味が異なることを感じることができます。ただ数字を追いかけるわけではなく、「なににいくらコストをかけるのか」を感じながらプレイすることで、視野の広いビジネスパーソンへと成長しましょう。

開発元であるActionCOACH®によるビジネスコーチング・ビジネストレーニングへの活用でも、複数の業種を疑似体験することによる効果的な学びを実践しています。プロフェッショナルの指導や問いかけを通して、より高い効果が得られるでしょう。

## ビジネスや経営を学ぶ第一歩として

まだビジネスを経験したことのない子どもたちや若者と一緒に、「THE LEVERAGE GAME」をプレイしてみましょう。収入をUPするために必要なことは何なのか、思うように施策が伸びないこともある、資金はどのくらい手元に持っておくべきなのか、など、ビジネスに大切なことを学ぶ機会となるはずです。

異なる業種を選択し、何度も繰り返しプレイすることで、いっそう成長できるでしょう。

また、経営の経験者やビジネスコーチ等がコーチ機能を使って参加したり、プレイヤーとして競い合いながら、問いかけや協議、検討をしながらゲームを楽しむことができれば、その経験は何倍にもなるでしょう。

## 地域社会を学ぶツール、キャリアデザインツールとして

親子で、学校で、また地域の交流などでも、多様な業種・職種の立場でものを考え、施策と向き合うことで、いままで知らなかった仕事や職業のことを考えるきっかけになるかもしれません。

異なる業種を選択し、何度も繰り返しプレイすることで、より広い視点を身につけることができます。

この場合も、ファシリテーターがコーチ機能を使って参加し、業種ごとの考え方、必要な施策の違いなどについて効果的に問いかけや協議を促しながらゲームを楽しむことができれば、学習の質をぐんと上げることができるでしょう。

## コーチング、ファシリテーションのトレーニングとして

プレイヤーとして経営を疑似体験するだけでなく、コーチとしての参加によって、プレイヤーに伴走する立場での参加を学びに活用しましょう。「THE LEVERAGE GAME」は、声掛け・問いかけのシミュレーションとしても最適です。

20もの職種、数百のカードによる場面の多様性だけでなく、施策の進捗やKPIのバランスなど、プレイヤーごとに状況やタイミングが異なります。ここまで多様な場面と状況を、気軽にプレイできるオンラインゲーム上で実現できるのです。仲間たちとのプレイの際など、ぜひ「コーチとしての参加」も体験してみましょう。

場合によっては、コーチのいるゲームにプレイヤーとして参加している場合でも、「どのようなことを質問されたか」「どんな場面で声掛けをされたか」に意識を向け、コーチやファシリテーターとして、学びを得るための時間としてもよいでしょう。開発元であるActionCOACH®による、プロフェッショナルがコーチとして開設されたゲームであれば、いっそう良質な学びがあるでしょう。

# Ver2.0 の追加機能

Ver2.0で追加される下記の機能はビジネス版でのみ利用できます。エコミー版では利用できません。

	ビジネス版	エコミー版
保険機能	○	×
コーチを雇う機能	○	×

## 保険機能

銀行に行くことのできるタイミングで、1万ドル支払う事で[保険] に加入する事ができます。

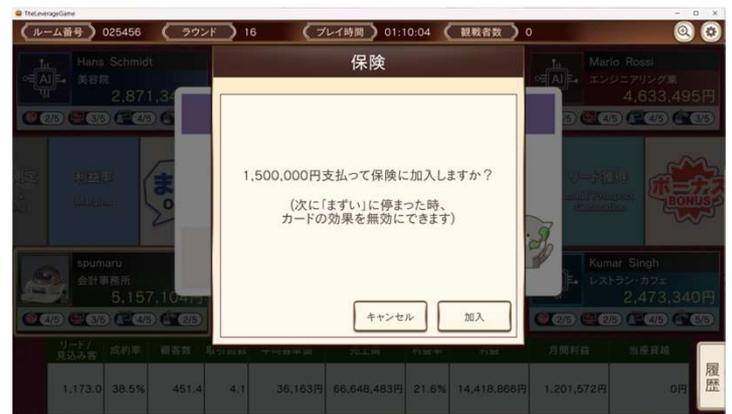
[保険]に加入すると。“まずい”のマスに停まった時に1度だけカードの効果を無効にできます。

[保険]の効果が発生すると、[保険]は解除されます。

再度、1万ドル支払う[保険]に加入する事はできます。



▲保険ボタン



▲保険加入ダイアログ

保険に加入すると、プレイヤーの横にアイコンが表示されます。



▲保険アイコン

# 「コーチを雇う」機能

この機能は、コーチがルームを作成した時、コーチだけが使える機能です。

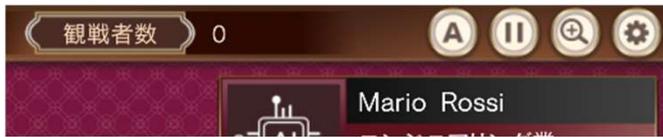
コーチは、ゲーム中1度だけプレイヤー全員に「コーチを雇う」提案ができます。

プレイヤーは、1万ドル支払う事で「コーチを雇う」事ができます。

コーチを雇ったプレイヤーは、ゲーム終了までコーチの効果によりルーレットで出た数値が2倍になる恩恵を受けれます。

※コーチの提案をパスした場合、そのゲーム中にコーチを再び雇う事はできません。

また、コーチを雇った後に破産した場合は、コーチの効果は解除されます。



▲コーチ画面：「コーチを雇う」提案ボタン



▲コーチ画面：「コーチを雇う」提案ダイアログ



▲プレイヤー画面：「コーチを雇う」提案ダイアログ



▲コーチ画面：提案確認待機ダイアログ

コーチを雇ったプレイヤーのには、「コーチ」アイコンが表示されます。



▲コーチアイコン



▲2倍効果

# Ver2.2 の追加機能

Ver2.2で追加される下記の機能はビジネス版・エコノミー版の両方で利用できます。

## 投資カードのパス機能

ゲームのスタート時にルームオーナーまたはコーチは、プレイヤーが投資カードを引いた時に、その投資をパスできるかどうかのルーム詳細の「ルール設定」で変更することができます。

※ゲームのプレイ中は変更することができません。



パスを有効にすると、投資カードを引いた時、パスボタンが表示され、パスを選択すると投資をすることなくターンを終了できます。



▲パスあり



▲パスなし

投資カードを引いてもパスをする事で投資をしなければ所持金が減る事はありません。ただし、ルーレットを回す事もできず月間利益を増やすことができません。カードテキストを見て投資額と見込み利益を適切に判断する必要があります。

Ver 2.2 2025/8/31 A&S

Ver 2.0 2024/8/31 A&S

Ver 1.3 2024/4/2 A&S

Ver1.0 2023/2/16 山本ノブヒロ