

ネタ違いの人生をつかめ!

THE GAME LIFE MB

人生ゲーム M&A

10億円の資金を持ちゲームスタート!
友好的か? 敵対的か?

M&Aでオーナーになったら、企業価値を高めて敵対的買収から守り抜く!
真の巨大コンフェレンス総帥は誰だ!

遊び方説明書

対象年齢 15才以上

2人~4人用

このゲームに入っているもの

- ①ルーレット付きゲーム盤-----1枚
- ②自動車コマ(5色 各1個)-----5個
- ③人物ピン(水色30本、ピンク30本)-----60本
- ④企業カード(12種類 各1枚)-----計12枚
(社長、IT、アパレル、ネット銀行、食品、小売、
アムニクス工場、製薬、放送、家電、通信、自動車)
- ⑤提携企業カード(12種類)-----24枚
- ⑥資産カード(10種類 各1枚)-----計10枚
(特許権、アイドルファン、有名な絵画、競馬場、
プロサッカーチーム、大ブロードゲーム、カジノ、
高級リゾート、一等地の商業ビル、人工衛星)
- ⑦M&A攻撃カード-----24枚
(5点-2枚、3点-5枚、2点-6枚、1点-8枚、0点-3枚)
- ⑧M&A防衛カード-----24枚
(5点-2枚、3点-6枚、2点-6枚、1点-8枚、0点-2枚)
- ⑨お札(円)-----1セット
(10億、50億、100億、500億、
1000億、5000億、1兆、約束手形)
- ⑩お札立て-----1個
- ⑪私品箱-----1個
- ⑫遊び方説明書(本書)-----1冊



※使用前に注意事項や遊び方をよく読んでください。この「遊び方説明書」は送られた後も大切に保管してください。
※お札をこぼしたら、ひびきたら、汚れたら、お直しください。
※写真とおよびイラストは、実際の商品と多少異なる場合がございます。
※自動車コマの裏面に施した2つの凹は、緊急停止防止のためのものです。穴をふさがないでください。

<使用上の注意>

- 送付前に遊び方説明書(本書)をよく読んでから使用してください。
- 商品が入っている袋は梱包材です。開封後すぐに捨ててください。
- 不測の事故の恐れがありますので、送られた後は3才未満のお子様の手に触れない形に保管してください。

一社4000000 4カス

ゲームの準備

- カード類、人物ピンをハサミなどできれいに切り離してください。お札立てのミシン目も同様にして切り離してください。
- 切り取った後のクズは捨ててください。

1.ゲーム盤を並べ、順に部品を並べます。

- ①「企業カード」は、青い面を上にして内容がわかるように並べます。
- ②「提携企業カード」は山にします。
- ③「資産カード」は内容はわかるように表にして並べます。
- ④「M&A攻撃カード」は、よく切った内容がわからないように裏向きに山にします。
- ⑤「M&A防衛カード」も同様になります。
- ⑥「お札立て」にお札を並べます。



※ゲーム中、「場」という表現が出てきますが、それは「プレイヤーの手持ちではなく、ゲーム盤の場にある状態」を指します。

2.銀行家を1人決めます。(決め方は自由です。))お金の出し入れは銀行家が行います。

- ※銀行家は各プレイヤーに10億ずつ配ります。
- ※銀行(銀行家)と企業カードの「ネット銀行」はゲーム上、関係ありません。

3.各プレイヤーは好きな色の自動車コマを1個選び、最初に自分自身を表す人物ピン(水色が男性、ピンクが女性)を1本立てます。

4.自動車コマのうち1個はゲーム中の株取引で使います。1個をゲーム盤の「株取引スタート」に置いてください。

5.全員がルーレットを回し、プレイする順番を決めます。いちばん大きな数を出したプレイヤーから時計回りの順番になります。全員、自動車コマをゲーム盤の「スタート-資金増進コース」に置きます。



遊び方

プレイヤーは自分の番が来たら

ルーレットを回します。
出た数だけ自動車コマを進め、止まったマスの指示に従います。
▶P3「自動車を進めるときのルール」を参照してください。

- ※「もう一回」など、お金のやり取りに関する指示は、場の手が指定されていない限り、実行と行います。
- ※「できる」「買える」といった認知的な表現の場合は、指示内容を実行するかどうかプレイヤーの選択できます。

大まかなゲームの流れ

プレイヤーは「名もなき企業の経営者」としてスタートします。
まず「資金増進コース」では、手持ち資金を増やし、最初のM&A(企業買収)をめざします。企業を1社買収したら、「メインコース入口」に進みます。(買収できずに「名もなき企業の経営者」のまま進む場合もあります。)
それ以降は、手持ち企業の企業価値を高め、さらにM&Aなどで総資産を増やしていきます。
プレイヤー全員が、ゴールの「巨大コンフェレンス総帥の豪邸」または「狂乱の地」に着いたらゲーム終了です。

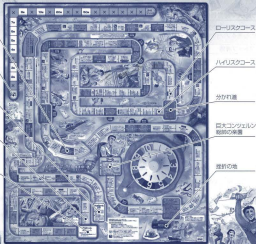
カリスマ
経営者の顔

株取引スタート

メインコース
入口

資金稼ごコース

スタート



自動車を進めるときのルール

- 青いマスは、止まった時だけでなく、通り過ぎた時にも指示を受ける「決算日」のマスです。通り過ぎた時は、手持ち企業の「純利益」をもらった後に、止まったマスの指示に従います。
- 「ストップ」と書かれたマスでは、ルーレットの数が余っても必ず止まり、その指示に従います。



ゲームのルール

資金稼ごコース

このコースでは、黄色のマスで資金を稼ごし、オレンジ色のマスで最初のM&A(企業買収)をめざします。オレンジ色のマスに上まったら、手持ち資金で買収できる場合は必ず、その企業カードを取り、すぐに「メインコース入口」へ進みます。(すでに買収されている企業は買収できません。) 取った企業カードは、青い道を上って自分の手元に置きます。

※このコースは何周までという決まりはありませんが、下記のルールに従ってコースをまわってください。

◆このコースに残った最後のプレイヤーは企業買収できず「スタート」のマスまで来た必ずストップし、すぐに「メインコース入口」へ進まなくてはなりません。

◆ほかがメインコースの「ストップ友好的M&A」のマス(40のマス)に落ちたら、資金稼ごコースに残っているプレイヤーは全員、すぐに「メインコース入口」へ進まなくてはなりません。

※「株取引」のマスに止まったら、株取引をします。
▶P7「株取引」を参照してください。



※「人材マーク」のマークのあるマスに止まったら、人物ピンを1枚、自動車コマにします。
▶P4「有能な人材」を参照してください。

※コースを一周して「スタート-資金稼ごコース」のマスに止まったら、何もありません。



メインコース入口

「資金稼ごコース」からここに来たら、すぐに次のことを行います。

①買収した企業カードを書かれた「買収価格」を銀行に払います。(買収価格はオレンジ色のマスに書かれた金額と同額になります。)
②「M&A攻撃カード」と「M&A防衛カード」を合計で5枚(内容は自由に)なるように山から取り、内容を確認したら伏せておきます。

- 「名もなき企業の経営者」のまま(企業を買収できず)このマスに来たプレイヤーは、②の項目だけを行います。(複数の「名もなき企業の経営者」が来た場合は、そのプレイヤー同士でカードを取る順番を決めてください。)
- 「M&A攻撃カード」及び「M&A防衛カード」は、敵対的M&Aで使います。▶P7「敵対的M&A」を参照してください。

有能な人材

(L&R P7)

このゲームでは、自分以外の人権ピンは「有能な人材」を表しています。このマークのあるマスに止まったら、仲間になった人材の数だけ人物ピンを自動車コマにします。

- 有能な人材が増えたら、
- 友好的M&Aでの成功率がアップします。▶P6「友好的M&A」を参照してください。
- 純利益が空回りになる決算日があります。▶P6「決算日」を参照してください。
- 有能な人材は財産になります。

※人材が増えたらピンをさす穴がなくなった自動車コマの上に置かれています。
※関連項目: ▶P7「ヘッドハンティング」を参照してください。



ご注意:「自動車コマ」の裏面した2つの穴は、緊急事故防止のためのものです。穴をふさがないでください。

提携企業カード

(R&R P7)

このマークのあるマスに上まったら、マスの指示に従うと共に、「提携企業カード」を場から「枚取り」手持ちの企業カードに付けます。(金額は発生しません。) 1枚の企業カードに対し「提携企業カード」は2枚まで付けられます。(企業カードが複数ある場合、どの企業に付けてもかまいません。)

- 提携企業カードを付けた企業は純利益が空回りも受ける決算日があります。
▶P6「決算日」を参照してください。
- 提携企業は財産になります。
- 敵対的M&Aでは企業カードとともに奪取されます。
▶P7「敵対的M&A」を参照してください。

※「名もなき企業の経営者」は、提携企業カードを持ってません。

提携企業カードは
場のように企業カードに付けます。



資産カード

「資産カード」を買えるマスに止まったら、そのマスの「資産カード」を買うことができます。
(「特許権」は無償でもらえます。)

買う場合は、カードに書かれた「購入額」を銀行に払います。
(手持ち資金と1回の借入で「購入額」に満たない場合は、買えません。)

▶P6「借入れ」を参照してください。

資産カードは、手持ちの企業カードに付けます。
1枚の企業カードに対し、「資産カード」は2枚まで付けられます。
企業カードが複数ある場合、どの企業に付けてもかまいません。

●資産カードは、ルーレットを回して金額を査定する、
大儲けか大損かの「ハイリスク・ハイリターン」な財産です。

●敵対的M&Aでは企業カードとともに移動します。

▶P7「敵対的M&A」を参照してください。

※手持ちの企業カードの全てに、すでに2枚ずつ資産カードが付いているときは、買えません。
※「名もなき企業の経営者」は、資産カードを持ってません。
※誰かが既に関わっていて、止まったマスの資産カードが場にはないときは、買えません。

資産カードは
図のように企業カードに付けます。



M&A攻撃カード/M&A防衛カード

このマークのあるマスに止まったら、マスの指示に従うと共に、
「M&A攻撃カード」「M&A防衛カード」の山からどちらか1枚
を取って、手持ちに加えます。

「M&A攻撃カード」及び「M&A防衛カード」は敵対的M&Aで
使います。▶P7「敵対的M&A」を参照してください。

※カードの山がなくなったら、場に戻したカードをよく切って山にし、
そこから取ります。(場に戻したカードもない場合は、取れません。)

※関連項目：▶P8「企業スパイ潜入」を参照してください。



M&A攻撃カード



M&A防衛カード

企業価値アップ/企業価値ダウン

「企業価値アップ」と指示の書かれたマスに止まったら、手持ち
の企業カードで青い面が表になっている企業を1枚だけ裏返
し「企業価値アップ(赤い面)」の面を上に戻します。

※企業カードの手持ちが複数ある場合は、どの企業を企業価値ア
ップさせるかはプレイヤーの自由です。



青い面



赤い面

企業価値がアップすると、次のメリットがあります。

- 決算日でもらう「純利益」がアップします。
- 「時価総額」がアップします。(ゲーム終了後、企業は「時価総額」で清算します。)
- 「買取価格」がアップするので、敵対的M&Aを仕掛けられにくくなります。
- 「1回の借入れ限度額」がアップします。

逆に「企業価値ダウン」と指示されたマスに止まったら、手持ちの企業カードで
「企業価値アップ(赤い面)」の企業を1枚だけ裏返し「青い面」に戻します。

※企業カードの手持ちが複数ある場合は、どの企業を企業価値ダウンさせるかはプレイヤーの自由です。

●既に企業価値アップしている企業は「企業価値アップ」のマスに止まってもそのままです。企業価値ダウンの時も同様です。

借入れ

このゲームでは、必要に応じて銀行から1000億単位での借入れが出来ます。
ただし「1回の借入れ限度額」は、手持ちの企業カードの状態によって決められています。

- 青い面の企業は、1000億の借入れが出来ます。(いずれの企業も同額です。)
- 「企業価値アップ(赤い面)」の企業は、2000億までの借入れが出来ます。
(いずれの企業も同額です。)
- 企業カードの手持ちが複数ある場合は、それらを合計した額が「1回の借入れ限度額」になります。

◆手持ち資金と1回の借入金でまかなえない場合は、M&Aや資産の購入は出来ません。
◆巨額の資金が必要な場合は、前もっての借入れをお勧めします。

※「名もなき企業の経営者」は借入れが出来ません。
ただし「エンジェル登場」のフキダンのある「ストップ」
のマスでは、特別に借入れが出来ます。

- 借入れは、自分の順番に1回だけ出来ます。
借りる金額分のお札と、同額の約束手形を銀行
から受け取ります。
- 借入金を返す場合は、1割の利子を付けていつで
も返せます。1割の利子を払うストップのマスで返
す場合は、さらに1割の利子を付けて返します。

◆止まったマスで1回の借入れ限度額を借りても払えない支払いの指示を受けた場合、特例として、次の順番を「1回休み」として、
必要金額を借り、その金額を払います。「名もなき企業の経営者」も特例として同様です。

例) この場合、借入れ限度額は
●青い面が2社で2000億
●企業価値アップ(赤い面)が
1社で2000億
合計4000億です。



決算日

「決算日」のマスに止まるか通過した際に、手持ちの企
業カードに書かれた「純利益」を銀行からもらいます。
(複数の企業カードがある場合は、合計額をもらいます。)

●「名もなき企業の経営者」は10億をもらいます。

「決算日」のマスには、人材や提携企業の数に
よって純利益がアップする条件が書かれています。
条件に合う場合は、その金額を受け取ります。



ストップ決算日 &分かれ道オーナーの選択(60のマス)

指示内容は、次の事柄を除いて「決算日」のマスと同様です。

- 借入金がある場合は、1割の利子を払います。(ここで返す場合は、さらに1割の利子を付けて返します。)
- 次の順番には、「ハイリスク・コース」「ローリスク・コース」のどちらに進むかを決めてから、ルーレットを回します。
- 「名もなき企業の経営者」は、このマスで特別に2000億までの借入れが出来ます。

ハイリスク・コース/ローリスク・コース

「ハイリスク・コース」は、「ローリスク・コース」よりも短めで、金額のアップダウンが激しいハイリスク・ハイリターンな設定になっています。

友好的M&A

このゲームでは、「場の企業に対するM&A」を友好的M&Aといいます。有能な人材の数が成否の鍵を握ります。
「友好的M&A」のマスに止まったら、次の2つを行います。

- ①場からM&Aしたい企業を1社決めます。(手持ち資金と1回の借入で、
その企業の「買取価格」を払えない場合、M&Aは出来ません。)
- ②ルーレットを回して、
 - ルーレットの数+人材の数が7以上なら、友好的M&Aが成立。
……「買取価格」を銀行に払って、その企業カードを手持ちの企業にします。
 - ルーレットの数+人材の数が7未満なら、友好的M&Aが不成立。
……何もありません。

※場の企業カードがなくなったら、友好的M&Aは出来ません。



敵対的M&A

このゲームでは、「敵対的M&A」の手持ち企業に対するM&Aを敵対的M&Aとします。仕掛けた側が「M&A攻撃カード」を出し、仕掛けられた側の「M&A防衛カード」を出し、その数値での攻防戦となります。敵対的M&Aでは、相手企業に対して「買収企業カード」や「買収カード」も一緒に買収（移動）します。（買収企業は金銭が発生しません。）

「敵対的M&A」のマスに止まったら手持ちの「M&A攻撃カード」を3枚まで使って、**相手企業1社にM&Aを仕掛けることができます。**（するかどうかは自由です。）ただし、手持ち資金と①回の借入れで買収可能（**相手企業の「買収負債」+買収カードの「購入額」の合計**）をまかなえない場合は、仕掛けられません。またM&A攻撃カードの手持ちがない場合も仕掛けられません。（**相手が防衛カードを1枚も持っていない場合も手持ちのカードは必ず出します。**）M&Aを仕掛ける場合は、次の3つを行います。

①どのプレイヤーの、どの企業に仕掛けるかを宣言します。
このとき、仕掛けられた相手は**手持ちの「M&A防衛カード」を3枚まで使って防衛**できます。（手持ちがある場合は、必ず1枚は使います。）

②双方とも使用するカードを伏せて出し、カードが出さなかったら向きにします。

●**M&A攻撃の合計点>防衛側の合計点なら、M&A成立**……「買収権」を相手に支払って、その企業カードおよび付属のカードを自分の手持ちにします。

●**M&A攻撃の合計点<防衛側の合計点なら、M&A不成立**……何もありません。（防衛成功）

③攻防が終了した直後または「M&A攻撃カード」または「M&A防衛カード」を合計で枚数により山から取り、手持ちに追加します。

●使ったカードが何枚でも、取れるカードは2枚です。

●M&A攻撃した側が山から取り、M&A防衛した側が山から取り、山に取ったカードを切り替えて山にし、そこから取ります。

●山に取ったカードも、同じ場合は、取れません。

●使ったカードは向きのあるまま山に戻します。

株取引

「株取引」のマスに止まったら必ず、株取引をします。（マスによって資金の上昇が決まっています。）

株取引の方法:

資金を銀行に置いてからルーレットを回し、出た数値が「株取引スタート」にある自動車コマを進めます。

●白のマス（倍数の書かれたマス）に止まったら、「買った資金に倍数をかけた金額」になります。（例：資金100億で「5倍」のマスに止ると「500億」の払い戻しになります。）

●ここで取引終了すれば、その払い戻し金を銀行からもらえます。

●ここで払い戻し金をもらわず、よ多くの利益をゆびでルーレットを回してもかまいません。

●グレーのマス（Xの書かれたマス）に止まったら、

●それまでに増やした資金もすべてゼロになり、取引終了です。

●ゴールまで行けば、買った資金の100億が銀行からもらわれます。

●取引終了です。（資金100億なら1兆の払い戻しです。）

●株取引のゴールはルーレットの数値でもゴールできます。

●取引終了後は、株取引用の自動車コマを「株取引スタート」に戻してください。

場の企業が民事再生法適用

「場の企業が民事再生法適用」のマスに止まったら、場の企業カードの中で好きなものを1枚えらび、その「買収価格」の1/10の価格で買うことができます。（ルーレットは回りません。）

●場の企業カードがなくならぬ買戻しません。

●買収金額3億円に達します。

ヘッドハンティング

「ヘッドハンティング」のマスに止まったら、銀行に10億出し、他のプレイヤーの有能な人材を1人雇います。

●人物ピンを自動車コマで1本止めます。

●誰も有能な人材がいなければ、引きません。



●敵対的M&Aが成立したら
●買収200億
●買収500億・500億・100億
●合計800億を相手に100億



●このマスに止まったら取引終了。
●「0倍」のマスに止まったら資金の倍率が払い戻しになります。

企業スライスイ

「企業スライスイ」のマスに止まったら、手持ちの「M&A攻撃カード」「M&A防衛カード」を全て公開しなさい！と指示されます。全員が内容を確認したら、らたたび伏せておきましょう。

クリスマス経営者の権

この権を最初に適切に切りつけたプレイヤーは、後から来るプレイヤーが500億ずつ権利をもらえます。

ストップ清算

ルーレットの数かかって必ず止まり、上から順にマスの指示に従います。

- ボーナスとして手持ちの企業の「純利益」合計を銀行からもらいます。
●手金がある場合は、以下の指示は発生しません。
- 借入金がある場合は、1割の利率を付けて全部返済します。
- 借入金を返済できない場合は、財産を次の順番で銀行に売却して返済にあてます。

- ①提携企業を1社につき250億で売却。
- ②資産カードは、1枚ずつルーレットを回し出した数の「売却額」で売却。
- ③自分以外の有能な人材は1人につき1000億もらい、人物ピンを自動車コマからおろします。
- ④企業カードを時価総額で清算。（企業価値アップなら買戻後に、青い圓にして戻しにします。）

- 途中で借入金が完済できれば売却を終了してかまいません。
- 清算し終わったものは山に戻します。
- 企業カードの手持ちがなくなったらプレイヤーは「名も無き企業の経営者」となりゴールをめざします。ゴールまでの額で借入れが必要になった次のマスを「返済済み」として必要金額を借入れします。
- それでも完済できない場合は、残りの手持ち金を全て「人生最大の儲け」にします。「人生最大の儲け」に出たとしても完済できない場合は、約束手形を含めた全財産没収となり「挫折の地」に進みます。

人生最大の儲け

数字を1つ指定してルーレットを回します。その数字が出たら手持ち金が10億になります。（銀行からもらいます。）

指定以外の数字が出たら、全財産没収となり「挫折の地」に進みます。（約束手形も残りません。）

●借入金を返さないプレイヤー以外は、「人生最大の儲け」を受けることは出来ません。

挫折の地

ここへ来たら、ただたすら全員がゴールするのを（ゲーム終了待ち）待ちます。

ゴール「巨大コンツェルン総帥の楽園」

ルーレットの数かかってでもゴールできます。ゴールしたら金額でボーナスをもらいます。

1番…5000億 2番…2000億 3番…1000億 4番…なし

次に自分の順番が来たら、手持ちの企業の「純利益」合計をもらいます。

●名も無き企業の経営者のプレイヤーは10億もらいます。

●全員が「巨大コンツェルン総帥の楽園」または「挫折の地」に着くまでに、自分の順番が来たらにももらえます。）

●ストッププレイヤーの企業は敵対的M&Aおよび、ヘッドハンティングの対象になりません。

●「ストップ清算」からゴールまでの額で借入れした場合は、ゴールで返済のボーナスもなかった場合です。1割の利率を付けて返済できない完済できない場合は財産を清算し没収します。それでも完済できない場合は、「人生最大の儲け」にします。「人生最大の儲け」に出たとしても完済できない場合は、ストップ清算のときと同様に全財産没収となり「挫折の地」に進みます。

ゲームの勝ち負け

プレイヤー全員が、ゴール「巨大コンツェルン総帥の楽園」または「挫折の地」に着いたらゲーム終了です。ゲーム終了後、ゴールした順に財産を次のように清算します。

- 提携企業は1社につき500億で売却。
- 資産カードは1枚ずつルーレットを回し出した数の「売却額」で売却。
- 自分以外の有能な人材は1人につき1000億もらい、人物ピンを自動車コマからおろします。
- 企業カードは時価総額で清算。

清算の結果、手持ちの合計額が一番多いプレイヤーが優勝です。



ゲーム機のことば ①(1)内の数字はマウス番号

(4)レイゼリヤ

著作権の権利を行使し、著作権者は、音楽、絵画、写真、小説、漫画、ゲームソフトなどの作品を作った人が持つている権利のこと。

(5, 12)フェンシユル

証券取引を「証券取引」として資金調達と事業実行を行う個人投資家のこと。証券取引によっての大株という意味。

(7)ベンチャーキャピタル

高成長のあふベンチャー企業への株式投資をし、資金面などで事業拡大をサポートし、上場した際に資金を回収する事業。

(12)IPO(Initial Public Offering)

株式上場のこと。自分の株式を初めて市場で提供すること。株式市場に、会社の成長性が高まるが、一方で情報開示などの責任も負う。

(12)キャピタルゲイン

株式など、資産の売却による利益のこと。

(15)沖ドキ

1日1回、日本の市場に上場している中国企業が実行している株取引のこと。日本で4回開いたという場合は、一般的に中国大陸と香港の上場を意味し、2回になる。

(18)ブログ(blog)

ウェブページ(Weblog)の略。個人や数人のグループで運営され、日記形式でリンクや画像などが掲載され定期的に更新されるサイトのこと。

(20)e-ラーニング

PCやコンピュータネットワークを利用して教育を行うこと。インターネットを通じて講義を受講するなど、企業の研修にも用いられている。

(22)サイバー攻撃

インターネットを通じてコンピュータに侵入し、データの盗難など相手の企業にダメージを与えようとする行動のこと。

(25)産学連携

大学と産業界の間で、研究開発や人材の育成などが中心に行われる、交流活動のこと。

(26)戦え

互に2元の両性キャラクターに対する「戦えい!」「戦えい!」「戦えい!」といった掛け声。言葉の戦い。

(30)ファンド

多額の投資家から集められた資金をまとめたもので投資家団体に呼ばれる。専門家がその資金を用いて有価証券などに投資し、その利益を投資家に分配する仕組みのこと。

(30)ファンドマネージャー

ファンドの運用を行う専門家でアナリスト、エコノミストなどと連携し、ファンドなどの有価証券などに投資する判断を行っている。

(32)IR活動(Investor Relations)

投資家向けの広報活動のこと。企業の価値を正確に伝えることにより、企業が市場から適切な評価を受けることを目指す。

(35)ストックオプション

ある一定期間内に、株式をあらかじめ買取り、買うことができる権利のこと。経理職や従業員にインセンティブとして与えられることが多い。

(37)コアレポート・ガバナンス

「企業統治」などと訳される。株主から会社の経営を委託された企業者が、株主の期待する価値を正しく行っているかどうか、株主に代わってチェックする仕組み。

(43)決算

企業の一事業年度の経営、収支が概算となる。損益計算書や貸借対当表などの財務諸表を作成する作業。

(46)株主総会

会社の意思決定をする最高機関。定款株主総会と、臨時株主総会の2つがあり、取締役の選任など、会社の運営上、重要な事項は株主総会で議決の承認が必要とされる。

(52)プライバシーマーク

大量の個人情報を扱う企業や団体に、個人情報の取扱いに関する認定制度。

(63)コア・コンピタンス

他社が真似できない、その企業ならではの能力、技術。

(86)チェーンリジション

費用評価手段のこと。物件や企業の買取りを行う場合に、その買取り企業を誰が購入するの連鎖のこと。

(89)インサイダー取引

会社の内幕情報に詳しい関係者が、一般に公表されていない会社のインサイダー(内幕)情報を利用して、株式などの売買をすること。インサイダー取引は、証券取引法で禁止され、罰則規定がある。

(80)コンプライアンス

法令遵守のこと。意味で、企業が法律、倫理を遵守して企業活動を行うこと。

(81)PERF(P/E to Earning Ratio)
株価収益率と訳される。株価の割高・割安を判断する指標として使う。

(87)反社会性生活

犯罪活動、違法な不正行為の目的とした行為。

(93)インターンシップ

学生が在学中に企業などで自らの専攻、将来のキャリアに関連した実践体験を行う制度。

(98)ナノテクノロジー

ナノとは10億分の1を指す単位。(1ナノメートルは1メートルの10億分の1の長さ)をいう。ナノレベルの世界で行われる開発、技術の総称をいう。

(99)CSR(Corporate Social Responsibility)
企業の社会的責任。企業が事業活動をおこなう上で地域社会・環境・社会活動などの社会的な責任を果たすこと。CSRを重視する企業を評価し、投資するSR(Social Responsible Investment) 社会的責任投資)も注目されている。

(102)資本のゆとり

経営判断の小さい企業が同業競争の大きい企業に競合会社となっている状態。このことと同業競争の小さい競合会社を買収すれば、少なり資金で同業競争の大きい争奪戦を争うことができる。

(103)人民元切り上げ

人民元が中国の通貨。通貨の切り上げは、他の通貨との交換レートを変動させることで通貨の価値を上昇させることを指す。

(112)もの言う株主

株主と身分が別(株主への分配)の管理などを総務部に任じられる。

(112)配当

株式の配当金が配当金の増加分のこと。

(113)AAA(トリプルA)

格付けは、企業が借金などの負債の元本と利息を支払うのに払えるかどうか、財務的な安全性をランク付けしたもので、AAAは一番高い格付け。

(119)産経シニア

1947年—2014年までの第1次ベビーブームに生まれ育った団塊の世代。この世代の子供が多いためすでに成人し、高齢者を持つ団塊シニアとして消費の中心になっている。

(121)リスクマネジメント

企業経営にあるリスクに対して発生予防に努め、リスクが発生した際に被害を軽減することによるリスク管理活動のこと。

(128)メサナ活動

企業による芸術・文化活動に対する支援のこと。

(債権マサ)企業債権

企業債権には非償還債と有償償還債がある。非償還債とは企業が有年非返済でキャッシュフロー(現金収入)の割合を高く、作業者は非償還債に非償還債の利益をいう。

(債権マサ)シナジー効果

相乗効果と訳される。異なる事業同士が、製造・販売など会社の機能を共有することにより、それぞれが単独で事業を行うよりも総収益率が上がることをいう。

(債権マサ)増資(MGA、友好MGA)

MGAとはMergers(合併)&Acquisitions(買収)の略で、企業の合併と買収と訳される。買収対象となる目的で株式を取得する際、ターゲットとなる会社の経営陣の同意を得ない場合は「友好的買収」、同意を得ない場合は「敵対的買収」と呼ばれる。



MGA攻撃の防衛カードのことば

—攻撃—

■TCB

Take Over Bidの略。「株式公開買付け」とも言う。買収者が買収意欲を示すこと。多額の買収金によって買収を遂行すること。

■LBO

Leveraged Buy Outの略。買収者が自ら資金だけでなく買収意欲の資金などを調達し、多額の買収金によって買収を遂行して買収を行うこと。「レバレッジ」としてのこと。

■プロキシーファイト

買収が成功しない、株主総会に多数の株主が参加するのを防ぐこと。株主総会での議決に支配権を確保するために用いられる。

—防御—

■ホワイトナイト

買収の敵対的買収に先回りして買収を拒否してもらうこと。

■ポイズンピル

買収意欲を抑える。買収の権利に対して行使権限の低い状態で株式を売却して買収者(買収者)の買収を阻害し、買収コストを高くして買収を困難にする手段。

■シャクリレバント

サムおとすこと。買収しにくい、多くの買収者を作ること。

■クラウンジュエ

敵対的買収防止のために働くあるべき買収意欲をえて売却する意向。

■ゴールドパルシュート

買収の権利に会社の経営権が会社を去る際、目下の経営権が持株会社から戻らぬこと。

■グリーンパルシュート

買収された会社は買収者が会社を去る際、買収した経営権が買収者が戻らぬこと。

■カウテンテナー

買収を拒否した相手に逆に買収をしかけること。

■毒土作戦

敵対的買収にあった場合、経営権を完全に奪取される前に事業売却の意思を表明してしまい、敵に勝つのは買主のようにならぬように仕掛けていくこと。

■経営者予控

社外子会社などで取得できる権利。敵対的買収を仕掛けたときに、買収権利に権利を行使し得ることで買収意欲を抑える。

東京 株式会社カカ

お事さまご相談センター

TEL:03(3602)3030

FAX:03(3602)3030

E-MAIL:info@kakacorp.co.jp

TEL:06(8339)6673

TEL:06(8339)6673

発行 2005年9月