**Szállítmányozós Logisztikai Játék**

Készítette: Veres Péter; 2018.09.05. Miskolci Egyetem, Logisztikai Intézet

A szállítmányozós logisztikai játék a szállítás és szállítmányozás stratégiai és pénzügyi jellemzőit modellezi le, természetesen egyszerűben, mint a valós életben. A csapatoknak, akik egy-egy fuvarozó vállalatot képviselnek, árajánlatot kell készíteni a fuvarszervező (játékmester) számára. A játék célja, hogy a játék időtartama alatt minél több profitot termeljenek a vállalatok.

**A játék kezdete:**

A fuvarszervező minden nap elején 1-4 szállítási feladatot gyűjt össze (dobókockával vagy mással random generál) piaci szereplőktől, akik meghatározzák, hogy honnan, hova, mennyi árut és milyen határidővel kell elszállítani. A játékhoz tartozik több térkép is, amelyen a városok és közöttük lévő távolság (lépésszám), a választott telephelyünk (kivéve EU térkép, ott BP. a telephely) és a járművek helyzete olvasható le. Ezek figyelembe vételével kell elkészíteni az árajánlatokat.

A csapatoknak több feladatot kell ellátni egyszerre. Ilyenek például a kommunikáció, könyvelés, kalkuláció, térképfelügyelt és vezetés. A csapatok készítésénél ezeket a feladatokat is érdemes figyelembe venni.

A játék egyetlen bevételi forrása az ajánlatokban meghatározott pénzmennyiség, minden más összeg költségként merül fel. Ezeket az összegeket minden nap végén, miután megtörténtek az ajánlattételek és szállítások a könyvelésbe (táblázatba) fel kell vinni és ki kell számolni az új egyenleget.

**A játék körönként:**

A játékban minden kör 4 részből áll:

1. Minden kör legelején lehetőség van járművet, sofőrt, vagy könyvelést és számolást segítő eszközöket vásárolni, de csak pozitív egyenlegből. Ezeknek az összköltségeit a „Vásárlás, meeting” oszlopba kell írni. Minden csapatnak idősíkonként egy meetinget összehívhat a költségéért. A meetingek fajtái: A csapat maga között tart megbeszélést, A csapat a játékmester és maga között tart megbeszélést, vagy minden csapat és a játékmester között.
2. A játékmester elkészíti a szállítási feladatokat és egy csapatonként kiválasztott ember (kapcsolattartó) megszerzi az információt és a csapatához viszi, akik ez alapján elkészítik az árajánlatokat, amelyeket a kapcsolattartó visszahoz. **Az árajánlatok elkészítésre a játékmester időkorlátot szab ki**. A fuvarszervező kiválasztja a legkedvezőbb ajánlatot (a külső szállítót is figyelembe véve) és megbízza feladattal a kiválasztott csapatokat.
3. A kiválasztott csapatok elkészítik a szállítólevelet két példányban (egyet maguknak és egyet a játékmesternek), a kapcsolattartó leszállítja az egyik szállítólevelet a fuvarszervezőnek és megkezdődik a fizikai szállítás (lépések a térképen):
   1. Minden járművet egy bábu helyettesít, amelybe a szállítólevelet bele kell tenni. A szállítólevél tartalmazza: cégnév, sofőr száma és minősége, honnan hova szállít, milyen határidővel és lépésszámmal és műszaki óta eltelt lépés és max. lépésszám. Szállítólevél nélkül jármű csak rendőri ellenőrzés esélye mellett mozoghat.
   2. A járműve legalább 1 sofőr kell hogy üljön (maximum nincs), de 1 nap értelem szerűen max. 24 lépést tehetnek meg összesen.
   3. A járműveknek a jelenlegi helyéről el kell jutniuk a felvételi pontra majd a leadási pontra, minden megtett négyzet egy lépésnek felel meg. Városba, csak akkor menjen be a jármű, ha dolga van ott és akkor külön lépésnek számít (árúfelvétel, áruleadás +1/+1 lépés), Ha ugyanabban a városban van egy felvételi és egy leadási pont, akkor az két külön lépésnek felel meg.
   4. Csak az árú leadása után kapják meg a csapatok az ajánlati összeget.
4. Minden kör végén le kell könyvelni a táblázatba a körben lévő bevételt és kiadásokat.
   1. Lépésszám: mennyi lépést tettek meg a járművek aznap. Segítségnek számít, nem kötelező kitölteni ugyanis nem pénzösszeg.
   2. Bevétel: 0. napon ide írjuk a kezdőösszeget, a többi napon, ha van teljesített szállítási feladatunk, annak az ajánlat összegét írjuk ide.
   3. Üzemeltetési költség: A vállalat alapfeladatainak ellátásához szükséges összeg, idősíkonként változatlan, minden körben ugyannyi és be is kell írni minden körben.
   4. Jármű/sofőr mozgás költsége: a jelen napon a lépésszám arányában a jármű és sofőr összköltsége.
   5. Késés/büntetés/műszaki: A három büntetésből származó költségeket írjuk ide.
   6. Vásárlás, meeting: Jármű, sofőr, eszköz vásárlásának vagy meeting összehívásának költsége.
   7. Egyenleg kiszámítása: előző egyenleg+mostani bevétel-összes mostani kiadás

**Szállítást nehezítő tényezők:**

A játék során kétféle büntetést kaphat az adott jármű és csapata: Rendőrségi vagy Műszaki hiba miatti költség. Ezek nem rendszeresen, hanem valamilyen eséllyel valami elmulasztása történnek meg.

1. Rendőrségi büntetés (mértéke a táblázatban található emellett a jelenlegi és a következő napon nem szállíthat):
   1. Miután valaki megtette a napi lehetséges lépésszámot és még tovább lépne. Ilyenkor a Rendőri ellenőrzés esélyével kell minden egyes lépés előtt dobnia.
   2. Műszakiban meghirdetett lépésszám utáni lépésekkor, minden lépésnél, az előzőhöz hasonlóan.
2. Műszaki vizsgalejárata miatti büntetés (mértéke a táblázatban található):
   1. Műszaki érvényesítése, ami nem egy nagy érték, bármelyik városban elvégezhető (a telephelyen olcsóbb) de a jelenlegi és következő napon nem mozoghat a jármű. A műszaki óta lévő lépésszám lenullázódik.
   2. Műszaki meghibásodás miatti kár akkor fordul elő ha a jármű túllépte a max lépésszámot és a műszaki meghibásodás esélyével (táblaadat) kell számolni minden lépésnél. Ha bekövetkezik, akkor a közelebbi városba vontatják a járművet, nagyobb összeget kell fizetni és jelenlegi és még 2 napból kimarad a jármű.
3. Késés, Kötbér:

A késés miatti kötbért minden nap kell fizetni, ha valamelyik csapat nem tudja teljesíteni a szállítási határidőt.

**A játék befejezése:**

A játékban több idősíkon és területen is játszunk, minden egyes idősík egy bizonyos körig (napig) tart. Idősík váltás előtt mindenki befejezheti az aktuális szállításait és meghatározhatja az egyenlegét. Ez az egyenleg a későbbiekben kiegészülve a vásárolt járművek értékének felével a következő idősík kezdő egyenlegéhez hozzáadódik. A játékot az a csapat nyeri, akinek az idősíkokon keresztül az utolsónál nagyobb az egyenlege.