



Laboratorium konfliktu

gra symulacyjna

GraSzkoleniowa.pl

Krzysztof Szewczak



GraSzkoleniowa.pl

Copyrights © 2016 GrowinGame Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna 'Laboratorium konfliktu' rozpowszechniana jest przez GrowinGame wraz z licencją. Każdy nabywca gry zobowiązał się w chwili zakupu do przestrzegania jej warunków.

Opracowanie ani żadna jego część nie mogą być przedrukowywane, reprodukowane, ani odczytywane w środkach masowego przekazu bez indywidualnej i pisemnej zgody GrowinGame.

Prawa użytkownika gry do kopiowania jej lub jej części określone są w licencji udzielonej prawowitemu właścicielowi niniejszego opracowania. Rozpowszechniane jakkolwiek metodą poligraficzną lub elektroniczną jest zabronione.

Edycja 3

GrowinGame Sp. z o.o.
www.graszkoeniowa.pl
kontakt@graszkoeniowa.pl

Spis treści

Warunki licencji.....	4
O grze.....	7
Informacje wstępne.....	7
Materiały do gry.....	8
Przebieg standardowej rozgrywki.....	9
Instrukcje szczegółowe.....	9
Etap 1 – Wprowadzenie do gry i przygotowania.....	9
Etap 2 – Rozgrywka.....	10
Etap 3 – Omówienie rozgrywki.....	11
Przykładowe rozgrywki.....	12
Wydruki do gry.....	14
Instrukcja.....	15
Profile Państw.....	17
Karty państw.....	22
Mapa.....	27
Karty Zasobów, Pokoju, Ustroju, Zdolności Specjalnych oraz Technologii.....	28
Karty Wywiadu.....	38
Słownik kompetencji.....	42
Zarządzanie konfliktem.....	43

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Laboratorium konfliktu”

Podstawowe definicje

Licencjodawca:

GrowinGame Sp. z o.o., 10-602 Olsztyn, ul. Wincentego Pstrowskiego 14B/4, NIP 739-388-69-25, REGON 364942639, KRS 0000628262, zwana dalej w niniejszej Licencji **GrowinGame**.

Licencjobiorca:

Prawowity nabywca gry symulacyjnej „Laboratorium konfliktu” zakupionej za pośrednictwem serwisu internetowego www.graszkoleniowa.pl, wymieniony w stopce niniejszego opracowania, zwany dalej w niniejszej Licencji **Użytkownikiem**.

Licencja

Niniejszy dokument i jego postanowienia.

Dokumentacja

Wszelkie materiały w formie instrukcji i objaśnień przydatnych lub niezbędnych w korzystaniu z przedmiotu Licencji, a do niego dołączone.

§1 Przedmiot Licencji

1. Przedmiotem Licencji, zwanym dalej **Produktem**, jest **gra symulacyjna "Laboratorium konfliktu"**. W skład Produktu objętego niniejszą Licencją wchodzi:
 - Dokumentacja - instrukcja użytkowania gry "Laboratorium konfliktu"
 - Instrukcje i materiały dla uczestników rozgrywki zapisane w formie elektronicznej.
2. Przedmiot Licencji korzysta z ochrony przewidzianej przepisami prawa autorskiego i oddany w używanie nie oznacza przeniesienia ich i wynikających z nich praw majątkowych na Użytkownika.
3. GrowinGame jest właścicielem majątkowych praw autorskich do Produktu. Jeśli prawa te lub ich części są w posiadaniu osób trzecich, to GrowinGame posiada odpowiednie prawa użytkowe.
4. GrowinGame zezwala Użytkownikowi na korzystanie z Produktu na warunkach niniejszej Licencji.
5. Zakup Produktu oznacza nieodwołalne przyjęcie niniejszej Licencji oraz powoduje, że warunki niniejszej umowy stają się prawnie wiążące.
6. GrowinGame nie upoważnia Użytkownika do udzielania dalszych sublicencji na Produkt.

§2 Prawa i obowiązki Użytkownika

1. Użytkownik ma prawo wielokrotnego i nieograniczonego w czasie używania Produktu dla własnych potrzeb zgodnie z jego funkcjami. Nie ma prawa płatnego rozpowszechniania powielonego Produktu i jego Dokumentacji.
2. Użytkownik nie ma prawa wypożyczenia lub najmu Produktu i jego Dokumentacji lub ich kopii, ani publicznego ich udostępniania.
3. Użytkownik ma prawo powielania wybranych części Produktu jedynie w celu przekazania ich uczestnikom, prowadzonych przez Licencjobiorcę stacjonarnych zajęć edukacyjnych. Prawo to dotyczy części Produktu wskazanych w Dokumentacji jako materiały do gry, do wydruku dla uczestników rozgrywki. Prawo to nie dotyczy szkoleń typu e-learning, ani innych zajęć edukacyjnych w formie zdalnej.
4. Użytkownik ma obowiązek ochrony swego egzemplarza Produktu i jego Dokumentacji przed wykonaniem kopii przez niepowołane osoby trzecie.

5. Produkt i każda jego część zawierają notatkę „Copyrights: GrowinGame Sp. z o.o.” oraz adnotację dotyczącą Licencji. Użytkownik jest zobowiązany, aby razem z każdą kopią przekazywaną uczestnikom jego zajęć przejąć i zamieścić ten zapis w niezmienionej formie. Użytkownik ma prawo umieścić na tych kopiach swój znak handlowy.
6. Niniejsza Licencja upoważnia do korzystania przez Użytkownika z nazwy handlowej "GrowinGame" w celach promowania jego zajęć edukacyjnych, podczas których wykorzystuje Produkt.
7. Jeśli GrowinGame uzna, że sposób, materiały lub środki promocyjne wykorzystane przez Użytkownika godzą w dobra GrowinGame, GrowinGame poinformuje Użytkownika o cofnięciu upoważnienia do używania nazwy handlowej. Użytkownik jest wówczas zobowiązany do niezwłocznego wycofania nazwy handlowej GrowinGame z wszelkich materiałów i środków promocyjnych oraz zaprzestania jej używania w przyszłości.
8. Niniejsza Licencja nie stanowi upoważnienia do korzystania ze znaków towarowych, znaków usługowych ani nazwy handlowej GrowinGame w zakresie innym niż przewidziany w §2 podpunktami 5, 6 i 7.
9. Użytkownik ma prawo dokonywania zmian w Produkcie jedynie na własny użytek, z wyjątkiem notatki, o której mowa w §2, podpunkcie 5. Ma prawo powielania zmienionego Produktu wyłącznie na takich samych zasadach, jak dla produktu dostarczanego przez GrowinGame i opisanych w niniejszej Licencji. Nie ma prawa płatnego rozpowszechniania zmienionego Produktu i jego Dokumentacji.
10. W przypadku dokonania w Produkcie zmian przewidzianych w §2 podpunktem nr 9 Użytkownik ma obowiązek naniesienia na kopie przewidziane w §2 podpunktem nr 3 wyraźnie widocznej adnotacji o dokonaniu modyfikacji własnej.
11. W przypadku zakupu Produktu z licencją Osobistą, w stopce każdej strony Produktu wymienione będzie imię i nazwisko prawowitego Użytkownika. Użytkownik nie ma prawa użyczenia i udostępniania Produktu osobom trzecim w celu wykorzystania go w imieniu Użytkownika.
12. W przypadku zakupu Produktu z licencją Firmową, w stopce każdej strony Produktu wymieniona będzie nazwa firmy, jako prawowitego Użytkownika. Użytkownik taki ma prawo nieodpłatnego użyczenia i udostępniania Produktu osobom trzecim, zwanym dalej Wykonawcą, w celu wykorzystania go w imieniu Użytkownika, jeżeli spełni łącznie wszystkie następujące warunki:
 - zachowana będzie na kopiach, przewidzianych w §2 podpunktem nr 3, nazwa Użytkownika potwierdzająca związek Wykonawcy z Użytkownikiem,
 - pomiędzy Użytkownikiem a Wykonawcą będzie podpisana umowa przewidziana przepisami kodeksu handlowego, cywilnego lub prawa pracy, potwierdzająca prawo Wykonawcy do prowadzenia zajęć edukacyjnych w imieniu Użytkownika,
 - Użytkownik upewni się, że Wykonawca zapoznał się z zasadami niniejszej Licencji, akceptuje i zobowiązuje się je przestrzegać.
13. Wykonawca nie jest tożsamy z Użytkownikiem, któremu udzielana jest Licencja i nie nabywa żadnych praw do Produktu prócz tych, przewidzianych w §2, podpunkcie nr 12.

§3 Zbycie praw do Licencji

1. Licencjodawca nie uzyskuje prawa do odsprzedaży praw do licencji innemu podmiotowi.

§4 Naruszenie warunków Licencji

1. Naruszenie przez Użytkownika warunków Licencji powoduje unieważnienie Licencji i daje GrowinGame prawo żądania:
 - zaprzestania dalszego używania Produktu,
 - zniszczenia lub zwrócenia wszystkich kopii Produktu i jego Dokumentacji bez zwrotu kosztu ich zakupu,
 - odszkodowania finansowego w wysokości uzależnionej od wyceny strat, wykonanej przez GrowinGame.

2. Jeśli wyrok sądowy lub jakakolwiek inna przyczyna, czy siła wyższa narzuca Użytkownikowi działania niezgodne z zasadami niniejszej Licencji, Użytkownik zobowiązany jest zaprzestać używania Produktu.

§5 Wyłącznie odpowiedzialności

1. GrowinGame nie ponosi odpowiedzialności materialnej za jakiegokolwiek szkody lub straty Użytkownika związane z użytkowaniem Produktu objętego Licencją.
2. GrowinGame ponosi odpowiedzialność zgodnie z ustawowymi przepisami regulującymi kwestie odpowiedzialności za Produkt w zakresie, w jakim te przepisy znajdują zastosowanie wobec Produktu.

§6 Pozostałe postanowienia

1. Jeżeli jakiegokolwiek postanowienie niniejszej Licencji okaże się nieważne lub niewykonalne na gruncie obowiązującego prawa, pozostanie to bez względu na ważność lub wykonalność pozostałych postanowień i Licencji jako całości.
2. W zakresie nieuregulowanym warunkami Licencji mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego i Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Wszelkie spory sądowe związane z interpretacją niniejszej Licencji, wynikłe między GrowinGame a Użytkownikiem lub Wykonawcą podlegają wyłącznej jurysdykcji sądu właściwego dla siedziby prowadzenia przez GrowinGame działalności gospodarczej.

O grze

„Laboratorium konfliktu” to gra symulacyjna, która wprowadzi uczestników w świat dyplomacji i pertraktacji pomiędzy pięcioma państwami. Złożona konfiguracja możliwych konfliktów i paktów reprezentantów rządów czyni rozgrywkę niepowtarzalną i wciągającą.

Projekt gry bazuje na koncepcji źródeł konfliktu Moore'a. Poprzez rozgrywkę uczestnicy mają okazję nie tylko doświadczyć różnych typów konfliktów, ale także przetestować różne metody ich rozwiązywania.

„Laboratorium konfliktu” to miejsce na obserwację konsekwencji odmiennych wartości, różnic w zasobach i posiadanych informacjach. To także test zachowań w obliczu konfliktu relacji i interesów.

Informacje wstępne

Cele:

- Uświadomienie istnienia różnych typów konfliktów i doświadczenie ich specyfiki.
- Przetestowanie różnych metod radzenia sobie z konfliktem i weryfikacja ich skuteczności w zależności od typu źródła konfliktu.

Liczba uczestników:

- Zalecana: 10 - 15,
- Minimalna: 5,
- Maksymalna: 20.

Orientacyjny czas gry z omówieniem:

Gra wraz z podstawowym omówieniem trwa około 2 godzin.

Materiały do gry

Do przeprowadzenia gry będą potrzebne następujące wydruki:

[Instrukcja](#)

Najważniejsze informacje dla uczestników wprowadzające ich do gry.

[Profile Państw](#)

Charakterystyki poszczególnych państw opisujące ich sytuacje, stosunki z sąsiadami oraz potrzeby.

[Karty Państw](#)

Plansze obrazujące potrzeby państw oraz posiadane przez nie zasoby (Karty Zasobów).

[Mapa](#)

Obrazuje rozmieszczenie państw na kontynencie.

[Karty Zasobów](#)

Karty przedstawiające zasoby poszczególnych państw, które mogą być przedmiotem wymiany, np.: technologie, żywność, wojsko, minerały, itd.

[Karty Pokoju](#)

Karty symbolizujące zawarcie pokoju z poszczególnymi państwami.

[Karty Zdolności Specjalnych](#)

Karty symbolizujące unikalne możliwości poszczególnych państw.

[Karty Ustroju](#)

Karty symbolizujące wprowadzenie własnego ustroju politycznego w innych państwach.

[Karty Technologii Transmutacji](#)

Karty symbolizujące uzyskanie technologii z tajnego laboratorium.

[Karty Wywiadu](#)

Karty z informacjami od agentów wywiadów przekazywane zespołom w trakcie rozgrywki.

Przygotowując materiały do gry wydrukuj wszystkie karty i materiały. Następnie wytnij karty. Zostały one przygotowane w liczbie niezbędnej do przeprowadzenia rozgrywki.

Jedynie „Instrukcja” i „Mapa” wymagają wydruku w 5 egzemplarzach.

Przebieg standardowej rozgrywki

Gra symulacyjna „Laboratorium konfliktu” została zaprojektowana i przetestowana w wersji przedstawionej w niniejszej dokumentacji. W przypadku braku doświadczenia w projektowaniu gier symulacyjnych, zalecam powstrzymanie się od dokonywania samodzielnych modyfikacji. Wszelkie zmiany w grze dokonywane są na własną odpowiedzialność.

W szczególności dotyczy szczegółów zawartych w materiałach takich jak plansze, liczby na kartach, itp. Zostały one tak wzajemnie połączone, że zmiana którychkolwiek z nich może powodować znaczące błędy w logice i mechanice gry - a tym samym powodować komplikacje w trakcie rozgrywki, z utratą sensu gry włącznie.

Instrukcje szczegółowe

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Etap 1 - Wprowadzenie do gry i przygotowania

(około 15-20 minut)

Przed rozpoczęciem gry zadбай o to, aby stoły w sali szkoleniowej były maksymalnie od siebie oddalone. Rozmowy prowadzone przez uczestników - pomiędzy zespołami - nie powinny być słyszane przez pozostałe osoby.

Połącz uczestników w pięć zespołów (lub par, w zależności od liczebności grupy). Każdy z zespołów wcieli się w reprezentantów poszczególnych państw. Warto, aby każde państwo było reprezentowane przez minimum dwie osoby. W przypadku małej liczby grupy uczestników mogą jednak być to pojedyncze osoby.

Zaproś uczestników do gry i przekaz im informacje wprowadzające, np.:

„Jesteście przedstawicielami różnych państw zamieszkujących wspólnie jeden kontynent. Zostaliście wybrani przez rządy Waszych krajów jako najznamiętsi reprezentanci. Otrzymaliście także upoważnienia do podejmowania działań w ich imieniu. Wasze decyzje będą decyzjami całych rządów.

Przez wiele lat wasze państwa istniały obok siebie, popadając w mniejsze lub większe konflikty oraz zawierając mniej lub bardziej trwałe sojusze. Ostatnio jednak zdarzyło się coś, co wywołuje niepokój Was wszystkich.

Niewielkie trzęsienie ziemi odsłoniło tajne laboratorium na terenie, z którym wszyscy graniczycie. Każde z państw zaprzeczyło faktowi bycia twórcą tego dziwnego tworu. Wystaliście tam swoich najlepszych agentów, ale ślad po nich zaginął. Otrzymaliście jedynie meldunek informujący, że w laboratorium znajduje się jakaś niesamowita technologia. Technologia, która może zmienić losy Was wszystkich."

Rozdaj zespołom „Profile Państw”, „Instrukcje”, „Karty Państw” i „Mapy” oraz poproś o zapoznanie się z nimi w takiej kolejności.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki poinformuj także uczestników, że czas przewidziany na nią to 1 godzina.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Etap 2 - Rozgrywka

(60 minut)

W trakcie gry staraj się nie ingerować w działania uczestników. Swoją rolę ogranicz do ewentualnego tłumaczenia zasad oraz sporządzania notatek przydatnych przy omówieniu gry.

Po pięciu minutach od rozpoczęcia rozgrywki rozdaj państwom pierwsze „Karty Wywiadu”. Karty te (również oznaczone kolorami państw) możesz przekazywać odpowiednim zespołom w losowej kolejności. Każdą kolejną rozdawaj w odstępach od 5 do 7 minut.

W trakcie rozgrywki, co 15 minut, informuj uczestników o czasie pozostałym do końca. Na kwadrans przed końcem informuj o tym co 5 minut.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Szczegółowe:

- *Jakie były przyczyny konfliktów, których doświadczyliście w trakcie gry?*
- *Jak moglibyśmy nazwać typy konfliktów, z którymi mieliście do czynienia?*
(Szczególnie, jeśli przed grą nie omówiono tematyki typów konfliktów).
- *Co sprawiało Wam trudności w porozumieniu się z innymi zespołami i ustalaniu warunków wymiany/zawarcia pokoju?*
- *Co uniemożliwiło porozumienie się między państwami?*
- *Co pomagało Wam w porozumieniu się z innymi zespołami?*
- *W jaki sposób dochodziliście do porozumienia?*
Jakich używaliście argumentów?
Z jakich korzystaliście metod?
- *Które z tych metod wykorzystujecie lub moglibyście wykorzystać w swoim życiu bądź pracy?*
- *Z jakimi sytuacjami, podobnymi do tych, których doświadczyliście podczas gry, spotkaliście się w swoim życiu lub pracy?*

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Przykładowe rozgrywki

Wiele zespołów rozpoczyna rozgrywkę od wstępnych rozmów z innymi państwami i zawarcia z nimi pokoju. Takie działania zajmują im kilka do kilkunastu pierwszych minut rozgrywki. Powolny rozwój sytuacji wiąże się z zapoznawaniem się uczestników z ich sytuacją oraz pozostałymi państwami. Główne działania państw zaczynają się najczęściej dopiero, gdy zawrą pokój z większością sąsiadów.

Najczęściej rozmawiają ze sobą po dwa zespoły jednocześnie. Zdarzają się jednak sytuacje, gdy do pertraktacji zasiadają razem trzy państwa. Może doprowadzić to do zawiązaniu sojuszu i wspólnego działania na szkodę pozostałych państw.

Zdarzają się również rozmowy „na dwa fronty”, kiedy to członkowie zespołów rozdzielają się i jednocześnie negocjują z dwoma państwami. Efektem tego może być chaos komunikacyjny, który dodatkowo wzbogaca omówienie gry o przypadki konfliktu danych.

Skutkować to może jednak także zamieszczeniem przy wręczaniu „Kart Wywiadu”. Dlatego warto wybrać sobie po jednej osobie z każdego zespołu, której stale będziesz wręczać „Karty Wywiadu” poszczególnych państw.

Bardzo ważna jest obserwacja działań zespołów w trakcie gry oraz przysłuchiwanie się ich rozmowom. Dzięki temu poznasz szczegóły ich planów i pomysłów na wygraną.

Przykładowe działania i sytuacje, które można włączyć do omówienia gry to m.in.:

- Szantaż - jedno z państw ujawnia innemu swoją „Kartę Zdolności Specjalnych” i oczekuje przekazania określonej „Karty Zasobów” w zamian za zaniechanie ataku.
- Podżeganie do ataku - jedno z państw nakłania swego sojusznika do ataku na swego wroga.
- Sojusz - dwa lub trzy państwa porozumiewają się ze sobą, prowadzą intensywną wymianę „Kart Zasobów” i wspólnie obmyślają strategie mające na celu osłabienie państw, które nie wchodzą w skład sojuszu.
- Działania odwetowe - zaatakowane państwo natychmiast odwdzięcza się tym samym atakującemu. Później nie chce podejmować rozmów handlowych z nim, mimo propozycji korzystnej wymiany „Kart Zasobów”.
- Pokój po atakach - dwa państwa prowadzą wymianę „Kart Zasobów” po wzajemnych atakach, w celu zdobycia większej liczby punktów.
- Handel i wymiana informacji - zaprzyjaźnione państwa wymieniają się informacjami interesującymi z punktu widzenia stron. Czasami wystosowują propozycję wymiany informacji za „Kartę Zasobów”.
- Błędna interpretacja informacji - zespół podejmuje działania (negatywne w skutkach) po błędnym zinterpretowaniu informacji z „Karty Wywiadu”.
- Konflikt interesów - dwa lub trzy państwa konkurują pomiędzy sobą o wartościową „Kartę Zasobów” będącą w posiadaniu jednego z pozostałych zespołów.
- Wymiana trójstronna - trzy państwa przeprowadzają złożoną wymianę kartami, gdy nie są w stanie skorzystać z wymiany dwustronnej, np. pierwszy zespół przekazuje kartę drugiemu, drugi trzeciemu, a trzeci pierwszemu.
- Interpretacja postaw - jedno z państw uznaje, że uzyskało przewagę w grze i zmienia swój sposób pertraktowania z innymi. Pozostałe zespoły uznają to za lekceważenie i w konsekwencji, nawet bez wzajemnych konsultacji, podejmują działania, które ostatecznie doprowadzają wspomniane państwo do przegranej.
-

Przykładowe wypowiedzi uczestników po grze oraz wnioski:

- *Gra pokazywała, jak konkretna postawa może doprowadzić do końcowego rezultatu, np. zbyt twarda może wywołać eskalację negatywnych skutków.*
- *Należy ocenić swoje mocne i słabe strony, a także nasze postawy i spróbować dojść do rozwiązania satysfakcjonującego jak najwięcej osób.*
- *Doświadczylam jak postawa i nastawienie ludzi wpływa na ich odbiór i zaostrza lub potęguje konflikt. Jak informacje lub błędne przekazy mają wpływ na podejmowanie decyzji.*
- *Gra otwiera możliwość negocjowania - nie tylko między państwami, ale również między członkami grup.*
- *Gra jest bardzo pomysłowa, uczy sztuki negocjacji przez co może pozytywnie wpływać na umiejętność rozwiązywania konfliktów i odnajdywania porozumienia.*
- *Gra daje informację jak się zachowuję w trakcie negocjacji i czy jest się skorym do konfliktów.*
- *Gra może służyć do ukazywania istoty prób negocjacji i rozwiązywania większości konfliktów.*
- *Dostrzegłem jak przepływ informacji wpływa na powolne rodzenie się konfliktu.*
- *Dowiedziałam się co to jest konflikt danych. Jakie są skutki złego przepływu informacji.*
- *Poznałem czynniki wywołujące konflikt oraz warunki, które utrudniają i pomagają w jego rozwiązaniu.*
- *Ciekawa forma, podział ról, różnorodność zadań.*
- *Tempo gry, z powolnego na początku przerodziło się w coraz szybsze rodząc w finale konflikt.*
- *Podobał mi się konflikt z innymi, narastające emocje wraz ze zbliżającym się końcem gry.*
- *Podobała mi się możliwość współpracy pomiędzy grupami.*

Wydruki do gry

Instrukcja

Jesteście przedstawicielami rządu jednego z pięciu państw rozwijających się na wspólnym kontynencie. Relacje między Wami a czterema sąsiadami są dość skomplikowane. Po okresach pokoju przychodzą okresy mniejszych lub większych konfliktów zbrojnych, politycznych i gospodarczych. Wszyscy bez wyjątku konkurują o dominującą pozycję na kontynencie.

W ostatnim czasie, po niewielkim trzęsieniu ziemi odkryliście tajne laboratorium na terenie spornym, który zlokalizowany jest na granicy wszystkich państw - obszarze zdemilitaryzowanym i nienależącym do nikogo.

Nazwaliście to miejsce "Strefa 0" i wysłaliście tam swego najlepszego agenta wywiadu. Niestety, nie wrócił on z misji i nie przekazał żadnego meldunku. Dotarli do Was tylko szczątkowe informacje. Najprawdopodobniej inne państwa również wysłały tam swoich agentów. Każde z nich, podobnie jak Wy, chce dostać się do tego laboratorium. Krążą plotki, że znajduje się tam technologia, która może wzmocnić pozycję któregoś z państw, które wejdzie w jej posiadanie. To może zmienić wszystko.

Cel

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Przebieg gry

Plansza

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

(I) - Rolnicza Republika Wspólnot

Wasze państwo od wielu lat żyje na uboczu. Główną gałęzią Waszej gospodarki jest rolnictwo. Szczycicie się dużym terytorium, którego większość zajmują sięgające po horyzont pola uprawne oraz łąki i pastwiska, na których wypasacie liczne stada bydła.

Produkcja rolna obecna jest w każdym aspekcie życia i w każdym domu, a żywność stanowi o statusie ekonomicznym. Najważniejszą wyznawaną przez Was wartością jest rodzina i dobrobyt w niej panujący. Duży nacisk kładziecie na odpowiedzialność obywatelską oraz współdziałanie dla dobra ogółu. Państwo dba o to, aby żadnemu obywatelowi nie zabrakło środków do życia w godnych warunkach. Odpowiednie organy zapewniają wszystkim dach nad głową, żywność oraz pracę.

Nie tak dawno temu zauważyliście, że państwo Imperium Wschodnie powiększyło znacząco liczebność swoich sił zbrojnych. W przeszłości często atakowało ono inne państwa, dlatego bardzo możliwe jest, że powtórzy się to ponownie. W trakcie zbrojeń ucierpieli zwykli obywatele, gdyż większość żywności konfiskuje wojsko. Obawiacie się, że ze względu na Wasze obszerne i pełne spichlerze możecie stać się celem inwazji jako pierwsi. Nie posiadacie licznego wojska ani szczególnego uzbrojenia. Porażka byłaby oczywista.

Dodatkowo państwo Karbos rozgłasza nieprzychylnie informacje o Was. Ostatnio stwierdzili, że ciemniejącie swoich obywateli na rzecz tzw. „spokoju w kraju”. Karbos rozsiewa te plotki poprzez oficjalne kanały polityczne, jak i te mniej legalne. Podburza w ten sposób inne państwa przeciw Waszej polityce i ustrojowi.

[Treść dostępna w pełnej wersji gry](#)

(II) - Skandia

Wasze państwo leży na obszernych złożach mineralnych. Od wieków intensywnie je eksploatowaliście, a każde pokolenie szczytiło się z tradycji górniczych. Wasz kraj zarządzany jest w oparciu o silną pozycję tej gałęzi gospodarki. Po horyzont widać dźwigi, huty i walcownie świadczące o Waszej silnej ekonomicznej pozycji wśród sąsiadów.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

(III) - Techia

Treść dostępna w pełnej wersji gry

(IV) - Karbos

Treść dostępna w pełnej wersji gry

(V) - Imperium Wschodnie

Treść dostępna w pełnej wersji gry

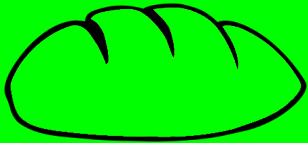
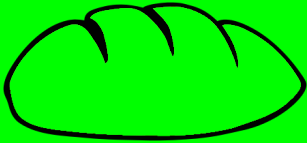
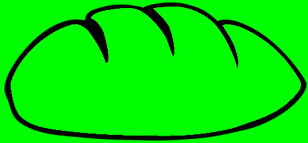






(II) SKANDIA

(III) TECHIA

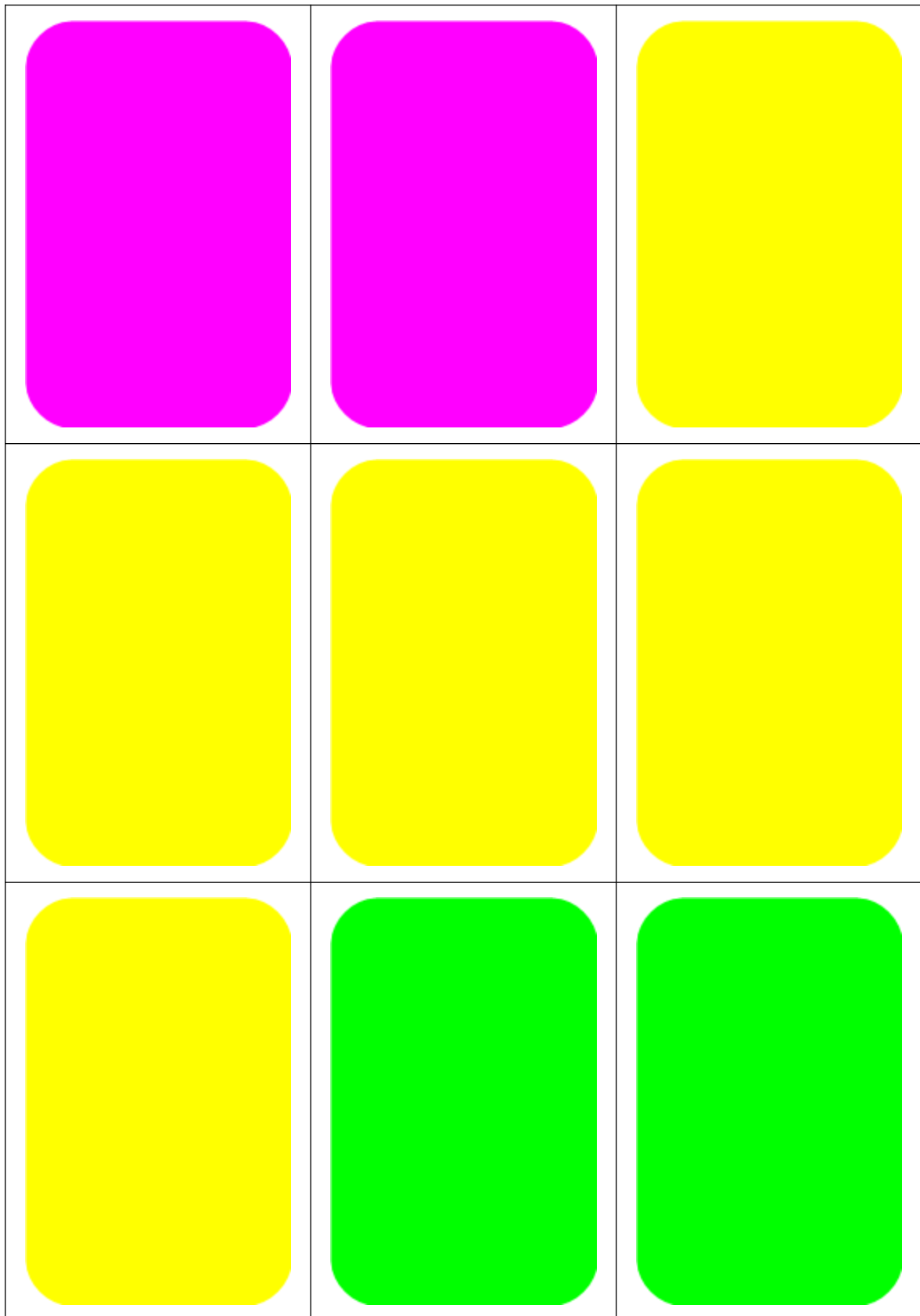
(IV) KARBOS

(V) IMPERIUM WSCHODNIE

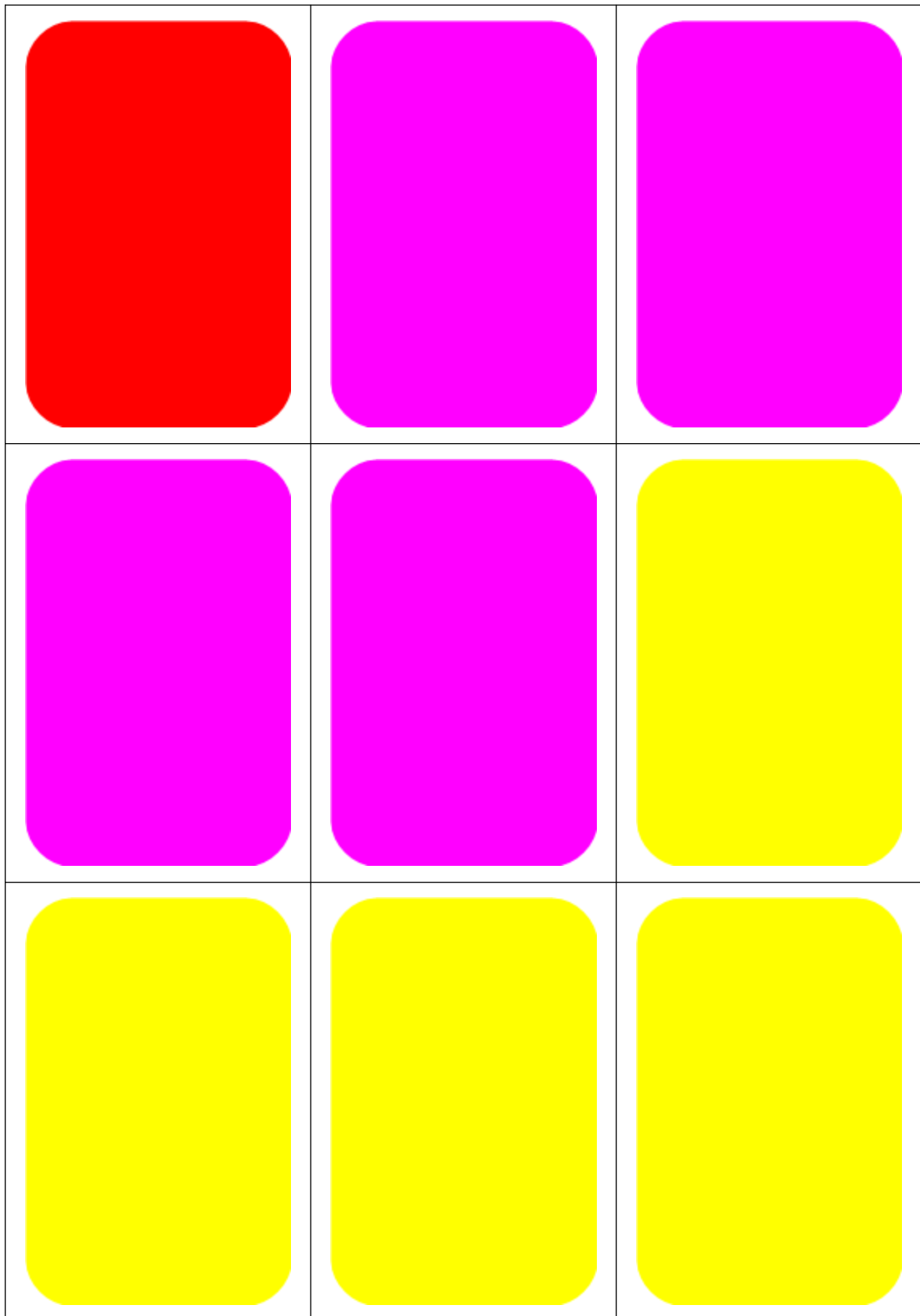


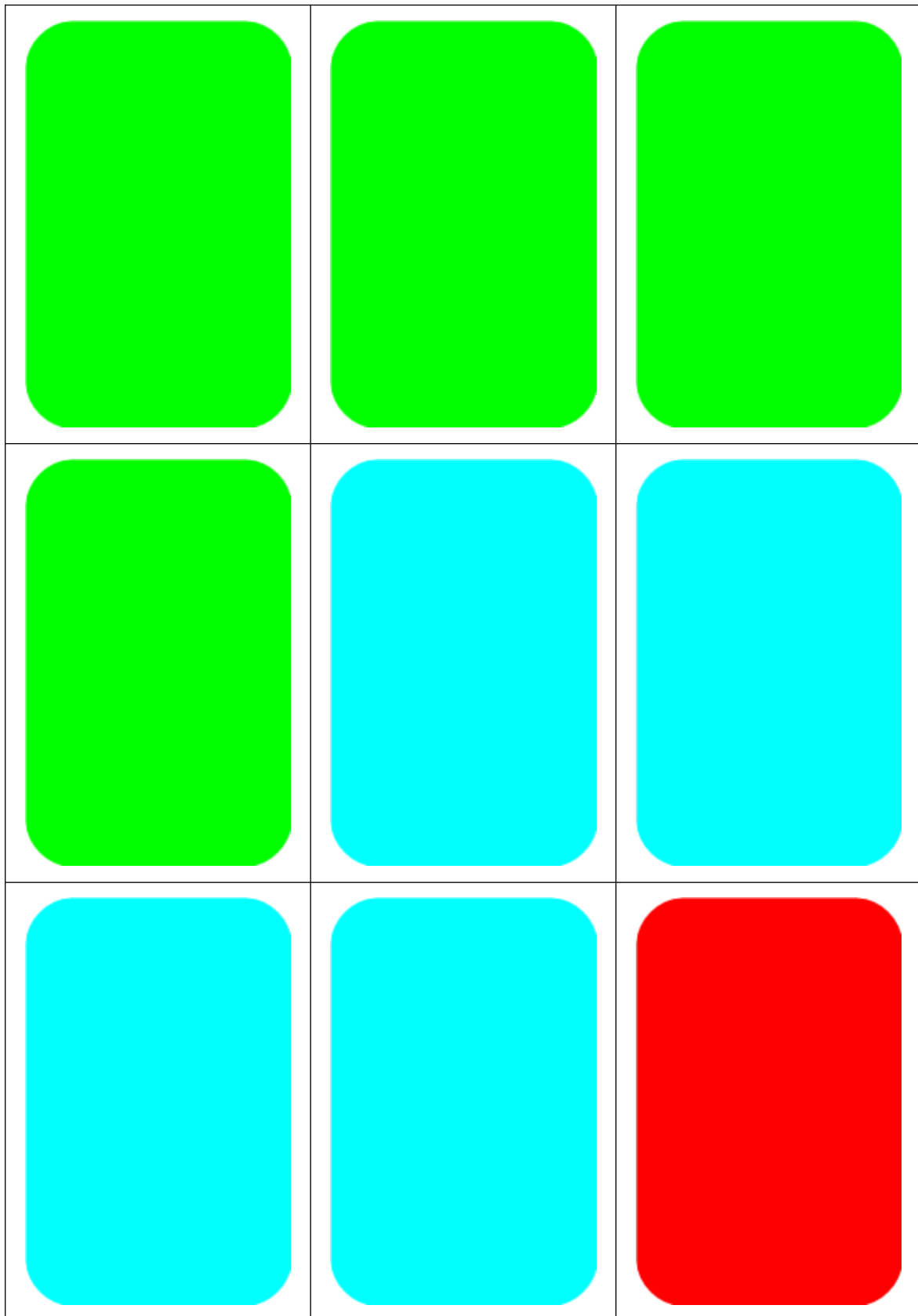
 +5 ŻYWNOŚĆ	 +5 ŻYWNOŚĆ	 +5 ŻYWNOŚĆ
 +5 ŻYWNOŚĆ	 +5 WIELKIE OBSZARY ZIEMSKIE	 +5 ŻYWNOŚĆ
 +5 ŻYWNOŚĆ	 +5 MINERAŁY	 +5 MINERAŁY

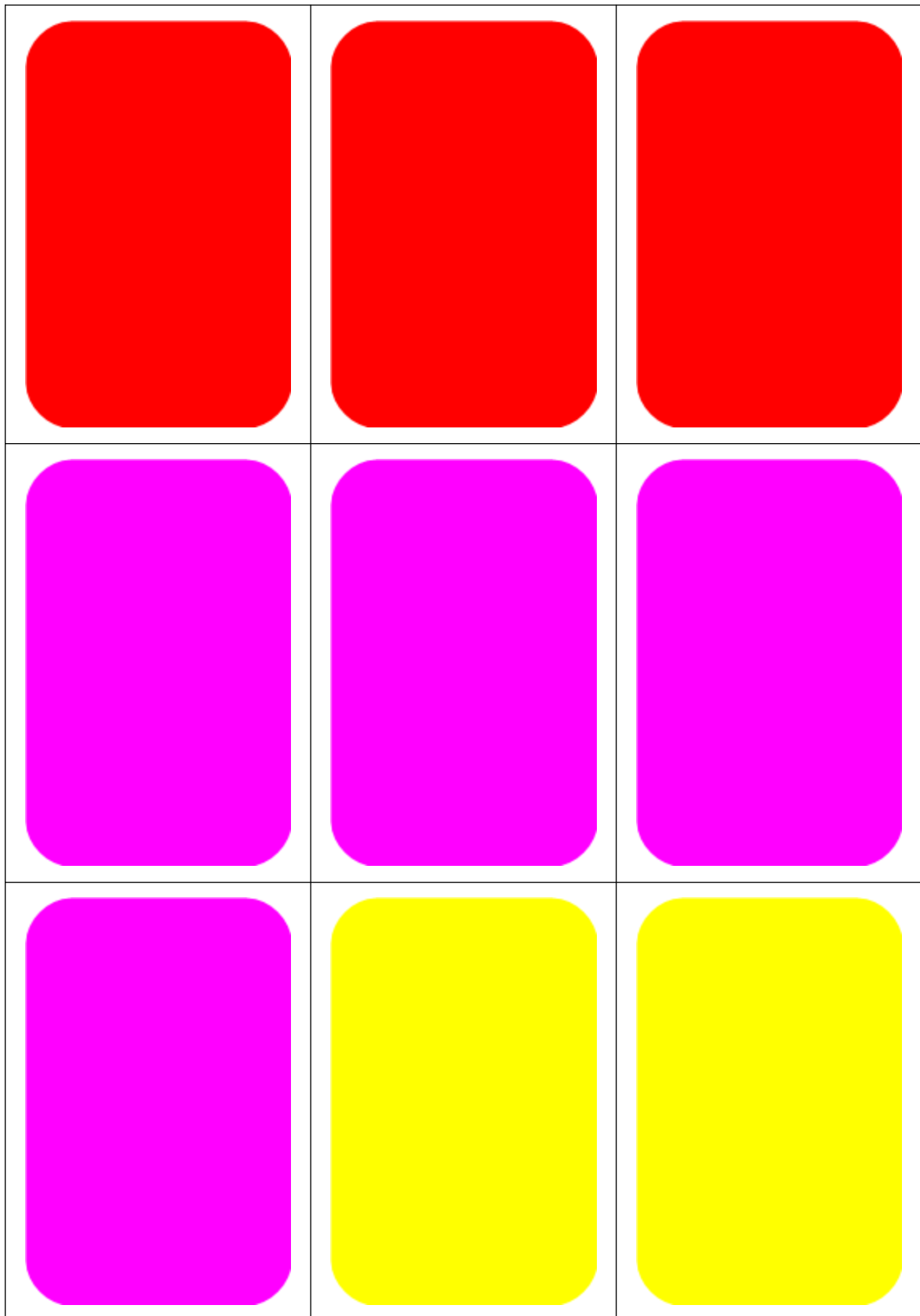
 <p>+5 MINERAŁY</p>	 <p>+5 TECHNOLOGIA ROLNICZA</p>	 <p>+5 TECHNOLOGIA MILITARNA</p>
 <p>+5 TECHNOLOGIA MEDYCZNA</p>	 <p>+5 TECHNOLOGIA GÓRNICZA</p>	 <p>+5 TECHNOLOGIA TELEINFORMACYJNA</p>
 <p>+5 MINERAŁY</p>	 <p>+5 MINERAŁY</p>	 <p>+5 MINERAŁY</p>

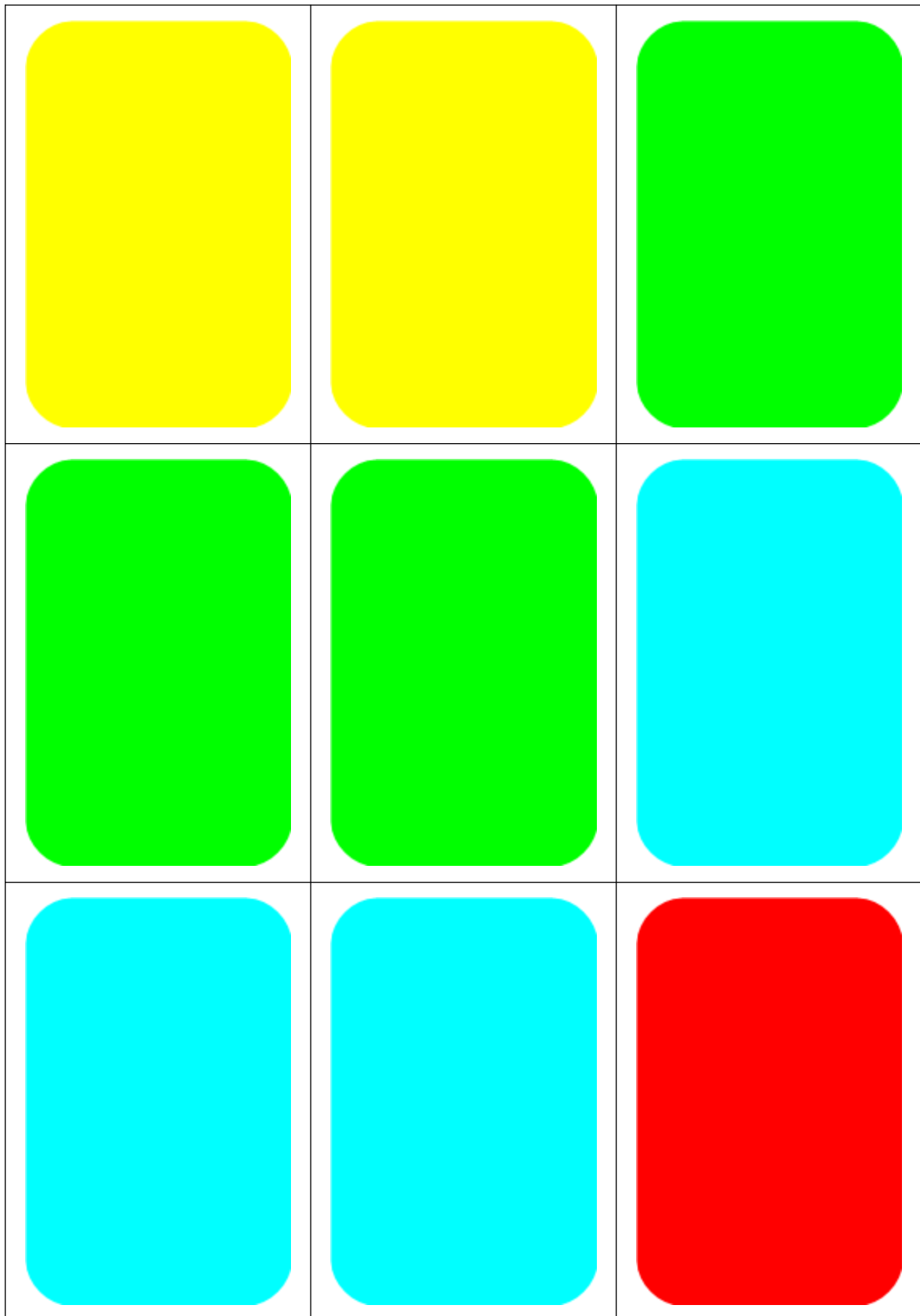


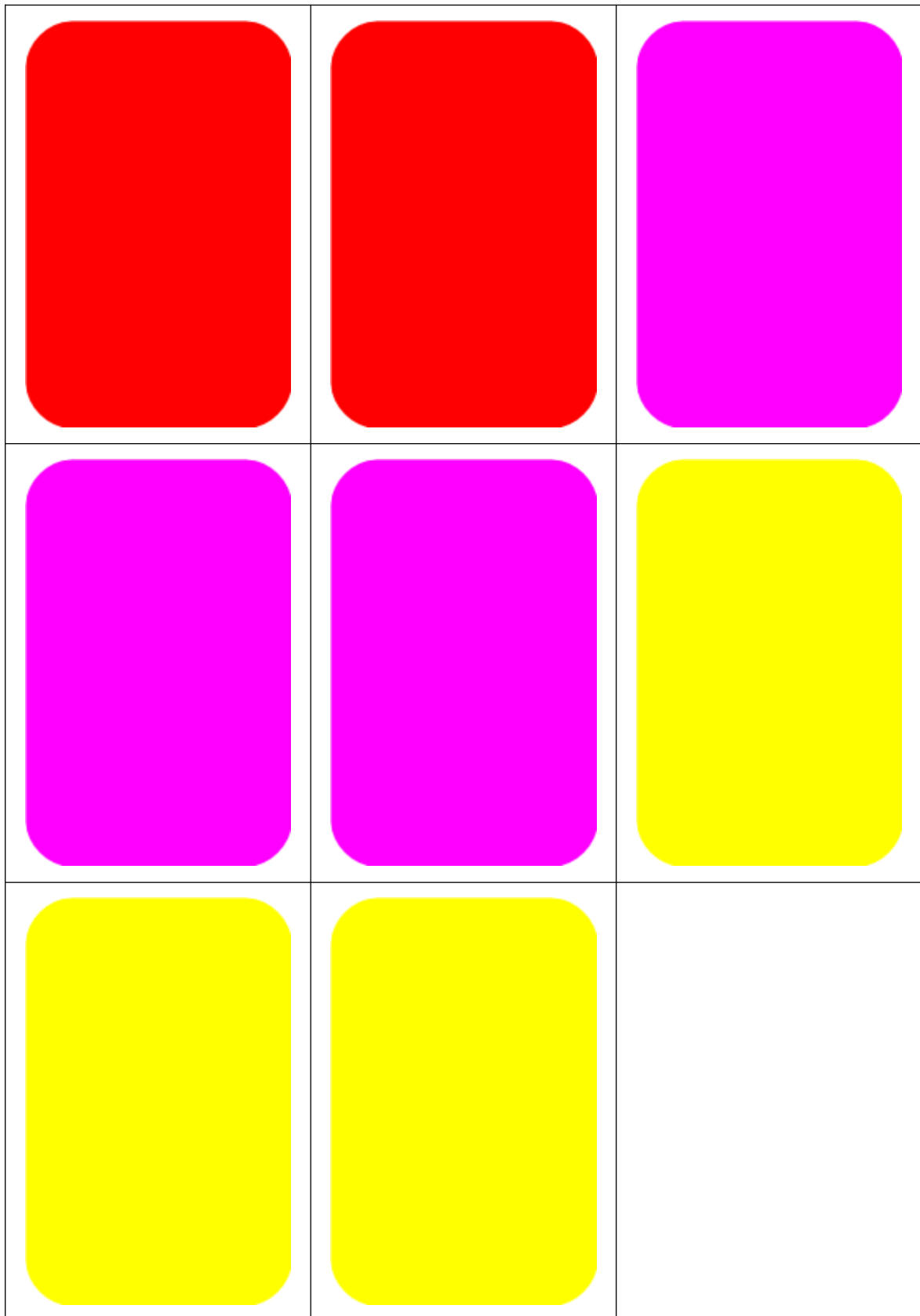
 <p>POKÓJ Z PAŃSTWEM</p> <p>ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p>	 <p>POKÓJ Z PAŃSTWEM</p> <p>ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p>	 <p>POKÓJ Z PAŃSTWEM</p> <p>SKANDIA</p>
 <p>POKÓJ Z PAŃSTWEM</p> <p>SKANDIA</p>	 <p>POKÓJ Z PAŃSTWEM</p> <p>SKANDIA</p>	 <p>POKÓJ Z PAŃSTWEM</p> <p>SKANDIA</p>
 <p>POKÓJ Z PAŃSTWEM</p> <p>TECHIA</p>	 <p>POKÓJ Z PAŃSTWEM</p> <p>TECHIA</p>	 <p>POKÓJ Z PAŃSTWEM</p> <p>TECHIA</p>





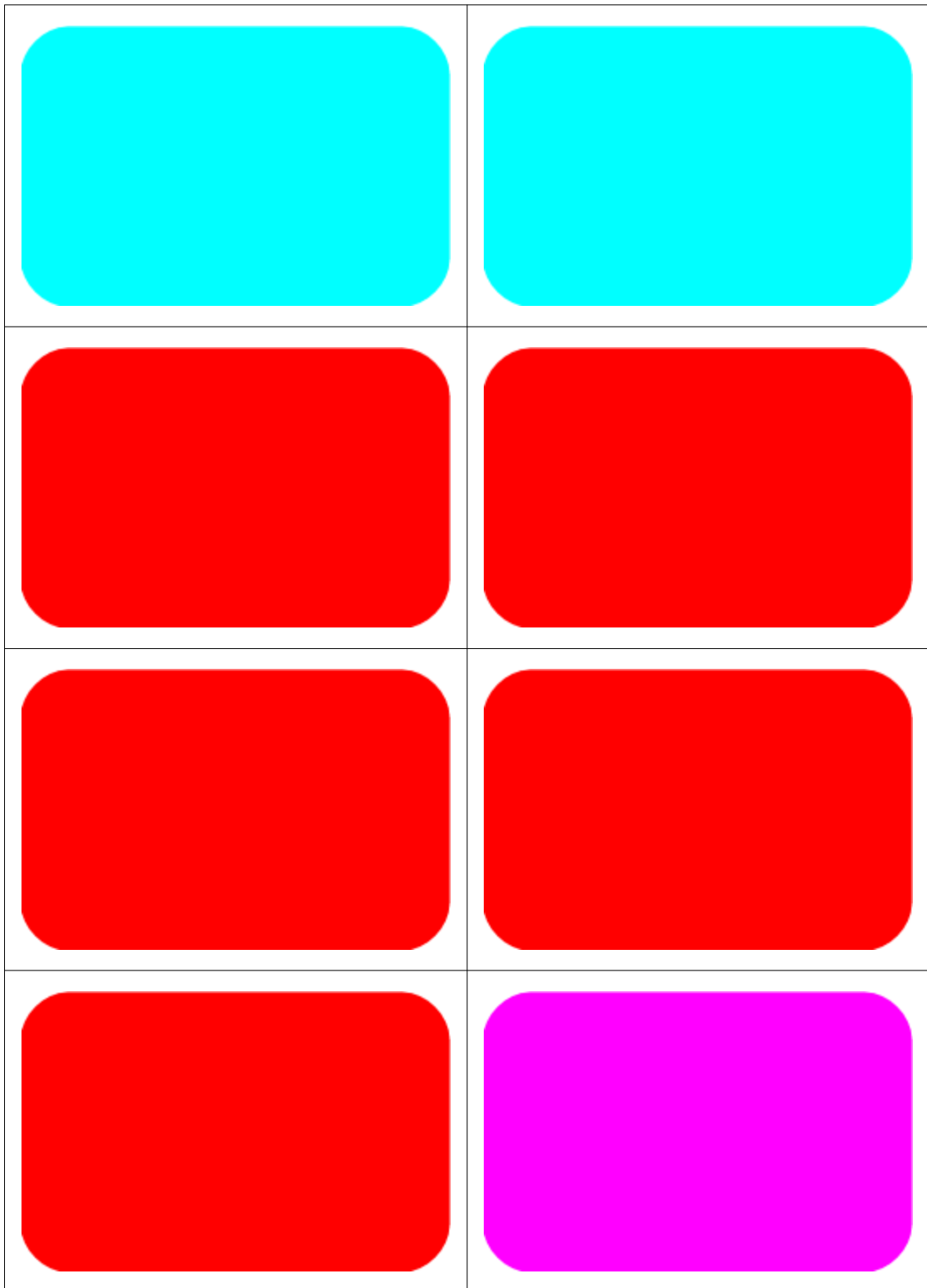


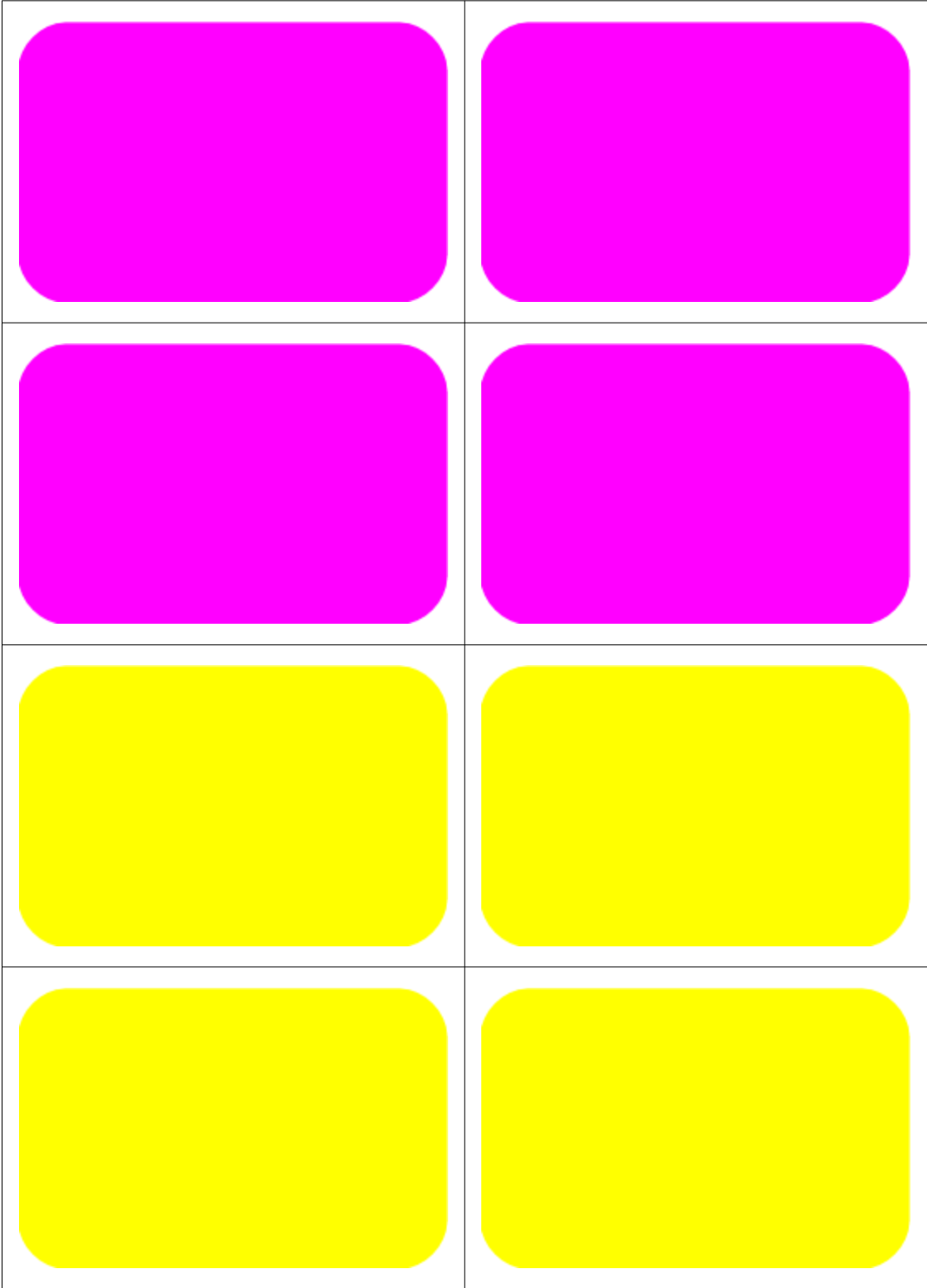


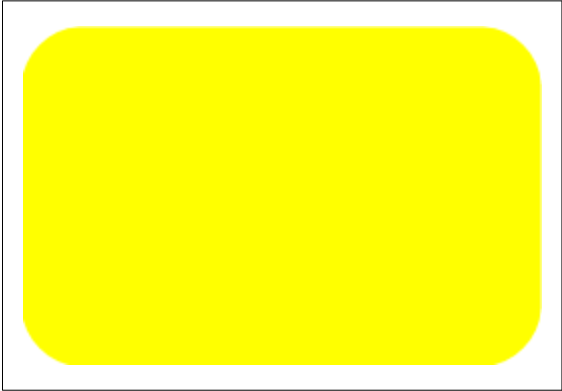




<p>(I) ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p> <p>Państwo Imperium Wschodnie ma potężne wojsko i w każdej chwili może nas zaatakować przywłaszczając sobie żywność.</p>	<p>(I) ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p> <p>Państwo Techia posiada technologię medyczną, ale agenci donoszą, że przynajmniej jeszcze dwa państwa, oprócz naszego, próbują ją zdobyć.</p>
<p>(I) ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p>	<p>(I) ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p> <p>Państwo Imperium Wschodnie zmuszone będzie do rozbrojenia swoich sił, jeżeli szybko nie znajdzie sposobu na zdobycie żywności.</p>
<p>(I) ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p> <p>Państwo Skandia krzywo patrzy na nasz ustrój. Wielu tamtejszych polityków i specjalistów twierdzi, że lepiej zorganizowałoby i rządziłoby naszym państwem.</p>	
	<p>(II) SKANDIA</p> <p>Państwo Karbos posiada obszerne kopalnie i wiele odpadów przemysłowych. Sprowokowani, mogą w każdym momencie zanieczyścić nimi żywność w naszym państwie.</p>







Słownik kompetencji

Poziomy oceny kompetencji:

G	Gotowy - Kompetencja przyswojona w stopniu podstawowym, wymagająca dalszego wsparcia w jej rozwoju.
R	Rokujący - Kompetencja przyswojona w stopniu dobrym, wymagająca wsparcia w sytuacjach nowych lub niestandardowych.
O	Opiniotwórczy - Kompetencja przyswojona w stopniu bardzo dobrym, pozwalającym na w pełni samodzielne działanie oraz uczenie innych w tym obszarze.
W	Wybitny - Kompetencja przyswojona w stopniu ponadprzeciętnym, umożliwiającym kreatywne z niej korzystanie i rozwijanie dziedziny, której dotyczy.

Zarządzanie konfliktem

Korzystanie z umiejętności interpersonalnych oraz metod i technik w celu wyeliminowania lub zmniejszenia konfliktu, jak również zapobiegania mu.

G	<ul style="list-style-type: none">• Zauważa wystąpienie sytuacji konfliktowej w swoim otoczeniu.• Rozpoznaje bezpośrednie przyczyny będące źródłem konfliktu.• Rozpoznaje podstawowe emocje (np. złość, strach) towarzyszące sytuacji konfliktowej.• Rozwiązuje konflikty poprzez wdrożenie z góry narzuconych procedur.
R	<ul style="list-style-type: none">• Posiada wiedzę o poszczególnych etapach rozwiązywania konfliktu oraz adekwatnym zachowaniu na każdym z nich.• Ułatwia komunikację stron konfliktu poprzez stosowanie odpowiednich technik, np. moderowanie przebiegu komunikacji, identyfikację i komunikację wspólnych celów, wyłączenie ocen personalnych, itp.• Poznaje punkty widzenia wszystkich stron konfliktu.• Rozpoznaje potrzeby i motywy stron zaangażowanych w konflikt.• Rozpoznaje i komunikuje różnice oraz punkty wspólne w postrzeganiu sytuacji konfliktowej przez wszystkie zaangażowane strony.• Dobiera metody rozwiązywania konfliktu adekwatnie do zaistniałej sytuacji.• Stosuje werbalne metody wygaszania emocji towarzyszących stronom konfliktu.
O	<ul style="list-style-type: none">• Zachęca strony konfliktu do samodzielnego rozwiązania problemu.• Pomaga zaangażowanym stronom w zrozumieniu konfliktu oraz samej natury sytuacji konfliktowych.• Doradza stronom konfliktu w zakresie optymalnych metod rozwiązania go.• Unika możliwych konfliktów bądź ogranicza istniejący już konflikt poprzez odpowiedni dobór zachowania i słów.
W	<ul style="list-style-type: none">• Rozpoznaje i komunikuje głębsze i ukryte źródła konfliktów.• Tworzy nowe metody mediacji i rozwiązywania konfliktów.• Tworzy środowisko minimalizujące możliwości wystąpienia konfliktów poprzez przewidywanie i usuwanie lub ograniczanie przyczyn, z powodu których mogą one powstać.