

TAJEMNICE ELEKTROBIZNESU

Instrukcja - Gracze



WPROWADZENIE:

Przed rozpoczęciem gry obejrzyjcie krótki filmik pt. *Tajemnica twojego smartfona*.

O poruszonych w filmie problemach będziecie rozmawiać podczas gry. Każdy z nich można rozwiązywać na wiele sposobów. Dla uproszczenia, kolejnym decyzjom, które będziecie podejmować, przyporządkowane są możliwe rozwiązania. Za każdym razem musicie wybrać tylko jedno z nich.

Czy uda wam się wyprodukować sprzęty nie niszcząc środowiska, nie łamiąc praw człowieka, nie zużywając za wiele zasobów? Czy potraficie patrzeć globalnie na sytuację na świecie, a jednocześnie zadbać o interesy własnej grupy?

CEL GRY:

Światem w Elektrobiznesie rządzi sześć grup (drużyn): Politycy, Urzędnicy, Menadżerowie, Dziennikarze, Emeryci, Rolnicy. To oni na forum Społeczności Międzynarodowej podejmują ważne dla świata decyzje.

Waszym wspólnym celem jest jak najlepsze poradzenie sobie z wyzwaniami Elektrobiznesu. O tym, czy i jak dobrze sobie radzicie świadczyć będzie średnia wartość zgromadzonych zasobów **Społeczności Międzynarodowej** w kategoriach: **Zdrowie, Środowisko, Zadowolenie, Wzrost Gospodarczy i Nowoczesność**.

Ponadto, celem każdej drużyny osobno jest zdobycie jak największej liczby punktów. Oblicza się je na podstawie wartości zasobów, które należą do całej społeczności, zgodnie z proporcjami przedstawionymi na „Kartach drużyny”. **Więcej na ten temat w części ZAKOŃCZENIE.**

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Podzielcie się na sześć drużyn, z których każda otrzymuje:

1. Instrukcję dla graczy
2. Kartę drużyny
3. 5 Kart decyzji
4. Kartę rozwiązywania kryzysów
5. Zestaw Kart inwestycji (5 mnożników: 3 x1; 2 x2; 1 x3)

UWAGA: W wersji zaawansowanej uwzględnia się wpływ rodzaju decyzji (obywatelska, polityczna, konsumencka¹) na rzeczywistość gry.

1. Informacje o rodzaju decyzji znajdują się na „Kartach decyzji”.

Zapoznajcie się ze swoją „Kartą drużyny”. Od teraz reprezentujecie ją w **Spółeczności Międzynarodowej**.

Przyjrzyjcie się problemom poruszonym podczas obrad, przedstawionym na „Kartach decyzji”.

Każdy z problemów dopuszcza kilka wariantów decyzji, które różnią się osiąganym zyskiem oraz ponoszonym kosztem. To właściwy moment, by zaplanować strategię rozwoju zgodnie z celami waszych drużyn.

Pamiętajcie: każda drużyna ma różne priorytety oraz – co z tego wynika – może zgłaszać odmienne propozycje. **Waszym zadaniem będzie przekonanie innych do waszych propozycji rozwiązywania światowych problemów w zakresie tworzenia elektroniki.**

Wymyślcie nazwę dla swojej drużyny oraz narysujcie jej logotyp.

Zaczynacie, jako **Spółeczność Międzynarodowa**, mając po pięć jednostek każdego zasobu. Podczas gry Prowadzący będzie na bieżąco zapisywał zmiany poziomu zasobów na tablicy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI:

Wersja podstawowa:

Na początku każdej tury Prowadzący przedstawia problem wymagający rozwiązania. Decyzję, jak to zrobić, podejmiecie wspólnie poprzez głosowanie. Przed głosowaniem każda drużyna powinna przedstawić swoje stanowisko. W tym celu cała **Spółeczność Międzynarodowa** bierze udział w debacie moderowanej przez Prowadzącego. Postarajcie się przekonać pozostałych uczestników do swoich racji.

Gdy wszyscy są gotowi, Prowadzący rozpoczyna głosowanie. Każda drużyna ma jeden głos. Wybierana jest ta opcja, która zdobyła największą liczbę głosów.

Prowadzący nanosi na „Tablicę wyników” zmiany punktów wynikające z podjęcia decyzji.

Jeśli w wyniku podjętej decyzji wystąpi kryzys lub zostanie osiągnięty poziom zasobu dający dodatkową nagrodę, musicie się nimi zająć w pierwszej kolejności. Jeśli obie te sytuacje wystąpią jednocześnie, najpierw musicie zażegnać kryzys. Dopiero gdy po jego pokonaniu okaże się, że nadal spełniliście warunki do skorzystania z nagrody, możecie to zrobić. W przeciwnym wypadku przechodzicie do rozpatrywania kolejnej decyzji.

Wersja zaawansowana:

A. Karty inwestycji (mnożniki) są modułem gry w wersji zaawansowanej. Dzięki nim macie możliwość negocjowania wzmocnienia konkretnych decyzji, co pozwala wam wspólnie osiągnąć wyższy wynik.

B. Uwzględnienie wpływu rodzaju decyzji (obywatelska, polityczna, konsumencka²) na rzeczywistość gry.

Na początku każdej tury Prowadzący przedstawia problem wymagający rozwiązania. Decyzję, jak to zrobić, podejmiecie wspólnie poprzez głosowanie. Przed głosowaniem każda drużyna powinna przedstawić swoje stanowisko. W tym celu cała **Spółeczność Międzynarodowa** bierze udział w debacie moderowanej przez Prowadzącego. Postarajcie się przekonać pozostałych uczestników do swoich racji.

Po zakończeniu debaty liderzy drużyn przekazują Prowadzącemu zakrytą „Kartę inwestycji” (jeden z mnożników). W ten sposób deklarują, na jak duży koszt danej decyzji są gotowi. Oczywiście proporcjonalnie zwiększa to także możliwy zysk w danej turze. Ponieważ wyboru należy dokonać jeszcze przed głosowaniem, wiąże się on z podjęciem ryzyka. W trakcie gry daną kartę można wykorzystać tylko raz – po użyciu zostaje ona u Prowadzącego.

Gdy wszyscy są gotowi, Prowadzący rozpoczyna głosowanie. Każda drużyna ma jeden głos. Wybierana jest ta opcja, która zdobyła największą liczbę głosów.

2. Informacje o rodzaju decyzji znajdują się na „Kartach decyzji”.

Po głosowaniu prowadzący odkrywa „Karty inwestycji” i ogłasza wpływ decyzji na poziom zasobów. Skutki wybranej decyzji są liczone z uwzględnieniem „Kart inwestycji” - Prowadzący wybiera kartę z najwyższym wykorzystanym mnożnikiem.

W zaawansowanej wersji gry brany jest również pod uwagę rodzaj decyzji (obywatelska, polityczna, konsumencka), a efekt decyzji³ również uwzględnia się na tablicy wyników.

Jeśli w wyniku podjętej decyzji wystąpi kryzys lub zostanie osiągnięty poziom zasobu dający dodatkową nagrodę, musicie się nimi zająć w pierwszej kolejności. Jeśli obie te sytuacje wystąpią jednocześnie, najpierw musicie zażegnać kryzys. Dopiero gdy po jego pokonaniu okaże się, że nadal spełniliście warunki do skorzystania z nagrody, możecie to zrobić. W przeciwnym wypadku przechodzicie do rozpatrywania kolejnej decyzji.

KRYZYS:

Kryzys występuje wtedy, gdy wartość któregoś ze wskaźników spadnie poniżej trzech.

Między decyzjami może wystąpić maksymalnie jeden kryzys.

Gdy wystąpi kryzys, należy wylosować jedną z trzech „Kart kryzysu” różniących się efektami.

Aby uporać się z kryzysem, musicie poświęcić łącznie (jako cała **Spółeczność Międzynarodowa**) co najmniej siedem jednostek zasobów. Każda drużyna w tajemnicy podejmuje decyzję, jak wiele i których zasobów chce poświęcić. Zasoby wymienione przez poszczególne drużyny zostaną potem zsumowane.

Możecie też przeprowadzić negocjacje na forum **Spółeczności Międzynarodowej**, dotyczące tego, które zasoby wskażą poszczególne drużyny. Następnie liderzy wpisują na specjalnej karcie („Karta rozwiązywania kryzysu”) zasoby, które chcą poświęcić.

Po zebraniu deklaracji Prowadzący sumuje wartość zebranych zasobów. Jeśli wynik jest równy 7 lub większy, uporaliście się z kryzysem. W przeciwnym wypadku nie tylko tracicie zasoby przeznaczone na zwalczenie kryzysu, lecz dodatkowo w życie wchodzi efekt opisany na „Karcie kryzysu”.

Może się okazać, że społeczność poniesie bardzo wysoki koszt pokonania kryzysu, co doprowadzi do gwałtownego spadku poziomu jednego lub większej liczby zasobów. Nie może to jednak skutkować kolejnym kryzysem.

CAŁKOWITA UTRATA ZASOBU:

Spadek wartości któregoś zasobu do zera skutkuje wszczęciem specjalnej procedury – Prowadzący odejmuje po dwie jednostki od wszystkich zasobów, których poziom wynosi co najmniej pięć. Następnie połowę sumy uzbieranych jednostek (maksymalnie cztery) dopisuje do poziomu wyzerowanego zasobu.

NAGRODA ZA WYSOKI POZIOM ZASOBU:

Gdy poziom któregoś z zasobów przekroczy dziesięć jednostek, **Spółeczność Międzynarodowa** otrzymuje nagrodę dodatkową. Taka nagroda występuje podczas rozgrywki tylko raz dla każdego zasobu. Gdy otrzymujecie nagrodę, należy wylosować jedną z trzech „Kart nagród” różniących się efektami.

3. Za każdą decyzję obywatelską gracze otrzymują 1 nagrodę dodatkową.
Za każdą decyzję polityczną gracze otrzymują +2 wzrostu gospodarczego.
Za każdą decyzję konsumencką gracze otrzymują +2 Nowoczesności.

ZAKOŃCZENIE:

Rozgrywka kończy się po przegłosowaniu wszystkich pięciu decyzji i zliczeniu zasobów **Spółeczności Międzynarodowej**. Wynik poszczególnych drużyn oblicza się, sumując jednostki głównego zasobu z „Karty drużyny” z połową sumy wskazanych na niej zasobów dodatkowych.

Obliczmy punkty dla drużyny **Dziennikarzy**, przy wartości zasobów **Spółeczności Międzynarodowej** jak poniżej: **Zdrowie: 7; Środowisko: 5; Zadowolenie: 6; Wzrost Gospodarczy: 4; Nowoczesność: 5**. Dziennikarze: 100% Środowisko – 5 pkt.; Zadowolenie 50% - 3 pkt.; Nowoczesność 50% - 2,5 pkt. (zaokrąglamy do pełnego punktu), czyli 3. SUMA: 5 pkt. + 3 pkt. + 3 pkt. = 11 pkt.

Wygrywa drużyna z najwyższym wynikiem. Pamiętajcie jednak o wspólnym celu, jakim jest rozwój całej **Spółeczności Międzynarodowej**. Wyliczając średnią z poziomu wszystkich zasobów, możecie łatwo określić, jak bardzo udało wam się ją wzbogacić.

Obliczmy średni poziom rozwoju w przedstawionej powyżej sytuacji: $(7 \text{ pkt.} + 5 \text{ pkt.} + 6 \text{ pkt.} + 4 \text{ pkt.} + 5 \text{ pkt.}) : 5 = 5,4 \text{ pkt.}$ czyli gracze skończyli rozgrywkę na poziomie o 0,4 pkt. wyższym niż ją rozpoczęli.