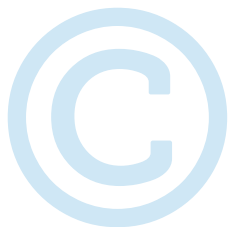




Traktat Pokojowy

Krzysztof Szewczak

GraSzkoleniowa.pl



© 2016 GrowinGame Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna „Traktat Pokojowy” 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 jakąkolwiek metodą poligraficzną lub elektroniczną jest zabronione.



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

Edycja 6

Spis treści

Warunki licencji _____	4
O grze _____	7
Informacje wstępne _____	7
Materiały do gry _____	8
Plan standardowej rozgrywki _____	10
Instrukcja prowadzenia gry _____	11
Podział na grupy	11
Wprowadzenie do gry	12
Przygotowania wstępne	13
Negocjacje wstępne	13
Omówienie pierwszych wrażeń	13
Przygotowania właściwe	14
Przerwa	14
Negocjacje właściwe	15
Omówienie negocjacji	15
Wydruki uczestników _____	18
Instrukcje - Wyspa Enola	19
Instrukcje - Państwo Fras	22
Instrukcje - Wyspa Omery	25
Mapa Archipelagu Wersa	29
Mapa Archipelagu Wersa B&W	30
Przygotowanie do negocjacji	31
Traktat pokojowy	33
Instrukcje - Obserwator	34
Plan gry _____	38

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej "Traktat Pokojowy".

Podstawowe definicje

Licencjodawca

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

Licencjobiorca

Prawowity nabywca gry symulacyjnej "Traktat Pokojowy" 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 składające się na grę szkoleniową, w szczególności instrukcja i objaśnienia dotyczące jej użytkowania oraz instrukcje i treści przeznaczone do wydruku dla uczestników rozgrywki.

§1 Przedmiot Licencji

1. Przedmiotem Licencji, zwanym dalej **Produktem**, jest **gra symulacyjna "Traktat Pokojowy"** wraz z jej Dokumentacją.
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 wypożyczania 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 zawiera notatkę „© GraSzkoleniowa.pl & GrowinGame sp. z o.o.” oraz adnotację dotyczącą Licencji. Użytkownik jest zobowiązany, aby razem z każdą kopią przekazywaną uczestnikom jego zajęć przejąć i zamieścić te zapisy w niezmienionej formie. Użytkownik ma prawo umieścić na tych kopiach swój znak handlowy.
6. Użytkownik ma prawo dokonywania zmian w Produkcie jedynie na własny użytek, z wyjątkiem notatki, o której mowa w §2 pkt 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.
7. W przypadku dokonania w Produkcie zmian przewidzianych w §2 pkt 6, Użytkownik ma obowiązek naniesienia na kopie, o którym mowa w §2 pkt 3 wyraźnie widocznej adnotacji o dokonaniu modyfikacji własnej.
8. 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.
9. W przypadku zakupu Produktu z licencją Firmową, w stopce każdej strony Produktu wymieniona będzie nazwa firmy, 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 pkt 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.
10. Wykonawca nie jest tożsamy z Użytkownikiem, któremu udzielana jest Licencja i nie nabywa żadnych praw do Produktu, prócz tych, przewidzianych w §2, pkt 9.

§3 Zbycie praw do Licencji

1. Użytkownik nie uzyskuje prawa do odsprzedaży praw do Licencji innemu podmiotowi.
2. Użytkownik wyraża zgodę na przeniesienie przez GrowinGame wszelkich jego praw Licencjodawcy wynikających z niniejszej Licencji na inny podmiot, pod warunkiem zachowania praw Użytkownika i obowiązków wobec nowego Licencjodawcy w niezmienionej formie.

§4 Naruszenie warunków Licencji

1. Naruszenie przez Użytkownika warunków Licencji powoduje unieważnienie Licencji i utratę wszystkich wynikających z niej praw Użytkownika do korzystania z Produktu oraz:
 - nakłada na Użytkownika obowiązek zniszczenia lub zwrócenia wszystkich kopii Produktu i jego Dokumentacji bez zwrotu kosztu ich zakupu,
 - daje GrowinGame prawo żądania odszkodowania finansowego w wysokości uzależnionej od wyceny strat, wykonanej przez GrowinGame.
2. Jeśli wyrok sądowy lub jakakolwiek inna przyczyna, 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.

§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

Traktat Pokojowy wprowadza uczestników w klimat ważnych, a zarazem trudnych negocjacji. Ciekawy system punktowy urealnia widmo wygranej i przegranej i zmusza do poszukiwania optymalnych rozwiązań.

Inspiracją do powstania Traktatu Pokojowego były wydarzenia Traktatu Wersalskiego, podpisanego w 1919 roku. Traktat Wersalski wprowadził nowy porządek terytorialny, polityczny i ekonomiczny, po zakończeniu I Wojny Światowej. Ten jakże ważny dla późniejszych dziejów całego świata dokument, poprzedzony był licznymi rozmowami i trudnymi negocjacjami państw biorących udział w konferencji pokojowej.

Traktat Pokojowy jest grą symulacyjną z trzema stronami negocjacji. Stawia przed uczestnikami wyzwanie pertraktacji, w których ścierać się będą realne priorytety uczestników. W efekcie tego będą świadomie i nieświadomie stosować liczne techniki negocjacyjne... nie tylko te uczciwe.

Kiedy trzeba podjąć ważne ustalenia w ograniczonym czasie i rozmawiać z dwoma stronami jednocześnie, jak na dłoni widać, co przybliży do porozumienia, a co od niego oddala.

Traktat Pokojowy umożliwia trenerom przeprowadzenie standardowej rozgrywki, ale także samodzielne rozbudowanie części podsumowania i opracowywania wniosków. Jakość takiego omówienia będzie zależała od wiedzy i doświadczenia negocjacyjnego trenera.

Informacje wstępne

Cele

- Doświadczenie emocji związanych z negocjacjami.
- Doświadczenie wpływu emocji na przebieg negocjacji.
- Doświadczenie wpływu stylów i technik negocjacyjnych na wynik negocjacji oraz na zachowania negocjatorów.
- Doświadczenie, wyłonienie i omówienie elementów ważnych dla wyniku negocjacji.

Liczba uczestników

- Zalecana: 6 – 12.
- Minimalna: 3.
- Maksymalna: 15.

Czas trwania

Minimalny czas jaki należy przeznaczyć na grę to 3,5 godziny. W większości przypadków gra wraz z podstawowym omówieniem nie trwa dłużej niż 4 godziny. Jeśli chcesz włączyć do rozgrywki szersze omówienie technik negocjacyjnych lub innych aspektów negocjacji przeznacz na to odpowiednio więcej czasu.