



W otwarte karty

gra symulacyjna

GraSzkoleniowa.pl

Krzysztof Szewczak



GraSzkoleniowa.pl

Copyrights © 2016 GrowinGame Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna 'W otwarte karty' 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.

Edycja 2

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

Spis treści

| | |
|---|----|
| Warunki licencji..... | 4 |
| O grze..... | 7 |
| Informacje wstępne..... | 7 |
| Podział uczestników..... | 8 |
| Materiały do gry..... | 9 |
| Plan standardowej rozgrywki..... | 10 |
| Instrukcje szczegółowe..... | 10 |
| Etap 1 – Wprowadzenie do gry..... | 10 |
| Etap 2 – Zapoznanie się z kartami i krótka prezentacja..... | 11 |
| Etap 3 – Negocjacje..... | 11 |
| Etap 4 – Omówienie rozgrywki..... | 12 |
| Przykładowe wypowiedzi uczestników..... | 13 |
| Wydruki uczestników..... | 14 |
| Instrukcja..... | 15 |
| Cele negocjacyjne..... | 16 |
| Karty..... | 17 |
| Podsumowanie doświadczeń z gry..... | 23 |

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „W otwarte karty”

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 „W otwarte karty” 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 negocjacyjna **gra symulacyjna "W otwarte karty"**. W skład Produktu objętego niniejszą Licencją wchodzi:
 - Dokumentacja - instrukcja użytkownika gry "W otwarte karty"
 - Instrukcje i materiały dla uczestników rozgrywki zapisane w formie elektronicznej lub akcesoriów drukowanych.
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 kto rej 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.
2. Licencjodawca wyraża zgodę na przeniesienie przez GrowinGame wszelkich jego praw Licencjodawcy wynikających z niniejszej Licencji na inny podmiot pod warunkiem zachowania praw Licencjodawcy i obowiązków wobec nowego Licencjodawcy w niezmienionej formie.

§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 Wyłączenie 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

„W otwarte karty” to prosta, a jednocześnie bardzo angażująca gra negocjacyjna. W trakcie rozgrywki uczestnicy korzystają z talii kart zawierających wybrane techniki negocjacyjne. Dzięki temu w atrakcyjny sposób uczą się wykorzystywać je w adekwatnej sytuacji, doświadczają na bieżąco ich wpływu na prowadzone rozmowy, a ponadto uczą się dobierać do nich skuteczne sposoby reagowania.

Wykorzystane w grze techniki negocjacyjne zostały zaczerpnięte ze zbioru „[Techniki i praktyki negocjacyjne](#)”, dlatego też publikacja ta może być doskonałym uzupełnieniem materiałów szkoleniowych oraz dodatkową pomocą dla trenera.

Zasady gry są bardzo proste, a jej konstrukcja nie narzuca przedmiotu negocjacji uczestników. Pertraktacje mogą dotyczyć wybranych przez strony produktów, usług lub kwestii niezwiązanych z handlem. Dzięki temu rozgrywka może odwoływać się do rzeczywistych negocjacji uczestników. Sposób wykorzystania kart sprzyja testowaniu przez graczy różnych technik negocjacji i reakcji na nie.

Informacje wstępne

Cele:

- Poznanie technik negocjacyjnych lub utrwalenie wiedzy o nich.
- Trening umiejętności wykorzystania technik negocjacyjnych z uwzględnieniem ich adekwatnego doboru do aktualnej sytuacji negocjatorów.
- Doświadczenie wpływu różnych technik negocjacyjnych na przebieg i efektywność prowadzonych negocjacji.
- Trening umiejętności adekwatnego reagowania na różne techniki negocjacyjne.

Liczba uczestników:

- Zalecana: 8 – 16,
- Minimalna: 2.

Podczas gry uczestnicy w podgrupach prowadzą równoległe negocjacje dwustronne pojedynczo lub w parach. Podczas negocjacji nie jest wymagany stały nadzór osoby prowadzącej szkolenie, dlatego maksymalna liczba uczestników zależy głównie od możliwości organizacyjnych, a nie konstrukcji gry.

Akcesoria:

- **Jedna talia 36 kart na negocjującą stronę** - na osobę lub parę, np. w przypadku grupy 12 osób potrzebnych jest 12 talii do negocjacji „jeden na jeden” lub 6 talii do negocjacji parami.

Gra zawiera karty do samodzielnego wydruku i wycięcia. Ze względu na ich dużą liczbę zachęcamy do nabycia gotowych talii kart -> [więcej o kartach](#).

Orientacyjny czas gry z omówieniem:

Gra z jedną rundą negocjacji wraz z podstawowym omówieniem trwa około 2 godzin. Istnieje możliwość przeprowadzenia większej liczby rund negocjacji, z których każda wydłuża czas gry o około 30 minut.