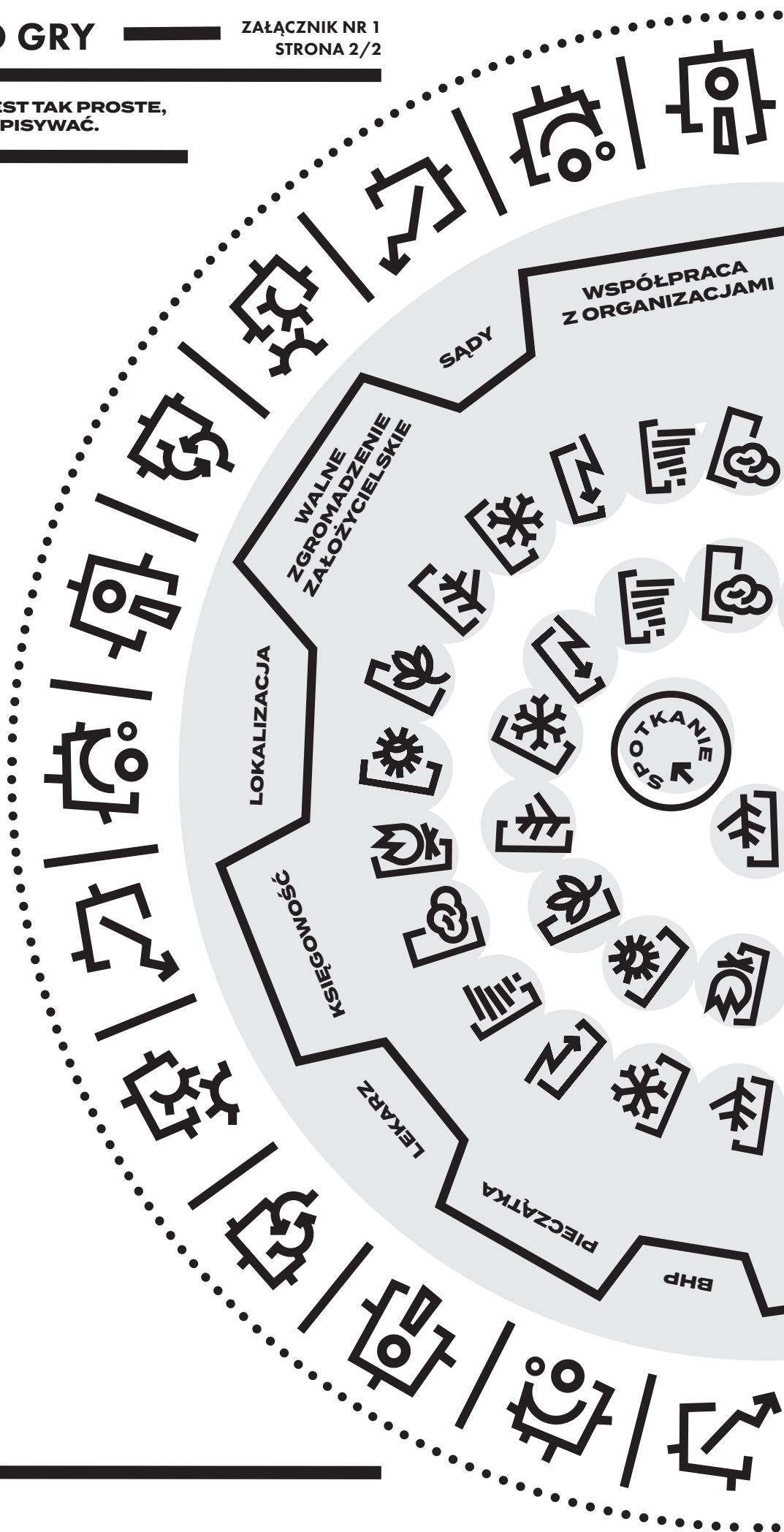


ZŁOŻENIE PLANSZY JEST TAK PROSTE,
ŻE NIE MA SENSU GO OPISYWAĆ.



PODPOWIEDŹ!
PRAWA PASUJE DO LEWEJ,
A LEWA DO PRAWIEJ.



DRZEWKO

Niech nasza znajomość rozwija się i wzrasta – wybierz dowolnego/dowolną gracza/graczkę i zadaj mu/jej pytanie, które powie ci o nim/niej znacznie więcej, niż wiesz do tej pory.



KWIATEK

Czas na miły gest – powiedz coś pozytywnego wybranemu/wybranej graczowi/graczce (może powiedz, za co go/ją cenisz?).



SŁONKO

Niech rozbłyśnie słońce – pochwal się czymś, co uważasz za swój życiowy sukces. Następnie możesz wziąć żeton „POMOCY”.



OGIEŃ

Napotkałeś/napotkałaś potężny żywioł – cofnij się o 7 pól lub zaprezentuj swój talent.



CHMURA

Życie składa się nie tylko z blasków – opowiedz o trudności w swoim życiu i o tym, jak ją przezwyciężyłeś/przezwyciężyłaś. Następnie możesz wziąć żeton „MOCY”.



TORNADO

Odwracamy zasady – wybierz gracza/graczkę, który/która zada Ci pytanie, które powie o Tobie znacznie więcej.



PIORUN

Piorunująca akcja – opowiedz o swojej silnej stronie i przesunij się na następne pole „pioruna”.



ŚNIEG

Zmroziło Cię? Aby nie stracić humoru i następnej kolejki, opowiedz wszystkim śmieszny kawał.

KARTA TWORZENIA POSTACI

W celu utworzenia własnej Karty Postaci należy poczynić następujące kroki:

- 1) Bierzemy jedną z czystych Kart Postaci;
- 2) Wpisujemy imię i nazwisko;
- 3) Możemy następnie narysować/wkleić swoją podobiznę i dodać krótki opis naszej osoby;
- 4) Na koniec rzecz najważniejsza – mamy do dyspozycji 15 punktów i musimy rozdzielić je teraz na pięć różnych Atrybutów naszej postaci. Dobrze jest rozdzielić punkty w sposób odzwierciedlający osobiste predyspozycje – wtedy łatwiej będzie wcielić się w postać.

Są 2 wyjątkowo ważne atrybuty:

* **WSPÓŁPRACA** – odzwierciedla nasze chęci i siły do współpracowania w grupie. Spadek tej wartości do 0 grozi przegraną, ponieważ prowadzi do ubytku Kapitału Kolektywnego Spółdzielni. Zawsze, gdy któryś/któraś gracz/graczka ma utracić ostatni punkt Atrybutu Współpracy, musi on/ona zamiast tego zabrać 1 punkt Kapitału Kolektywnego z Karty Spółdzielni i dodać go sobie. Jeżeli spółdzielnia straci w ten sposób ostatni punkt Kapitału Kolektywnego – wszyscy przegrywają grę.

* **WYTRZYMAŁOŚĆ** – jest to ważny Atrybut, ponieważ gdy spadnie nam do 0, tracimy najbliższą kolejkę. Po utracie kolejki nasza Wytrzymałość regeneruje się o 1 punkt.

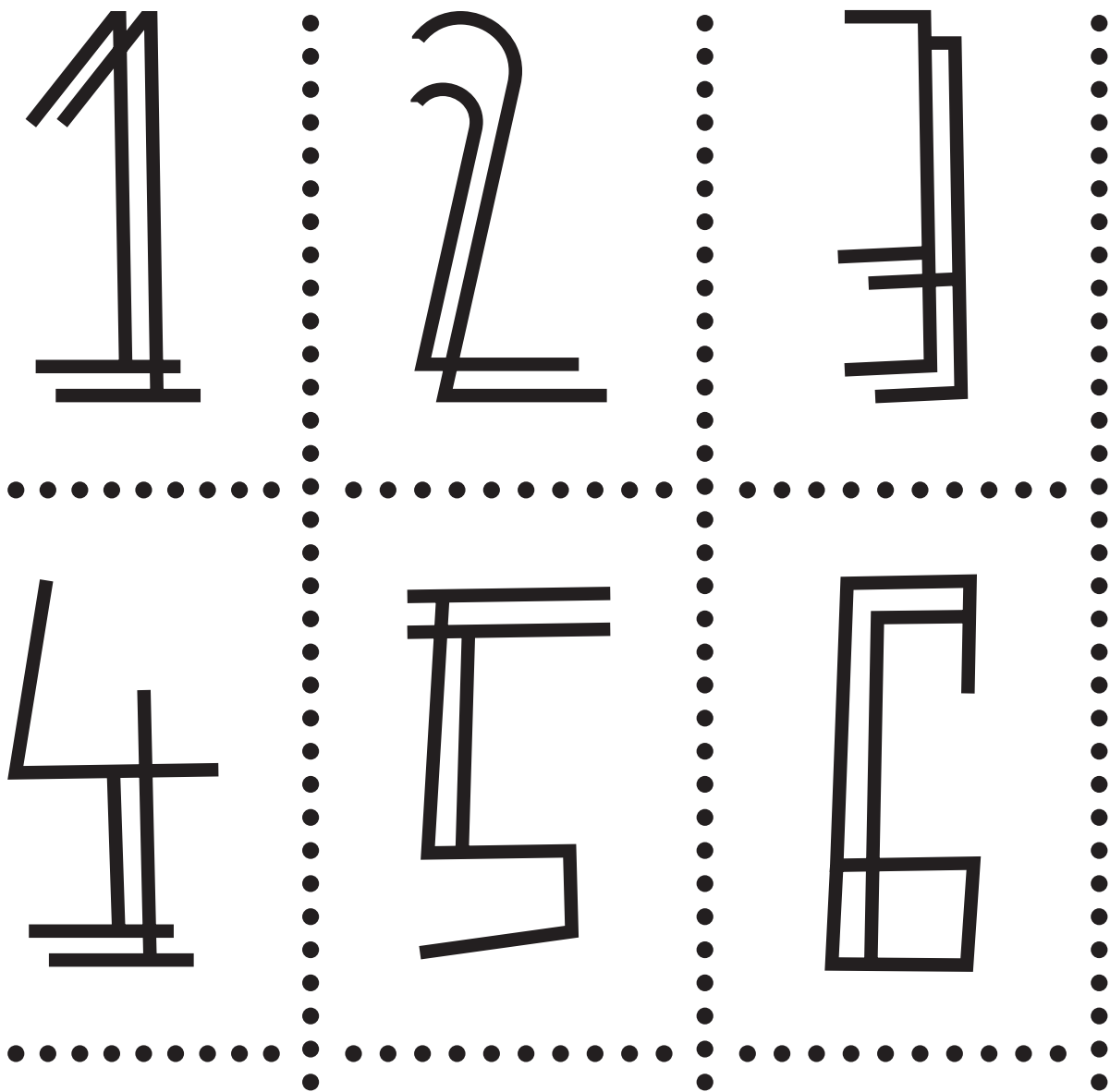
Pozostałe atrybuty będą istotne w zależności od tego, jakie testy przyjdzie nam zdawać w grze.

KARTA INFORMACYJNA

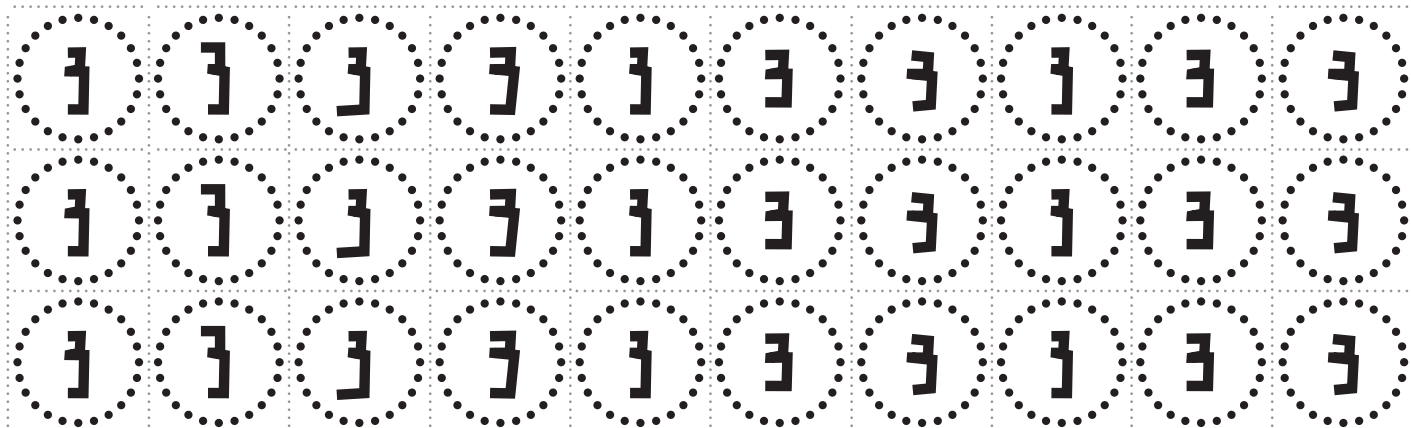
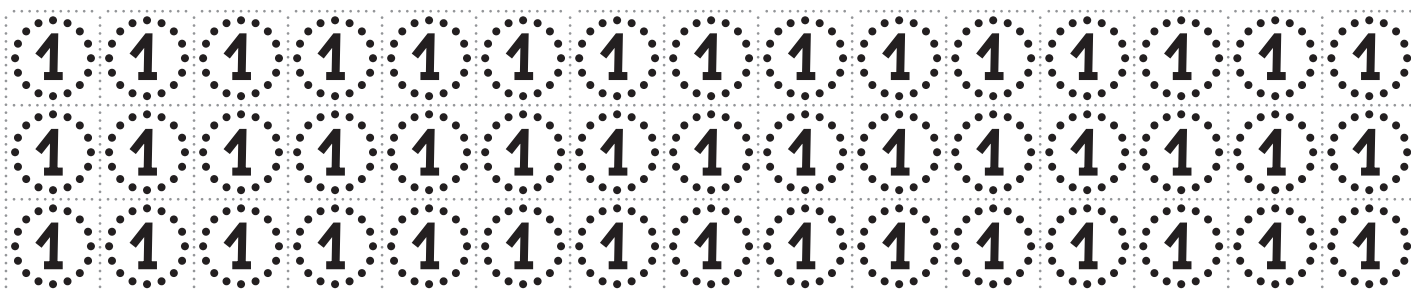
Ukończyliście/ukończyłyście właśnie pierwszy etap gry Współ, a inicjator/inicjatorka wyszedł/wyszła z propozycją wspólnego założenia spółdzielni. Musicie teraz podjąć dyskusję i zdecydować, czy chcecie rozpocząć ze sobą współpracę w celu założenia spółdzielni, a następnie prowadzenia jej wspólnymi siłami, wbrew wszelkim przeciwnościom losu i wyzwaniom. Jest to bardzo ważna decyzja, ponieważ nie jest to wcale łatwa droga. Może ona jednak bardzo pomóc Wam w rozwoju życiowym.

Korzystając z posiadanej wiedzy, uzupełnianej w miarę potrzeb w dowolny sposób (polecamy sprawdzenie najbardziej aktualnych przepisów i informacji o spółdzielczości w internecie), przedyskutujcie i podejmijcie następujące decyzje:

- 1) Czy chcecie założyć razem spółdzielnię?
- 2) Jaki typ spółdzielni chcecie założyć: socjalną czy zwykłą, i czy spełniacie odpowiednie warunki?
- 3) W jakiej branży chcielibyście działać? Nasza gra jest odpowiednia dla spółdzielni produkcyjnych i usługowych.



ŻETONY DOŚWIADCZENIA



ARKUSZE 6 PRZYKŁADOWYCH KART POSTACI

											3
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

INTELEKT

											3
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

INTUICJA

											2
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

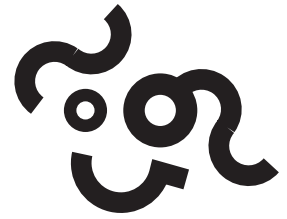
CHARYZMA

											3
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

WSPÓŁPRACA

											4
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

WYTRZYMAŁOŚĆ



**MARIA
KAMIŃSKA**

Lat 20. Ukończyła szkołę fryzjerską, ale nie może znaleźć stałej pracy, która zapewniłaby jej stabilizację. Chciałaby już budować swoją przyszłość, niestety jeszcze nie jest samodzielna finansowo.

											4
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

INTELEKT

											2
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

INTUICJA

											3
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

CHARYZMA

											3
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

WSPÓŁPRACA

											3
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

WYTRZYMAŁOŚĆ



SYLWIA NOWAK

Lat 24. Świeżo upieczona absolwentka studiów na kierunku filozofia. Próbuje od niespełna roku, na razie bezskutecznie, znaleźć dla siebie miejsce na rynku pracy. Chciałaby się usamodzielnic.

											3
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

INTELEKT

											2
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

INTUICJA

											4
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

CHARYZMA

											2
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

WSPÓŁPRACA

											4
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

WYTRZYMAŁOŚĆ

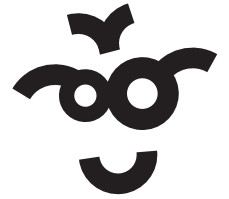


**KACPER
ŻUKOWSKI**

Tata, lat 30. Urodziła mu się córka i teraz musi zadbać o dobrobyt swojej rodziny. Podejmował się wielu różnych prac, jednak nigdzie nie pozostawał zbyt długo. Marzy o pracy, w której będzie mógł poczuć się bezpiecznie, i w której nie będzie bał się o cięcia etatów.

ARKUSZE 6 PRZYKŁADOWYCH KART POSTACI

INTELEKT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
INTUICJA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4
CHARYZMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4
WSPÓŁPRACA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
WYTRZYMAŁOŚĆ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2



**MARIKA
SOKOŁOWSKA**

Lat 30. Pracowała jako krawcowa. Miała długą przerwę zawodową i teraz trudno jej wrócić do swojego zawodu. Zależy jej na znalezieniu pracy, która zapewni jej stałe dochody.

INTELEKT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4
INTUICJA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5
CHARYZMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
WSPÓŁPRACA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4
WYTRZYMAŁOŚĆ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2



**ADAM
ZAWADZKI**

Lat 25. Z powodów złego środowiska, w którym się wychowywał, i w którym zmuszony był żyć od urodzenia, miał wiele kłopotów z prawem, najczęściej nie ze swojej winy. Niestety odbija się to ciągle na jego życiu, przez co trudno mu funkcjonować w społeczeństwie. Bardzo zależy mu na zmianie życia na lepsze.

INTELEKT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
INTUICJA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
CHARYZMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
WSPÓŁPRACA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4
WYTRZYMAŁOŚĆ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4



**TOMASZ
KOWALSKI**

Rencista, lat 45. Cierpi na choroby kręgosłupa, przez co nie może znaleźć odpowiedniej dla siebie pracy. Zasiłek nie pozwala na godne życie. Chciałby bardzo zdobyć pracę na etacie i czuć się normalnie, jak większość ludzi w jego wieku.

ARKUSZE 6 CZYSTYCH KART POSTACI

INTELEKT						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

TY:

INTUICJA						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

CHARYZMA						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

TWOJE IMIĘ:

WSPÓŁPRACA						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

COŚ O TOBIE:

WYTRZYMAŁOŚĆ						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

INTELEKT						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

TY:

INTUICJA						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

CHARYZMA						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

TWOJE IMIĘ:

WSPÓŁPRACA						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

COŚ O TOBIE:

WYTRZYMAŁOŚĆ						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

INTELEKT						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

TY:

INTUICJA						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

CHARYZMA						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

TWOJE IMIĘ:

WSPÓŁPRACA						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

COŚ O TOBIE:

WYTRZYMAŁOŚĆ						LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:			

ARKUSZE 6 CZYSTYCH KART POSTACI

INTELEKT **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

TY:

INTUICJA **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

CHARYZMA **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

TWOJE IMIĘ:

WSPÓŁPRACA **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

COŚ O TOBIE:

WYTRZYMAŁOŚĆ **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

INTELEKT **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

TY:

INTUICJA **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

CHARYZMA **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

TWOJE IMIĘ:

WSPÓŁPRACA **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

COŚ O TOBIE:

WYTRZYMAŁOŚĆ **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

INTELEKT **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

TY:

INTUICJA **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

CHARYZMA **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

TWOJE IMIĘ:

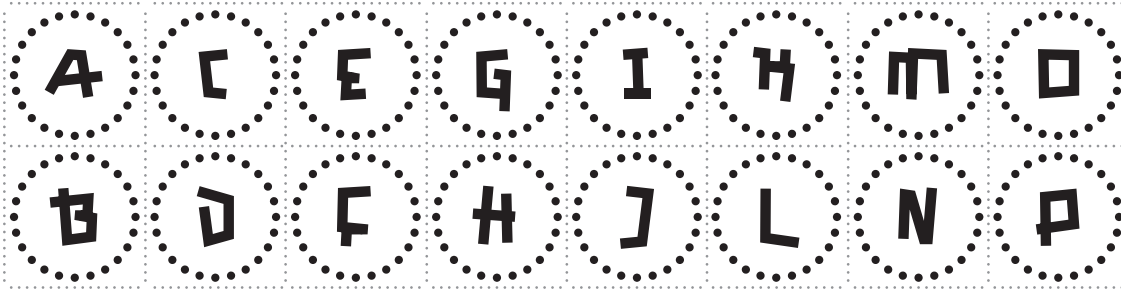
WSPÓŁPRACA **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

COŚ O TOBIE:

WYTRZYMAŁOŚĆ **LICZBA PUNKTÓW ATRYBUTU:**

ODZNAKI

ZAŁĄCZNIK NR 9



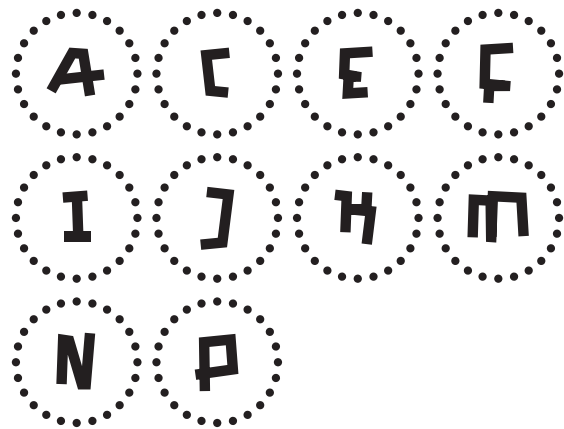
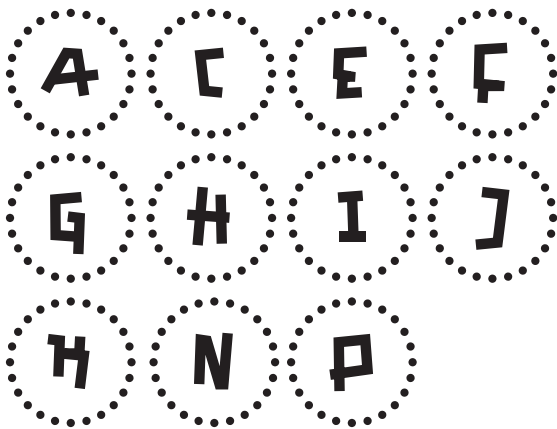
ODZNAKI MOŻNA SOBIE POWYCINAĆ BARDZIEJ W KWA-DRAT, BĄDŹ BARDZIEJ W KÓŁKO. W ZALEŻNOŚCI OD PERSONALNYCH UPODOBAŃ W TEMACIE GEOMETRII.

KARTA SPRAWDZENIA

ZAŁĄCZNIK NR 10

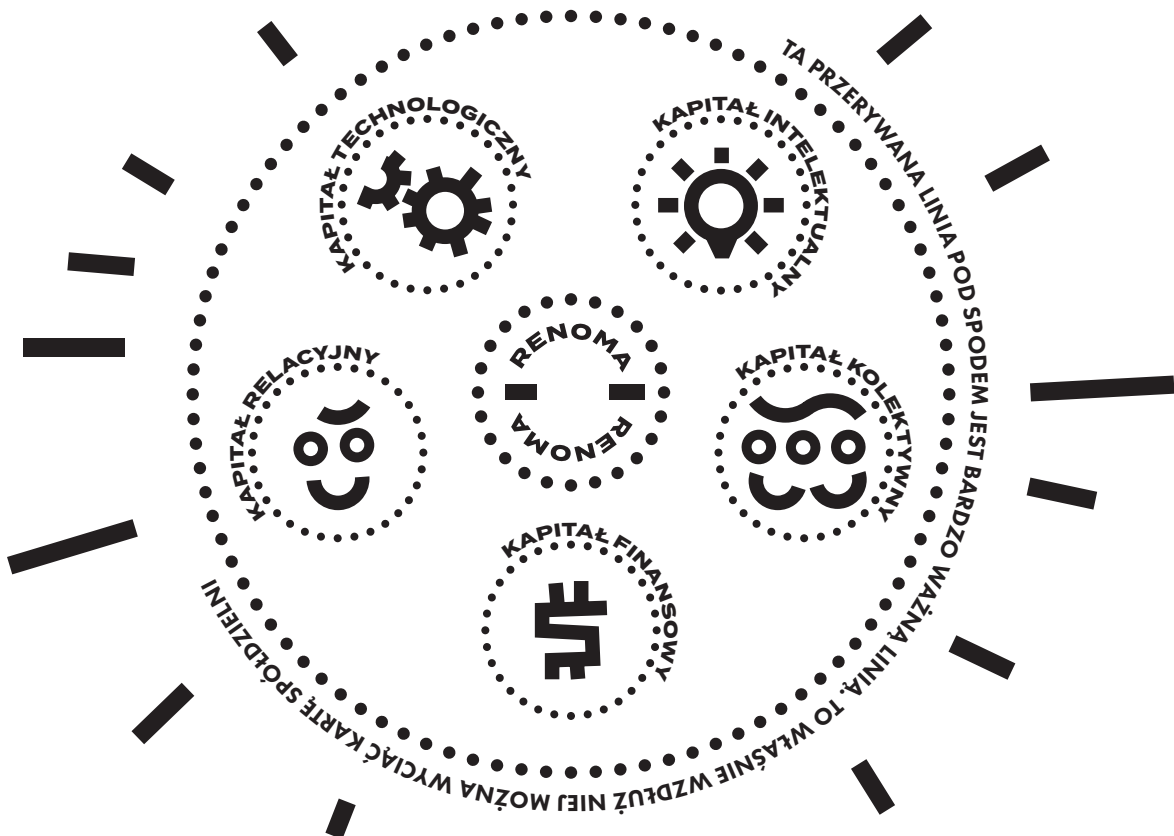
ZESTAW ODZNAK POTRZEBNY DO ZEBRANIA DLA SPÓŁDZIELNI ZWYKŁEJ:

ZESTAW ODZNAK POTRZEBNY DO ZEBRANIA DLA SPÓŁDZIELNI SOCJALNEJ:



KARTA SPÓŁDZIELNI

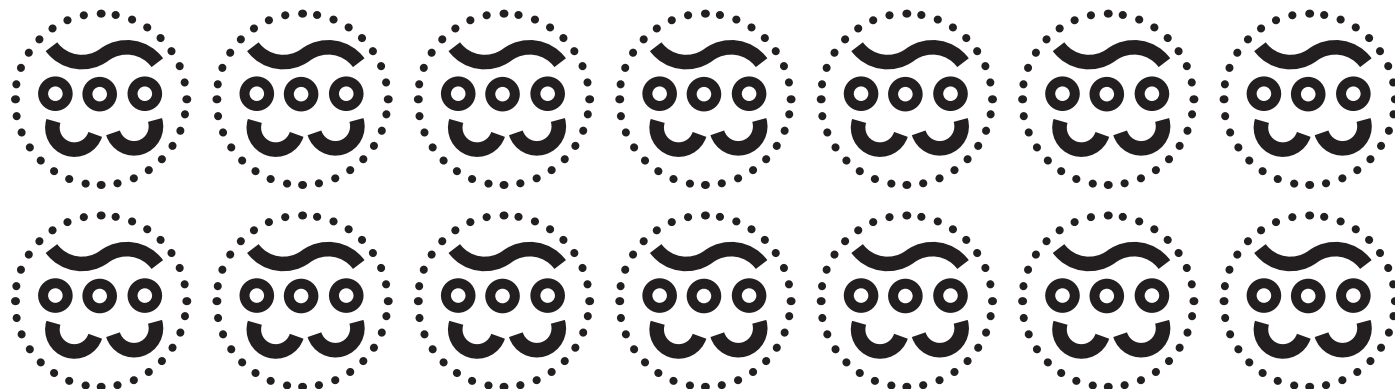
ZAŁĄCZNIK NR 14



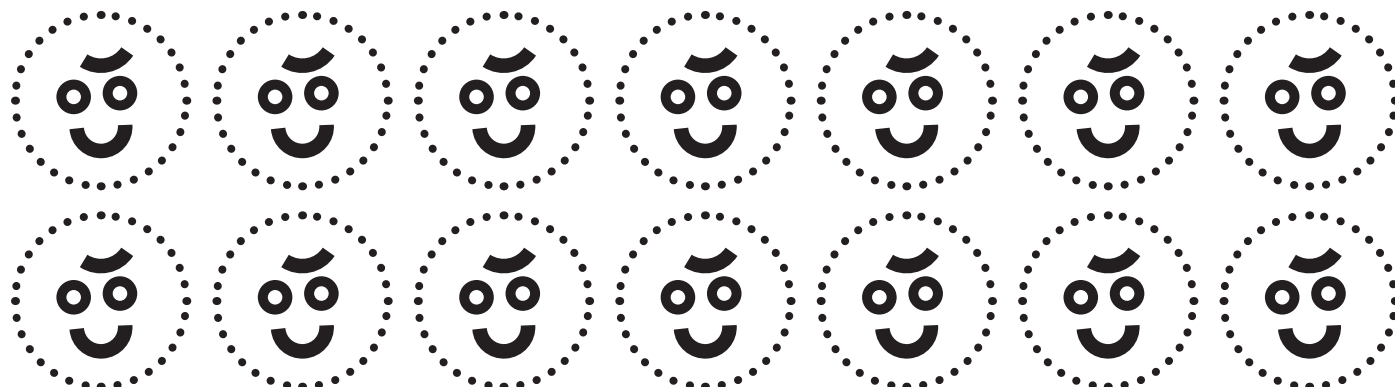
ŻETONY KAPITAŁÓW I RENOMY

POLECAMY CIĄĆ WZDŁUŻ KROPKOWANEJ LINII, TAK ŻEBY BYŁO BARDZO ŁADNIE.
TO WAŻNE ŻETONY, A PO CO DRUKOWAĆ RAZ JESZCZE.

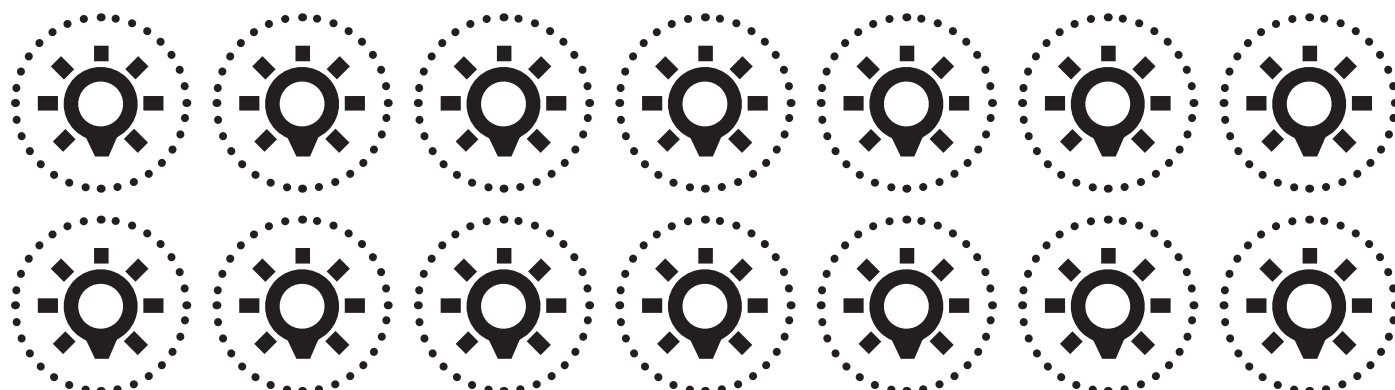
ŻETONY KAPITAŁÓW / KAPITAŁ KOLEKTYWNY



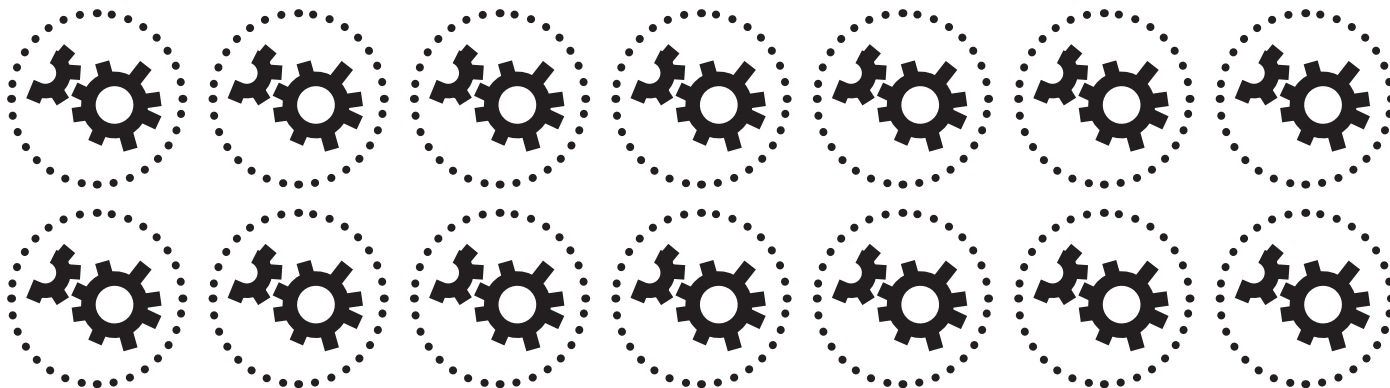
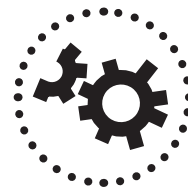
ŻETONY KAPITAŁÓW / KAPITAŁ RELACYJNY



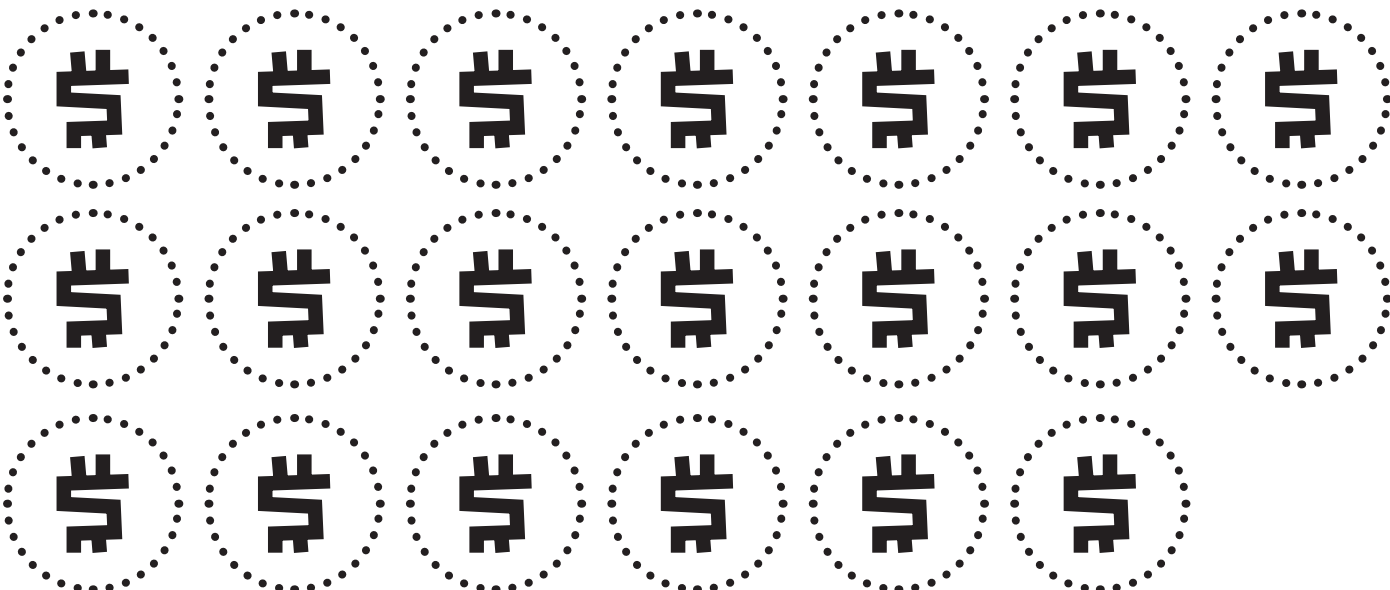
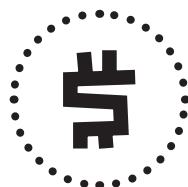
ŻETONY KAPITAŁÓW / KAPITAŁ INTELEKTUALNY



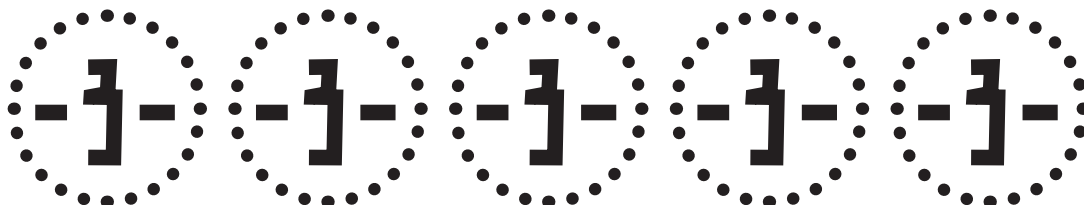
ŻETONY KAPITAŁÓW / KAPITAŁ TECHNOLOGICZNY



ŻETONY KAPITAŁÓW / KAPITAŁ FINANSOWY



ŻETONY RENOMY



KARTA STATUTU SPÓŁDZIELNI

ZAŁĄCZNIK NR 15

PEŁNA NAZWA SPÓŁDZIELNI I ADRES SIEDZIBY:

PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI I CELE SPÓŁDZIELNI:

PRAWA I OBOWIĄZKI CZŁONKÓW/CZŁONKIŃ SPÓŁDZIELNI:

**LISTA ZAŁOŻYCIELI/ZAŁOŻYCIELEK I PODPISY
(SUGERUJEMY BRAK SKROMNOŚCI I ROZMACH PODCZAS PODPISYWANIA):**

POLECAMY CIĄĆ WZDŁUŻ KROPKOWANEJ LINII, A WZDŁUŻ TEJ PRZERYWANEJ Z KRESEK ZŁOŻYĆ NA PÓŁ,
W TAKI SPOSÓB, BY BYŁY WIDOCZNE NAPISY NA KARTACH. KŁADZIEMY JE ZADANIEM W STRONĘ JĄDRA ZIEMI,
TAK, BY BYŁY WIDOCZNE NAZWY KART.

Jeżeli wypelniliście/wypełniliście całą „Kartę statutu spółdzielni” i chcecie zdecydować o powołaniu swojej spółdzielni, możecie to zrobić teraz. Odegrajcie fabularnie wasze zebranie założycielskie.

JEŚLI DECYZJA TO „TAK”
– WEŹ ODZNAKĘ:



WALNE ZGROMADZENIE ZAŁOZYCIELSKIE

KARTA ODWIEDZIN



Musicie wybrać adres siedziby dla Waszej spółdzielni, pod który będzie przychodziła korespondencja urzędowa. Możecie użyć prywatnego adresu założyciela/założycielki, albo poszukać lokalu dla siedziby. Możecie także złożyć w Urzędzie Gminy prośbę o możliwość skorzystania z ich adresu.

JEŻELI WYBRAŁIŚCIE/WYBRAŁIŚCIE LOKALIZACJĘ – WPISZCIE JĄ W STATUT I ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



LOKALIZACJA

KARTA ODWIEDZIN



Jeżeli zatrudniliście/zatrudniłście kogoś w Waszej spółdzielni (odznaka F), musicie wykonać badanie dla każdej takiej osoby. Jeśli jeszcze nikogo nie zatrudniliście/zatrudniliście, wróćcie na to pole, gdy już to zrobicie.

JEŻELI WYKONALIŚCIE/WYKONALIŚCIE BADANIA – ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



LEKARZ

KARTA ODWIEDZIN



Składacie zamówienie na pieczętkę dla Waszej spółdzielni w jednej z firm. Otrzymujecie swoją pieczętkę.

ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



PIECZĄTKA

KARTA ODWIEDZIN



POLECAMY CIĄĆ WZDŁUŻ KROPKOWANEJ LINII, A WZDŁUŻ TEJ PRZERYWANEJ Z KRESEK ZŁOŻYĆ NA PÓŁ,
W TAKI SPOSÓB, BY BYŁY WIDOCZNE NAPISY NA KARTACH. KŁADZIEMY JE ZADANIEM W STRONĘ JĄDRA ZIEMI,
TAK, BY BYŁY WIDOCZNE NAZWY KART.

Jeżeli odbyliście/odbyłyście już
Walne Zgromadzenie Założyciel-
skie (i macie odznakę **A**), możecie
teraz zarejestrować spółdzielnię
w Krajowym Rejestrze Sądowym.
Otrzymujecie swój numer KRS.

ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



Jeśli macie odznakę **I** oraz **E**, to
możecie teraz dopełnić formal-
ności w Urzędzie Skarbowym
i otrzymać numer NIP. W tym
momencie przyjmujemy, że
zdecydowaliście/zdecydowa-
łyście zatrudnić wszystkich/
wszystkie członków/członkinie
w spółdzielni.

ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



Jeżeli założyliście/założyłyście
spółdzielnię socjalną, nie musicie
nic tutaj robić, grajcie dalej.

Jeżeli założyliście/założyłyście
spółdzielnię zwykłą, to macie obo-
wiązek zgłoszenia tego faktu w Kra-
jowej Radzie Spółdzielczej.

ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



Jeżeli założyliście/założyłyście
spółdzielnię socjalną, nie musicie
nic tutaj robić, grajcie dalej.

Jeżeli założyliście/założyłyście
spółdzielnię zwykłą, to zgłaszacie
ten fakt do Związku Rewizyjnego
odpowiedzialnego za segment spół-
dzielczości, który Was dotyczy.

ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



KARTA
ODWIEDZIN

SĄDY

KARTA
ODWIEDZIN

URZĄD
SKARBOWY

KARTA
ODWIEDZIN

KRAJOWA RADA
SPÓŁDZIELCZA

KARTA
ODWIEDZIN

ZWIĄZEK
REWIZYJNY

POLECAMY CIĄĆ WZDŁUŻ KROPKOWANEJ LINII, A WZDŁUŻ TEJ PRZERYWANEJ Z KRESEK ZŁOŻYĆ NA PÓŁ, W TAKI SPOSÓB, BY BYŁY WIDOCZNE NAPISY NA KARTACH. KŁADZIEMY JE ZADANIEM W STRONĘ JĄDRA ZIEMI, TAK, BY BYŁY WIDOCZNE NAZWY KART.

Odwiedzając odpowiednio urzędy, pozyskujecie dużą wiedzę na temat prowadzenia spółdzielni. Bardzo pomocny dla spółdzielni socjalnych jest Ośrodek Wspierania Ekonomii Spółdzielczej, który udziela informacji i pomocy. Informacje zdobywać można także w samorządzie gminy.

ZACZNIJCIE TRZECIETAP GRY Z 1 DODATKOWYM ŻETONEM KAPITAŁU INTELEKTUALNEGO. ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



Uzyskujecie wszelkie potrzebne informacje odnośnie płacenia obowiązkowych składek. Wiedziecie teraz, że odprowadzanie składek do ZUS, będzie was dotyczyło zawsze przy wypłaceniu wynagrodzeń.

ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



Idźcie do GUS, aby zarejestrować spółdzielnię. Dopetnięcie formalności i otrzymanie numeru REGON.

ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



Poszukujecie źródeł dofinansowania dla spółdzielni. Czasami można uzyskać wsparcie już na etapie jej zakładania – wszystko zależy od aktualnej sytuacji i aktywnych projektów. Dotacje pozyskiwać można w instytucji OWES, od niektórych NGO lub w urzędzie pracy, gdy akurat trwa okres udzielania dotacji.

MOŻECIE DOSTAĆ DOFINANSOWANIE TYLKO, JEŚLI JESTEŚCIE SPÓŁDZIELNIĄ SOCJALNĄ: TRZECI ETAP GRY ZACZNIJCIE Z 1 DODATKOWYM KAPITAŁEM FINANSOWYM. ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



KARTA ODWIEDZIN
ADMINISTRACJA
PUBLICZNA



KARTA ODWIEDZIN
ZUS



KARTA ODWIEDZIN
GŁÓWNY URZĄD
STATYSTYCZNY



KARTA ODWIEDZIN
DOTACJE



POLECAMY CIĄĆ WZDŁUŻ KROPKOWANEJ LINII, A WZDŁUŻ TEJ PRZERYWANEJ Z KRESEK ZŁOŻYĆ NA PÓŁ, W TAKI SPOSÓB, BY BYŁY WIDOCZNE NAPISY NA KARTACH. KŁADZIEMY JE ZADANIEM W STRONĘ JĄDRA ZIEMI, TAK, BY BYŁY WIDOCZNE NAZWY KART.

Organizacje pozarządowe bywają bardzo pomocne. Możecie uzyskać od nich wsparcie merytoryczne, a czasem nawet i finansowe. Niektóre NGO pomagają od samego początku działania spółdzielni. Wszystko zależy od aktualnej sytuacji i aktywnych programów.

DLA POTRZEB GRY PRZYJMIJMY, ŻE DZIĘKI WSPARCIU INNYCH ORGANIZACJI OSZCZĘDZACIE DUŻO CZASU I ZYSKUJECIE NOWE KONTAKTY. ZACZNIJCIE TRZECI ETAP GRY Z 1 DODATKOWYM ŻĘTONEM KAPITAŁU RELACYJNEGO! ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



**KARTA
ODWIEDZIN**

**WSPÓŁPRACA
Z ORGANIZACJAMI**

Musicie znaleźć osobę do prowadzenia księgowości. Zalecane jest korzystanie z profesjonalnych usług, choć możliwe jest też prowadzenie księgowości we własnym zakresie. Najważniejsze, aby zawsze wszystkie dokumenty i rachunki się zgadzały.

JEŚLI ZNALEŻLIŚCIE / ZNAŁYZYŚCIE JUŻ TAKĄ OSOBĘ – ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



**KARTA
ODWIEDZIN**

KSIĘGOWOŚĆ

Jeżeli macie odznakę **F** – zatrudniacie pracowników – to wszyscy z nich muszą przejść szkolenie BHP. Organizujecie takie szkolenie.

ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



**KARTA
ODWIEDZIN**

BHP

Zakładacie rachunek bankowy dla swojej spółdzielni.

ZBIERZCIE ODZNAKĘ:



**KARTA
ODWIEDZIN**

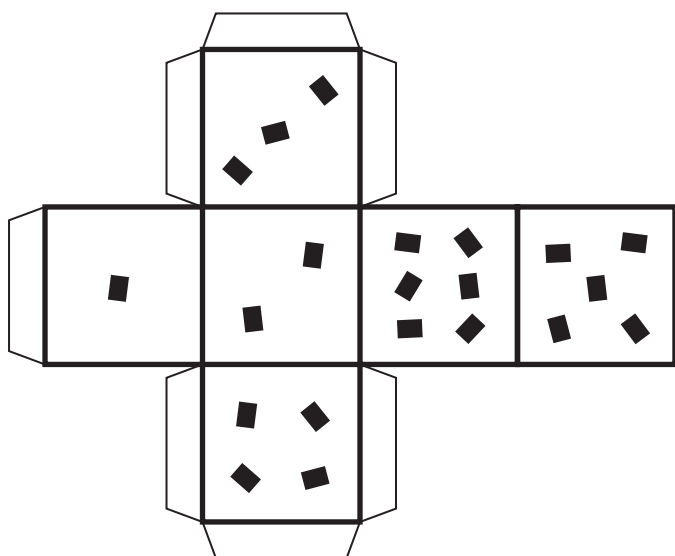
BANK

<p>+</p> <p>KOSTKA 5-6</p> <p>+ 2 PKT.</p> <p>KAPITAŁU FINANSOWEGO</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>- 1 PKT.</p> <p>KAPITAŁU FINANSOWEGO</p> <p>KOSTKA 1-4</p> <p>-</p>	<p>+</p> <p>KOSTKA 4-6</p> <p>+ 1 PKT.</p> <p>KAPITAŁU FINANSOWEGO</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>- 1 PKT.</p> <p>KAPITAŁU FINANSOWEGO</p> <p>KOSTKA 1-3</p> <p>-</p>
<p>+</p> <p>KOSTKA 3-6</p> <p>+ 1 PKT.</p> <p>KAPITAŁU RELACYJNEGO</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>- 2 PKT.</p> <p>KAPITAŁU RELACYJNEGO</p> <p>KOSTKA 1-2</p> <p>-</p>	<p>+</p> <p>KOSTKA 5-6</p> <p>+ 2 PKT.</p> <p>KAPITAŁU INTELEKTUALNEGO</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>- 1 PKT.</p> <p>KAPITAŁU INTELEKTUALNEGO</p> <p>KOSTKA 1-4</p> <p>-</p>
<p>+</p> <p>KOSTKA 4-6</p> <p>+ 1 PKT.</p> <p>KAPITAŁU TECHNOLOGICZNEGO</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>- 1 PKT.</p> <p>KAPITAŁU TECHNOLOGICZNEGO</p> <p>KOSTKA 1-3</p> <p>-</p>	<p>+</p> <p>KOSTKA 3-6</p> <p>+ 1 PKT.</p> <p>KAPITAŁU TECHNOLOGICZNEGO</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>- 2 PKT.</p> <p>KAPITAŁU TECHNOLOGICZNEGO</p> <p>KOSTKA 1-2</p> <p>-</p>
<p>+</p> <p>KOSTKA 6</p> <p>NIC</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>- 1 PKT.</p> <p>RENOMY</p> <p>KOSTKA 1-5</p> <p>-</p>	<p>+</p> <p>KOSTKA 4-6</p> <p>+ 1 PKT.</p> <p>KAPITAŁU RELACYJNEGO</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>- 1 PKT.</p> <p>KAPITAŁU RELACYJNEGO</p> <p>KOSTKA 1-3</p> <p>-</p>

<p>+</p> <p>KOSTKA 4-6</p> <p>+ 1 PKT. KAPITAŁU INTELEKTUALNEGO</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>- 1 PKT. KAPITAŁU INTELEKTUALNEGO</p> <p>KOSTKA 1-3</p>	<p>+</p> <p>KOSTKA 6</p> <p>+ 1 PKT. RENOMY</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>- 1 PKT. RENOMY</p> <p>KOSTKA 1</p>
<p>+</p> <p>KOSTKA 2-6</p> <p>+ 1 PKT. RENOMY</p> <hr/> <p>SZANSA LUB ZAGROŻENIE</p> <hr/> <p>NIC</p> <p>KOSTKA 1</p>	

KOSTKA

DODATEK



Punkty Doświadczenia – wydawane w postaci żetonów, będą służyły wymianie na dowolny atrybut, w przeliczeniu 5 pkt. za +1 pkt. do dowolnego atrybutu postaci.

REALIZACJA I PRODUKCJA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: RELACYJNY, FINANSOWY, KOLEKTYWNY

1. REALIZACJA I PRODUKCJA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Odpowiadasz za realizację niewielkiego zamówienia dla klienta/klientki. Zamówienie miało jednak dużo wytycznych, które przysporzyły Ci wiele pracy. Wykonaj test **Intelektu 4**, i sprawdź czy klient/klientka będzie zadowolony/zadowolona z wykonanego produktu lub usługi.

ZYSK:

- +2 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Kapitału Finansowego

STRATA:

- 1 pkt. Wytrzymałości,
- 1 pkt. Kapitału Kolektywnego

1. REALIZACJA I PRODUKCJA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Pracujesz w pocie czoła nad zamówieniem dla nowego/nowej klienta/klientki, termin goni, a Ty zostajesz po godzinach. Wiesz, że jeśli wyrobisz się, jest szansa na kolejne zamówienia. Wykonaj test **Wytrzymałości 3** i sprawdź czy zdążysz na czas, a klient/klientka dostanie produkt lub usługę w terminie.

ZYSK:

- +2 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Kapitału Relacyjnego

STRATA:

- 1 pkt. Wytrzymałości,
- 1 pkt. Kapitału Kolektywnego

1. REALIZACJA I PRODUKCJA



SPÓŁDZIELCZY DYLEMAT

Pocztą elektroniczną wpłynęło do spółdzielni zapytanie: pewna firma chciałaby podpisać z Wami umowę na regularną dostawę Waszych produktów lub usług. Dokonajcie razem wyboru:

- a) zamówienie nie stanowi dla Was żadnego problemu, jesteście w stanie prowadzić regularne dostawy dla tego/tej klienta/klientki

WYMAGANIA: 5 pkt. Kapitału Technologicznego i 6pkt. Kapitału Intelektualnego

ZYSK: +1 pkt. Kapitału Finansowego

- b) jesteście w stanie podołać zamówieniu, pod warunkiem dokonania pewnych inwestycji w spółdzielni, a tym samym możecie zyskać nowego kontrahenta

WYMIANA: +2 pkt. Kapitału Relacyjnego za -1 pkt. Kapitału Finansowego

- c) propozycja jest bardzo dla Was korzystna, jednak potrzebujecie trochę czasu, aby jej sprostać, nie wiecie jednak czy klient/klientka zgodzi się na odłożenie jej w czasie, wykonajcie rzut kością aby sprawdzić jak zareaguje klient/klientka:

[1-4]: Klient/klientka odrzucił/odrzucała Waszą prośbę o przesunięcie terminu produkcji:

STRATA: -1 pkt. Kapitału Relacyjnego

[5-6]: Klient/klientka zgodził/zgodziła się na wydłużony czas oczekiwania. rozpoczęcia produkcji:

ZYSK: +2 pkt. Renomy

1. REALIZACJA I PRODUKCJA



ZDANY/ZDANA NA LOS

Trafił/trafiła Ci się klient/klientka, który/która chce zrealizować usługę w Waszej spółdzielni. Zasypuje Cię lawiną pytań i nierealną listą życzeń. Starasz się jak możesz wyjaśnić mu/jej realia świadczonych przez Was usług. Rzuć kością, aby sprawdzić jak potoczy się sytuacja:

[1-2]: Sporo się nagadałeś/nagadałaś, już wydało Ci się, że zdołasz go/ją przekonać, ale klient/klientka jednak stwierdził/stwierdziła, że pójdzie do konkurencji

STRATA: -1 pkt. Wytrzymałości

[3-4]: Poświęciłeś/poświęciłaś klientowi/klientce sporo czasu, a rozmowa kosztowała Cię dużo energii, ale oplotało się – dogadaliście/dogadałyście się. Przy okazji zdałeś/zdałaś sobie sprawę z ograniczeń produkcyjnych spółdzielni

ZYSK: +1 pkt. Intelektu

STRATA: -1 pkt. Wytrzymałości

[5-6]: Klient/klientka wdał/wdała się z Tobą w rzeczową dyskusję, która pomogła Ci zrealizować jego/jej życzenia, a także zwiększyć możliwości usługowe spółdzielni.

ZYSK: +1 pkt. Intelektu, +1 pkt. Doświadczenia

REALIZACJA I PRODUKCJA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: RELACYJNY, FINANSOWY, KOLEKTYWNY

1. KARNET NA SIŁOWNIĘ



PRZEDMIOT

Praca w spółdzielni wymaga od Ciebie większej siły fizycznej niż przypuszczałeś/przypuszczałaś, co przekłada się na Twoją zmniejszoną wytrzymałość. Postanawiasz zaradzić temu problemowi i kupujesz karnet na siłownię z opcją trenera personalnego.



ZYSK:

+1 pkt. Wytrzymałości

2. REALIZACJA I PRODUKCJA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Przyjęliście duże, dobrze płatne zamówienie, a Tobie przypadła duża część w jego realizacji. Terminy gonią, a czasu coraz mniej. Wykonaj test **Wytrzymałości 5** i sprawdź, czy wyrobisz się ze wszystkim w terminie, nie tracąc przy tym na zdrowiu.

ZYSK:

+3 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Kapitału Finansowego

STRATA:

-1 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Kapitału Kolektywnego

2. REALIZACJA I PRODUKCJA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Klient/klientka, któremu/której stale świadczyce usługi, zażyczył/zażyczyła sobie wprowadzenia konkretnych zmian, a Tobie przyszło się z nimi zmierzyć. Wpadłeś/wpadłaś na nowatorski pomysł. Rozpoczynasz pracę nad jego realizacją. Wykonaj test **Intelektu 6** i sprawdź, czy Twój pomysł przypadnie klientowi/klientce do gustu.

ZYSK:

+4 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Kapitału Relacyjnego

STRATA:

-1 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Kapitału Kolektywnego

2. REALIZACJA I PRODUKCJA



SPÓŁDZIELCZY DYLEMAT

Nowy kontrahent złożył Waszej spółdzielni propozycję dużego zamówienia oraz dalszej współpracy. Przed podpisaniem umowy wspólnie oceniacie swoje szanse. Dokonajcie razem wyboru:

a) Wasza spółdzielnia posiada odpowiednie zaplecze technologiczne, a pracownicy/pracownice umiejętności, aby podołać temu zamówieniu:

WYMAGANIA: 6 pkt. Kapitału Technologicznego i 6pkt. Kapitału Intelktualnego
ZYSK: +1 pkt. Kapitału Finansowego

b) jesteście w stanie podołać zamówieniu, ale kosztem innych klientów/klientek, to od Was zależy czy chcecie być uzależnieni tylko od tego jednego kontraktu

WYMIANA: +2 pkt. Kapitału Finansowego za -1 pkt. Kapitału Relacyjnego

c) propozycja Was przerasta, tymczasowo ją odrzucacie, ale w zamian przedkładacie własną ofertę, wykonajcie rzut kością, aby sprawdzić jak zareaguje klient/klientka:

[1-4]: Niestety klient/klientka odrzucił/odrzuciła Waszą propozycję, nad którą ciężko się napracowaliście/napracowałyście
STRATA: -1 pkt. Wytrzymałości dla każdego/każdej gracza/graczki

[5-6]: Klientowi/klientce przypadł do gustu Wasz pomysł, a nawet zaproponował/zaproponowała Wam o wiele więcej, niż początkowo:

ZYSK: +2 pkt. Renomy

REALIZACJA I PRODUKCJA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: RELACYJNY, FINANSOWY, KOLEKTYWNY

2. REALIZACJA I PRODUKCJA



ZDANI/ZDANE NA LOS

Macie problem z realizacją zamówienia i wiecie już, że nie wyrobicie się w terminie. Kontaktujecie się z klientem/klientką, aby zapytać, czy pójdzie Wam na rękę, jeśli nie dotrzymacie terminu umowy i wyznaczycie nowy. Rzućcie kością, aby sprawdzić jego/jej reakcję:

[1-2]: Klient/klientka powiedział/powiedziała, że nie może czekać, i wygzekwuje na Was warunki umowy

STRATA: -1 pkt. Kapitału Finansowego

[3-4]: Klient/klientka zgodził/zgodziła się zapłacić, ale nie tyle, ile potrzebujecie. Postanawiacie dołożyć do interesu, aby nie zawieść i nie stracić klienta/klientki

ZYSK: +1 pkt. Kapitału Relacyjnego,
+1 pkt. Kapitału Kolektywnego

STRATA: -1 pkt. Kapitału Finansowego,

[5-6]: Klient/klientka zgodził/zgodziła się na wyznaczony przez Was nowy termin

ZYSK: +1 pkt. Kapitału Finansowego,
+1 pkt. Doświadczenia dla każdego/każdej gracza/graczki,
+1 pkt. Kapitału Kolektywnego

2. SZKOLENIE



UMIEJĘTNOŚĆ

Wysłano Cię na specjalistyczne dwutygodniowe szkolenie, aby zwiększyć zakres Twoich umiejętności i wiedzy.



ZYSK:
+1 pkt. Intelaktu

PROMOCJA I REKLAMA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: RELACYJNY, RENOMA

1. PROMOCJA I REKLAMA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Ktoś skrytykował Wasz produkt na oficjalnym fanpage'u spółdzielni. Twoim zadaniem jest odpisać tak, aby wyjść z tego obronną ręką. Wykonaj test Intelaktu 3.

ZYSK:
+2 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Renomy

STRATA:
-1 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Kapitału Kolektywnego

1. PROMOCJA I REKLAMA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Dzisiaj twoja kolej i promujesz spółdzielnię na mieście, częstując darmowymi próbkami napotkane przypadkowo osoby, przy okazji zachęcając je do wizyty w Waszym lokalu.

Twoim zadaniem jest zachęcić jak największą ilość osób.

Wykonaj test **Charyzmy 3**, aby sprawdzić jak dobrze wykonałeś/wykonałaś powierzone Ci zadanie.

ZYSK:
+2 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Kapitału Relacyjnego

STRATA:
-1 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Kapitału Kolektywnego

PROMOCJA I REKLAMA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: RELACYJNY, RENOMA

1. PROMOCJA I REKLAMA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Odpowiadasz za dystrybucję materiałów promocyjnych w mieście i od Ciebie zależy, gdzie znajdują się materiały reklamujące działalność waszej spółdzielni. Jest to ważne, gdyż od tego zależy, ilu/ile pozyskacie klientów/klientek.

Wykonaj test Intelaktu 4.

ZYSK:

- +2 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Kapitału Relacyjnego

STRATA:

- 2 pkt. Wytrzymałości,
- 1 pkt. Kapitału Kolektywnego

1. PROMOCJA I REKLAMA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Organizujecie promocję swojego produktu. Reakcja Waszych klientów/klientek będzie zależeć od tego, jak dobrze przemyślana jest Wasza promocja. Rzućcie kością, aby to sprawdzić.

[1-2]: Straciliście klientów/klientki, nie spodobała im się promocja Waszych produktów.

STRATA: -1 pkt. Kapitału Relacyjnego, -1 pkt. Kapitału Finansowego,

[3-4]: Zyskaliście duży rozgłos, Waszą spółdzielnię zainteresowało się sporo osób, a część z nich zadeklarowała, że wkrótce skorzysta z Waszej oferty.

ZYSK: +1 pkt. Kapitału Relacyjnego, +1 pkt. Kapitału Kolektywnego

STRATA: -1 pkt. Kapitału Finansowego,

[5-6]: Promocja spółdzielni okazała się strzałem w dziesiątkę i przełożyła się na konkretny zysk.

ZYSK: +1 pkt. Kapitału Finansowego, +1 pkt. Doświadczenia dla każdego/każdej gracza/graczki, +1 pkt. Kapitału Kolektywnego

1. PEWNOŚĆ SIEBIE



UMIEJĘTNOŚĆ

Ukończyłeś/ukończyłaś szkolenie budowania pewności siebie i charyzmy.

ZYSK:

- +1 pkt. Charyzmy

2. PROMOCJA I REKLAMA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

W Twoim mieście lub wsi nadchodzi dobra okazja dla Waszej spółdzielni. Odbędzie się wydarzenie poświęcone Twojej branży, w którym możecie wziąć udział. Wymyśl skuteczną akcję promocyjną, która pomoże Ci zdobyć nowych/nowe klientów/klientki.

Wykonaj test Intelaktu 5.

ZYSK:

- +3 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Kapitału Intelaktualnego,
- +1 pkt. Kapitału Kolektywnego

STRATA:

- 1 pkt. Wytrzymałości,
- 1 pkt. Kapitału Kolektywnego

PROMOCJA I REKLAMA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: RELACYJNY, RENOMA

2.

PROMOCJA
I REKLAMA

SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Jesteś na targach i firmujesz swoją osobą produkty lub usługi wytwarzane przez Waszą spółdzielnię. Twoim zadaniem jest pozyskanie jak największej ilości potencjalnych klientów/klientek.

Wykonaj test Charyzmy 5.

ZYSK:

- +3 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Kapitału Relacyjnego

STRATA:

- 1 pkt. Wytrzymałości,
- 2 pkt. Kapitału Kolektywnego

2.

PROMOCJA
I REKLAMA

SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Zaliczyliście ogromną marketingową wpadkę, duża część klientów/klientek czuje się oszukana, Twoim zadaniem jest załagodzić konflikt i sprawić, aby spółdzielnia z powrotem odzyskała zaufanie w oczach klientów/klientek. W tym celu kontaktujesz się z każdym/każdą klientem/klientką z osobna, w celu wyjaśnienia sytuacji.

Wykonaj test Charyzmy 6.

ZYSK:

- +4 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Kapitału Intelktualnego,
- +1 pkt. Kapitału Kolektywnego

STRATA:

- 2 pkt. Wytrzymałości,
- 1 pkt. Kapitału Kolektywnego,
- 1 pkt. Kapitału Relacyjnego

2.

PROMOCJA
I REKLAMA

SPÓŁDZIELCZY DYLEMAT

Stwierdziłiście wspólnie, że dobrą promocją dla spółdzielni byłby spot reklamowy. Wiąże się to jednak z kosztami dla agencji reklamowej, ale jeśli posiadacie odpowiednie umiejętności, część rzeczy możecie zrobić sami. Dokonajcie razem wyboru:

a) Jeśli posiadacie odpowiednie umiejętności, tworzycie spot reklamowy i docieracie do wielu klientów/klientek.

WYMAGANIA: 7 pkt. Kapitału Intelktualnego i 6 pkt. Kapitału Finansowego

ZYSK: +2 pkt. Kapitału Relacyjnego

b) Poświęcacie część kapitału finansowego na stworzenie spotu reklamowego, za to docieracie do wielu klientów/klientek.

WYMIANA: +2 pkt. Kapitału Relacyjnego za -2 pkt. Kapitału Finansowego

c) Wolicie jednak zaryzykować i obejść się bez spotu.

[1-4]:

STRATA: -1 pkt. Renomy, -1 pkt. Wytrzymałości dla każdego/każdej gracza/graczki

[5-6]:

ZYSK: +2 pkt. Renomy,
+1 pkt. Doświadczenia dla każdego/każdej gracza/graczki

2.

PROMOCJA
I REKLAMA

UMIEJĘTNOŚĆ

Działalność Waszej spółdzielni spodobała się pewnej firmie, która zaoferowała Wam współpracę i pomoc w dotarciu do szerszego grona klientów/klientek.

ZYSK:

+1 pkt. Kapitału Relacyjnego

ROZWÓJ I INWESTYCJE

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: TECHNOLOGICZNY, INTELEKTUALNY

1. ROZWÓJ I INWESTYCJE



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Wydaje Ci się, że wiesz, jak w prosty sposób zmniejszyć koszty produkcji towarów, które wytwarzacie, ale nie masz do końca pewności, czy wszystko zadziała. Wykonaj test **Intuicji 3** i sprawdź, czy spółdzielnia zyska na Twoim pomysśle.

ZYSK:

- +2 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Kapitału Technologicznego

STRATA:

- 1 pkt. Wytrzymałości,
- 1 pkt. Kapitału Kolektywnego

1. ROZWÓJ I INWESTYCJE



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Jesteś w trakcie trudnego szkolenia z obsługi i efektywnego wykorzystania urządzeń stosowanych w spółdzielni, które kończy się egzaminem. Przystawiasz nową wiedzę i masz nadzieję na pozytywny wynik. Wykonaj test **Intelektu 4** i sprawdź, czy zdasz egzamin, tym samym zwiększając efektywność pracy spółdzielni.

ZYSK:

- +2 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Kapitału Intelektualnego

STRATA:

- 1 pkt. Wytrzymałości,
- 1 pkt. Kapitału Kolektywnego

1. ROZWÓJ I INWESTYCJE



SPÓŁDZIELCZY DYLEMAT

- Szykujecie się do pierwszej modernizacji zasobów w Waszej spółdzielni, aby móc efektywniej prowadzić działalność.
- Możecie pozyskać dotację na zakup odpowiednich urządzeń. Dokonajcie razem wyboru:

- a) aby uzyskać dotację, musicie spełniać pewne wymagania, ale jeśli je spełniacie, urządzenia są Wasze

- WYMAGANIA:** 5 pkt. Kapitału Relacyjnego i 6pkt. Kapitału Finansowego

- ZYSK:** +1 pkt. Kapitału Technologicznego

- b) postanawiacie jednak nie rozpisywać wniosku o dotację, posiadacie za to odpowiednią ilość środków finansowych, aby na własną rękę dokonać takiego zakupu

- WYMIANA:** +1 pkt. Kapitału Technologicznego za -1 pkt. Kapitału Finansowego

- c) dochodzicie do wniosku, że ta inwestycja nie jest Wam na razie potrzebna, i że można jeszcze efektywniej wykorzystać posiadane przez was urządzenia, choć mogłoby to wiązać się z nieznacznym ich przeciążeniem. Rzućcie kostką, aby sprawdzić, jak na dłuższą metę sprawdzą się wasze usprawnienia

- [1-4]:** Niestety urządzenia niezbyt dobrze radzą sobie z funkcjonowaniem na podwyższonych obrotach

- STRATA:** -1 pkt. Kapitału Technologicznego

- [5-6]:** Urządzenia są świetnej jakości i doskonale radzą sobie z większą normą produkcyjną

- ZYSK:** +1 pkt. Renomy

1. ROZWÓJ I INWESTYCJE



ZDANY/ZDANA NA LOS

- Świadczone przez Was usługi cieszą się umiarkowanym zainteresowaniem, wpadłeś/wpadłaś więc na pomysł, jak to zmienić, modyfikując i dostosowując ofertę do aktualnych trendów na rynku. Zyskałeś/zyskałaś akceptację pozostałych spółdzielców/spółdzielczyń, teraz rzuć kostką i sprawdź, jak Twoje pomysły zostaną odebrane przez klientów/klientki:

- [1-2]:** Niestety, pomysł okazał się nietrafiony, klientów/klientek ubyło, na szczęście nieznacznie
- STRATA:** -1 pkt. Intuicji

- [3-4]:** Pomysł nie chwycił, obecnym klientom/klientkom spodobały się zmiany, ale nie przyciągnęły one nikogo nowego. Bogatszy/bogatsza w wiedzę, szukasz dalej.

- ZYSK:** +1 pkt. Intelektu

- STRATA:** -1 pkt. Intuicji

- [5-6]:** Pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę, spodobał się zarówno obecnym klientom/klientkom, jak i nowym, których/które dzięki niemu pozyskaliście

- ZYSK:** +1 pkt. Intuicji, +1 pkt. Doświadczenia

ROZWÓJ I INWESTYCJE

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: TECHNOLOGICZNY, INTELEKTUALNY

1. DOBRE DECYZJE



UMIEJĘTNOŚĆ

Wykazałeś/wykazałaś się w spółdzielni dobrymi przemyśleniami i pomysłami, które efektywnie wprowadziłeś/wprowadziłaś w życie. Pozwoliły one ustabilizować jej działanie, zaś Tobie dodały pewności siebie.

ZYSK:

+1 pkt. Intuicji

2. ROZWÓJ I INWESTYCJE



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Podjęliście decyzję o modernizacji Waszej działalności usługowej, co ma przynieść większe zyski, ale będzie też bardziej wymagające. Masz obawy, czy poradzisz sobie z nowymi obowiązkami. Wykonaj test **Intelektu 5** i zobacz, czy sprawdzisz się w nowych realiach, co przełoży się też na rozwój spółdzielni.

ZYSK:

- +3 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Kapitału Technologicznego,
- +1 pkt. Kapitału Kolektywnego

STRATA:

- 1 pkt. Wytrzymałości,
- 1 pkt. Kapitału Kolektywnego

2. ROZWÓJ I INWESTYCJE



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Masz ambitną wizję rozwoju spółdzielni, trochę odbiegającą od obecnie przyjętej. Chciałbyś/chciałabyś wdrożyć ją w życie, ale potrzebujesz do tego akceptacji pozostałych członków/członkiń spółdzielni. Wykonaj test **Intuicji 6** i sprawdź, czy Twoja wizja będzie miała szansę zaistnieć.

ZYSK:

- +4 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Kapitału Intelktualnego,
- +1 pkt. Kapitału Kolektywnego

STRATA:

- 1 pkt. Wytrzymałości,
- 1 pkt. Kapitału Kolektywnego

2. ROZWÓJ I INWESTYCJE



SPÓŁDZIELCZY DYLEMAT

Firma, z której urządzeń korzystacie, zaoferowała Wam udział w darmowym szkoleniu w oparciu o nowoczesne technologie, co pozwoli zwiększyć zakres Waszych umiejętności w realizacji usług. Stawia ona jednak pewne wymagania. Podejmijcie wspólnie decyzję.

- a) posiadacie odpowiednie technologie, a także duże grono stałych klientów/klientek, dla których warto zwiększać jakość świadczonych usług: **WYMAGANIA:** 6 pkt. Kapitału Relacyjnego i 6pkt. Kapitału Technologicznego **ZYSK:** +1 pkt. Kapitału Intelktualnego
- b) zauważyliście, że oferta szkoleniowa firmy jest bardzo bogata, postanawiacie to wykorzystać i zapisujecie się na dodatkowo płatne szkolenia z myślą, że przydadzą się Wam również do prowadzenia spółdzielni **WYMIANA:** +2 pkt. Kapitału Intelktualnego za -1 pkt. Kapitału Finansowego
- c) nie decydujecie się na udział w szkoleniu, uważacie, że bardzo dobrze wykonujecie swoją pracę, ale postanawiacie przeprowadzić badanie wśród Waszych klientów/klientek, by sprawdzić poziom satysfakcji ze świadczonych przez Was usług. Rzucicie kością, aby to ocenić: **[1-4]:** przeprowadzone badanie wykazało, że usługi przez was świadczone są gorszej jakości niż u konkurencji, a jedyną rzeczą, która do was przyciąga, jest cena **STRATA:** -1 pkt. Wytrzymałości dla każdego/każdej gracza/graczki **[5-6]:** badanie wykazało, że klienci/klientki są bardzo zadowolone z Waszych usług, które cechują się bardzo dobrą jakością i przystępną ceną **ZYSK:** +2 pkt. Renomy

ROZWÓJ I INWESTYCJE

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: TECHNOLOGICZNY, INTELEKTUALNY

2. DOBRE DECYZJE



ZDANI/ZDANE NA LOS

W Waszej spółdzielni doszło do poważnej awarii sprzętu, który jest Wam niezbędny do realizowania usług. Niestety okazało się, że gwarancja wygasa parę tygodni temu. Mimo wszystko postanawiacie zwrócić się z prośbą do producenta. Rzucicie kością, aby sprawdzić jak zakończy się ta sytuacja:

[1-2]: Producent stwierdził, że naprawa gwarancyjna nie jest możliwa, w dodatku doszło do nienaprawialnych uszkodzeń, pozostaje Wam zakup nowego sprzętu
STRATA: -1 pkt. Kapitału Technologicznego, -1 pkt. Kapitału Finansowego

[3-4]: Producent zapewnił Was, że awaria nie jest poważna i można taką naprawę przeprowadzić na własną rękę, potrzebne są tylko nowe części, które zużyły się przez okres użytkowania. Postanawiacie sami/same przeprowadzić naprawę, według wytycznych producenta

ZYSK: +1 pkt. Inteluktualnego, +1 pkt. Kapitału Kolektywnego

STRATA: -1 pkt. Kapitału Finansowego,

[5-6]: Polityka Producenta na pierwszym miejscu stawia dobro klientów, dlatego poszedł Wam na rękę i wymieni sprzęt na nowy

ZYSK: +1 pkt. Kapitału Technologicznego, +2 pkt. Doświadczenia dla każdego/każdej gracza/graczki, +1 pkt. Kapitału Kolektywnego

2. SZKOLENIE



PRZEDMIOT

Uzyskaliście dotację na zakup nowych urządzeń, Wasz potencjał produkcyjny wzrasta.

ZYSK:
+1 pkt. Kapitału Technologicznego

ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: INTELEKTUALNY, RENOMA

1. ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Jako spółdzielnia stworzyliście/stworzyłyście projekt, który chcecie zrealizować na obszarze sąsiadującym z Waszą siedzibą. Twoim zadaniem jest kontakt z mieszkańcami i mieszkankami oraz uzyskanie aprobaty z ich strony.

Wykonaj test Charyzmy 4.

ZYSK:
+2 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Renomy

STRATA:
-1 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Kapitału Kolektywnego

1. ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Chcecie jako spółdzielnia włączyć się życie w lokalnej społeczności. W tym celu przeprowadzasz wywiad środowiskowy, rozmawiasz z ludźmi, a twoim zadaniem jest zgromadzić i przetworzyć informacje, które przydadzą się Wam do organizacji odpowiednich działań.

Wykonaj test Intuicji 4.

ZYSK:
+2 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Kapitału Inteluktualnego

STRATA:
-1 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Kapitału Kolektywnego

ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: INTELEKTUALNY, RENOMA

1. ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Zostaliście zaproszeni przez lokalną społeczność na piknik w charakterze sponsora, może to być dobra okazja na zaprezentowanie się dużej ilości osób. Twoim zadaniem jest ustalenie warunków sponsoringu i ocena tego, jak bardzo zyskacie na tej formie promocji.

Wykonaj test Intuicji 4.



ZYSK:

+2 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Renomy

STRATA:

-2 pkt. Wytrzymałości,
-1pkt. Kapitału Finansowego

1. ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA



SPÓŁDZIELCZY DYLEMAT

Dostaliście/dostałyście propozycję partnerskiej współpracy od innej spółdzielni działającej w waszym rejonie. Dotyczy ona rewitalizacji okolicy, zasadzenia zieleni, renowacji chodników itp. Razem macie działać na rzecz przyszłych zmian. Dokonajcie razem wyboru, jak bardzo chcecie zaangażować się w tego rodzaju przedsięwzięcie:

a) Przy odpowiednim nakładzie pracy i umiejętnościach bylibyście/byłybyście w stanie sprostać wspólnie wypracowanym zadaniom i tym samym przyczynić się do zmian na lepsze w okolicy.

WYMAGANIA: 5 pkt. Kapitału Kolektywnego i 6pkt. Kapitału Intelktualnego
ZYSK: +1 pkt. Renomy

b) Postanawiacie nie angażować się na najwyższym poziomie, za to obiecujecie wspierać ich działania.

WYMIANA: +1 pkt. Renomy za -1 pkt. Kapitału Finansowego

c) Stwierdzacie, że macie lepsze pomysły na zmianę otoczenia, niż te zaofiarowane Wam przez inną spółdzielnię, postanawiacie przedstawić jej własne pomysły i wnioski. Rzućcie kością, aby sprawdzić reakcję:

[1-3]: Wasza propozycja była niedopracowana i za bardzo próbowaliście ją przeforsować.

STRATA: -1 pkt. Kapitału Kolektywnego, -1 pkt. Renomy

[4-6]: Wasze pomysły okazały się atrakcyjniejsze i wszystkim się spodobały.

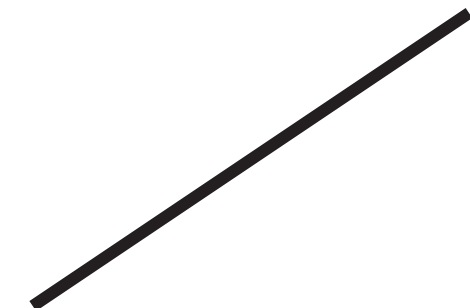
ZYSK: +1 pkt. Renomy,
+2 pkt. Doświadczenia dla każdego/każdej gracza/graczki

1. SYMPATYK/ SYMPATYCZKA



UMIEJĘTNOŚĆ

Zostałeś/zostałaś reprezentantem/reprezentantką spółdzielni i utrzymujesz stały kontakt z lokalną społecznością. Poznajesz ich potrzeby, dodatkowo zyskując sobie ich sympatię.



ZYSK:

+1 pkt. Intuicji

2. ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Zostaliście/zostałyście zasypani/zasypane gradem ofert dotyczących sponsoringu, niestety nie jesteście w stanie włączyć się we wszystkie działania. Do Ciebie należy weryfikacja propozycji i dokonanie odpowiedniego wyboru.

Wykonaj test Intuicji 5.



ZYSK:

+3 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Renomy

STRATA:

-1 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Kapitału Kolektywnego

ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: INTELEKTUALNY, RENOMA

2. ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Jako główny sponsor zawodów piłkarskich, macie przygotować krótką przemowę na temat fair play, piłki nożnej, zdrowego trybu życia, itp. Do Ciebie należy jej napisanie i zaprezentowanie na otwarciu wydarzenia.

Wykonaj test Charyzmy 6.

ZYSK:

- +3 pkt. Doświadczenia,
- +2 pkt. Renomy

STRATA:

- 1 pkt. Wytrzymałości,
- 2 pkt. Kapitału Kolektywnego

2. ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Na zebraniu lokalnej społeczności część osób ma poważne zastrzeżenia do waszej działalności, sugerując, iż nie jest ona przyjazna środowisku. Jako jedyny/jedyna przedstawiciel/przedstawicielka Waszej spółdzielni na zebraniu, masz za zadanie odpowiedzieć na te zarzuty, nie powodując przy tym żadnych konfliktów.

Wykonaj test Intuicji 6.

ZYSK:

- +4 pkt. Doświadczenia,
- +1 pkt. Renomy,
- +1 pkt. Kapitału Inteluktualnego

STRATA:

- 2 pkt. Wytrzymałości,
- 1 pkt. Renomy

2. ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA



SPÓŁDZIELCZY DYLEMAT

Przygotowujecie duży projekt społeczny, który pomoże lokalnej społeczności i jednocześnie przyczyni się do zwiększenia liczby klientów, ale zastanawiacie się, czy jego pisanie i realizacja Was nie przerosną. Dokonajcie razem wyboru:

- a) Posiadacie odpowiednie umiejętności, dzięki którym zrealizujecie projekt

WYMAGANIA: 7 pkt. Kapitału Inteluktualnego

ZYSK: +2 pkt. Kapitału Relacyjnego

- b) Czujecie jednak, że projekt Was trochę przerosł, postanawiacie więc skorzystać z fachowej pomocy, dzięki czemu uda się Wam go zrealizować

WYMIANA: +2 pkt. Renomy za -1 pkt. Kapitału Finansowego

- c) Stworzyliście/stworzyłyście projekt i chcecie przystąpić do jego realizacji, nie macie jednak pojęcia, jak zareaguje na niego lokalna społeczność. Rzućcie kostką, aby się o tym przekonać:

[1-5]: Realizacja nie przypadła społeczności do gustu, pojawiło się wiele głosów, że można było wszystko zrobić lepiej.

STRATA: -1 pkt. Kapitału Kolektywnego, -1 pkt. Renomy

[6]: Społeczność jest bardzo zadowolona z waszego działania, zyskaliście sympatię wielu osób.

ZYSK: +3 pkt. Renomy, +3 pkt. Doświadczenia dla każdego/każdej gracza/graczki

2. ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ



PRZEDMIOT

Uzyskaliście/uzyskałyście certyfikat od jednej z Organizacji Ekologicznych stwierdzający, że działalność Waszej spółdzielni jest zgodna z duchem zrównoważonego rozwoju.

ZYSK:

- +1 pkt. Renomy

WSPÓŁPRACA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: KOLEKTYWNY

1. WSPÓŁPRACA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Przed Wami ciężka noc, na jutro musicie skończyć bardzo ważne zamówienie, w związku z tym wszyscy/wszystkie postanawiacie zostać w pracy po godzinach.

Wykonajcie test **Wytrzymałości 3**. Sprawdźcie, kto będzie cennym wsparciem, a kto w obliczu zmęczenia i senności okaże się balastem.

ZYSK:

+1 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Kapitału Kolektywnego pod warunkiem, że każdy/każda gracz/graczka zaliczy test

STRATA:

-1 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Współpracy

1. WSPÓŁPRACA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Między Tobą, a innym członkiem/członkinią spółdzielni istnieje konflikt, który bardzo szkodzi wam obojgu/obydwu, a także negatywnie wpływa na otoczenie. Chciałbyś/chciałabyś już go zakończyć i mieć to z głowy, w końcu dobro ogółu jest w tym przypadku ważniejsze. Wiesz jednak, że nie będzie to łatwe.

Wykonaj test **Charyzmy 4**.

ZYSK:

+1 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Współpracy

STRATA:

-1 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Współpracy

1. WSPÓŁPRACA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Przed Wami pierwsze Walne Zgromadzenie, na którym mają zostać podjęte pierwsze ważne decyzje związane z kierunkiem rozwoju spółdzielni. Przed zebraniem padało wiele pomysłów i możliwości ich realizacji. Już teraz wiadomo, że nie zadowolą one wszystkich, ale ostatecznie będziecie musieli/musiały dojść do porozumienia.

Wykonajcie test **Intelektu 4**.

ZYSK:

+2 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Kapitału Kolektywnego pod warunkiem, że każdy/każda gracz/graczka zaliczy test

STRATA:

-2 pkt. Wytrzymałości

1. WSPÓŁPRACA



SPÓŁDZIELCZY DYLEMAT

Jedna z wyprodukowanych przez Was partii towaru okazała się wadliwa, co naraża Was na ogromne koszty. Dokonajcie razem wyboru:

a) Nie chcecie psuć renowy spółdzielni, dlatego rezygnujecie z następnej wypłaty, którą przeznaczycie na ponowną realizację tego samego zamówienia, ale już dobrze wykonanego.

ZYSK:

+1 pkt. Kapitału Kolektywnego, +1 pkt. Renomy

STRATA:

-1 pkt. Kapitał Finansowy,
-1 pkt. Wytrzymałości dla każdego gracza

b) Wolicie otrzymać wynagrodzenie i dopiero w następnym miesiącu wysłać klientowi/klientce zamówienie, wiecie jednak, że będzie on/ona niezadowolony/niezadowolona.

ZYSK:

+1 pkt. Kapitału Kolektywnego,
+1 pkt. Wytrzymałości dla każdego/każdej gracza/graczki

STRATA:

-1 pkt. Renomy

WSPÓŁPRACA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: KOLEKTYWNY

1. ALTRUISTA/ ALTRUISTKA



UMIEJĘTNOŚĆ

Praca w spółdzielni wiele Cię nauczyła. Przede wszystkim pokazała, że pomagając innym, pomagasz też sobie. W spółdzielni wszyscy Cię lubią i szanują, a Twoja pomoc zawsze okazuje się nieoceniona.

ZYSK:
+1 pkt. Współpracy

2. WSPÓŁPRACA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Modernizujecie spółdzielnię i wymieniacie stary sprzęt komputerowy na nowy. Część z Was uważa to za zbyt cenny wydatek, zaś pozostali/pozostałe za konieczny warunek poprawy jakości pracy.

Wykonajcie test **Intuicji 5**.

ZYSK:
+2 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Współpracy

STRATA:
-2 pkt. Wytrzymałości

2. WSPÓŁPRACA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Zbliżają się duże targi wystawowe w Niemczech, na które wszyscy/wszystkie chcą jechać. Niestety część z Was będzie musiała zostać i zająć się obowiązkami w spółdzielni.

Wykonajcie test **Charyzmy 5**. Osoby, które zdały test, jadą na targi.

ZYSK:
+2 pkt. Doświadczenia

STRATA:
-1 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Współpracy

2. WSPÓŁPRACA



SPRAWDZIAN UMIEJĘTNOŚCI

Zbliżają się święta, niestety w wyniku pewnych zaniedbań macie zaległości w pracy, która powinna zostać skończona jak najszybciej, a najlepiej przed okresem świątecznym. Aby spędzić święta w dobrych nastrojach, pracujecie wspólnie na najwyższych obrotach.

Wykonajcie test **Wytrzymałości 5**.

ZYSK:
+2 pkt. Doświadczenia,
+1 pkt. Renomy

STRATA:
-2 pkt. Wytrzymałości,
-1 pkt. Kapitału Kolektywnego

WSPÓŁPRACA

DOMINUJĄCY KAPITAŁ DO ZDOBYCIA: ??????

2. MEDIATOR/
MEDIATORKA

OSOBA

Członkowie/członkinie Waszej spółdzielni byli ostatnio mocno ze sobą skonfliktowani, ale dzięki pomocy mediatora/mediatorki, Wasze relacje trafiły z powrotem na właściwe tory.

ZYSK:

+1 pkt. Współpracy dla każdego/każdej gracza/
graczki

2. IMPREZA
INTEGRACYJNA

PRZEDMIOT

Od zaprzyjaźnionej firmy eventowej dostaliście/do-
stałyście voucher do wykorzystania na organizo-
waną przez nich imprezę integracyjną. W planach
paintball, quady i grill.

ZYSK:

+1 pkt. Kapitału Kolektywnego

ZASOBY SPÓŁDZIELNI

DODATKOWA
INFORMACJA

KAPITAŁ KOLEKTYWNY

Jest to najważniejszy zasób w grze – bez niego nie ma mowy o istnieniu spółdzielni. Kapitał ten odzwierciedla chęć i umiejętność współpracy przy wielu różnych zadaniach. Im wyższa wartość **kapitału kolektywnego**, tym lepiej świadczy to o grupie, i tym łatwiej będzie Spółdzielni wykonywać zadania, w których liczy się wartość tego zasobu. Jeżeli kiedykolwiek **kapitał kolektywny** spadnie do 0, wszyscy przegrywają grę, ponieważ dotarli do momentu, w którym ich relacje są już nie do naprawienia, dalsza współpraca jest niemożliwa, a Spółdzielnia naturalną kolejną rzeczy się rozpada. Łatwo jest stracić punkty tego kapitału, ponieważ za każdym razem, gdy jakiś/jakaś gracz/graczka nie otrzyma wypłaty, traci on/ona 1 punkt Atrybutu Współpracy na swojej Karcie Postaci. Gdy Atrybut ten spada do 0, gracz/graczka ten/ta musi zabrać 1 punkt **kapitału kolektywnego** z Karty Spółdzielni, w ten sposób zyskując 1 punkt Atrybutu Współpracy. Jak łatwo się domyślić, podczas jednej tury Spółdzielnia może stracić wiele żetonów **kapitału kolektywnego**.

KAPITAŁ INTELEKTUALNY

Jest to kapitał, który zawiera w sobie wiedzę, doświadczenie i umiejętności wszystkich osób zatrudnionych w Spółdzielni, a także wszelkie zasoby niematerialne – takie jak patenty, pomysły, procedury, programy szkoleń,

oprogramowanie, itp. Wartość **kapitału intelektualnego** jest zawsze równa jego efektywności (czytaj: Efektywność kapitałów). Jeżeli kiedykolwiek spadnie ona do 0, wszyscy natychmiast przegrywają grę, ponieważ Spółdzielnia traci potrzebne do funkcjonowania elementy w postaci np. osób z wymaganą wiedzą i umiejętnościami, niezbędnymi do prowadzenia działalności.

KAPITAŁ TECHNOLOGICZNY

Kapitał ten odzwierciedla posiadane przez Spółdzielnię dobra materialne – inne niż finanse – takie jak maszyny, czy sprzęt. Wartość tego zasobu pokazuje ilość dóbr posiadanych przez Spółdzielnię, jego efektywność jest jednak uzależniona od **kapitału intelektualnego** – ponieważ sprzęt i maszyny, których nikt nie umie obsługiwać, nie przyniosą Spółdzielni żadnych korzyści. Efektywność tego zasobu nie może więc być większa niż wartość **kapitału intelektualnego**. Jeśli **kapitał technologiczny** wynosi więcej niż **intelektualny**, np. 7 i 5, to efektywność tego pierwszego wynosi jedynie 5. Jeśli wartość **kapitału technologicznego** jest równa bądź niższa od wartości **kapitału intelektualnego** – efektywność równa się jego wartości (czyli nie jest w tym przypadku zaniżana). Jeżeli kiedykolwiek zasób ten spadnie do 0, oznacza to, że Spółdzielnia straciła cały niezbędny do prowadzenia swojej działalności sprzęt, więc wszyscy/wszystkie gracze/graczki przegrywają grę.

ZASOBY SPÓŁDZIELNI

DODATKOWA
INFORMACJA

KAPITAŁ RELACYJNY

Jest uzależniony od **kapitału technologicznego**, a więc pośrednio również intelektualnego. Odzwierciedla on bazę klientów oraz wszelkie kontakty i kontrakty z dostawcami i kontrahentami. Od **kapitału relacyjnego** najbardziej zależy, jak dużo pieniędzy będzie zarabiała Spółdzielnia. Jego efektywność nie może być wyższa od efektywności **kapitału technologicznego** – nie jesteśmy w stanie obsłużyć wszystkich klientów, jeżeli nie posiadamy sprzętu odpowiedniego do produkcji dóbr lub świadczenia usług. Efektywność **kapitału relacyjnego** ogranicza nasze możliwości zarabiania, czyli zdobywania **kapitału finansowego**. Gdy **kapitał relacyjny** spadnie do 0, oznacza to, iż Spółdzielnia straciła wszelkie zaufanie i wszystkich/wszystkie klientów/klientki i nie jest w stanie dalej prowadzić działalności, a w rezultacie – przegranie gry.

KAPITAŁ FINANSOWY

Jest to najbardziej dynamiczny zasób (będzie go ciągle ubywało i przybywało), który odzwierciedla majątek finansowy Spółdzielni. Spółdzielnia będzie bardzo często zarabiała pieniądze (zdobywała żetony tego kapitału), a także je wydawała (traciła żetony). Gdy zasób ten spadnie do 0, oznacza to bankructwo, a więc natychmiastową porażkę wszystkich graczy/graczek.

ELEMENTY NIEZAWARTE W INTERNETOWEJ WERSJI GRY „WESPÓŁ”

DODATKOWA
INFORMACJA

WERSJA INTERNETOWA NASZEJ GRY NIE ZAWIERA WSZYSTKICH POTRZEBNYCH ELEMENTÓW.

DO GRY WYMAGANE SĄ WSZYSTKIE ELEMENTY WYMNIENIONE W INSTRUKCJI.
MOŻNA JEDNAK ZORGANIZOWAĆ SOBIE DOWOLNE SUBSTYTUTY.

OTO KILKA NASZYCH PROPOZYCJI:

(1) PIONKI GRACZY/GRACZEK

- można użyć dowolnych pionków z innej gry, a w razie potrzeby oznaczyć je tak, aby było wiadomo, do kogo należą;
- można wykonać pionki z małych kawałków papieru tworząc stożki;
- można też użyć do tego celu plasteliny lub skuwek od mazaków/cienkopisów, itp.

(2) PIONEK SPÓŁDZIELNI

Jeśli nie ma możliwości utworzenia jednego pionka poprzez połączenie pionków wszystkich graczy/graczek, wystarczy wybrać jeden, który będzie używany od etapu drugiego jako Pionek Spółdzielni.

(3) KOSTKI

Bardzo łatwo można znaleźć w Internecie kostki do wydrukowania i złożenia z papieru – przykładową załączamy w prezencie – dodamy tylko, że najlepiej drukować je na jak najgrubszym papierze, aby były trwalsze i cięższe.

(4) ZNACZNIKI ATRYBUTÓW

Służą one tylko do oznaczania wartości Atrybutów na Karcie Postaci, dlatego można użyć do tego celu dowolnych małych elementów. Sugerujemy użycie jak najcięższych znaczników, aby zbyt łatwo się nie przesuwały, np. monet o nominale 1 grosz.

(5) ŻETONY MOCY I POMOCY

Należy wybrać dowolne zastępniki, np. monety lub kawałki kolorowego papieru.

Można używać dowolnych elementów jako zamienników. Istotne jest tylko to, aby gracze/graczki od początku do końca wiedzieli/wiedziały, jaki element odpowiada jakiej funkcji.