



Traktat Pokojowy

Negocjacje

GraSzkoleniowa.pl



4 - 5 h



min: 6, max: 15
optymalnie: 6-12

© 2018 GrowinGame Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna 'Traktat pokojowy' jest rozpowszechniana 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.

Pełna treść licencji jest dostępna na stronach nr 37 - 39.



Autor:
Krzysztof Szewczak



Dziękujemy za wybór naszych gier!
W razie pytań zadzwoń do nas lub napisz - GraSzkoleniowa.pl/kontakt

Podziel się także swoimi pomysłami na rozwój lub ulepszenie naszych produktów.

Jak dobrze przygotować się do prowadzenia gry?



GraSzkoleniowa.pl/przygotowanie - tu znajdziesz ważne i aktualizowane informacje, które pomogą Ci efektywnie przeprowadzić tę i inne nasze gry. Zapoznaj się z nimi koniecznie, szczególnie jeśli prowadzisz naszą grę po raz pierwszy.

Edycja 7

SPIS TREŚCI

O grze	4
Materiały do gry	5
Przebieg gry	7
Nasze doświadczenia z rozgrywki	13
Wydruki	15
Wyspa Enola	16
Państwo Fras	19
Wyspa Omery	22
Mapa Archipelagu Wersa	27
Arkusz przygotowań do negocjacji	28
Traktat pokojowy	30
Instrukcja Obserwatora	31
Plan gry	35
Warunki licencji	37

O grze

„Traktat Pokojowy” jest grą symulacyjną z trzema stronami negocjacji. Stawia przed uczestnikami wyzwanie pertraktacji, w których ścierają się realne i często sprzeczne priorytety. W efekcie gracze będą świadomie i nieświadomie stosować liczne techniki negocjacyjne... nie tylko te uczciwe.

Scenariusz gry wprowadza uczestników w klimat ważnych, a zarazem złożonych negocjacji. Ciekawy system punktowy urealnia widmo wygranej bądź przegranej i zmusza do poszukiwania optymalnych rozwiązań. 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” umożliwi Ci przeprowadzenie standardowej rozgrywki, ale także samodzielne rozbudowanie części podsumowania i opracowywania wniosków w oparciu o Twoje doświadczenie negocjacyjne. To sprawdzone narzędzie, dzięki któremu nie tylko nauczysz technik i opowiesz o stylach negocjacyjnych, ale w praktyce pokażesz jak wiele czynników wpływa na prowadzone pertraktacje.

Ciekawostką jest fakt, iż inspiracją do powstania gry były wydarzenia Traktatu Wersalskiego, podpisanego w 1919 roku. Wprowadził on 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.

Cele gry:

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

Materiały do gry

Dla uczestników

Nazwa	Nr strony	Ile przygotować?
Instrukcje: <ul style="list-style-type: none">Wyspa EnolaPaństwo FrasaWyspa Omery	16 – 18 19 – 21 22 – 26	Po 1 egzemplarzu na zespół *
Mapa Archipelagu Wersa **	27	3 kopie – po 1 dla każdego zespołu ***
Arkusze przygotowań do negocjacji	28 – 29	3 kopie – po jednej na zespół
Szablon traktatu ***	30	1 kopia (możesz wydrukować w większym formacie, np. A3 i/lub na grubszym papierze)
Instrukcja obserwatora	31 – 34	Po 1 na obserwatora (przygotuj kilka dodatkowych kopii jeśli nie masz pewności odnośnie ostatecznej liczby uczestników)

* Jeśli w zespole będą po 3-4 osoby, wydrukuj dodatkowe egzemplarze. Ułatwi to i przyspieszy przygotowania.

** Jeśli masz taką możliwość, wyświetl dodatkowo mapę na ekranie – [pobierz plik z mapą](#).

*** Możesz pobrać do wydruku dla uczestników [pliki z szablonem traktatu i mapą Archipelagu Wersa](#) – bez nagłówka i stopki.

Dla trenera

Nazwa	Nr strony
Plan gry	35 – 36

Traktat Pokojowy

Przygotuj także:

- Flipchart i markery.
- Rekomendujemy, aby każdy z zespołów pracował przy stole, w oddaleniu pozwalającym na zachowanie dyskrecji. Na środku ustaw czwarty stół, przy którym zespoły będą się spotykać na wspólne negocjacje.
- Opcjonalnie - przygotuj podkładki do instrukcji dla obserwatorów.

Przebieg gry

W trakcie gry uczestnicy stosują świadomie i nieświadomie wiele technik negocjacyjnych. Dlatego też przy niektórych etapach zostały one wskazane zgodnie z nazewnictwem stosowanym w e-Publikacji „Techniki i praktyki negocjacyjne. Zbiór 65 najskuteczniejszych metod, a także sposobów obrony przed manipulacją”. Wykorzystaj ją jako dodatkowy materiał szkoleniowy dla uczestników Twojego warsztatu.

1. Zaproszenie do gry i przydzielenie ról

W grze uczestniczą trzy zespoły negocjacyjne, które wcielą się w przedstawicieli poszczególnych państw występujących w scenariuszu – Omery, Enola i Frasz.

Ważne:

- W przypadku liczby uczestników większej niż 12 będzie konieczne wprowadzenie roli obserwatora. Skorzystaj wówczas z [Instrukcji obserwatora]. Liczebność zespołów powyżej 4 osób może utrudnić aktywne uczestnictwo w grze.
- Niektórzy uczestnicy szkoleń preferują pełnienie funkcji obserwatora. Nie oznacza to, że na tym tracą, ponieważ pełnienie tej roli może się łączyć z ich analitycznym i refleksyjnym stylem uczenia się.
- Dlatego, zanim dokonasz podziału na role, zapytaj kto chciałby zostać obserwatorem. Po ich wyłonieniu podziel pozostałych uczestników na w miarę równoliczne zespoły.

Na początku zaproś uczestników do gry. Nie zdradzaj przy tym zbyt wielu szczegółów i zadbaj, by wprowadzenie było krótkie. Więcej informacji podasz dopiero po podziale na grupy.

Chcę Was zaprosić do gry, która pozwoli nam dokładnie przyjrzeć się negocjacjom, ich specyfice, a także czynnikom, które ułatwiają bądź utrudniają osiągnięcie satysfakcjonującego porozumienia. Zanim jednak zaczniemy poproszę Was, abyśmy podzieli się na trzy zespoły.

Każdy z zespołów otrzyma swoje zadania i będzie mógł negocjować ważne dla niego kwestie.

Ewentualnie (gdy liczba uczestników jest większa niż 12): *Kto z Was chciałby mi pomóc w obserwowaniu, jak przebiegają negocjacje?*

Proponuję zatem podział...

2. Wprowadzenie do gry

Po podziale uczestników na zespoły wprowadź ich do gry, np. tak:

Przenosimy się nieco w czasie. Jest początek XX wieku. Jesteście przedstawicielami trzech państw z Archipelagu Wersa. Archipelag ten leży gdzieś na zapomnianym zakątku Oceanu Spokojnego.

Zebrałście się tutaj z bardzo ważnego powodu. Otóż wasze Państwa były do niedawna zaangażowane

Traktat Pokojowy

w bardzo poważny konflikt zbrojny. Zakończyła się właśnie najstraszliwsza wojna, jaka miała dotychczas miejsce w waszym regionie.

Walczyliście razem przeciwko państwu, które tę wojnę wywołało. Natomiast dziś zebraliście się, aby ustalić kluczowe punkty traktatu pokojowego. Nie zaprosiliście państwa, które wywołało wojnę. Agresor będzie musiał przyjąć to, co ustalicie.

Oto jak będzie przebiegać nasze spotkanie...

Wskaż kolejne etapy gry – dla zachowania dynamiki zapisz je uprzednio na flipcharcie lub wyświetl w prezentacji. Na tym etapie nie podawaj zbyt wielu szczegółów.

Przygotowania wstępne - 30 min - *Po tym, jak wręczę instrukcje będziecie mieli około 30 minut na przeczytanie ich i wstępne przygotowanie się do rozmów.*

Negocjacje wstępne - 15 min – *Najpierw usiądziecie przy stole negocjacyjnym na 15 minut. Będzie to czas na zapoznanie się z przedstawicielami innych państw, wstępne rozpoznanie interesów stron. Jeśli zdążycie i będziecie chcieli, możecie poczynić już jakieś ustalenia.*

Omówienie pierwszych wrażeń - 15 min – *Po pierwszych negocjacjach zatrzymamy się na chwilę, aby omówić Wasze spostrzeżenia z rozmów.*

Przygotowania właściwe - 30 min – *Następnie będziecie mieli około 30 minut na dokładniejsze przygotowanie się, przemyślenie dalszej strategii, czy też technik negocjacyjnych jakie chcecie zastosować.*

Przerwa – *Zaproponuję Wam także 5-15 minutową przerwę. Jeśli jednak będziecie mieli ochotę zrobić ją wcześniej lub później, zgłóście mi to w trakcie.*

Negocjacje właściwe - 60 min – *Po przerwie będziecie mieli 60 minut na negocjacje właściwe. Pamiętajcie jednak, że porozumienie musi być podpisane dzisiaj. Jeśli nie dojdziecie do porozumienia w tym czasie – nikt nie wygra, a Wasze państwa znów pogrążą się w konflikcie.*

Omówienie – *Po zakończonych negocjacjach omówimy ich przebieg. Przyjrzymy się dokładniej результатам i sposobom jakimi do nich dojdziecie. Poświęćmy na to ... (podaj planowany czas).*

Przypominam - Waszym zadaniem jako przedstawicieli poszczególnych państw jest wynegocjowanie najkorzystniejszego dla Was porozumienia. W materiałach, które Wam za chwilę wręczę znajdziecie Wasze cele negocjacyjne i punkty, które uzyskacie za ich osiągnięcie. Ostatecznie wygra zespół, który w wyniku negocjacji uzyska najwięcej punktów.

Przeznacz uczestnikom [Instrukcję] oraz [Mapy Archipelagu Wersa]. Uprzedź ich, że obserwatorzy mogą poruszać się po sali, zadawać pytania, ale nie mogą udzielać żadnych informacji.

Zadbaj o to, aby każdy z zespołów mógł komfortowo przygotować się do negocjacji. Zespoły powinny siedzieć w oddaleniu od siebie, aby nie słyszeć nawzajem swoich rozmów.

Traktat Pokojowy

Odpowiedz na ewentualne pytania uczestników.

Opcjonalnie:

Przygotuj wydruki z opisem kilku wybranych technik negocjacyjnych. Pamiętaj, aby nie włączać do rozgrywki więcej niż (łącznie) 9 technik. W większości przypadków zwiększenie tej liczby skutkuje wyraźnym spadkiem dynamiki gry.

Jeśli korzystasz z e-Publikacji „[Techniki i praktyki negocjacyjne](#)”, możesz wręczyć każdemu z zespołów po jednej technice przygotowującej do rozpoczęcia negocjacji, np.:

- Wysokie / niskie otwarcie,
- Pierwsza oferta,
- Pakiet.

3. Przygotowania wstępne (30 minut)

Ogłoś rozpoczęcie rozgrywki i rozpocznij odmierzenie czasu.

Obserwuj pracę zespołów. Przysłuchuj się ich dyskusjom i rób notatki. Na pewno dostarczą Ci ciekawego materiału do omówienia. Zwróć uwagę na to:

- Czy koncentrują się na faktach, czy domysłach?
- Czy trafnie przewidują możliwe stanowiska pozostałych stron?
- Czy wśród celów dostrzegają priorytety?
- Jak nastawiają się na negocjacje? Jakie przyjmują postawy?
- Jakie planują strategie? Jakie techniki chcą wykorzystać?

Jeśli wszyscy będą gotowi przed upływem przewidzianego czasu, przejdź dalej. Postępuj podobnie w kolejnych etapach.

4. Negocjacje wstępne (15 minut)

Zaproś graczy do kolejnego etapu i rozpocznij odmierzenie czasu.

Wstępne rozmowy charakteryzują się przeważnie chaosem i „próbą sił”.

Na początku uczestnicy przedstawiają się i wymieniają grzeczności. Często pojawiają się żarty służące rozładowaniu napięcia. Następnie któraś ze stron proponuje rozpatrzenie jednej z kwestii, co często spotyka się ze sprzeciwem z innej strony. Po kolei strony sugerują zajęcie się różnymi kwestiami. Często próbują je negocjować.

W ostateczności jednak rzadko kiedy ten etap gry przynosi jakiegokolwiek ustalenia.

Często po pierwszych negocjacjach można wskazać zespół, który zyskał przewagę nad innymi. Nie

Traktat Pokojowy

oznacza to jednak, że tę przewagę utrzyma do końca rozgrywki.

Przypomnij uczestnikom o czasie na minutę przed jego upływem. Zakończ ten etap i zaproś do kolejnego.

5. Omówienie pierwszych wrażeń (15 minut)

W omówieniu poprzedniego etapu możesz posłużyć się poniższymi pytaniami i wskazówkami:

- *Jakie macie wrażenia po tych wstępnych rozmowach?*

Przeważnie uczestnicy zwracają uwagę na chaos, jaki panował podczas rozmów. Już zauważają konflikt interesów. Zwracają uwagę na to, że wszystkie strony „okopały się” na swoich stanowiskach i nie są skłonne do ustępstw. Bywa, że nazywają negocjacje „twardymi”. Widzą, że każdy skupia się na realizacji „swoich celów”.

Często uczestnicy mówią także o swojej irytacji – o tym, że nikt nie słucha innych, wszyscy się przekrzykują chcąc przekonać pozostałych do swoich racji.

Jeśli zauważysz podobne zachowania, a uczestnicy nie przytoczą ich w odpowiedzi na Twoje pytanie, dopytuj, np.:

- *Jak byście nazwali takie negocjacje? Dlaczego?*
- *Czego Waszym zdaniem zabrakło w tych negocjacjach?*
- *Co zmienicie w sposobie negocjowania, aby osiągnąć porozumienie?*

Uczestnicy zauważają potrzebę ustalenia priorytetów. Dostrzegają również, że aby osiągnąć porozumienie w kluczowych kwestiach, konieczna będzie rezygnacja z jakiegoś mniej ważnego postulatu.

Uczestnicy zdają sobie również sprawę z potrzeby pytania innych stron o ich punkt widzenia i uwzględnienia ich oczekiwań w trakcie projektowania rozwiązań.

Przyznają też, że bez ustalenia porządku rozmów oraz zasad nie uda im się porozumieć i wszyscy nadal będą się przekrzykiwać.

Jeśli korzystasz z e-Publikacji "[Techniki i praktyki negocjacyjne](#)" to jest to idealne miejsce na omówienie technik i praktyk:

- Porządek i reguły,
- Pytania,
- 3 x dlaczego?

6. Przygotowania właściwe (30 minut)

Wręcz zespołom [Arkusze przygotowań do negocjacji]. Uprzedź, że mogą z nich skorzystać według uznania. Arkusze pomagają w określeniu priorytetów i przygotowaniu się na różne scenariusze przebiegu rozmów.

Przeglądaj się przygotowaniom zespołów i rób notatki z interesujących obserwacji.

7. Przerwa

Gra bardzo angażuje uczestników. Możliwe więc, że nie będą chcieli przerwy lub zechcą jedynie przerwę 5 minutową. Przerwa może się także odbyć podczas negocjacji (co może być źródłem ciekawej obserwacji – wpływu przerwy na przebieg negocjacji). Uprzedź uczestników, że w takiej sytuacji to oni zdecydują o jej wprowadzeniu oraz czasie trwania.

8. Negocjacje właściwe (60 minut)

Na wstępie przypomnij zespołom, że mają 1 godzinę na ustalenie porozumienia. Jeśli nie zdążą w tym czasie, to ich państwa znów pogrążą się w konflikcie. Przypomnij także o traktacie, który należy wypełnić i podpisać - [Szablon traktatu]. Wręcz go uczestnikom. Traktat będzie ważny wyłącznie z podpisami przewodniczących delegacji wszystkich państw.

Rozpocznij negocjacje i odliczanie czasu.

Nie wstrzymuj negocjacji, chyba że uczestnicy poproszą o przerwę w grze. Natomiast o przerwach służących naradom zespołów decydują wyłącznie uczestnicy.

Twoja rola na tym etapie powinna ograniczyć się jedynie do sporządzania notatek (oraz ewentualnie zapisu wideo). Szczególnie wartościowe będą obserwacje dotyczące tego, jak na negocjacje wpływają:

- style negocjacyjne,
- techniki negocjacyjne,
- specyficzne zachowania negocjatorów.

Uprzedź uczestników na 5 minut przed końcem tego etapu (także w trakcie rozgrywki możesz udzielać informacji o pozostałym czasie).

Po upływie 60 minut zakończ negocjacje.

Zdarza się, że uczestnicy nie dojdą do porozumienia w wyznaczonym czasie. Jeśli uważasz, że niewiele im brakuje do jego osiągnięcia, możesz zdecydować o przedłużeniu negocjacji (maksymalnie o 5 minut).

Jeśli decydujesz się na wydłużenie czasu gry, a uczestnicy są pod wpływem silnych emocji, zrób najpierw kilkuminutową przerwę. Inaczej ryzykujesz, że dodatkowy czas nie przyniesie zamierzonych rezultatów.

9. Wyłonienie zwycięskiego zespołu

Poproś o wypełnienie [Szablону traktatu] i złożenie podpisów przez przedstawicieli poszczególnych Państw.

Wskaż zespołom, aby obliczyły swoje punktu i podały uzyskane wyniki.

Ogłoś zwycięski zespół, podziękuj wszystkim uczestnikom za udział i poproś o brawa jako formę wyrażenia uznania za zaangażowanie i osiągnięte rezultaty.

Zakończ rozgrywkę.

10. Omówienie rozgrywki

Na tę część gry zaplanuj minimum 1,5 godziny.

Po zakończeniu rozgrywki nie przechodź od razu do omówienia. Zapytaj o wrażenia, pozwól chętnym się wypowiedzieć, aby rozładować nadmiar emocji i wyprowadzić uczestników z ról. Pytania kieruj także do osób, które szczególnie emocjonalnie się zaangażowały. Pamiętaj także, że jeśli ktoś nie robił tego w widoczny sposób, to również mógł przeżywać rozgrywkę. Skorzystaj z poniższych pytań:

- *Jakie są Wasze pierwsze wrażenia po rozgrywce?*
- *Jakie odczucia Wam teraz towarzyszą?*
- *Z czego jesteście zadowoleni?*
- *Co zrobilibyście inaczej?*

Przechodząc do omówienia kieruj najpierw pytania do zespołów negocjacyjnych, następnie do obserwatorów. Swoje spostrzeżenia i informacje zwrotne pozostaw na koniec. Możesz skorzystać z poniższych pytań:

- *Jak opisałibyście przebieg negocjacji?*
- *Które momenty szczególnie utkwily Wam w pamięci? Jaki miały one wpływ na dalsze rozmowy?*
- *Jakie odczucia wzbudzały w Was style negocjacyjne prezentowane przez pozostałe strony?*
- *Jaki wpływ na negocjacje miały style stosowane przez poszczególne zespoły?*
- *Jaki wpływ na negocjacje miały zastosowane techniki negocjacyjne?*
- *Co (zachowania, czynniki dodatkowe) przybliżyło Was do porozumienia?*
- *Co oddalało Was od porozumienia?*

Pytania transferowe:

- *Jakie podobne wyzwania w negocjacjach możecie spotkać w Waszej pracy?*
- *Co nowego wiecie o negocjacjach? W czym się utwierdziliście? W czym zmieniliście zdanie?*
- *Bazując na doświadczeniach z gry, o czym od dziś będziecie pamiętać prowadząc negocjacje?*

Nasze doświadczenia z rozgrywki

Przebieg negocjacji

Kluczowym zadaniem, z jakim muszą się zmierzyć uczestnicy gry jest zrezygnowanie z forsowania swego stanowiska. W przypadku tej rozgrywki charakter wielostronnych negocjacji powoduje, że próby siłowego przekonywania innych kończą się chaosem i przekrzykiwaniem się. Jeśli zespoły nie przezwyciężą tych zachowań, nie będą w stanie dojść do porozumienia. Zdarza się, że nie uzgodnią wspólnego stanowiska nawet w jednym punkcie.

Jeżeli zespoły wprowadzą porządek negocjacji – kolejność omawiania poszczególnych punktów, to rozmowy w dużym stopniu przyspieszają. Podobny wpływ ma ustalenie zasad negocjacji - np. nieprzerwanie, prezentacja stanowiska przez wszystkich – oraz przestrzeganie ich.

Bywa, że w trakcie negocjacji wyłania się jeden silny zespół lub osoba, która zaczyna wyraźnie dominować w rozmowach. Przedstawiane przez tę stronę argumenty są zawsze wysłuchiwane, respektowane i rozważane. Zdarza się jednak także, że aktywność dominującego zespołu jest niekonstruktwna. Pozostałe strony tracą wówczas czas na „zwalczanie” takich przejawów zamiast skupić się na problemach negocjacyjnych. Przyczyną takiego stanu rzeczy może być właśnie brak skutecznych technik, czy też zasad negocjacji zakazujących stosowania tego typu praktyk. Przeważnie uczestnicy w starciu z ograniczeniem czasowym ignorują potrzebę wprowadzenia zasad negocjacji nawet, gdy trener poleci im takie lub podobne rozwiązanie.

W każdej rozgrywce pojawiają się emocje. Jest to m.in. moment, gdy wszystkim stronom bardzo zależy na swoim stanowisku, a do tego ktoś zastosuje technikę ultimatum. Ciekawym aspektem do omówienia jest sposób, w jaki uczestnicy poradzą sobie z taką kryzysową sytuacją. Może to być jakiś konstruktywny głos wśród negocjatorów, może gesty rąk wyciszające grupę, może właśnie przerwa, kiedy to wszyscy odejdą od stołu, aby ochłonić i spojrzeć na sytuację z dystansu. Może pojawić się wniosek, że emocje wyłącznie zaszkodziły negocjacjom, wstrzymały je i utrudniły pracę. Dopiero po ich wygaszeniu dalsze negocjacje były możliwe.

Style i techniki negocjacyjne

Prezentowane style negocjacyjne często wywołują emocje wśród innych negocjatorów. Uczestnicy bez trudu nazwą odczucia, jakie pojawiały się w zetknięciu ze stylem rywalizacyjnym (twardym), stylem kooperacyjnym (miękkim) i stylem rzeczowym (skupionym na faktach, danych).

Część omówienia dotycząca technik i praktyk negocjacyjnych spotyka się z dużym zainteresowaniem uczestników. Świadomie lub nieświadomie stosują wiele z nich. Warto ten element warsztatu omówić na podstawie obserwacji dokonanych w trakcie rozgrywki. Prócz blefu, najczęściej pojawiającymi się technikami są (zgodnie z nazewnictwem ze zbioru „[Techniki i praktyki negocjacyjne](#)”):

- Wysokie / niskie otwarcie,
- Pierwsza oferta,
- Pytania,

Traktat Pokojowy

- Integracja,
- Ustępstwa (poszczególne elementy techniki, rzadko w całości),
- Ingracjacja,
- Ultimatum.

Pomocne przy omówieniu są również opisy poniższych technik:

- Porządek i reguły,
- Pakiet,
- Odrzucenie propozycji,
- Próbny balon,
- Tak, ale,
- Uszczegóławianie propozycji,
- 3 x dlaczego?,
- Jedna karta.

Uwagi końcowe

Jeśli chcesz, po zakończonej rozgrywce możesz ujawnić uczestnikom genezę powstania gry „Traktat Pokojowy”, wspominając o Traktacie Wersalskim i jego postanowieniach. Możesz także wskazać, jakie nazwy w grze miały ich autentyczne odpowiedniki:

- Enola – Wielka Brytania,
- Fras – Francja,
- Omery – USA,
- Allotia – to Alzacja i Lotaryngia,
- Archipelag Wersa – od „Wersalski”.

Uczestnicy mogą być też zainteresowani tym, na ile wynegocjowane przez nich porozumienie jest podobne do tego zawartego w Traktacie Wersalskim. Takie bezpośrednie przełożenie jest trudne do przeprowadzenia, jednak po rozgrywce pewne porównania są dostrzegane dość wyraźnie. Więcej na temat Traktatu Wersalskiego znajdziesz w Wikipedii – [Traktat Wersalski](#).

Wydruki

Wyspa Enola

Jesteście mieszkańcami i przywódcami politycznymi jednej z 3 największych wysp Archipelagu Wersa. Jest początek XX wieku.

Wasze wyspy położone są z dala od innych kontynentów, na zapomnianym krańcu Oceanu Spokojnego. Do niedawna Państwa wysp wiodły spokojne życie. Do niedawna...

Kiedyś zdarzały się między Wami nieznaczące konflikty. Teraz jednak jesteście świadkami końca jednego z najstraszliwszych i najokrutniejszych okresów w dziejach Waszego regionu. Po raz pierwszy w konflikt zaangażowały się wszystkie wyspy i zamieszkujące je Narody.

Tysiące ludzi poniosło śmierć od kul, bomb i innych narzędzi zbrodni. Ponad dwukrotnie więcej zostało rannych...

W obliczu tak strasznych czasów, Wy - przedstawiciele najsilniejszych państw, zebraliście się by zdecydować o dalszych losach wysp i archipelagu. Trzy delegacje przybyły tu, aby ustalić porozumienie, które na dziesiątki lat określi losy wielu ludzi. Przybyliście tu po to, aby Waszymi uzgodnieniami zapewnić bezpieczną i stabilną przyszłość wysp i archipelagu.

Patrzą na Was tysiące oczu - Wasi rodacy, Wasi niedawni towarzysze broni spragnieni zemsty za los, jaki zgotował im pokonany agresor, państwo Emsy. Nie zostało ono zaproszone na konferencję. Rząd Emsy będzie musiał podpisać takie porozumienie, jakie uzgodnicie.

Waszą rolą jako delegacji państwa Enola będzie negocjowanie w jego imieniu warunków traktatu pokojowego. Zmierzając do podpisania korzystnych dla Was warunków powinniście:

- wybrać spośród Was osobę, która będzie pełnić funkcję przewodniczącego,
- przygotować się do negocjacji,
- przystąpić do rozmów z delegatami z Frasy i Omery.

Będziecie mieli różne zdania i opinie. Pamiętajcie jednak, że porozumienie jest niezbędne! Inaczej może wybuchnąć kolejna wojna.

Ważne informacje

Na początku państwo Emsy zaatakowało kilka małych wysp Archipelagu Wersa położonych na południu. Przejęło wyspy 3, 4 i 5. Zaniepokoiło to Was, ponieważ to Wy dotychczas byliście mocarstwem panującym na wodzie. Wasza wyspa zajmuje centralne miejsce archipelagu, dlatego zawsze uważaliście przewagę na morzach jako priorytet. Gwarantowało to bezpieczeństwo Enoli.

Zaniepokojeni działaniami Emsy wystosowaliście do nich list potępiający działania zbrojne na małych wyspach. Frasa oraz Omery zdawały się nie dostrzegać problemu.

Traktat Pokojowy

Na każdej z niewielkich wysp żyją małe narodowości. Mają dostęp do bardzo bogatych złóż naturalnych, ale są bardzo słabe militarnie. Często prowadziły ze sobą wojny, nie mogąc mierzyć się z wielkimi wyspami i państwami. Jednak żadnemu z lokalnych władców nie udało się jeszcze podbić innej wyspy. Liczyliście na to, że to Wy zjednoczycie wyspy pod swoją flagą.

Następnie Emsy zaatakowały Fras i zajęły część ich terytorium na północ od Alotti (która kiedyś należała do Fras). Sytuacja stawała się coraz groźniejsza. Fras poprosiło Was o pomoc zbrojną oraz o wypowiedzenie wojny państwu Emsy. Tak też uczyniliście. Tym bardziej, że Emsy zajęło kolejne wyspy – 1, 2 i 6. Z tymi wyspami planowaliście wcześniej bardzo lukratywne kontrakty handlowe. Prowadziliście tam dochodowe interesy.

Po jakimś czasie do wojny przystąpiła również wyspa Omery. Dopiero po zjednoczeniu sił udało Wam się pokonać Emsy.

W Waszym państwie większość ludzi chce, aby państwo Emsy zostało surowo ukarane za wszystkie działania w ramach wojny. Dlatego też opinia publiczna domaga się od Was zamieszczenia w traktacie pokojowym klauzuli "*Emsy są odpowiedzialne za wszystkie zniszczenia wojenne*".

Jesteście więc w niełatwej sytuacji. Z jednej strony nie tak dawno wygraliście wybory obiecując mieszkańcom Enoli zemstę na Emsy. Z drugiej jednak wiecie, że zbyt surowe potraktowanie przegranego państwa może przynieść więcej problemów w przyszłości. Fras stałoby się bardzo silnym państwem, co pozwoliłoby mu na zacieśnianie kontaktów z małymi wyspami.

Najlepszym rozwiązaniem wydaje się być osłabienie państwa Emsy poprzez ograniczenie ich sił zbrojnych.

Wiecie, że państwo Omery może postulować wprowadzenie pełnej wolności żeglugi dla wszystkich państw. Nie zgadzacie się z tym, gdyż dotychczas to Wy posiadaliście przewagę na morzach.

Cele negocjacyjne i punktacja

Cel	Pkt + zyskujecie - tracicie
<p>Określenie państwa Emsy winnym za wojnę Uważacie, że państwo Emsy nie powinno być potraktowane zbyt surowo, ponieważ doprowadzi to do kłopotów w przyszłości. Jednak opinia publiczna Enoli domaga się od Was umieszczenia we wstępie traktatu pokojowego klauzuli „Państwo Emsy jest odpowiedzialne za wszystkie zniszczenia wojenne”. Traktat powinien jednoznacznie wskazywać winę państwa Emsy.</p>	+ 30 pkt
<p>Redukcja armii Emsy do 2000 żołnierzy, żadnych okrętów Uważacie, że państwo Emsy powinno być osłabione, ale także powinno mieć możliwość odbudowania się. Najlepiej więc ograniczyć ich siły zbrojne do minimum pozwalającego na utrzymanie porządku i zapobiegnięcie ewentualnej rewolucji. Dodatkowo zależy Wam na jak największym osłabieniu ich sił na wodzie. Pamiętajcie, że to Wy jesteście tam potęgą!</p>	2000 żołnierzy → + 30 pkt - 3 pkt za każde 100 powyżej i poniżej 2000 - 5 pkt za każdy okręt
<p>Odszkodowanie – nie więcej niż 9 mld dolarów Uważacie, że zbyt wysokie odszkodowanie na rzecz poszkodowanych państw obudzi w Emsy rewolucjonistyczne nastroje. Powinno być więc na tyle realne, aby Emsy miało możliwość odbudowy ekonomicznej. Pograżenie Emsy zburzy równowagę sił państw archipelagu.</p>	+ 50 pkt - 5 pkt za każdy 1 mld powyżej 9 mld
<p>Nie tworzyć organizacji międzynarodowych Utworzenie organizacji międzynarodowej (czego zapewne będą domagać się przedstawiciele Omery) to tylko strata czasu. Puste gadanie i nic więcej.</p>	+ 10 pkt
<p>Rozbroić obszar graniczny na terytorium Emsy Podejrzewacie, że Frasz może mieć apetyt na terytoria Emsy. Jedyne na co możecie się zgodzić to rozbrojenie obszaru przygranicznego po stronie Emsy. Nie powinno być tam żadnych wojsk. Powinno to załagodzić na jakiś czas sytuację pomiędzy Emsy a Frasz.</p>	+ 30 pkt
<p>Oddać Alottię państwu Frasz Tak naprawdę to nie ma to dla Was wielkiego znaczenia, ponieważ najbardziej obchodzi Was Wasza przewaga na morzu. Alottia należała jednak wcześniej do Frasz, więc sprawiedliwe będzie oddanie Frasz tego terytorium.</p>	+ 10 pkt
<p>Przejąć kontrolę nad małymi wyspami Jest to świetna okazja do przejęcia kontroli nad złożami naturalnymi małych wysp. Dobry będzie każdy pretekst. Jeśli nie uda się Wam przejąć ich pod swoje bezpośrednie rządy, postarajcie się o „ochronę” ze strony organizacji międzynarodowej lub koalicji kilku państw (jeśli organizacja nie powstanie). Faktycznie i tak Wy będziecie kontrolować te wyspy, ponieważ macie odpowiednie zaplecze w postaci okrętów.</p>	+ 130 pkt za uzyskanie bezpośredniej kontroli + 100 pkt za oddanie wysp w opiekę organizacji międzynarodowej lub koalicji kilku państw

Państwo Fras

Jesteście mieszkańcami i przywódcami politycznymi jednej z 3 największych wysp Archipelagu Wersa. Jest początek XX wieku.

Wasze wyspy położone są z dala od innych kontynentów na zapomnianym krańcu Oceanu Spokojnego. Do niedawna Państwa wysp wiodły spokojne życie. Do niedawna...

Kiedyś zdarzały się między Wami nieznaczące konflikty. Teraz jednak jesteście świadkami końca jednego z najstraszliwszych i najokrutniejszych okresów w dziejach Waszego regionu. Po raz pierwszy w konflikt zaangażowały się wszystkie wyspy i zamieszkujące je Narody.

Tysiące ludzi poniosło śmierć od kul, bomb i innych narzędzi zbrodni. Ponad dwukrotnie więcej zostało rannych...

W obliczu tak strasznych czasów, Wy - przedstawiciele najsilniejszych państw, zebraliście się by zdecydować o dalszych losach wysp i archipelagu. Trzy delegacje przybyły tu, aby ustalić porozumienie, które na dziesiątki lat określi losy wielu ludzi. Przybyliście tu po to, aby Waszymi uzgodnieniami zapewnić bezpieczną i stabilną przyszłość wysp i archipelagu.

Patrzą na Was tysiące oczu - Wasi rodacy, Wasi niedawni towarzysze broni - spragnieni zemsty za los jaki zgotował im pokonany agresor, państwo Emsy. Nie zostało ono zaproszone na konferencję. Rząd Emsy będzie musiał podpisać takie porozumienie, jakie uzgodnicie.

Waszą rolą jako delegacji państwa Fras będzie negocjowanie w jego imieniu warunków traktatu pokojowego. Zmierzając do podpisania korzystnych dla Was warunków powinniście:

- wybrać spośród Was osobę, która będzie pełnić funkcję przewodniczącego,
- przygotować się do negocjacji,
- przystąpić do rozmów z delegatami z Enola i Omery.

Będziecie mieli różne zdania i opinie. Pamiętajcie jednak, że porozumienie jest niezbędne! Inaczej może wybuchnąć kolejna wojna.

Ważne informacje

Na początku państwo Emsy zaatakowało kilka małych wysp Archipelagu Wersa położonych na południu. Przejęło wyspy 3, 4 i 5. Z jednej strony zaangażowanie sił Emsy na południu Was satysfakcjonowało, gdyż wcześniej to Wy byliście atakowani. Z drugiej strony zaniepokoiła Was rosnąca potęga Emsy. W końcu to Wasz sąsiad.

Wyspa Enola wystosowała do Emsy list potępiający działania zbrojne na małych wyspach. Wyspa Omery nie zareagowała. Wy również postanowiliście nie angażować się w ten konflikt licząc, że skończy się on

Traktat Pokojowy

przejęciem kilku małych wysp.

Na każdej z niewielkich wysp żyją małe narodowości. Mają dostęp do bardzo bogatych złóż naturalnych, ale są bardzo słabe militarnie. Często prowadziły ze sobą wojny, nie mogąc mierzyć się z wielkimi wyspami i państwami. Jednak żadnemu z lokalnych władców nie udało się jeszcze podbić innej wyspy. Paradoksalnie inwazja państwa Emsy mogła przywrócić pokój i porządek w tamtym rejonie.

Niestety Emsy zaatakowały także Was i zajęły część Waszego terytorium na północ od Alotti. Alottia należała kiedyś do Was, ale Emsy zajęły ją podczas konfliktu pod koniec ubiegłego wieku. Po tym konflikcie, aż do tej pory nie udało się Wam jej odzyskać. Zresztą, często walczyliście o to terytorium i przechodziło ono z rąk do rąk.

Sytuacja stawała się coraz groźniejsza. Poprosiliście wyspę Enola o pomoc zbrojną oraz o wypowiedzenie wojny państwu Emsy. Na szczęście zgodzili się. Równocześnie Emsy zajęły kolejne wyspy – 1, 2 i 6. Od tego momentu państwo Emsy zaczęło Was atakować także od północy, z wyspy 6.

Po jakimś czasie do wojny przystąpiła również wyspa Omery. Dopiero po zjednoczeniu sił udało Wam się pokonać Emsy.

Wasze państwo bardzo ucierpiało podczas czterech lat wojny. Dlatego też domagacie się, aby państwo Emsy zapłaciło za wszystkie zniszczenia i okrucieństwa wojny. Przez ostatnich 50 lat Frasy było atakowane przez Emsy dwukrotnie. Tym bardziej musicie upewnić się, że taka wojna nigdy się już nie powtórzy. Możecie to osiągnąć przez jak największe osłabienie Emsy.

Ponadto znaczące osłabienie Emsy w dużym stopniu zwiększy Waszą potęgę w archipelagu. Macie szansę stać się naprawdę liczącym się Narodem.

Jesteście znani z tego, że nie znosicie kompromisów i inne państwa powszechnie zwą Was "Tygrysami". Wykorzystajcie to podczas negocjacji!

W porównaniu z Enola i Omery to właśnie Wasze państwo zostało najbardziej dotknięte podczas wojny. Żołnierze Emsy zniszczyli 7500 domów i 230 fabryk. Muszą zapłacić!

Cele negocjacyjne i punktacja

Cel	Pkt + zyskujecie - tracicie
<p>Określenie państwa Emsy winnym za wojnę Zarówno Wy, jak i opinia publiczna Frasy nie macie wątpliwości kto jest odpowiedzialny za wojnę. Domagacie się umieszczenia we wstępie traktatu pokojowego klauzuli „Państwo Emsy jest odpowiedzialne za wszystkie zniszczenia wojenne”. Traktat powinien jednoznacznie wskazywać winę państwa Emsy.</p>	<p>+ 30 pkt</p>
<p>Redukcja armii Emsy – jak najmniej żołnierzy, 3-6 okrętów Uważacie, że państwo Emsy powinno być jak najbardziej osłabione. Zagwarantuje to Wam, że nie będzie już w stanie zaatakować Was ponownie. W końcu to na Waszym terytorium dokonało największych zniszczeń. Możecie pozwolić jednak na kilka okrętów. Nie zależy Wam na sile na wodzie. Chcecie jednak dominować na wyspie, na której znajdujecie się Wy i państwo Emsy. To Wasza jedyna gwarancja bezpieczeństwa.</p>	<p>0 żołnierzy → + 30 pkt - 3 pkt za każde 100 żołnierzy + 20 pkt za 3-6 okrętów - 5 pkt za każdy okręt powyżej 6 lub poniżej 3</p>
<p>Odszkodowanie – jak najwyższe Wasze państwo odniosło największe straty podczas wojny. Domagacie się zadośćuczynienia. Ponadto im bardziej pogńębicie państwo Emsy, tym mniejsza szansa, że podniosą się gospodarczo i militarnie.</p>	<p>+ 10 pkt za każdy 1 mld dolarów powyżej 3 mld</p>
<p>Nie tworzyć organizacji międzynarodowych Uważacie, że utworzenie organizacji międzynarodowej (czego zapewne będą domagać się przedstawiciele Omery) będzie tylko pustym gadaniem. Ponadto pozwoli Emsy wymigać się od konsekwencji poprzez nieustające debaty i narady. Lepiej dla Was, żeby organizacja nie powstała.</p>	<p>+ 10 pkt</p>
<p>Przejąć lub odłączyć obszar graniczny na terytorium Emsy Państwo Emsy najczęściej atakowało Was ze swego terytorium na lądzie, dlatego przejęcie obszaru granicznego na ich terytorium będzie świetnym zabezpieczeniem na przyszłość. Jeśli Wam się to nie uda, spróbujcie wynegocjować oddzielenie tego obszaru od Emsy. W ostateczności zgodzicie się na rozbrojenie tego obszaru tak, aby nie mogło tam stacjonować żadne wojsko państwa Emsy.</p>	<p>+ 30 pkt za przejęcie obszaru granicznego lub oddzielenie od Emsy + 10 pkt za samo rozbrojenie</p>
<p>Odzyskać Alottię Historycznie Alottia przechodziła z rąk do rąk pomiędzy Wami i państwem Emsy. Jednak w poprzednim stuleciu należała do Was, zanim została Wam odebrana. Należy się Wam!</p>	<p>+ 50 pkt</p>
<p>Oddać małe wyspy pod kontrolę organizacji międzynarodowej lub koalicji kilku państw (jeśli organizacja nie powstanie) Jest to świetna okazja, aby wreszcie ustabilizować sytuację w rejonie małych wysp. To przecież od nich zaczęła się wojna. Powinny więc one trafić pod opiekę organizacji międzynarodowej lub koalicji kilku państw. Dzięki temu skończą się konflikty między małymi wyspami.</p>	<p>+ 30 pkt</p>

Wyspa Omery

Jesteście mieszkańcami i przywódcami politycznymi jednej z 3 największych wysp Archipelagu Wersa. Jest początek XX wieku.

Wasze wyspy położone są z dala od innych kontynentów na zapomnianym krańcu Oceanu Spokojnego. Do niedawna Państwa wysp wiodły spokojne życie. Do niedawna...

Kiedyś zdarzały się między Wami nieznaczące konflikty. Teraz jednak jesteście świadkami końca jednego z najstraszliwszych i najokrutniejszych okresów w dziejach Waszego regionu. Po raz pierwszy w konflikt zaangażowały się wszystkie wyspy i zamieszkujące je Narody.

Tysiące ludzi poniosło śmierć od kul, bomb i innych narzędzi zbrodni. Ponad dwukrotnie więcej zostało rannych...

W obliczu tak strasznych czasów, Wy - przedstawiciele najsilniejszych państw, zebraliście się by zdecydować o dalszych losach wysp i archipelagu. Trzy delegacje przybyły tu, aby ustalić porozumienie, które na dziesiątki lat określi losy wielu ludzi. Przybyliście tu po to, aby Waszymi uzgodnieniami zapewnić bezpieczną i stabilną przyszłość wysp i archipelagu.

Patrzą na Was tysiące oczu - Wasi rodacy, Wasi niedawni towarzysze broni - spragnieni zemsty za los jaki zgotował im pokonany agresor, państwo Emsy. Nie zostało ono zaproszone na konferencję. Rząd Emsy będzie musiał podpisać takie porozumienie, jakie uzgodnicie.

Waszą rolą jako delegacji państwa Omery będzie negocjowanie w jego imieniu warunków traktatu pokojowego. Zmierzając do podpisania korzystnych dla Was warunków powinniście:

- wybrać spośród Was osobę, która będzie pełnić funkcję przewodniczącego,
- przygotować się do negocjacji,
- przystąpić do rozmów z delegatami z Frasy i Enola.

Będziecie mieli różne zdania i opinie. Pamiętajcie jednak, że porozumienie jest niezbędne! Inaczej może wybuchnąć kolejna wojna.

Ważne informacje

Na początku państwo Emsy zaatakowało kilka małych wysp Archipelagu Wersa położonych na południu. Przejęło wyspy 3, 4 i 5. Nie zdziwiło to Was, gdyż w tym rejonie często dochodziło do konfliktów. Zaniepokoiło Was jednak, że najeźdźcą tym razem było państwo Emsy.

Na każdej z niewielkich wysp żyją małe narodowości. Mają dostęp do bardzo bogatych złóż naturalnych, ale są bardzo słabe militarnie. Często prowadziły ze sobą wojny, nie mogąc mierzyć się z wielkimi wyspami i państwami. Jednak żadnemu z lokalnych władców nie udało się jeszcze podbić innej wyspy.

Traktat Pokojowy

Wasza wyspa znajduje się na zachodnim krańcu archipelagu. Dawno temu postanowiliście nie wtrącać się w politykę pozostałych państw i dobrze na tym wychodziliście. Podczas, gdy inne wyspy prowadziły ze sobą różne wojny i popadały w konflikty, Wy skupiliście się na własnym rozwoju gospodarczym. Efekt tego był taki, że obecnie jesteście największą potęgą gospodarczą archipelagu. Zresztą podczas wojen wielu zdolnych ludzi emigrowało właśnie na wyspę Omery, przyczyniając się później do jej jeszcze większego rozwoju.

Dlatego też, gdy Enola wystosowała do Emsy list potępiający działania zbrojne na małych wyspach, Wy trzymaliście się swojej sprawdzonej polityki zagranicznej.

Następnie Emsy zaatakowały Frasy i zajęły część ich terytorium na północ od Alotti. Sytuacja stawała się coraz groźniejsza. Wiecie, że Frasy poprosiło wyspę Enola o pomoc zbrojną oraz o wypowiedzenie wojny państwu Emsy. Tamci zgodzili się. Równocześnie Emsy zajęły kolejne wyspy – 1, 2 i 6. Z tymi wyspami utrzymywaliście regularne kontakty handlowe.

Niestety sytuacja w całym regionie wpłynęła również na Waszą sytuację ekonomiczną. Dotychczas handlowaliście z większością wysp archipelagu, a wojna Wam to uniemożliwiła.

Zajęło Wam trochę czasu, aby uzyskać zgodę Waszego społeczeństwa i wszystkich władz na przystąpienie wyspy Omery do wojny. Dopiero po Waszym zaangażowaniu się w działania wojenne udało się wspólnymi siłami pokonać Emsy.

Wasze Państwo najpóźniej wypowiedziało Emsy wojnę i nie poniosło żadnych zniszczeń na własnym terytorium. Uważacie jednak, że traktat pokojowy to doskonała okazja do skończenia z wojnami raz na zawsze. Można dokonać tego jedynie poprzez zebranie państw w wielostronnym pakcie pokojowym – w formie międzynarodowej organizacji.

Dlatego też przybyliście na konferencję z kilkoma postulatami pokojowymi, które jak wierzycie, mogą zapobiec wojnom w przyszłości.

Wasze postulaty pokojowe:

1. Nie powinno być żadnych tajnych porozumień. Dyplomacja powinna działać jawnie i publicznie.
2. Powinna być całkowita wolność żeglugi na morzach, zarówno w czasie pokoju, jak i w czasie wojny. Morza powinny być zamykane jedynie przez działania międzynarodowe, mające na celu wykonanie ustaleń międzynarodowych.
3. Bariery gospodarcze powinny być zniesione, a wszystkie narody akceptujące pokój powinny mieć równe warunki handlu.
4. Zbrojenia narodów powinny być zredukowane do minimum. W zamian powinna zaistnieć wzajemna wymiana gwarancji pokojowych.
5. Przy rozstrzyganiu sporów małych wysp i ich mieszkańców interesy ludności zainteresowanej powinny mieć równą wagę jak interesy wielkich wysp i państw.
6. Należy stworzyć międzynarodową organizację, która będzie gwarantować niepodległość oraz nienaruszalność terytoriów wszystkich państw.

Traktat Pokojowy

Jeśli chcecie, możecie wygłosić powyższe punkty pozostałym stronom negocjacji.

Negocjując musicie mieć również na uwadze fakt, że wielu mieszkańców Omery wyemigrowało kiedyś z Emsy. Zależy im na odbudowaniu demokratycznego i niepodległego państwa Emsy i będą pilnie śledzić Wasze działania na konferencji pokojowej.

Cele negocjacyjne i punktacja

Cel	Pkt + zyskujecie - tracicie
<p>Niedopuszczenie do zapisu w traktacie „Państwo Emsy jest odpowiedzialne za wszystkie zniszczenia wojenne” Na wyspie Omery mieszka wiele osób, które wyemigrowało z Emsy. Zarówno w czasie wojny, jak i przed nią. Osobom tym zależy na odbudowaniu Emsy i uważają, że taki zapis w traktacie otworzy Enoli i Fras drogę do wygórowanych żądań. Domagają się, abyście się na to nie zgodzili. Poza tym to ówcześni przywódcy Emsy doprowadzili do wojny, a nie wszyscy mieszkańcy.</p>	<p>+ 10 pkt</p>
<p>Redukcja armii Emsy – 1000 żołnierzy, 3-6 okrętów Uważacie, że państwo Emsy powinno być rozbrojone. Jednak Emsy musi mieć wojsko, aby utrzymać porządek wewnętrzny i zapobiec rewolucji. Ponadto uważacie, że Emsy powinno utrzymać kilka okrętów, chociażby do obrony floty handlowej. Liczycie na odbudowę ekonomiczną Emsy tak, aby w przyszłości mogła być Waszym partnerem handlowym.</p>	<p>1000 żołnierzy → + 30 pkt - 3 pkt za każde 100 żołnierzy powyżej i poniżej 1000 - 3 pkt za każdy okręt powyżej 6 lub poniżej 3</p>
<p>Odszkodowanie – nie więcej niż 5 mld dolarów Uważacie, że zbyt wysokie odszkodowanie na rzecz poszkodowanych państw obudzi rewolucjonistyczne nastroje w Emsy. Ponadto pograżenie Emsy zburzy równowagę sił państw w archipelagu. Zależy Wam na sprawnym ekonomicznie państwie, z którym można handlować.</p>	<p>+ 30 pkt - 3 pkt za każdy 1 mld powyżej 5 mld</p>
<p>Utworzenie organizacji międzynarodowej Po tak wielkim konflikcie zbrojnym zdajecie sobie sprawę, że tylko organizacja wielonarodowa może być gwarantem pokoju w archipelagu. Organizacja ta zrzeszałaby państwa i wyspy zgadzające się na warunki pokojowe. Gwarantowałaby swoim członkom niepodległość. Ponadto troszczyłaby się o wszystkie, nawet małe narodowości tak, aby mogły samodzielnie decydować o swoich losach.</p>	<p>+ 100 pkt</p>
<p>Rozbroić obszar graniczny na terytorium Emsy Podejrzewacie, że Fras może mieć apetyt na terytoria Emsy. Jedyne na co możecie się zgodzić to rozbrojenie obszaru przygranicznego po stronie Emsy. Nie powinno być tam żadnych wojsk. Powinno to załagodzić na jakiś czas sytuację pomiędzy Emsy a Fras.</p>	<p>+ 50 pkt</p>
<p>Zorganizować referendum w Alotti lub oddać ją państwu Fras Historycznie Alottia przechodziła z rąk do rąk pomiędzy Fras i państwem Emsy. W poprzednim stuleciu należała do Fras, zanim została im odebrana przez Emsy. Nie jesteście więc przekonani co do narodowości ludności zamieszkującej Alottię. Uważacie, że najbardziej słuszną opcją jest ogłoszenie tam referendum, aby miejscowa ludność sama zdecydowała o swojej przynależności. To zapobiegnie przyszłym konfliktom o to terytorium. W ostateczności zgodzicie się oddać Alottię państwu Fras.</p>	<p>+ 30 pkt za ogłoszenie referendum + 10 pkt za oddanie Alotti państwu Fras</p>

Referenda na małych wyspach lub opieka organizacji międzynarodowej

Narody małych wysp od dawna toczyły ze sobą spory. Powinno się więc umożliwić wolne zadecydowanie o swojej przynależności. Organizacja międzynarodowa byłaby potem gwarantem niepodległości tych wysp. Wszystkie narody powinny mieć możliwość samodzielnego decydowania o swoich losach. Poza tym tylko wyspy współistniejące w pokoju będą dobrym partnerem handlowym. Powinniście powstrzymać wszelkie dążenia innych państw do przejęcia którejkolwiek z małych wysp. W ostateczności zgodzicie się na oddanie małych wysp pod opiekę organizacji międzynarodowej.

+ 50 pkt za referenda na małych wyspach

+ 30 pkt za oddanie wysp w opiekę organizacji międzynarodowej

Mapa Archipelagu Wersa



Arkusze przygotowań do negocjacji

CELE

Co musicie osiągnąć?	
Co dodatkowo chcecie osiągnąć?	
Jaki jest najlepszy oczekiwany rezultat?	
Jakiego rezultatu chcielibyście uniknąć?	
Jakie są minimalne ustalenia na jakie się zgodzicie?	
Co zrobicie jeśli nie dojdzie do porozumienia? (Jaka jest Wasza BATNA?)	
Co może wzmocnić Waszą pozycję negocjacyjną?	

MOŻLIWE USTĘPSTWA:

Jakie są Wasze priorytety?	
----------------------------	--

Traktat Pokojowy

Czy / które Wasze priorytety łączą się ze sobą tworząc kluczowe interesy?	
Z czego możecie zrezygnować na rzecz innych, ważnych ustaleń?	
Z czego nie możecie zrezygnować?	

POZOSTAŁE STRONY

Jakie jest stanowisko pozostałych stron?	
Jakie mogą być najważniejsze potrzeby pozostałych stron?	
Z czego pozostałe strony będą mogły zrezygnować?	
Jakie inne informacje o pozostałych stronach mogą być ważne? (Czy je znacie?)	
Jakie rozwiązania możecie zaproponować, aby najpełniej zaspokoić potrzeby wszystkich stron?	

Traktat pokojowy

My, państwa zebrane na konferencji pokojowej w obliczu okrutnej wojny, której byliśmy świadkami, dziś ustalamy pokój w Archipelagu Wersa na niżej określonych warunkach.

§ 1

Uznaje się, że Państwo Emsy

§ 2

*Armia Emsy zostaje na mocy tego traktatu ograniczona do liczby żołnierzy,
a flota marynarki do okrętów.*

§ 3

Państwo Emsy zobowiązane zostaje do wypłacenia poszkodowanym państwom odszkodowania w wysokości dolarów, którego podziałem zajmie się

§ 4

Powołana / nie powołana zostaje organizacja międzynarodowa, której celem będzie gwarantowanie warunków pokojowych niniejszego i kolejnych traktatów.

§ 5

Ustalony zostaje następujący porządek granic terytorialnych powojennego archipelagu:

- 1. Obszar graniczny Emsy -*
- 2. Alottia -*
- 3. Małe wyspy -*

§ 6

Postanawia się ponadto:

.....
.....

Składając niżej podpisy deklarujemy tym samym stać na straży powyższych ustaleń,

.....,,

Instrukcja Obserwatora

Uczestnicy rozgrywki są mieszkańcami i przywódcami politycznymi trzech największych wysp Archipelagu Wersa. Jest początek XX wieku.

Wyspy położone są z dala od innych kontynentów na zapomnianym krańcu Oceanu Spokojnego. Do niedawna Państwa wysp wiodły spokojne życie. Do niedawna...

Kiedyś zdarzały się między nimi nieznaczące konflikty. Teraz jednak jesteście świadkami końca jednego z najstraszliwszych i najokrutniejszych okresów w dziejach archipelagu. Po raz pierwszy w konflikt zaangażowały się wszystkie wyspy i wszystkie żyjące na nich Narody.

Tysiące ludzi poniosło śmierć od kul, bomb i innych narzędzi zbrodni. Ponad dwukrotnie więcej zostało rannych...

W obliczu tak strasznych czasów przedstawiciele najsilniejszych państw zbiorą się, by zdecydować o dalszych losach wysp i archipelagu. Trzy delegacje przybyły tu, aby ustalić porozumienie, które na dziesiątki lat określi losy wielu ludzi. Przybyli po to, aby swoimi uzgodnieniami zapewnić bezpieczną i stabilną przyszłość całego regionu.

Patrzą na nich tysiące oczu - ich rodacy, niedawni towarzysze broni, spragnieni zemsty za los jaki zgotował im pokonany już dziś agresor - państwo Emsy. Nie zostało ono zaproszone na konferencję. Rząd Emsy będzie musiał podpisać porozumienie takim, jakie je uzgodnią pozostali.

Rolą uczestników rozgrywki będzie wcielenie się w delegatów jednego z Państw i negocjowanie w jej imieniu warunków traktatu pokojowego. Zmierzając do podpisania korzystnych dla nich warunków powinni:

- wybrać spośród siebie osobę, która będzie pełnić funkcję przewodniczącego,
- przygotować się do negocjacji,
- przystąpić do rozmów z delegatami innych państw.

Będą mieli różne zdania i opinie. Muszą jednak osiągnąć porozumienie. Inaczej może wybuchnąć kolejna wojna.

Ważne informacje

Na początku państwo Emsy zaatakowało kilka małych wysp Archipelagu Wersa położonych na południu. Przejęło wyspy 3, 4 i 5. W tym rejonie często dochodziło do konfliktów. Wcześniej jednak w konflikcie brały udział małe wyspy, a nie duże Państwa (porównaj z mapą).

Na każdej z niewielkich wysp żyją małe narodowości. Mają dostęp do bogatych złóż naturalnych, ale są bardzo słabe militarnie. Często prowadziły ze sobą wojny, nie mogąc mierzyć się z wielkimi państwami.

Traktat Pokojowy

Jednak żadnemu z lokalnych władców nie udało się jeszcze podbić innej wyspy.

Po zaatakowaniu małych wysp Emsy zaatakowały Frasy i zajęły część ich terytorium na północ od Alotti. Frasy poprosiły wyspę Enolę o pomoc zbrojną oraz o wypowiedzenie wojny państwu Emsy. Tamci zgodzili się. Równocześnie Emsy zajęły kolejne wyspy – 1, 2 i 6.

Po jakimś czasie do wojny przystąpiła wyspa Omery. Dopiero po ich zaangażowaniu się w działania wojenne, trzem Państwom udało się wspólnymi siłami pokonać Emsy.

Twoje cele

Powyższe informacje są znane wszystkim Państwom – Omery, Frasy i Enola. Jednak każde z nich ma inny punkt widzenia tych samych faktów. Dlatego za ich działaniami będą kryły się różne motywy i dążenia.

Twoje zadania jako obserwatora będą następujące:

- Odkryj punkt widzenia poszczególnych Państw na opisaną sytuację.
- Odkryj priorytety negocjacyjne jakie będą miały poszczególne strony – na czym im najbardziej zależy?
- Zaobserwuj i zanotuj te zachowania i czynniki, które będą miały największy wpływ na przebieg negocjacji.

W realizacji Twoich celów pomogą Ci tabele na następnych stronach. Wykorzystaj je do sporządzania notatek. Nie przejmuj się jeśli wypełnisz część rubryk, a nie wszystkie. Jednak im więcej dokonasz obserwacji, tym lepiej. Pomogą one w późniejszym wyciągnięciu wniosków z przeprowadzonych negocjacji.

W trakcie przygotowań Państw do negocjacji możesz poruszać się pomiędzy zespołami. Możesz także zadawać pytania uczestnikom. Pamiętaj jednak, aby nie udzielać im żadnych informacji. Nawet najmniejsza odpowiedź może zepsuć efekt rozgrywki!

Jeśli nie jesteś jedynym obserwatorem, to w trakcie przygotowań i negocjacji możesz się konsultować z pozostałymi osobami pełniącymi tę rolę.

Arkusz Obserwatora - Przygotowania do negocjacji

Jak poszczególne Państwa postrzegają sytuację w archipelagu?

Enola	
Fras	
Omery	

Na czym najbardziej zależy poszczególnym Państwom?

Enola	
Fras	
Omery	

Jakie są najważniejsze cele poszczególnych Państw?

Enola	
Fras	
Omery	

Arkusz Obserwatora - W trakcie negocjacji

<p>Jakie zachowania negocjatorów przybliżają ich do porozumienia?</p> <ul style="list-style-type: none">• Jakie zachowanie?• Czyje?• W jakiej sytuacji?	
<p>Jakie zachowania negocjatorów oddalają ich od porozumienia?</p> <ul style="list-style-type: none">• Jakie zachowanie?• Czyje?• W jakiej sytuacji?	
<p>Jakie jeszcze czynniki wpływają na przebieg negocjacji?</p> <p>Co wg Ciebie warto zmienić / wprowadzić / czego zaprzestać, aby negocjacje się powiodły?</p>	

Plan gry

1. Zaproszenie do gry i przydzielenie ról

2. Wprowadzenie do gry

- Zaprezentuj kluczowe założenia gry oraz poszczególne etapy rozgrywki.
- Rozdaj zespołom – [*Instrukcje, Mapa Archipelagu Wersa*].
- Rozdaj obserwatorom – [*Instrukcja Obserwatora*].
- Daj wszystkim czas na zapoznanie się z materiałami.
- Opcjonalnie – wręcz zespołom opisy technik negocjacyjnych.
- Odpowiedz na ewentualne pytania.

3. Przygotowania wstępne (30 minut)

- Poinformuj o rozpoczęciu etapu.
- Notuj swoje obserwacje.

4. Negocjacje wstępne (15 minut)

- Poinformuj o rozpoczęciu etapu.
- Notuj swoje obserwacje.
- Przypomnij uczestnikom o czasie na minutę przed jego upływem.
- Przerwij rozmowy, gdy upłynie 15 minut.

5. Omówienie pierwszych wrażeń (15 minut)

- Zapytaj uczestników o dotychczasowe doświadczenia i poproś o wnioski.
- Opcjonalnie – jeśli wprowadzasz do rozgrywki techniki negocjacyjne, omów je.
- Podsumuj dyskusję i zaproś do kolejnego etapu.

6. Przygotowania właściwe (30 minut)

- Przekaż zespołom [*Arkusze przygotowań do negocjacji*].
- Poinformuj o rozpoczęciu etapu.
- Notuj swoje obserwacje.

7. Przerwa

8. Negocjacje właściwe (60 minut)

- Przypomnij zespołom o dostępnym czasie i celu ich spotkania.
- Przekaż [Szablon traktatu] i wskaż jak należy go użyć.
- Rozpocznij etap i odliczanie czasu.
- Notuj obserwacje dotyczące: stylów negocjacji, technik negocjacyjnych, specyficznych zachowań negocjatorów i ich wpływu na przebieg rozmów.
- Uprzedź uczestników na 5 minut przed końcem. Po upływie 60 minut zakończ negocjacje.

9. Wyłonienie zwycięskiego zespołu

- Poproś o wypełnienie [Szablonu traktatu] i złożenie podpisów przez przedstawicieli poszczególnych Państw.
- Wskaż zespołom, aby obliczyły swoje punkty i podały swoje wyniki.
- Ogłoś zwycięski zespół i podziękuj wszystkim uczestnikom za udział.

10. Omówienie rozgrywki

- Zapytaj o ogólne wrażenia.
- Zadawaj bardziej szczegółowe pytania dotyczące doświadczeń uczestników z gry (najpierw pytaj zespoły negocjacyjne, potem obserwatorów). Moderuj dyskusję.
- Podsumuj wnioski spisując je na flipcharcie.

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Traktat Pokojowy”

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 „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 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 „© GrowinGame Sp. z o.o. & GraSzkoleniowa.pl” 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, 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.
7. W przypadku dokonania w Produkcie zmian przewidzianych w §2 podpunktem nr 6 Użytkownik ma obowiązek naniesienia na kopie przewidziane w §2 podpunktem nr 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, 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.
10. Wykonawca nie jest tożsamy z Użytkownikiem, któremu udzielana jest Licencja i nie nabywa żadnych praw do Produktu prócz tych, przewidzianych w §2, podpunkcie nr 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, 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.

§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.