



Велчке ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ открывающа

БИЗНЕС ИГРА

ОБЩАЯ ЛЕГЕНДА

XV век Anno Domini. Европа.

Под покровительством принца Генриха Мореплавателя Португалия начинает исследовать западное побережье Африки. Цель исследований: найти выход в Индийский океан и путь в Азию, в том числе вожделенную Индию, богатую пряностями, золотом и драгоценными камнями.



ОБЩАЯ ЛЕГЕНДА

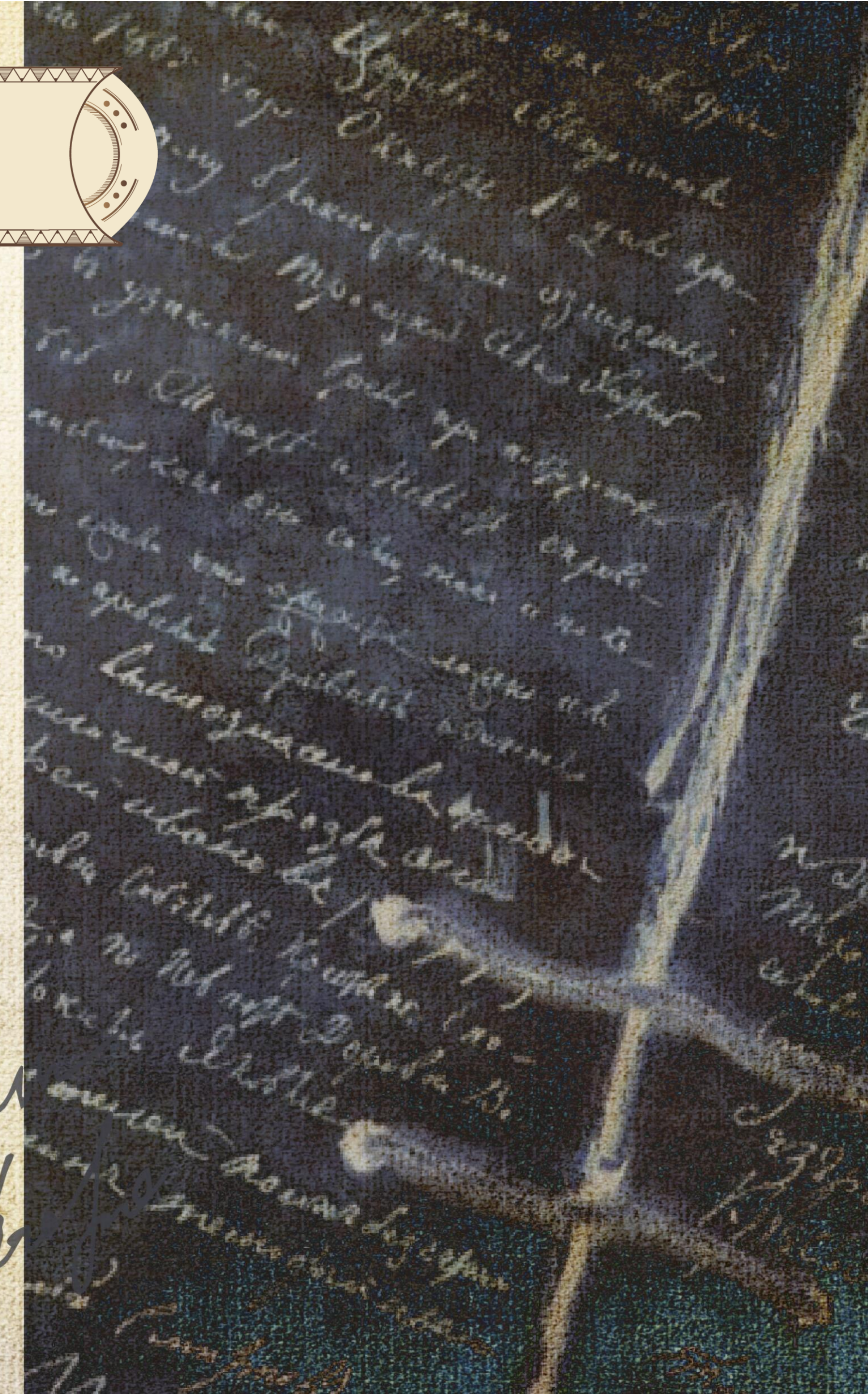
После открытия последней из трех колоний прошло порядка 10 лет. За это время Король практически не посещал колонии (исключение Мадейра), но исправно требовал дань. Настали тяжелые времена, и Король приказал посетить все колонии.

В игре один ход равен одному году



МЕХАНИКА ИГРЫ

- ▲ **Один ход равен одному году. Он длится 15 минут. В течении этого времени:**
 - У главы экспедиции 5 минут на встречу. После этого он возвращается в свою команду, играет роль жителя колонии. На 14-й минуте он снова идет в колонию – забирает дань.
 - Колония все 15 минут играет роль колонии. Знать проводит встречу с ГЭ – 5 минут, а колония работает.
- ▲ **Встречи Главы экспедиции и знати проходят за отдельным столом – Стол переговоров.**
- ▲ **Второй тур начинается сразу по окончании 1-го тура. Направление движения против часовой стрелки.**




ЗАДАЧИ ГЛАВЫ ЭКСПЕДИЦИИ:



▲ СОБРАТЬ ЕЖЕГОДНУЮ
ДАНЬ

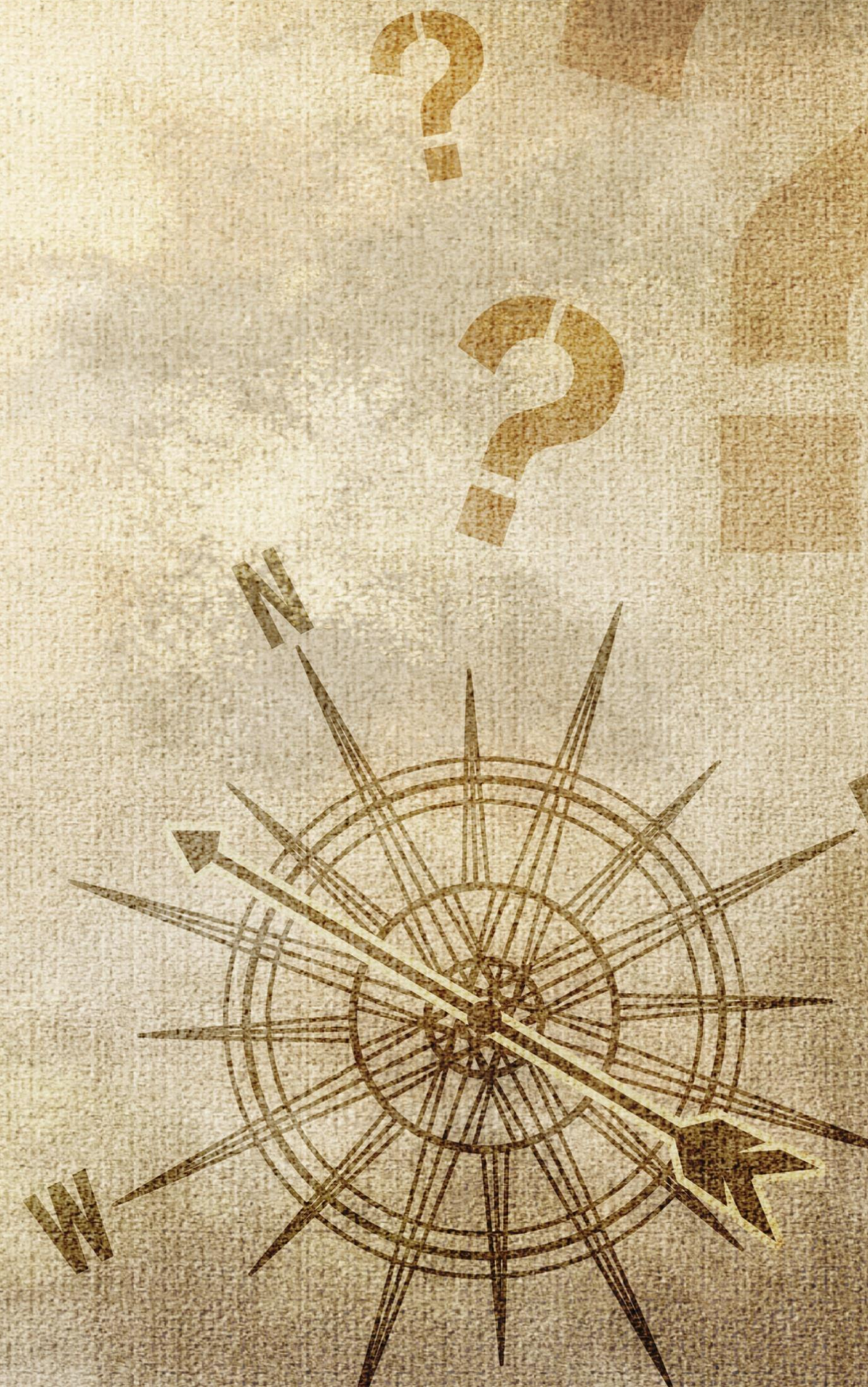


▲ СОБРАТЬ ПОВЫШЕННЫЙ
НАЛОГ



▲ РАЗРАБОТАТЬ ПЛАН
УПРАВЛЕНЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ
ДЛЯ ПРОЦВЕТАНИЯ
КОНКРЕТНОЙ КОЛОНИИ В
БУДУЩЕМ

ВАШИ ВОПРОСЫ



ТУР 1. ГОД 1. ОБСУЖДЕНИЕ

ЗАДАЧИ МЕТРОПОЛИИ:

- ▲ Обсудите результаты встреч
- ▲ Сдайте полученные ресурсы тренеру
- ▲ Определите второго Главу Экспедиции
- ▲ Сформулируйте цель на вторую встречу

ЗАДАЧИ КОЛОНИИ:

- ▲ Обсудите результаты встреч
- ▲ Сформулируйте план действий на вторую встречу
- ▲ Обсудите план работ для выполнения задач, поставленных колонии



10 минут

На вопросы ведущий отвечает по поднятой руке у вашего стола!

ОБСУДІМ

