



PIRACKIE MARZENIE

Księga dylematów



**AHOJ! PRZED WAMI TRUDNE DECYZJE. ROZWAŻCIE
W MYŚLI I W SERCACH, JAKĄ WYBRAĆ DROGĘ. WYBIERAJCIE ZGODNIE.
WYBIERAJCIE MĄDRZE. A JEŚLI NIE BĘDZIECIE W STANIE PODJĄĆ WSPÓLNEJ
DECYZJI, OSTATNIE SŁOWO BĘDZIE NALEŻEĆ DO OSOBY, KTÓRA PEŁNI ROLĘ
KAPITANA.**

DYLEMAT 1

**Potrzebujecie więcej drewna do budowy OSADY. Zdecydujcie, czy
wycinać duże drzewa w głębi wyspy - budowa będzie szybsza, ale
zniszczyte miejsce, które służyło Wam do wypoczynku. A może
wykorzystacie znalezione na plaży resztki statków - odbudowa
Osady będzie wolniejsza, ale oaza ocaleje.**

Wybór 1: Wycięliście drzewa - budowa osady idzie szybciej, ale
jednocześnie zespół jest przemęczony, bo nie ma miejsca do
odpoczynku i snu.

+ 2 pkt RO i - 3pkt RS

Wybór 2: Wykorzystaliście resztki statku, drzewa zostały. Wasz
zespół jest wdzięczny i wynagradza to większą motywacją do
działania.

- 2 pkt RO i + 3 pkt RS

DYLEMAT 2

Zbiera się na deszcz, a wy musicie ukończyć budowę dachu na jednym z budynków. To może być jednak niebezpieczne dla osób, które będą przy nim pracować. Zdecydujcie, czy budujecie, czy przeczekacie deszcz.

Wybór 1: Budujecie dach w deszczu - to były ciężkie warunki, więc nie udało Wam się za wiele zbudować. Jednocześnie ucierpiała jedna osoba z zespołu a reszta jest z tego powodu bardzo niezadowolona.

- 3 pkt RS+1 pkt RO

Wybór 2: Nie budujecie dachu w deszczu, macie więc kilka dni przerwy w budowie. Jako społeczność jednak osiągnęliście dużo - ten czas, przerwy w budowie wykorzystaliście na wspólne rozmowy i poznanie się jako zespół.

- 1 pkt RO +3 pkt RS

DYLEMAT 3

Kilka osób z Waszej osady chce świętować - uczcić to, że budujecie Osadę i powstaje Wasza społeczność. To oznacza jednak znaczne wykorzystanie zasobów - w tym materiałów do budowy Osady oraz żywności. Zdecydujcie, czy organizujecie święto czy wracacie do pracy.

Wybór 1: Świętujecie – wybudowaliście parkiet i scenę – zorganizowaliście występy i imprezę. Wszyscy bawili się znakomicie. Jednocześnie jednak straciliście sporo czasu i zasobów.

+ 3 pkt RS -3pkt RO

Wybór 2: Praca, praca i praca. Bez celebrowania sukcesów morale społeczności spada.

- 3 pkt RS + 1 pkt RO

DYLEMAT 4

Omawiacie postępy w budowie. Wiecie o tym, że wszystkich założeń nie udało się zrealizować. Przez pewne zaniedbania zmarnowaliście materiały i nie osiągnęliście zakładanych efektów. Chcecie też prosić o zwiększenie intensywności pracy, by nadrobić zaległości. Zdecydujcie, czy powiecie prawdę czy ogłosicie sukces, błędy przemilczycie.

Wybór 1: Przyznaliście się do błędów. Wskazaliście, czego nie udało się zrealizować. Wasza szczerłość opłaciła – mieszkańcy Osady poczuli się odpowiedzialni za przedsięwzięcie i zadziałali jako zespół. Na hasło: “jeden za wszystkich, wszyscy za jednego” ruszyliście do budowy!

+ 1 pkt RO + 2 pkt RS

Wybór 2: Ogłosiliście wielki sukces – wszyscy wiwatowali. Niestety już następnego dnia zawalił się jeden z budynków. Wszyscy dowiedzieli się o błędach na budowie. Osadnicy stracili zaufanie do siebie nawzajem i do liderów grupy. Rośnie napięcie. Coraz trudniej o motywację.

-2 pkt RO -2 pkt RS

DYLEMAT 5

Kataklizm! Wody gwałtownie wzbierają – grozi Wam zalanie części plaży i zasobów, jakie się na niej znajdują. Czasu jest mało, więc musicie zdecydować, co ratujecie. Możecie ocalić skrzynie z narzędziami potrzebnymi do budowy nowej kuchni albo zestaw drewnianych kręgli, które uatrakcyjniają Wam niedzielne popołudnia.

Wybór 1: Ratujecie kręgle – ludzie są zadowoleni, bo już czekają na kolejny mecz w niedzielę. Niestety, budowa kuchni zostaje wstrzymana.

+ 1 pkt RS - 3 pkt RO

Wybór 2: Ocaliliście materiały na budowę kuchni. Czy to dobra decyzja? Oj, tak! Zadowolony kucharz szykuje Wam prawdziwą ucztę. Wreszcie możecie zjeść coś wspaniałego. Drużyna bowlingowa twierdzi jednak, że nigdy Wam tego nie wybaczy. Oczywiście spróbuje, jeśli odtworzycie dla nich nowe kręgle.

+ 1 pkt RO -1 pkt RS

DYLEMAT 6

Wśród osadników panuje nieznana choroba, powodująca kaszel i gorączkę. Z jednej strony, macie poczucie, że chorzy osadnicy powinni zostać w domach i odpoczywać. Z drugiej, jesteście w trakcie rozbudowy magazynu, który pozwoli wam przechować więcej pożywienia. Zdecydujcie, czy wyślecie wszystkich do domów, żeby zatrzymać rozwój choroby.

Wybór 1: Zdecydowaliście się wysłać wszystkich z objawami choroby do domów – dzięki temu nie zarazili pozostałych osadników, ale postępy w budowie zwolniły.

+ 2 pkt RS 0 pkt RO

Wybór 2: Chorzy kontynuowali pracę, ale zarazili przy tym innych. Prace musiały zostać wstrzymane na kilka tygodni.

- 2 pkt RS - 2 pkt RO

DYLEMAT 7

W osadzie wybuchł konflikt! Część osady wzięła sobie za cel rozbudowę magazynów na kosztowności i skarby, ale przez to brakuje drewna do budowy łodzi łowieckich. Możecie wstrzymać to działanie, ale by to zrobić, potrzebujecie zgody aż 80% osadników!

Wybór 1: Wstrzymujecie budowę magazynu na skarby. Za to macie dużo materiałów by budować nowe łodzie i to się opłaca. Większe połowy przynoszą wiele korzyści dla społeczności i Osady.

0 pkt RO + 2 pkt RS

Wybór 2: Stawiacie na bogactwo! Na wyspie powstaje ogromny magazyn na skarby. Ale zaraz, zaraz, czyżby ludzie byli głodni?

-1 pkt RS + 2 pkt RO

DYLEMAT 8

O mamó! Odkryliście nowy wodospad na wyspie! Dzięki temu możecie doprowadzić wodę do domów albo zbudować basen i przestrzeń, która będzie służyć wszystkim mieszkańcom. Zdecydujcie, co wybudujecie najpierw.

Wybór 1: Woda w domu to przydatna rzecz! Dzięki temu higiena osadników znacząco się poprawiła i mniej chorują.

+ 3 pkt RO - 1 pkt RS

Wybór 2: Nowy basen zrobił wrażenie na osadnikach, którzy uwielbiają spędzać tam czas. Ale czy kąpiel wśród brudnych osób to przyjemne doznanie?

- 3 pkt RO +1 pkt RS

DYLEMAT 9

A co to? Okazuje się, że wyspa jednak nie jest taka opuszczona! W lesie, zaraz obok waszej osady osiedliło się stado kruków – wspólnie zdecydujcie, czy chcecie je przepędzić czy może zaakceptujecie nowe towarzystwo.

Wybór 1: Zaakceptowaliście nowych mieszkańców wyspy, a one... całkiem was polubiły! Teraz od czasu do czasu przynoszą wam prezenty lub pomagają w poszukiwaniu pożywienia.

+2 pkt RO + 2 pkt RS

Wybór 2: Przepędziliście kruki. A raczej próbowaliście... Stadu nie bardzo spodobały się wasze działania i następnego dnia zjadły wszystkie nasiona kukurydzy, które zasialiście. No cóż, z sąsiadami lepiej żyć w zgodzie.

- 2 pkt RO 0 pkt RS

DYLEMAT 10

W waszej osadzie rodzi się coraz więcej dzieci. Gratulacje! Ale... czy zastanawialiście się co zrobicie, jak już trochę podrosną? W jakim wieku zakresie zaczną pracę na rzecz osady? No i najważniejsze pytanie – czy zamierzacie zbudować szkołę?

Wybór 1: Zdecydowaliście się zbudować szkołę. Czeka was długa i żmudna praca, w końcu nie jest to jedyna budowa w osadzie. Na szczęście macie jeszcze trochę czasu zanim dzieci dorosną!

+ 0 pkt RO +1 pkt RS

Wybór 2: Na co komu szkoła! Zdecydowaliście się jej nie budować. A przynajmniej nie teraz – macie przecież sporo czasu.

0 pkt RO 0 pkt RS

DYLEMAT 11

Aby nadrobić straty na budowie, pojawiła się propozycja wprowadzenia nocnych zmian pracy. Zdecydujcie, czy pracujecie nocą, czy utrzymujecie dotychczasowe tempo.

Wybór 1: Wprowadzacie nocną zmianę – osada rośnie szybciej, ale narasta przemęczenie i konflikty.

+ 2 pkt RO - 2 pkt RS

Wybór 2: Utrzymujecie dotychczasowe tempo – praca idzie powoli do przodu. Największym jednak sukcesem jest to, że Wasza społeczność bardzo docenia to, że nie musi pracować w nocy. Wszyscy są wyspani i szczęśliwi.

+ 2 pkt RS -2 pkt RO

DYLEMAT 12

Jeden z osadników posiada wiedzę medyczną i mógłby zostać Waszym lekarzem. Ma jednak warunki. Jeśli przyjmie to stanowisko, to już nie chce pomagać przy budowie, liczy również na drobne wynagrodzenie za swoje usługi, np. w postaci zwiększenia porcji jedzenia. Czy zgadzacie się na jego ofertę czy wolicie nie tracić rąk do pracy.

Wybór 1: Nie przyjmujecie jego oferty. Nadal pracuje przy budowie. Mieszkańcy nie są zadowoleni z takiego obrotu sprawy. Choroby przerażają ich bardziej niż opóźnienia w budowie.

0 pkt RO -3 pkt RS

Wybór 2: Przyjmujecie propozycję i zyskujecie w Osadzie lekarza. Dzięki temu, że już nie pracuje przy budowie, ma dużo czasu na leczenie i naukę, dzięki temu potrafi leczyć coraz lepiej. Mieszkańcy są tak zadowoleni, że i kwestia zwiększenia jego przydziału jedzenia nie budzi wątpliwości.

2 pkt RO +4 pkt RS

DYLEMAT 13

Potrzebujecie więcej miejsca pod nowe budynki Osady. W pobliżu znajduje się las, który daje cień i jest miejscem odpoczynku dla całej załogi. Zdecydujcie się czy wyciąć las i szybko rozbudować osadę czy szukać trudniejszego terenu do budowy.

Wybór1: Wycięliście las, budowa idzie szybciej – w Osadzie brakuje miejsca do odpoczynku, rośnie zmęczenie i frustracja.

+3 pkt RO i -2 pkt RS

Wybór 2: Zachowaliście las i budujecie na trudniejszym terenie – prace są wolniejsze, ale załoga ma miejsce do odpoczynku.

- 3 pkt RO +2 pkt RS

DYLEMAT 14

Zbliża się ważne dla większości załogi święto – mieszkańcy chcą ten dzień przeznaczyć na odpoczynek i wspólne świętowanie. Budowa jednak jest opóźniona i każdy dzień zwłoki działa na niekorzyść Waszej Osady.

Wybór 1: Pracujecie mimo wszystko – nadrabiacie zaległości, ale wspólnota ma poczucie, że to co dla nich ważne jest pomijane.

+2 pkt RO -2pkt RS

Wybór 2: Świętujecie razem – nie nadrabiacie zaległości, ale więzi między wami stają się silniejsze.

-2 pkt RO +3pkt RS

DYLEMAT 15

W głębi wyspy znajdują się cenne surowce. Wyprawa może znacząco przyspieszyć rozwój osady, ale jest niebezpieczna. Zdecydujcie, czy wysyłacie część zespołu na wyprawę, czy rezygnujecie z ryzyka.

Wybór 1: Wysyłacie część zespołu – osada zyskuje surowce. Załoga jednak ma wątpliwości czy ta decyzja była dobra i obawia się o swoje bezpieczeństwo.

+3 pkt RO -2pkt RS

Wybór 2: Rezygnujecie z wyprawy – rozwój Osady nie przyspiesza, ale za to wspólnota czuje się bezpieczniej.

0 pkt RO +2pkt RS

DYLEMAT 16

Wielkie szczęście! Po nocnej nawałnicy znajdujcie na plaży skarb. Drewniana skrzynia wypełniona jest kosztownościami po brzegi. Zdecydujcie co zrobicie. Zatrzymujecie skarb dla siebie czy wykorzystujecie go do handlu z mieszkańcami innych wyspy.

Wybór 1: Dzielicie klejnoty po równo między każdego z osadników. Niech każda osoba sama zdecyduje, co zrobi ze swoją częścią. Kilka dni później wszyscy błyszczą od ozdób, ale w waszej sytuacji niewiele to zmieniło, nadal pracujecie tak ciężko jak wcześniej.

0 pkt RO +1 RS

Wybór 2: Po co wam klejnoty na wyspie? Pakujecie skarb na łódkę i wysyłacie delegację na sąsiednie wyspy, może uda się wymienić go na coś, czego potrzebujecie teraz bardziej. Wysłanników nie było przez dłuższy czas, przez co niektórzy zwątpili w ich uczciwość, ale wreszcie wrócili – wioząc ze sobą noże, pojemniki na wodę, lusterka sygnalizacyjne i nasiona warzyw. Życie stało się prostsze.

+2 RO +1 RS

DYLEMAT 17

Jesteście bardzo dumni z jakości waszych produktów. Tworzone przez was plecionki z wikliny są piękne, a jednocześnie bardzo wytrzymałe i praktyczne. Kiedy z sąsiedniej wyspy przybywają wysłannicy proponujący wam dołączenie do Wielkiego Związku Kupców Archipelagu, zbieracie się, żeby podjąć decyzję. Zdecydujcie, czy dołączycie do Związku czy zostajecie niezależni.

Wybór 1: Nie podoba wam się bycie częścią związku. Sami będziecie promować i sprzedawać swoje produkty. Odrzucacie propozycję. Wasze produkty nadal są doskonałe, ale w natłoku innych obowiązków coraz trudniej znaleźć wam czas na to, żeby je właściwie zająć ich sprzedaż. W duchu żałujecie, że nie podjęliście ryzyka.

0 RO -1 RS

Wybór 2: Współpraca opłaca. Twardo negocjujcie warunki i ostatecznie dajcie sobie szansę. Sprzedaż waszych wzrasta dynamicznie i stajecie się plecionkarską potęgą. Czasem tylko troszkę żałujecie dawnych, spokojnych czasów.

+2 RO -1 RS

DYLEMAT 18

Zespół zajmujący się eksploracją wyspy zgłosił ciekawe odkrycie: w jednej z jaskiń znaleziono lekko tylko zmurszałe zwoje papieru zapisane nieznanym dla was językiem. Grupa naukowców deklaruje zajęcie się tym tematem, ale potrzebują czasu, więc trzeba ich zwolnić z pracy przy innych zadaniach. Zdecydujcie, czy decydujecie się na tą wyprawę choć nie wiecie, czy przyniesie Wam jakiś zysk czy odpuszczacie, a praca idzie dalej po staremu.

Wybór 1: Odpuszczacie temat. Grupa osób będzie siedzieć, tracić czas, a na końcu okaże się może, że to jakiś tomik złej poezji albo życzenia urodzinowe. Wszystkie ręce potrzebne są przy budowie. Naukowcy akceptują waszą decyzję, są jednak troszeczkę rozczarowani.

+2 RO -2 RS

Wybór 2: Postanawiacie zaryzykować. A nuż okaże się, że w papierach zapisano sposób na wykorzystanie tego dziwnego materiału, który znajdujecie niemal w każdej części wyspy? Naukowcy przystępują do pracy. Budowa idzie trochę wolniej, ale już po dwóch tygodniach okazuje się, że dokument jest w istocie książką kucharską z 50 różnymi przepisami z bananów (na które szczerze mówiąc, nie mogliście już patrzeć). Rozwoju osady to nie przyspieszyło, ale za to ludzie podczas obiadów jakby bardziej zadowoleni.

0 RO + 2 RS

DYLEMAT 19

Klimat wyspy jest kapryśny, czasem pada kilka dni z rzędu, kiedy indziej deszczu nie ma przez całe tygodnie, a słońce praży niemiłosiernie. Ruszacie z ważnym projektem – budowa większej ilości zadaszeń przy budynkach z odprowadzaniem wody z dachu – co zapewni Wam odzyskiwanie wody i ochronę przed słońcem. Zdecydujcie, czy budujecie pilnie zadaszenie w pełnym słońcem. Czy czekacie z tą budową na lepszy moment.

Wybór 1: Zmniejszacie użycie, reorganizujecie czas pracy, tak żeby nikt nie musiał pracować w pełnym słońcu. Budujecie zbiorniki do odzyskiwania deszczówki. Praca idzie znacznie wolniej, ale czujecie się spokojniejsi wiedząc, że macie wodę na czarną godzinę.

RO -1 RS +2

Wybór 2: Im szybciej zbudujecie zadaszone budynki, tym szybciej będzie mogli schować się w ich cieniu. Trzeba tylko zacisnąć zęby i popracować jeszcze troszkę. Może i kilka osób nabawi się udaru, ale ogólnie będziecie tylko lepiej, prawda?

RO +3 RS - 2

DYLEMAT 20

Osada z sąsiedniej wyspy przysłała wysłanników z prośbą o pomoc. Susza dotknęła ich palmy kokosowe i plony są znacznie, znacznie niższe. Proszą o małą dostawę orzechów kokosowych. Sytuacja u Was wygląda trochę lepiej, ale wasze zapasy też nie są ogromne. Co zrobicie?

Wybór 1: Trzeba sobie pomagać. Dzielicie się kokosami z sąsiadami, a sami w większej mierze polegacie na diecie z chlebkiem bananowym. Na sąsiedniej wyspie powstają o was piosenki, a sąsiedzi zapewniają, że możecie liczyć na ich pomoc w trudnej chwili.

- 1 RO + 2 RS

Wybór 2: Sami macie mało. A trudne czasy wymagają rozsądnego planowania. Nie przychodzi wam to łatwo, ale odmawiacie pomocy. Sąsiedzi szukają wsparcia gdzie indziej.

0 RO - 2 RS

