



Zachodniopomorska  
Szkoła Biznesu  
w Szczecinie

**PIGUŁKI KOMPETENCJI**  
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU

# KING SIZE GAME

REGULAMIN I LOGIKA GRY



© ZPSB 2020



Fundusze  
Europejskie  
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny





## AUTORSKIE GRY EDUKACYJNE ZPSB

- KING SIZE GAME
- COLORFUL GAME
- I BOSS
- STRATEGICZNA YOGA
- POŻERACZE CZASU
- DJ RESORT
- I WIELE INNYCH





# CELE I ETAPY GRY

KING SIZE to typowa **gra konfliktowa** (antagonistyczna), ponieważ każdy grający zespół, dążąc do wygranej, prowadzi politykę wyniszczenia pozostałych drużyn, tj. do wyeliminowania ich z gry.

Zespoły uczestniczące w grze (firmy produkcyjne w określonych krajach) dążą do wypracowania **jak największej nadwyżki ekonomicznej** ze swojej działalności.

Podstawowym i jedynym kryterium wyłonienia firmy zwycięskiej jest stan konta księgowego – **wygrywa drużyna, która ma najwyższe saldo końcowe.**





# PRODUKT I RYNKI

- Drużyny uczestniczące w grze zakładają **firmy produkujące krasnale ogrodowe**. Wszystkie krasnale, choć mogą nieznacznie różnić się od siebie – designem, wykonaniem czy technologią – to produkty standardowe (homogeniczne). Oznacza to, że między firmami występuje **konkurencja doskonała**, gdzie podstawowym atrybutem konkurencji jest **cena sprzedaży**.
- Firmy **prowadzą produkcję** w obiektach produkcyjnych, zlokalizowanych na swoich **rynkach krajowych**.
- **Sprzedaż** prowadzą zarówno na **swoim rynku**, jak i na rynkach firm/krajów konkurencyjnych.
- Dodatkowo, każda firma może podjąć decyzję o **sprzedaży na rynku światowym WORLD**, który nie należy do żadnego z graczy.





# WALUTA I KAPITAŁ POCZĄTKOWY

Jednostką pieniężną dla wszystkich producentów i rynków jest  
**JEDEN PROFIT.**



Na początku gry wszystkie firmy dysponują **kapitałem**  
własnym w wysokości od 70 do **100 profitów.**

- wartość kapitału początkowego jest oznajmiana graczom przez Arbitra gry, na początku rozgrywki.
- są to środki własne firm, uwidocznione na ich kontach księgowych.
- środki te nie są oprocentowane – funkcjonują jako kapitał pracujący firm.





# WARUNKI CENOWO- POPYTOWE

- Cena wyjściowa jednego krasnala na rynkach krajowych i na rynku światowym wynosi **2 PROFITY / 1 SZTUKĘ**.
- Miesięczna **chłonność** rynku WORLD oznajmiana jest przez Arbitra gry na początku rozgrywki i może mieścić się w przedziale **od 50 do 130 sztuk** (w zależności od ilości drużyn).
- Z kolei **chłonność** rynków krajowych jest stała -> przy cenie 2 profity za sztukę wynosi 10 sztuk.
- Cenowa elastyczność popytu na krasnale ogrodowe wynosi 1. To oznacza, iż **obniżenie** ceny np. o 50% (do 1 profita za sztukę), spowoduje **wzrost chłonności** rynku o 50%. Czyli redukcja ceny o 1 profit prowokuje zwiększenie sprzedaży na rynkach krajowych do poziomu 15 sztuk.



**CENOWA ELASTYCZNOŚĆ POPYTU**  
= PROCENTOWA ZMIANA WIELKOŚCI ZAPOTRZEBOWANIA  
/ PROCENTOWA ZMIANA CENY



# MOCE PRODUKCYJNE

Każda firma dysponuje na początku gry zdolnością produkcyjną 30 szt. krasnali miesięcznie.

Zdolność ta **może być powiększona** drogą modernizacji parku maszynowego bądź w formie inwestycji w nową linię technologiczną.

- **MODERNIZACJA** oznacza **zwiększenie** mocy produkcyjnych o **10 sztuk** miesięcznie, **kosztem 5 profitów** (wplacanych do kasy arbitra). Modernizację można przeprowadzić **tylko jeden raz**, a jej efekty są odczuwalne **tylko przez jeden miesiąc** (krok gry).
- Kapitałochłonność **INWESTYCJI** wynosi **1 profit /1 sztukę**, co oznacza, że inwestując **10 profitów** (wplata do kasy arbitra) zwiększamy **produkcję o 10 sztuk**.  
Skala i częstotliwość inwestycji są w zasadzie dowolne, z tym jednak, że wskutek niepodzielności inwestycji, nakład może być tylko **krotnością 10 profitów**. Karta inwestycyjna to **koszt 10 profitów**.

UWAGA

*Nie można w tym samym czasie przeprowadzać inwestycji i modernizacji jednocześnie!*





# KOSZTY STAŁE I ZMIENNE

Koszty operacyjne produkcji krasnali obejmują dwa komponenty.

- **KOSZT STAŁY** – niezależny od wielkości produkcji, który wynosi **20 profitów miesięcznie** (tzn. jest naliczany w każdym kroku gry niezależnie od decyzji produkcyjnych);

*Uwaga! W przypadku połączenia firm lub przejęcia (co jest możliwe w trybie dobrowolnej fuzji lub licytacji bankruta, przewidzianych w wersji „bis” gry), koszt stały obciążający nowy podmiot (po połączeniu) wynosi 30 profitów miesięcznie.*

- **KOSZT ZMIENNY** – obejmujący bezpośrednie koszty produkcji krasnali, wynoszący **1 profit za 1 krasnała**, jest naliczany w zależności od wielkości produkcji zadeklarowanej w danym kroku gry.

*Biorąc pod uwagę fakt, że wraz ze wzrostem produkcji koszt jednostkowy (koszt stały + koszt zmienny, przypadający na jednostkę produkcji) maleje, konkurujące firmy są zmotywowane do zwiększania produkcji i ekspansji sprzedaży. Ta cecha gry wywołuje stosunkowo silną presję konkurencji, zatem decyzje o zwiększaniu produkcji muszą iść w parze z odpowiednimi decyzjami cenowymi.*







# REKLAMA

- Obok konkurencji cenowej istnieje możliwość zintensyfikowania sprzedaży poprzez reklamę. Strategia ta polega na zakupie w agencji PR-owej kosztownej, ale skutecznej kampanii reklamowej.
- Za usługę reklamy należy zapłacić **7 profitów**, ale dzięki temu można zwiększyć rozpoznawalność firmy i wyprzedzić konkurentów. Dotyczy to zarówno rynków krajowych, jak i na rynku WORLD.

UWAGA

*Oddziaływanie kampanii reklamowej trwa **tylko jeden krok** gry. W kolejnym kroku reklamę można kupić ponownie.*





# POLITYKA OCHRONY RYNKU

- Jedną ze strategii ekspansji sprzedaży jest próba wejścia na obce rynki krajowe. Firmy nie mogą jednak kierować towaru na rynek obcy, jeżeli własny rynek jest niezaspokojony.
- W celu ochrony własnego rynku przed tego typu atakami, przedsiębiorstwa mogą wprowadzić cła wwozowe w wysokości 1 profit za 1 krasnala. Cło obciąży firmę obcą atakującą chroniony rynek – sprzedawca musi uiścić do kasy arbitra **po 1 proficie za każdą sprzedaną sztukę** na chronionym rynku.
- Wprowadzenie cła daje pewien komfort funkcjonowania na własnym rynku, jednak oznacza konieczność poniesienia pewnych **kosztów – 6 profitów** (wplacane do kasy arbitra).

UWAGA

*Karta CŁO działa przez jeden krok gry. W kolejnym kroku ochronę celną można kupić ponownie.*





# KREDYTOWANIE



- 1/ Gracze mogą skorzystać z **KREDYTU OBROTOWEGO** (kredyt w rachunku bieżącym) na **działalność bieżącą**. Oznacza to, iż znika utrudnienie, polegające na operowaniu tylko do wysokości stanu konta.
- Kredyt obrotowy udzielany jest **na wniosek drużyny** (zawarty w karcie decyzyjnej). Wartość kredytu nie może przekroczyć 3-krotności stanu konta księgowego w ostatnim zamkniętym kroku gry.
  - Kredyt obrotowy jest oprocentowany według **stopy 4%**.
  - **Splata kredytu wraz z odsetkami** następuje **w tym samym kroku gry** (po fazie sprzedaży i kalkulacji wyników finansowych).

- 2/ Jeżeli gracz nie posiada wystarczających środków na koncie dla zrealizowania zaplanowanej produkcji w danym kroku gry, a nie wystąpił sam o kredyt obrotowy czy inwestycyjny – wówczas Arbiter przyznaje mu **DEBET**.
- Debet jest oprocentowany w **wysokości 10%** i musi zostać spłacony **w tym samym kroku gry wraz z odsetkami**.
  - **Splata debetu wraz z odsetkami** następuje **w tym samym kroku gry** (po fazie sprzedaży i kalkulacji wyników finansowych).

- 3/ Gracze mogą również wystąpić o **KREDYT INWESTYCYJNY** na **sfinansowanie inwestycji, modernizacji lub przejęcie obcej firmy** (wniosek w karcie decyzyjnej).
- **Splata kredytu** następuje wówczas na **zakończenie gry**.
  - **Oprocentowanie** – w **skali 5%** wartości kredytu – naliczane jest w **każdym kroku gry**.



W przypadku braku środków na spłatę kredytu lub odsetek, Arbiter ogłasza upadłość firmy, która może zostać zlicytowana (*patrz dalej: Przejęcia*).





# FUZJE I PRZEJĘCIA

Firmy mogą swobodnie kształtować stosunki wewnątrz sektora, tzn. w tym etapie gry dopuszczane są połączenia graczy oraz przejęcia firm upadających.



- **POŁĄCZENIE (FUZJA)** następuje po zgodnym oświadczeniu woli dwóch firm i ogłoszeniu tego faktu - w kroku poprzedzającym dokonanie fuzji (oznaczenie w karcie decyzyjnej).
- **PRZEJĘCIE** może dotyczyć firmy, która w danym kroku gry wykazuje ujemny stan konta. Arbiter może wówczas (na etapie wprowadzania decyzji drużyn) ogłosić licytację. Firma z najwyższą ofertą przejmuje bankruta.

Przy fuzji /przejęciu – sumują się stany kont, stany magazynowe oraz zdolności produkcyjne obu firm.

UWAGA

**Nowy podmiot** ponosi **obniżone koszty stałe** funkcjonowania ( $A + \frac{1}{2} B$ ) – czyli **30 profitów** miesięcznie.

Po połączeniu mogą się ujawnić również tzw. korzyści skali (*patrz dalej*).





# KORZYŚCI SKALI

- Na tym etapie gry wyraźnie zaznaczają się korzyści skali, tzn. **zjawisko spadku kosztów jednostkowych produkcji** po osiągnięciu **zdwojonej produkcji** (w stosunku do mocy wyjściowej 30 sztuk)

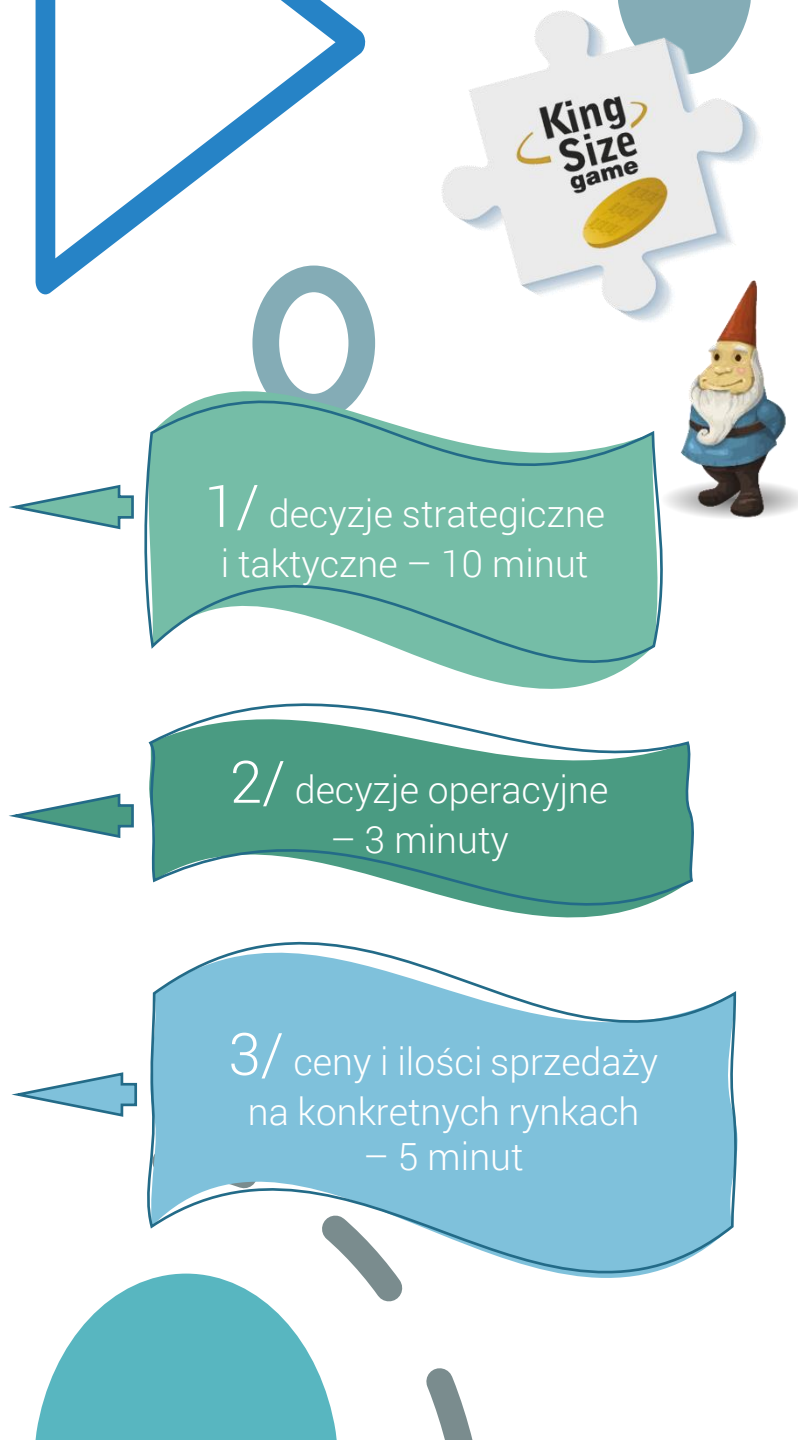


Oznacza to, iż firma, która w danym miesiącu produkuje **przynajmniej 60 sztuk** produkcji bieżącej, ponosi obniżony o 50% koszt zmienny – **0,5 profita za sztukę**.



# WZÓR ARKUSZA DECYZYJNEGO

DECYZJE STRATEGICZNE I TAKTYCZNE		
REKLAMA	<input type="checkbox"/> TAK	<i>(działa tylko w 1 kroku)</i>
OCHRONA CELNA	<input type="checkbox"/> TAK	<i>(działa tylko w 1 kroku)</i>
MODERNIZACJE	<input type="checkbox"/> TAK	<i>(można tylko 1 raz)</i>
INWESTYCJE	<input type="checkbox"/> TAK   za <input type="text"/>	<i>profitów (wielokrotność 10)</i>
KREDYT INWESTYCYJNY	<input type="checkbox"/> TAK <input type="text"/>	<i>profitów (spłata na koniec)</i>
KREDYT OBROTOWY	<input type="checkbox"/> TAK <input type="text"/>	<i>profitów (spłata w tym samym kroku)</i>
FUZJA	z <input type="text"/>	<i>[nazwa kraju/firmy]</i>
DECYZJE OPERACYJNE		
ROZMIAR PRODUKCJI	<input type="text"/>	<i>sztuk</i>
ZAPASY MAGAZYNOWE	<input type="text"/>	<i>sztuk</i>
STRATEGIA SPRZEDAŻY		
RYNEK	IŁOŚĆ	CENA
Rynek FRANCJA	<input type="text"/>	<i>sztuk profitów</i>
Rynek JAPONIA	<input type="text"/>	<i>sztuk profitów</i>
Rynek KANADA	<input type="text"/>	<i>sztuk profitów</i>
Rynek NIEMCY	<input type="text"/>	<i>sztuk profitów</i>
Rynek USA	<input type="text"/>	<i>sztuk profitów</i>
Rynek W.BRYTANIA	<input type="text"/>	<i>sztuk profitów</i>
Rynek WŁOCHY	<input type="text"/>	<i>sztuk profitów</i>
Rynek WORLD	<input type="text"/>	<i>sztuk profitów</i>





Zachodniopomorska  
Szkoła Biznesu  
w Szczecinie

# KING SIZE GAME

© ZPSB 2020

[www.kingsizegame.pl](http://www.kingsizegame.pl)