

HERSTORY LEGENDS

ΟΔΗΓΙΕΣ



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το παρόν έγγραφο αντνακλά αποκλειστικά τις απόψεις του συγγραφέα, και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.
Αριθμός Έργου: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000084991



ΙΣΤΟΡΙΑ

Στον συναρπαστικό κόσμο του «HERSTORY LEGENDS», οι παίκτες/ριες ξεκινούν ένα επιχειρηματικό ταξίδι γεμάτο συναρπαστικές προκλήσεις και ευκαιρίες ανάπτυξης. Καθώς περιηγούνται στο δυναμικό επιχειρηματικό τοπίο, θα αντιμετωπίσουν μια σειρά από προκλήσεις που προκαλούν προβληματισμό και θέτουν σε δοκιμασία τις ικανότητες και τη στρατηγική τους σκέψη.

Αλλά μη φοβάστε, γιατί σε αυτό το παιχνίδι, οι παίκτες/ριες δεν είναι μόνοι/ες τους στην προσπάθειά τους για επιτυχία. Έχουν την ανεκτίμητη καθοδήγηση προτύπων που έχουν χαράξει τα δικά τους μονοπάτια στον κόσμο των επιχειρήσεων. Αυτές οι μέντορες λειτουργούν ως φάροι σοφίας, προσφέροντας γνώσεις και συμβουλές για να βοηθήσουν τους παίκτες/ριες να ξεπεράσουν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν.

Στο «HERSTORY LEGENDS» η γνώση είναι δύναμη. Ετοιμαστείτε λοιπόν, επίδοξοι/ες επιχειρηματίες, και ετοιμαστείτε να βυθιστείτε στο πλούσιο ψηφιδωτό του «HERSTORY LEGENDS». Είναι ένα παιχνίδι όπου η μάθηση, η στρατηγική και η έμπνευση συνυπάρχουν, προσφέροντάς σας την ευκαιρία όχι μόνο να κερδίσετε το παιχνίδι αλλά και να αποκτήσετε πολύτιμες γνώσεις που μπορούν να εφαρμοστούν στις πραγματικές επιχειρηματικές σας προσπάθειες.

Είστε έτοιμοι/ες για την πρόκληση;



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

62 κάρτες προτύπων

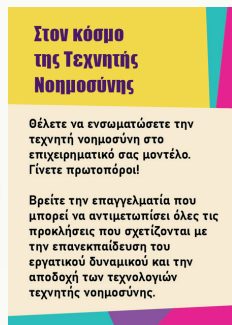


ΣΤΕΛΛΑ ΚΑΖΔΑΓΛΗ

Women on Top MKO
ΕΛΛΑΔΑ

Τέλειωσε τη Γαλλική Φιλολογία στην Αθήνα και απέκτησε μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης από το Πανεπιστήμιο του Ανατολικού Λονδίνου. Είναι συγγραφέας, μεταφράστρια και ιδρύτρια του Women On Top, ενός μη κερδοσκοπικού οργανισμού για την επαγγελματική ενδυνάμωση των γυναικών και την ισότητα στην εργασία. Ως συνιδρύτρια του Women On Top, σχεδιάζει και υλοποιεί προγράμματα που υποστηρίζουν τις γυναίκες να επιτύχουν τους επαγγελματικούς και δημιουργικούς τους στόχους και συμβάλλουν στη σταδιακή μεταμόρφωση του κοινωνικού, πολιτικού, οικονομικού και εργασιακού περιβάλλοντος που τις περιβάλλει, πάντα με στόχο την ισότητα και την ενδυνάμωση.

34 κάρτες προκλήσεων

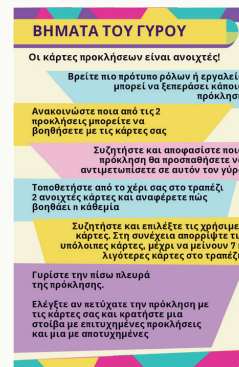


Στον κόσμο της Τεχνητής Νοημοσύνης

Θέλετε να ενσωματώσετε την τεχνητή νοημοσύνη στο επιχειρηματικό σας μοντέλο. Γίνετε πρωτοπόροι!

Βρείτε την επαγγελματία που μπορεί να αντιμετωπίσει όλες τις προκλήσεις που σχετίζονται με την επανεκπαίδευση του εργατικού δυναμικού και την αποδοχή των τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης.

6 κάρτες περιληψης γύρου



ΒΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ

Οι κάρτες προκλήσεων είναι ανοιχτές!

Βρείτε πιο πρότυπο ρόλων ή εργασία μπορεί να ξεπεράσει κάποια πρόκληση

Ανακοινώστε ποια από τις 2 προκλήσεις μπορείτε να βοηθήσετε με τις κάρτες σας

Συζητήστε και αποφασίστε ποια πρόκληση θα προσπαθήσετε να αντιμετωπίσετε σε αυτόν τον γύρο

Τοποθετήστε από το χέρι σας στο τραπέζι 2 ανοιχτές κάρτες και αναφέρετε πώς βοηθάει η κάρτσια

Συζητήστε και επιλέξτε τις χρήσιμες κάρτες. Στη συνέχεια απορρίψτε τις υπόλοιπες κάρτες, μέχρι να μείνουν 7 ή λιγότερες κάρτες στο τραπέζι.

Γυρίστε την πίσω πλευρά της πρόκλησης.

Ελέγξτε αν η ύλη της πρόκλησης με τις κάρτες σας και κρατήστε μια στοίβα με επιτυχημένες προκλήσεις και μια με αποτυχημένες

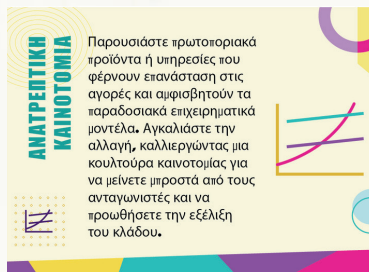
6 κάρτες παραρτήματος (επεξήγηση των καρτών πεδίου)



ΣΥΜΒΟΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Άτομα με Αναπηρία
- Μετανάστες/ Πρόσφυγες/Εθνικές μειονότητες
- Λαβτο+
- Μητρότητα / Γονεϊκότητα
- Επαρχία/Αγροτική Περιοχή

45 κάρτες με επιχειρηματικά εργαλεία (15 διαφορετικές x 3)



ΑΝΑΤΡΕΠΤΙΚΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ

Παρουσιάστε πρωτοποριακά προϊόντα ή υπηρεσίες που φέρνουν επανάσταση στις αγορές και αμφισβητούν τα παραδοσιακά επιχειρηματικά μοντέλα. Αγκαλιάστε την αλλαγή, καλλιεργώντας μια κουλτούρα καινοτομίας για να μείνετε μπροστά από τους ανταγωνιστές και να προωθήσετε την εξέλιξη του κλάδου.

6 κάρτες Personas με διαφορετικούς ρόλους



Η ΙΝΦΛΟΥΕΝΣΗ

Η ψήφος της μετράει ως δύο αντί για μία στην επιλογή των προκλήσεων/προτύπων.



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΒΑΣΙΚΟΙ ΑΞΟΝΕΣ

Αριθμός παικτών/ριών: 2-6
Διάρκεια: 45 - 60 minutes
Ηλικία: 17+

ΠΕΔΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στο παιχνίδι, οι παίκτες/ριες έρχονται αντιμέτωποι/ες με επιχειρηματικές προκλήσεις και συμβουλευονται ορισμένα πρότυπα ως μέντορες για να τις αντιμετωπίσουν. Χρησιμοποιούν επίσης επιχειρηματικές έννοιες που μπορούν να βοηθήσουν. Καθώς οι προκλήσεις αντιμετωπίζονται, οι παίκτες/ριες μαθαίνουν περισσότερο για τα μοντέλα ρόλων και τις επιχειρηματικές έννοιες και μπορούν ευκολότερα να αντιμετωπίσουν περισσότερες και να κερδίσουν το παιχνίδι.

ΠΩΣ ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Κατεβάστε τα αρχεία εκτύπωσης PDF του παιχνιδιού από την ιστοσελίδα μας, και επιλέξτε τη γλώσσα σας.

THE OUTPUTS

NEWS

CONTACT US

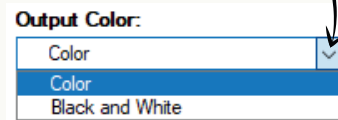


Συνιστάται οποιοδήποτε λευκό χαρτί A4 200-300 gsm.

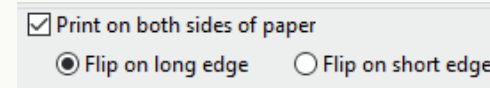
Ή χρησιμοποιήστε κανονικό χαρτί A4 και θήκες πλαστικοποίησης για να κάνετε τις κάρτες πιο σκληρές.



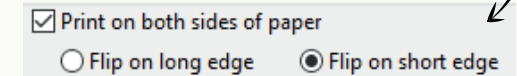
Εκτυπώστε τα αρχεία PDF σε μορφή A4, έγχρωμα, και στις δύο πλευρές του χαρτιού.



Όταν εκτυπώνετε κατακόρυφα τα αρχεία και τους Κανόνες και στις δύο πλευρές του χαρτιού, επιλέξτε "Αναστροφή στη μακριά πλευρά" για να τα εκτυπώσετε σωστά.



Όταν εκτυπώνετε αρχεία οριζόντια και στις δύο πλευρές του χαρτιού, επιλέξτε "Αναστροφή στη μικρή πλευρά" για να τα εκτυπώσετε σωστά.



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΠΩΣ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Πλαστικοποιήστε τα τυπωμένα χαρτιά πριν τα κόψετε.



2. Χρησιμοποιήστε τα σημάδια περικοπής στην μπροστινή πλευρά των καρτών για να τα κόψετε στο σωστό μέγεθος.



3. Μην ανησυχείτε για την περιοχή που θα κοπεί στην πίσω πλευρά των φύλλων.

Προστίθεται σε περίπτωση απόκλισης εκτυπωτών στην εκτύπωση και στις δύο πλευρές του χαρτιού.

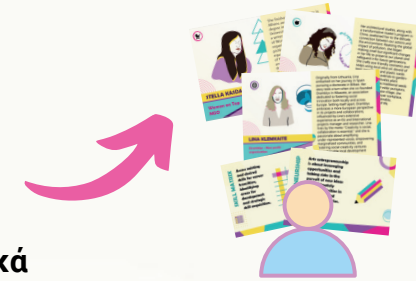


Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

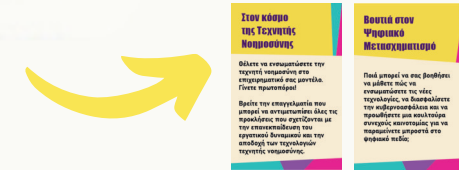


ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1 Οι κάρτες προτύπων ανακατεύονται και κάθε παίκτης/ρια παίρνει 3 στο χέρι του, τις οποίες διαβάζει χωρίς να αποκαλύψει τις πληροφορίες στους άλλους παίκτες. Στη συνέχεια, με τον ίδιο τρόπο ανακατεύονται οι κάρτες με τα επιχειρηματικά εργαλεία και κάθε παίκτης/ρια παίρνει 2.



2 Οι κάρτες προκλήσεων ανακατεύονται και 2 τοποθετούνται στο κέντρο του τραπέζιού στην πλευρά με την πρόκληση. Οι παίκτες διαβάζουν δυνατά τις πληροφορίες από κάθε κάρτα πρόκλησης.



3 Κάθε παίκτης/ρια παίρνει επίσης μια κάρτα Persona.



4 Ως βοήθημα για το παιχνίδι, κάθε παίκτης/ρια λαμβάνει μια κάρτα με μια επεξήγηση των συμβόλων και μια κάρτα με μια περίληψη του γύρου. Στη συνέχεια, το παιχνίδι είναι έτοιμο να ξεκινήσει.



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Βήμα 1

Αφού διαβάσουν κάθε πρόκληση, οι παίκτες/ριες εξετάζουν τις κάρτες προτύπων στο χέρι τους και προσπαθούν να βρουν πληροφορίες που μπορούν να τους βοηθήσουν να λύσουν την πρόκληση. Το ίδιο κάνουν και με τις κάρτες επιχειρηματικών εργαλείων.



VALERIE BADILLA

LEARN - Διαχείριση εκπαίδευσης και μάρκετινγκ

ΚΥΠΡΟΣ / ΚΑΤΑΓΩΓΗ ΦΙΛΙΠΠΙΝΕΣ

Με βάση το υπόβαθρό της στον σχεδιασμό και την κατάρτιση προγραμμάτων σπουδών βασισμένων σε ικανότητες, ίδρυσε το 2014 στη Μιανμάρ την εκπαιδευτική εταιρεία LEARN. Το Ινστιτούτο LEARN προσφέρει εξειδικευμένα μαθήματα επαγγελματικής ανάπτυξης και τεχνικής-επαγγελματικής κατάρτισης. Με ένα αξιόλογο πελατολόγιο, συμπεριλαμβανομένων των IFC-World Bank Group, DFID-UK, του Πανεπιστημίου Manchester Metropolitan, Ooredoo, Puma Energy Services κ.λπ. το LEARN έχει επιφέρει σημαντικό αντίκτυπο. Το 2019, ίδρυσε την ASK Tech International, μια εταιρεία τηλεπικοινωνιακής μηχανικής και κατάρτισης στις Φιλιππίνες. Μετά τις επιπτώσεις από τον εγκλεισμό της πανδημίας Covid-19 και το πραξικόπημα στη Μιανμάρ, διαμένει τώρα στην Κύπρο, έτοιμη να συνεχίσει το επιχειρηματικό της ταξίδι. Η πλούσια διεθνής εμπειρία της σε διάφορες χώρες ενημερώνει τη διδακτική και εκπαιδευτική της προσέγγιση, εμπλουτίζοντας το έργο της.

Στον κόσμο της Τεχνητής Νοημοσύνης

Θέλετε να ενσωματώσετε την τεχνητή νοημοσύνη στο επιχειρηματικό σας μοντέλο. Γίνετε πρωτοπόροι!

Βρείτε την επαγγελματία που μπορεί να αντιμετωπίσει όλες τις προκλήσεις που σχετίζονται με την επανεκπαίδευση του εργατικού δυναμικού και την αποδοχή των τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης.

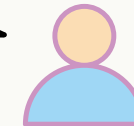
Βουτιά στον Ψηφιακό Μετασχηματισμό

Ποιά μπορεί να σας βοηθήσει να μάθετε πώς να ενσωματώσετε τις νέες τεχνολογίες, να διασφαλίσετε την κυβερνοασφάλεια και να προωθήσετε μια κουλτούρα συνεχούς καινοτομίας για να παραμείνετε μπροστά στο ψηφιακό πεδίο;

Βήμα 2

Όταν ένας/μία παίκτης/ρια πιστεύει ότι έχει πληροφορίες για μια πρόκληση, ανακοινώνει στους άλλους παίκτες/ριες ποια από τις 2 προκλήσεις μπορεί να βοηθήσει με τις κάρτες του/της.

Μπορώ να βοηθήσω με την 2η πρόκληση



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Βήμα 3

Όταν όλοι οι παίκτες δηλώσουν σε ποια πρόκληση μπορούν να βοηθήσουν, συζητούν μεταξύ τους για να αποφασίσουν ποια πρόκληση θα προσπαθήσουν να αντιμετωπίσουν σε αυτόν τον γύρο.

Θα αντιμετωπίσουμε την 2η πρόκληση



Βήμα 4

Αφού ληφθεί η απόφαση, τότε ο/η κάθε παίκτης/ρια βάζει 2 ανοιχτές κάρτες από το χέρι του στο τραπέζι (όταν υπάρχουν 2 ή 3 παίκτες, βάζουν από 3 ο καθένας). Οι κάρτες αυτές μπορεί να είναι είτε πρότυπα είτε επιχειρηματικά εργαλεία. Στη συνέχεια, κάθε παίκτης/ρια αναφέρει πώς η κάθε κάρτα μπορεί να βοηθήσει να ξεπεραστεί η πρόκληση.

VALERIE BADILLA

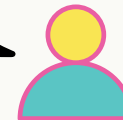
LEARN - Διαχείριση εκπαίδευσης και μέριμνα

ΚΥΠΡΟΣ / ΚΑΤΑΓΩΓΗ ΦΙΛΙΠΠΙΝΕΣ

Με βάση το υπόβαθρό της στον σχεδιασμό και την κατάρτιση προγραμμάτων σπουδών βασισμένων σε ικανότητες, ίδρυσε το 2014 στη Μιανμάρ την εκπαιδευτική εταιρεία LEARN. Το κατσοτό LEARN προσφέρει εξεικευμένα μαθήματα επαγγελματικής ανάπτυξης και τεχνικής-τετατολόγιο, συμπεριλαμβανομένων των IFC-World Bank Group, DFID-UK, του Πανεπιστημίου Manchester Metropolitan, Ooredoo, Puma Energy Services κ.λπ. το LEARN έχει επιφέρει σημαντικό αντίκτυπο. Το 2019, ίδρυσε την ASK Tech International, μια εταιρεία τριπλευρικής μηχανικής και κατάρτισης στις Φιλιππίνες. Μετά τις επιπτώσεις από τον εγκλεισμό της πανδημίας Covid-19 και το πρακικότητα στη Μιανμάρ, διαμένει τώρα στην Κύπρο, έτοιμη να συνεχίσει το επιχειρηματικό της ταξίδι. Η πλούσια διεθνής εμπειρία της σε διάφορες χώρες ενθαρρύνει τη δίδακτική και εκπαιδευτική της προσέγγιση, εμπλουτίζοντας το έργο της.

Η διαχείριση της αλλαγής είναι μια συστηματική προσέγγιση για την αντιμετώπιση της μετάβασης ή των μετασχηματισμού των στόχων, των διαδικασιών, των τεχνολογιών ή της κουλτούρας ενός οργανισμού. Ειδικά στον τεχνολογικό χώρο, όπου οι αλλαγές είναι συνεχείς, η εξέλιξη είναι απαραίτητη για να παραμείνει κανείς ανταγωνιστικός και να ενισχύσει τη συνολική αποδοτικότητα.

Πιστεύω ότι μπορεί να βοηθήσει στην πρόκληση επειδή είναι εκπαιδευτρια.



Πιστεύω ότι αυτό το επιχειρηματικό εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί επειδή αναζητούν την εξέλιξη



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Βήμα 5

Οι παίκτες/ριες συζητούν μεταξύ τους αν μια προτεινόμενη κάρτα μπορεί να είναι χρήσιμη ή όχι και αντίστοιχα αποδέχονται αυτές που θεωρούν χρήσιμες ή απορρίπτουν αυτές που θεωρούν ότι δεν είναι χρήσιμες. Οι κάρτες που δεν είναι χρήσιμες επιστρέφονται στο χέρι του παίκτη που τις πέταξε. Στο τέλος πρέπει να υπάρχουν κάτω 7 ή λιγότερες κάρτες που οι παίκτες πιστεύουν ότι μπορούν να ανταποκριθούν στην πρόκληση.

Βουτιά στον Ψηφιακό Μετασχηματισμό

Ποιά μπορεί να σας βοηθήσει να μάθετε πώς να ενσωματώσετε τις νέες τεχνολογίες, να διασφαλίσετε την κυβερνοασφάλεια και να προωθήσετε μια κουλτούρα συνεχούς καινοτομίας για να παραμείνετε μπροστά στο ψηφιακό πεδίο;

Συσχετιζόμενα πρότυπα ρόλων

- Ελένη & Χριστίνα Λέτσιου
- Ελισάβετ-Ειρήνη Μιχαηλίδου
- Γεωργία Ζήλου
- Ξένια Βανικιώτη
- Tylene Wood
- Elsie Hadjiravli
- Παυλίνα Πλάτωνος
- Roxana Damaschin-Tecu
- Andreea Iager Tako

Συσχετιζόμενα εργαλεία

- Ανάλυση Κύκλου Ζωής
- Θεωρία Triple Bottom Line (TBL)

Βήμα 6

Στη συνέχεια, οι παίκτες/ριες γυρίζουν την πίσω πλευρά της κάρτας πρόκλησης που θέλουν να αντιμετωπίσουν. Σε αυτή την πλευρά θα δουν τα ονόματα 2 ή περισσότερων προτύπων που είναι τα καταλληλότερα για να βοηθήσουν στην αντιμετώπιση της πρόκλησης, καθώς και τα ονόματα 2 επιχειρηματικών εργαλείων. Στη συνέχεια, οι παίκτες/ριες κοιτάζουν τις κάρτες που έχουν τοποθετήσει στο τραπέζι:

- Εάν υπάρχουν τουλάχιστον 3 στην κάρτα πρόκλησης, τότε ολοκληρώνουν την πρόκληση με επιτυχία.
- Αν είναι λιγότερα από 3, τότε οι παίκτες χάνουν την πρόκληση.

Υπάρχουν επίσης 5 προκλήσεις στο παιχνίδι των οποίων η υπόθεση σχετίζεται με μία από τις κατηγορίες πεδίου. Σε αυτές τις προκλήσεις δεν υπάρχουν ονόματα προτύπων πίσω από τις κάρτες πρόκλησης, καθώς όλα τα πρότυπα αυτής της κατηγορίας θεωρούνται ιδανικά. Έτσι, αν οι παίκτες/ριες βάλουν τουλάχιστον 3 μοντέλα ρόλων αυτής της κατηγορίας, μπορούν να περάσουν την πρόκληση.



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Βήμα 7

Εάν η πρόκληση εκπληρωθεί, τότε μπαίνει σε μια στοίβα όπου τοποθετούνται οι επιτυχημένες προκλήσεις. Ομοίως, υπάρχει μια στοίβα για τις προκλήσεις που δεν εκπληρώθηκαν. Στη συνέχεια, μια νέα πρόκληση παίρνει τη θέση της προηγούμενης και οι παίκτες/ριες τη διαβάζουν δυνατά. Επίσης, όλοι οι παίκτες τραβούν όσες κάρτες χρειάζονται για να έχουν και πάλι στο χέρι τους 3 πρότυπα και 2 κάρτες με επιχειρηματικές ιδέες.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν οι παίκτες έχουν 3 επιτυχημένες προκλήσεις και θεωρούνται νικητές. Ωστόσο, αν ο αριθμός των προκλήσεων που δεν ολοκληρώθηκαν φτάσει τις 5, οι παίκτες χάνουν.

Κάρτες Personas

Οι παίκτες/ριες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιούν την κάρτα Persona τους και να ακολουθούν τις οδηγίες που αναγράφονται στην κάρτα, όταν αυτό είναι δυνατό, για να κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον.

Κάθε ρόλος μπορεί να ενεργοποιήσει τις ικανότητές του μόνο μία φορά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Personas

Η Ινφλουένσερ: Η ψήφος της μετράει ως δύο αντί για μία στην επιλογή των προκλήσεων/μοντέλων ρόλων.

Η Οικολόγος: Μπορεί να επαναχρησιμοποιήσει κάρτες (εργαλεία/μοντέλα ρόλων).

- Ο παίχτης μπορεί να πάρει έως και δύο κάρτες από την στοίβα πεταμένων καρτών και να τις ανταλλάξει με 2 δικές του κάρτες, σε οποιοδήποτε σημείο μετά την αποκάλυψη των προκλήσεων και πριν αναποδογυρίσουν την επιλεγμένη πρόκληση και αποκαλύψουν τις νικητήριες κάρτες.

Η Αντισυμβατική: Μπορεί να ανταλλάξει τις δύο προκλήσεις με δύο νέες (τυχαίες).

- Οι προκλήσεις που δεν επιλέχθηκαν μπαίνουν στη στοίβα με τις κάρτες που απορρίφθηκαν.

Η “Το-χουμε!”: Μπορεί να επιλέξει και τη δεύτερη πρόκληση για τον τρέχοντα γύρο. Οι δύο προκλήσεις συγχωνεύονται σε μία.

- Για να κερδίσουν αυτόν τον γύρο, οι παίκτες θα πρέπει να έχουν 3 σχετικές κάρτες και από τις δύο προκλήσεις συνδυαστικά (π.χ. 2 από την μία και 1 από την άλλη, ή 3 από την 1 και καμία από την άλλη).

Η Αισιόδοξη: Μπορεί να αφαιρέσει έναν αρνητικό βαθμό (από ανεκπλήρωτες προκλήσεις)

- Μία ανεκπλήρωτη πρόκληση αφαιρείται από τη στοίβα με τις ανεκπλήρωτες προκλήσεις στο τέλος του γύρου.

Η Δημιουργική: Μπορείτε να αυξήσετε τον αριθμό των καρτών που χρησιμοποιούνται για να περάσετε την πρόκληση έως και 9.

- Ισχύει για 3+ παίκτες. Η κάρτα μπορεί να παιχτεί σε οποιοδήποτε σημείο μετά την αποκάλυψη των προκλήσεων και πριν αναποδογυρίσει την επιλεγμένη πρόκληση.



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



DISCLAIMERS

Disclaimer 1:

Για την παρουσίαση πληροφοριών σχετικά με τα πρότυπα που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι: για ορισμένα από αυτά πραγματοποιήσαμε συνεντεύξεις μέσω ερωτηματολογίων, ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή αυτοπροσώπως, λαμβάνοντας τη ρητή συγκατάθεση για τη χρήση των πληροφοριών τους. Για άλλους, οι πληροφορίες συλλέχθηκαν μέσω έρευνας από δημόσια διαθέσιμες πηγές και θεωρούμε ότι η συγκατάθεσή τους είναι σιωπηρή λόγω του δημόσιου χαρακτήρα των πληροφοριών.

Disclaimer 2:

Οι προκλήσεις που παρουσιάζονται, τα επιχειρηματικά εργαλεία και οι personas είναι εντελώς φανταστικά και δημιουργήθηκαν μόνο για ενδεικτικούς σκοπούς. Οποιαδήποτε ομοιότητα με πραγματικά πρόσωπα, ζωντανά ή νεκρά, ή με πραγματικά γεγονότα είναι καθαρά συμπτωματική. Το περιεχόμενο και οι λεπτομέρειες που παρουσιάζονται σε αυτές είναι προϊόντα της φαντασίας και δεν αντικατοπτρίζουν τις ενέργειες, τις καταστάσεις ή τις εμπειρίες οποιουδήποτε πραγματικού προσώπου ή επιχείρησης. Τυχόν ομοιότητες με πραγματικά γεγονότα ή πρόσωπα είναι καθαρά συμπτωματικές και ακούσιες. Αυτές οι μελέτες περίπτωσης έχουν σχεδιαστεί για να παρέχουν ένα γενικό παράδειγμα και δεν πρέπει να εκλαμβάνονται ως συμβουλές, καθοδήγηση ή ακριβής αναπαράσταση συγκεκριμένων επιχειρηματικών προσπαθειών.



CC BY-NC-SA 4.0 DEED

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

