

## PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA GRY

**Liczba graczy:** od 3 do 5 graczy.

**Cel gry:** Zbudować zrównoważony przemysł i jako pierwszy zdobyć 50 punktów zrównoważonego rozwoju (SR).

**Warunek przegranej:** Jeśli Wspólny Licznik Zanieczyszczeń przekroczy 50 punktów – wszyscy gracze przegrywają.

## ROZPOCZĘCIE GRY

Każdy gracz wybiera jedną fabrykę startową (konwencjonalną lub OZE).

Gracz wybiera do 6 surowców, które fabryka wyprodukuje na początku jego tury (bez zużycia energii).

Gracze otrzymują 5 dolarów i 2 karty marketingu.

## PRZEBIEG TURY GRACZA

### 1. Produkcja:

Gracz otrzymuje surowce zaplanowane w poprzedniej turze. Produkcja wymaga energii (węgiel lub energia odnawialna).

### 2. Akcje (do 3 różnych na turę):

- Kupić do 5 jednostek zasobów
- Sprzedać do 5 jednostek zasobów
- Zbudować nową fabrykę
- Dobrać Kartę Marketingu
- Zagrać Kartę Marketingu
- Zrealizować Działanie CSR
- Użyć certyfikatu (sprzedaż lub wymiana na SR)
- Zamontować komponent technologiczny

**Oczyszczanie ziemi (akcja dodatkowa)**

Gracz może poświęcić 1 akcję i zapłacić 2 \$, aby usunąć 2 jednostki zanieczyszczeń ze swojego wysypiska lub ze Wspólnego Licznika Zanieczyszczeń.

*Ta akcja nie wymaga posiadania żadnej konkretnej fabryki. Może być używana tylko raz na turę.*

### 3. Magazyn i odpady

- Gracz może mieć maks. 10 zasobów i 20 zanieczyszczeń.
- Nadmiarowe zasoby stają się odpadami (zanieczyszczeniami).
- Jeśli gracz przekroczy 20 zanieczyszczeń, nadmiar trafia do Wspólnego Licznika Zanieczyszczeń. Gracz musi zapłacić 2 \$ kary lub pominąć następną turę.

### 4. Planowanie produkcji

Gracz planuje do 6 zasobów, które jego fabryki wyprodukują w następnej turze. (Opcjonalnie - każda fabryka na planszy gracza musi wyprodukować min. 1 zasób co turę)

### 5. Wydarzenie (na końcu rundy)

Po zakończeniu tur wszystkich graczy – jeden z graczy dobiera Kartę Wydarzenia i stosuje jej efekt globalnie lub do wskazanych graczy.

## RODZAJE FABRYK

### 1. Fabryka konwencjonalna

a) Materiały potrzebne do budowy:

- Węgiel: 3 jednostki
- Stal: 2 jednostki
- Drewno: 1 jednostki

a) Produkcja:

- Węgiel
- Drewno
- Stal

b) Koszt energii: 3

c) Liczba zanieczyszczeń: 3

d) Punkty zrównoważonego rozwoju przy zbudowaniu fabryki: 0

### 2. Fabryka odnawialnych źródeł energii

- a) Materiały potrzebne do budowy:
  - Węgiel: 1 jednostka
  - Stal: 3 jednostki
  - Drewno: 2 jednostki
- b) Produkcja:
  - Energia odnawialna
- c) Koszt energii: 1
- d) Liczba zanieczyszczeń: 1
- e) Punkty zrównoważonego rozwoju przy zbudowaniu fabryki: 2

### **3. Fabryka przetwarzająca odpady**

- a) Materiały potrzebne do budowy:
  - Energia odnawialna lub Węgiel: 2 jednostki
  - Stal: 3 jednostki
  - Drewno: 3 jednostki
- b) Produkcja:
  - Przetwarzanie odpadów
- c) Koszt energii: 3
- d) Liczba zanieczyszczeń: 0
- e) Punkty zrównoważonego rozwoju przy zbudowaniu fabryki: 3

### **4. Fabryka biotechnologiczna**

- a) Materiały potrzebne do budowy:
  - Energia odnawialna: 4 jednostki
  - Stal: 2 jednostki
  - Drewno: 3 jednostki
- b) Produkcja:
  - Biopaliwo
  - Bioplastik
  - Biożywność
- c) Koszt energii: 4
- d) Liczba zanieczyszczeń: 2
- e) Punkty zrównoważonego rozwoju przy zbudowaniu fabryki: 3

### **5. Fabryka technologii zrównoważonego rozwoju (Fabryka OZE)**

- a) Materiały potrzebne do budowy:
  - Energia odnawialna: 4 jednostki
  - Stal: 4 jednostki
  - Drewno: 4 jednostki
- b) Produkcja:
  - Komponenty technologiczne
  - Certyfikaty
  - Działania CSR

- c) Koszt energii: 5
- d) Liczba zanieczyszczeń: 0
- e) Punkty zrównoważonego rozwoju przy zbudowaniu fabryki: 5

## **CENY RYNKOWE (KUPNO/SPRZEDAŻ)**

Drewno – 2 / 1

Węgiel – 2 / 1

Stal – 3 / 2

Energia odnawialna – 3 / 2

Bioplastik – 4 / 3

Biożywność – 4 / 3

Biopaliwo – 4 / 3

Komponent technologiczny – nie dotyczy / 3

Certyfikat – nie dotyczy / 3

Gracze mogą handlować między sobą po dowolnie uzgodnionych cenach.

Gracze mogą posiadać dolary i przechowywać je bez limitu.

## **KARTY MARKETINGU**

- Każdy gracz zaczyna z 2 kartami.
- W swojej turze może dobrać 1 nową kartę jako akcję.
- Niektóre wydarzenia lub komponenty mogą również przyznać Kartę Marketingu.
- Limit: maks. 3 karty marketingowe na ręce. Nadmiarowe trzeba odrzucić.

## **DZIAŁANIA CSR**

- Można je zdobyć wyłącznie w fabryce technologii zrównoważonego rozwoju.
- Każde działanie CSR ma pozytywny efekt (np. usuwanie zanieczyszczeń, punkty SR, \$).
- Zrealizowanie działania CSR liczy się jako akcja.

## **KOMPONENTY TECHNOLOGICZNE**

- Produkowane w fabryce technologii zrównoważonego rozwoju.
- Działają jako ulepszenia do fabryk, dając pasywne efekty.
- Gracz może mieć maks. 1 komponent przypisany do jednej fabryki.
- Można je sprzedawać innym graczom.

- Gracz może mieć dowolną liczbę komponentów „na ręce” (nieprzypisanych).
- Zamontowanie komponentu do fabryki to jedna akcja.
- Po zamontowaniu komponentu nie można go przenieść.

## CERTYFIKATY

- Gracz może mieć dowolną liczbę certyfikatów „na ręce”.
  - Po ich wyprodukowaniu, można je wykorzystać dopiero od kolejnej tury.
- > Gracz może użyć jednego certyfikatu na turę, wykonując jedną z poniższych akcji:
- Wymienić certyfikat na +3 punkty zrównoważonego rozwoju (SR).
  - Sprzedać certyfikat za 3 \$ (do banku lub innego gracza).
- Użycie certyfikatu liczy się jako jedna z trzech dostępnych akcji gracza.