

PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA GRY

Liczba graczy: od 3 do 5 graczy.

Cel gry: Jako pierwszy zdobyć 25 punktów zrównoważonego rozwoju (SR). Po zdobyciu 25 punktów przez gracza, gra nadal się toczy, dopóki każdy z graczy nie ukończy swojej tury.

Warunek przegranej: Jeśli Wspólny Licznik Zanieczyszczeń przekroczy 20 punktów – wszyscy gracze przegrywają.

ROZPOCZĘCIE GRY

1. Każdy gracz wybiera jedną fabrykę startową (konwencjonalną lub OZE).
2. Gracz wybiera do 6 surowców, które fabryka wyprodukuje na początku jego tury (bez zużycia energii i bez tworzenia zanieczyszczeń).
3. Gracze otrzymują 5 dolarów i 2 karty marketingu.
4. Gracze kładą na stole tyle kart Komponentów Technologicznych ilu jest graczy i odkrywają je.
5. Gracze kładą pionki na polu „1” na torze „Punkty zrównoważonego rozwoju”. Wybierają również kto zaczyna grę i zgodnie z wskazówkami zegara układają po kolei swoje drugie pionki na torze „Kolejność graczy”. Na sam koniec przesuwają znacznik na torze „Wspólny licznik zanieczyszczeń” na pole „5”.

PRZEBIEG TURY GRACZA

1. Produkcja i przyznawanie punktów

Gracz otrzymuje surowce zaplanowane w poprzedniej turze. Aby doszło do produkcji, gracz musi wcześniej zapewnić odpowiednią ilość energii – z węgla **lub** energii odnawialnej.

Uwaga:

– **Koszt energii i zanieczyszczeń jest stały** – nie zależy od liczby produkowanych surowców.

– **Energia musi być dostępna z wyprzedzeniem** – nie można najpierw ją wyprodukować, a potem od razu wykorzystać w tej samej turze do produkcji innych surowców.

Gracz również **przyznaje sobie liczbę punktów SR** w zależności od ilości posiadania fabryk.

2. Akcje do 3 na turę (mogą się powtarzać):

- Kupić lub sprzedać 5 jednostek zasobów z banku lub od gracza.
- Zbudować nową fabrykę.
- Dobrać lub zagrać Kartę Marketingu.
- Zagrać Kartę Działania CSR.
- Użyć certyfikatu (max. 3 na jedną akcję). Jeden certyfikat to sprzedaż za 1\$ lub wymiana na 1 punkt SR.
- Kupić, zamontować, przenieść lub usunąć komponent technologiczny.
- Kampania „Sprzątanie ziemi”

Gracz może 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 i liczy się jako użycie akcji.

- Porozumienie z burmistrzem

Jeśli graczowi brakuje energii do produkcji, może wstrzymać wytwarzanie surowców i zamiast tego podpisać umowę z miastem na produkcję energii. W tej turze może wytworzyć dowolną ilość energii (maksymalnie tyle ile ma dostępnych pól produkcji), ale nie może produkować innych surowców. W następnej turze **musi** także oddać miastu połowę wyprodukowanej energii (zaokrąglając w dół).

Ta akcja nie wymaga posiadania żadnej konkretnej fabryki. Może być używana tylko raz na turę i liczy się jako użycie akcji.

- Palenie śmieci

Gracz może spalić odpady ze swojego wysypiska, aby się ich pozbyć. Za każdą spaloną jednostkę odpadu wskaźnik zanieczyszczeń na WLZ zwiększa się o 2 punkty, a gracz traci 1 punkt SR.

Ta akcja nie wymaga posiadania żadnej konkretnej fabryki. Może być używana tylko raz na turę i liczy się jako użycie akcji.

3. Magazyn i odpady

Gracz sprawdza czy posiada na planszy maksymalnie 10 zasobów. Nadmiarowe zasoby stają się odpadami (zanieczyszczeniami). Jeśli gracz

przekroczy 10 zanieczyszczeń, nadmiar trafia do Wspólnego Licznika Zanieczyszczeń. Gracz musi również zapłacić 2 \$ kary za każde Zanieczyszczenie lub pominąć całą następną turę.

4. Planowanie produkcji

Gracz planuje do 6 zasobów, które jego fabryki wyprodukują w następnej turze.

5. Koniec rundy

- Po zakończeniu wszystkich tur gracze kładą swoje pionki na torze „Kolejności graczy” według liczby punktów SR.
- Następnie ustalają nowe ceny surowców na rynku.
- Dodatkowo znacznik WLZ przesuwa się o jedno pole do przodu.
- Na koniec jeden z graczy dobiera jedną Kartę Wydarzenia i stosuje jej efekt globalnie lub do wskazanych graczy. Jeśli gracz nie może spełnić efektu karty (np. nie ma wystarczająco pieniędzy) ignoruje jej działanie. Efekty ze wszystkich kart (Wydarzeń, Marketingu itd.) łączą się ze sobą.

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: 4
- 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: 2
- e) Punkty zrównoważonego rozwoju przy zbudowaniu fabryki: 1

3. Fabryka przetwarzająca odpady

- a) Materiały potrzebne do budowy:
 - Energia odnawialna lub Węgiel: 2 jednostki
 - Stal: 3 jednostki
 - Drewno: 3 jednostki
- b) Przetwarzanie:
 - Odpady
- c) Koszt energii: 3
- d) Liczba zanieczyszczeń: 0
- e) Specjalny efekt: Zwiększa limit wysypiska śmieci o 2
- f) Punkty zrównoważonego rozwoju przy zbudowaniu fabryki: 2

4. Fabryka biotechnologiczna

- a) Materiały potrzebne do budowy:
 - Energia odnawialna: 4 jednostki
 - Stal: 2 jednostki
 - Drewno: 3 jednostki
- b) Produkcja:
 - Biomateriały
- c) Koszt energii: 4
- d) Liczba zanieczyszczeń: 3
- e) Specjalny efekt: Jeśli produkujesz same biomateriały otrzymujesz 1 punkt SR.
- f) Punkty zrównoważonego rozwoju przy zbudowaniu fabryki: 3

5. Fabryka technologii zrównoważonego rozwoju (Fabryka TZR)

- 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: 1

- e) Specjalny efekt: możesz kupować komponenty technologiczne
- f) Punkty zrównoważonego rozwoju przy zbudowaniu fabryki: 4

Mechanika skalowania fabryk

Kolejna fabryka = +2 produkcji, +2 dodatkowe miejsca w magazynie +1 energia, +1 zanieczyszczenie. Ta mechanika nie ma zastosowania do efektów. Pozostają one takie same.

Fabryk nie można usunąć!

CENY RYNKOWE (KUPNO / SPRZEDAŻ)

Bazowe ceny		
Surowiec	Kupno	Sprzedaż
Drewno	2\$	1\$
Węgiel	2\$	1\$
Stal	3\$	2\$
Energia odnawialna	3\$	2\$
Biomateriały	4\$	3\$
Komponent technologiczny	3\$ (zakup tylko możliwy z fabryką TZR)	3\$
Certyfikat	nie dotyczy	3\$

Dodatkowe zasady

Gracze mogą handlować między sobą po dowolnie uzgodnionych cenach

Gracze mogą posiadać dolary i przechowywać je bez limitu.

Gracze mogą kupować wszystkie surowce z rynku. Nie ma wymogu posiadania konkretnej fabryki.

Zasady działania rynku

- Jeśli kupno > sprzedaż → +1\$ cena kupna.
- Jeśli sprzedaż > kupno → -1\$ cena kupna.
- Jeśli różnica jest niewielka (0-1) → bez zmian cena zakupu.
- Gracz sprzedaje zawsze o 1\$ mniej niż aktualna cena zakupu.
- Cena nie może wyjść poza zakres wskazany pod nazwą surowca

- Komponenty Technologiczne i Certyfikaty mają stałą cenę kupna i sprzedaży.

KARTY MARKETINGU

- Każdy gracz zaczyna z 2 kartami.
- Kart nie można odrzucić (poza jednym wyjątkiem).
- W swojej turze można 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.

KARTY DZIAŁAŃ CSR

- Można je wyprodukować w Fabryce TZR.
- Niektóre wydarzenia lub komponenty mogą również przyznać Kartę Działań CSR.
- Kart nie można odrzucić (poza jednym wyjątkiem).
- Limit: maks. 3 karty na ręce. Nadmiarowe trzeba odrzucić.
- Zrealizowanie działania CSR liczy się jako akcja.

KOMPONENTY TECHNOLOGICZNE

- Jeśli gracz posiada Fabrykę TZR może zakupić komponent za 3\$ z odkrytych na stole.
- Na stole zawsze musi być tyle odkrytych kart Komponentów ilu jest graczy.
- Niektóre wydarzenia lub karty mogą również przyznać Komponent.
- Gracz może mieć maks. 1 komponent przypisany do jednej fabryki. Jeśli np. gracz ma 2 fabryki konwencjonalne może mieć 2 komponenty.
- Można je sprzedać innym graczom.
- Limit: maks. 2 komponenty na ręce. Nadmiarowe trzeba odrzucić.
- Zamontowanie, usunięcie lub przeniesienie komponentu do innej fabryki to jedna akcja.
- Montaż lub usunięcie komponentu powoduje, że fabryka w następnej turze nie może produkować. Po zamontowaniu komponentu można go przenieść do innej

fabryki, ale powoduje to, że obydwie fabryki w następnej turze nie mogą produkować surowców.

– Kart nie można odrzucić (poza jednym wyjątkiem).

CERTYFIKATY

– Można mieć nieskończoną ilość certyfikatów na ręce.

– Użycie certyfikatu liczy się jako jedna z trzech dostępnych akcji gracza.

Gracz może użyć certyfikatu na turę, wykonując jedną z poniższych akcji:

- Wymienić certyfikat na +1 punkt zrównoważonego rozwoju (SR).
- Sprzedać certyfikat za 1 \$ (do banku lub innego gracza).