

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 przekracza 50 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).
3. 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 sprawdza czy posiada na planszy maksymalnie 10 zasobów. Nadmiarowe zasoby stają się odpadami (zanieczyszczeniami). Jeśli gracz przekroczy 20 zanieczyszczeń, nadmiar trafia do Wspólnego Licznika Zanieczyszczeń. Gracz musi również zapłacić 2 \$ kary lub pominąć następną turę.

4. Planowanie produkcji

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

5. Wydarzenie (na końcu rundy)

Po zakończeniu tur wszystkich graczy – jeden z graczy dobiera jedną 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

- 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.**

KARTY DZIAŁAŃ CSR

- Można je zdobyć w fabryce technologii zrównoważonego rozwoju.
- Niektóre wydarzenia lub komponenty mogą również przyznać Kartę Działania CSR.
- **Limit: maks. 3 karty na ręce. Nadmiarowe trzeba odrzucić.**
- Zrealizowanie działania CSR liczy się jako akcja.

KOMPONENTY TECHNOLOGICZNE

- Produkowane w fabryce technologii zrównoważonego rozwoju.
- Niektóre wydarzenia lub karty mogą również przyznać Komponent.
- **Gracz może mieć maks. 1 komponent przypisany do jednej fabryki.**
- Można je sprzedać innym graczom.
- **Limit: maks. 3 komponenty na ręce. Nadmiarowe trzeba odrzucić.**

- Zamontowanie komponentu do fabryki to jedna akcja.
- **Po zamontowaniu komponentu nie można go przenieść.**

CERTYFIKATY

- Produkowane w fabryce technologii zrównoważonego rozwoju.
- Można mieć niezliczoną ilość certyfikatów na ręce.

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

- Wymienić certyfikat na +2 punkty zrównoważonego rozwoju (SR).
- Sprzedać certyfikat za 3 \$ (do banku lub innego gracza).

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