

GRA LIDER OZE

Wprowadzenie

Każdy gracz jest mieszkańcem planety Ziemia, która boryka się z narastającym skażeniem środowiska naturalnego oraz wyczerpywaniem się zasobów węgla, ropy naftowej oraz gazu ziemnego. Problemem jest efekt cieplarniany, zanieczyszczenie wód, gleb i powietrza. Wraz z rozwojem cywilizacji i technologii ludzie potrzebują coraz więcej energii i muszą zacząć poszukiwać sposobów na jej alternatywną produkcję, która będzie niezależna od zasobów kopalin i układów politycznych na świecie.

Cel gry

Celem gry jest wyprodukowanie jak największej ilości energii. Należy pamiętać, że wraz ze wzrostem wyprodukowanej energii wzrasta negatywny wpływ elektrowni na środowisko naturalne, a tym samym poziom skażenia planety. Przekroczenie przez graczy określonego w zasadach gry limitu skażenia skutkuje katastrofą ekologiczną całej Ziemi, wszyscy przegrywają, a planetę czeka zagłada. Aby tego uniknąć gracze przy rozbudowywaniu swojej sieci elektrowni powinni stosować zasady zrównoważonego rozwoju oraz dywersyfikację źródeł energii.

Zasady gry

- gra przeznaczona jest dla 2 - 6 osób,
- gra przeznaczona jest dla osób powyżej 12 roku życia,
- gra podzielona jest na tury,
- podczas każdej tury następuje zdarzenie (karta losu), w wyniku którego wiadomo, który rodzaj elektrowni nie działa podczas jej trwania,
- gracze nie podliczają punktów z elektrowni, które są wyłączone podczas tury,

- od piątej tury gracze uczestniczą w „naradzie globalnej”, rozmawiają na temat taktyki, którą chcą zastosować przy budowie sieci elektrowni, tak aby nie przekroczyć limitu skażenia,
- poprzez wybudowanie elektrowni (zarówno opartej na technologii OZE, jak i konwencjonalnej) gracz zdobywa dwa rodzaje punktów (ich liczba znajduje się na karcie z elektrownią):
 - punkty skażenia - sumują się na przestrzeni wszystkich tur razem dla wszystkich graczy,
 - punkty energii - sumowane są dla każdego gracza oddzielnie, w zależności ile wyprodukował on energii od rozpoczęcia gry,
- podczas jednej tury gracz może wybudować maksymalnie trzy elektrownie tego samego rodzaju,
- liczbę elektrowni, którą można wybudować podczas tury ukazuje tabela:

Tura	Maksymalna liczba włączonych elektrowni przez jednego gracza	Liczba posiadanych elektrowni
I	1	2
II	2	3
III	3	4
IV	4	5
V	5	6
VI	5	7
VII	5	8
VIII	5	9
IX	5	10
X	5	11

Jak grać - krok po kroku

1. Kliknij „Start”
2. Wybierz liczbę graczy
3. Kliknij „Losuj elektrownie” - w nawiasach przy elektrowniach ukażą się cyfry oznaczające elektrownie, które aktualnie posiadasz
4. W I turze możesz włączyć jedną elektrownię, za pomocą przycisku „+” włącz jedną elektrownię - po lewej stronie pojawią się cyfry, oznaczające, którą elektrownię włączyłeś

5. Kliknij „Wybierz kartę losu” - zostanie wylosowana karta losu, najedź na nią kursorem myszy, żeby przeczytać informację na niej zawartą
6. Jeżeli Karta losu wyłącza elektrownie, które włączyłeś w kroku 5 - za pomocą przycisku „-” wyłącz elektrownie
7. W dolnym prawym rogu znajduje się licznik punktów energii i skażenia,
8. Kliknij „Następna tura” - liczniki zostaną wyzerowane, punkty skażenia zsumują się automatycznie, pionki zostaną przesunięte na pole w zależności od liczby zdobytych punktów energii (patrz: Suma energii), rozpoczyna się II tura
9. Kliknij „Losuj elektrownie” - w nawiasach przy elektrowniach ukazały się cyfry oznaczające elektrownie, które aktualnie posiadasz
10. W II turze możesz włączyć dwie elektrownie, za pomocą przycisku „+” włącz dwie elektrownie - po prawej stronie pojawią się cyfry, oznaczające, które elektrownie włączyłeś
11. Kliknij „Wybierz kartę losu” - zostanie wylosowana karta losu, najedź na nią kursorem myszy, żeby przeczytać informację na niej zawartą
12. Jeżeli Karta losu wyłącza elektrownie, które włączyłeś w kroku 10 - za pomocą przycisku „-” wyłącz elektrownie
13. W dolnym prawym rogu znajduje się licznik punktów energii i skażenia,
14. Kliknij „Następna tura” - liczniki zostaną wyzerowane, punkty skażenia zsumują się automatycznie, pionki zostaną przesunięte na pole w zależności od liczby zdobytych punktów energii (patrz: Suma energii), rozpoczyna się III tura

Pozostałe tury przebiegają w tym samym porządku.

W turach V-X można włączyć max. 5 elektrowni (patrz: tabela na poprzedniej stronie).

Zakończenia gry

Istnieją trzy warianty zakończenia gry:

1. Przekroczenie ustalonego limitu skażenia planety - wszyscy przegrywają.
2. Wygrywa gracz, który pierwszy dojdzie do pola „Lider OZE” na części planszy z oznaczonymi punktami energii. Oznacza to, że jako pierwszy wyprodukował minimum 500 punktów energii. Warunkiem jest nieprzekroczenie ustalonego limitu skażenia planety.
3. Wygrywa gracz, który po 10 turach ma największą liczbę punktów energii. Warunkiem jest nieprzekroczenie ustalonego limitu skażenia planety.