



BYŁA SOBIE ZIEMIA

EKOLOGICZNE MIASTO

INSTRUKCJA DO GRY

TM& © PROCIDIS 2021

Zawartość pudełka:

- 1 plansza
- 55 kart Rozwój
- 53 karty Pytanie (212 pytań i odpowiedzi)
- 53 kart Rzyzko
- 4 karty Przeliczniki
- 24 żetony certyfikat EKO
- 84 żetony Surowce Odnawialne (4 rodzaje: aluminium, szkło, plastik, papier)
- 24 drewniane pionki
- 4 detektory odpowiedzi
- banknoty EKO-waluta
- instrukcja

CEL GRY

Celem każdego z graczy jest zbudowanie jak największego miasta, które będzie w pełni ekologiczne.

Każdy z gracz buduje samodzielnie, a zatem powstaną 4 miasta zrównoważone ekologicznie.

Ich wielkość mierzymy **liczbą mieszkańców**.

Do liczby mieszkańców musimy dostosować

5 najważniejszych parametrów miasta

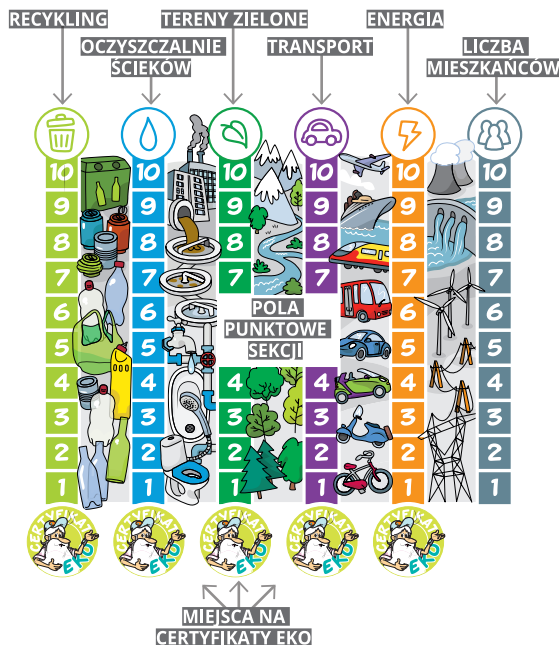
ekologicznego:

- ekologiczne elektrownie
- ekologiczny transport
- tereny zielone
- oczyszczalnie ścieków
- recykling

Zwycięzcą zostaje gracz, który zbuduje miasto, w którym parametry rozwoju ekologicznego będą dostosowane do jego liczby mieszkańców i zdobędzie najwięcej punktów Zwycięstwa.

(Patrz obliczanie punktów Zwycięstwa)

RYG. 1 OPIS PÓL PUNKTOWYCH NA PLANSZY





BYŁA SOBIE ZIEMIA. EKOLOGICZNE MIASTO

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Każdy gracz otrzymuje:

- 6 drewnianych pionków
- 5 mln EKO-waluty
- Kartę Przeliczniki
- Detektor odpowiedzi

Karty: Pytania, Rozwój, Ryzyko oraz pozostałe elementy układamy obok planszy

PRZEBIEG GRY

GRA SKŁADA SIĘ Z 7 TUR (ale gracze mogą umówić na ich dowolną ilość np. 5 na początek)

Każdą turę rozpoczynamy od **rozdania graczom po 5 kart Rozwój**. Następnie gracze kolejno zagrywają po jednej karcie Rozwój. **Każda tura składa się z 5 rund**, w których każdy gracz zagrywa **1 kartę Rozwój**.

Po zakończeniu każdej rundy gracze pobierają po **2 mln Eko-waluty** za każdy posiadany Eko-certyfikat (patrz karta Ekoinspektor, str 5).

Tura trwa do czasu rozegrania ostatniej karty Rozwój przez ostatniego gracza w 5 rundzie. Następnie gracze zbierają wszystkie rozłożone na stole karty Rozwój, odkładają je na bok i przechodzą do kolejnej tury.

Uwaga: przed zagranieniem kartą Rozwój gracz może zagrać **kartą Ryzyko** i wykonać działania, do których dana karta uprawnia, np. może sprzedawać surowce, wyzwać innego gracza na pojedynek, wymienić karty itd. Po zagranieniu **karty Ryzyko** wraca na spód stosu, a gracz przechodzi do gry wybraną **kartą Rozwój**.

TURA PIERWSZA

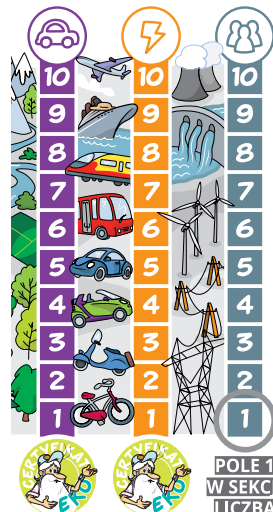
Gracze stawiają po jednym drewnianym pionku na **polu 1 w sekcji liczba mieszkańców**, po czym, każdy z graczy pobiera **5 kart Rozwój**.

2

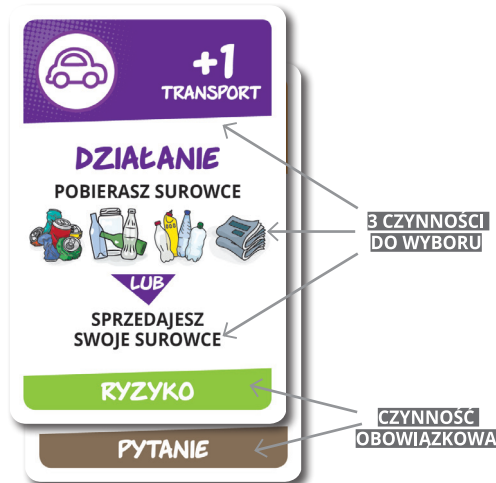
Rozpoczyna najstarszy Gracz wykładając na stół wybraną kartę Rozwój.

ZAGRANIE KARTĄ ROZWÓJ:

Każda karta Rozwój proponuje 3 czynności z których gracz wybiera tylko jedną. Czynność opisana na dole karty jest obowiązkowa.



RYS. 2 PRZYKŁADOWA KARTA ROZWÓJ





PRZYKŁAD ZAGRANIA KARTĄ ROZWÓJ:

Gracze mają 3 działania do wyboru:

1. Zakup środków transportu
2. Pobranie surowców wtórnych z banku
3. Sprzedaż surowców

1. Zakup środków transportu umożliwia poprawienie pozycji gracza w sekcji Transport. Każdy milion mieszkańców wymaga inwestycji 1 mln EKO-waluty. Karta Rozwój umożliwia graczowi poprawienie swojej pozycji w tej sekcji o 1 lub 2 pola. **Uwaga! Koszt zakupu środków transportu wynika z liczby mieszkańców miasta.**

Sposób obliczania:

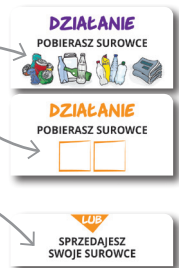
$$\begin{matrix} +1 \\ \text{TRANSPORT} \end{matrix} \times 8 = 8 \text{ MLN EKO}$$

Wskazanie z karty (+1) pomnóż przez liczbę na polu, na które chcesz przesunąć pionek.

W tym przypadku koszt przesunięcia z pola 7 na pole 8 to 8 mln EKO. Przesuwasz pionek z 7 na 8. Jeżeli chcesz wykonać to działanie, płacisz odpowiednią kwotę do banku i przesuwasz pionek w sekcji Transport o właściwą liczbę pól.

W przypadku pozostałych parametrów (tereny zielone, oczyszczalnie ścieków itd.) gracze postępują tak samo.

2. Pobranie surowców wtórnych z banku surowców umożliwia pobranie surowców, które później można wymienić na EKO-walutę (patrz karta Przeliczniki). Jest to bardzo przydatne szczególnie w początkowej fazie gry. Jeżeli decydujesz się na wybór tego działania, pobierasz z banku takie surowce, których ikony widzisz na karcie. Jeżeli pole ikon jest puste, pobierasz surowce według własnego uznania i dostępności.



3. Sprzedaż surowców wtórnych do banku surowców umożliwia pozyskanie środków na inwestycje ekologiczne.

UWAGA!

Sprzedajesz tylko surowce posegregowane, czyli jeżeli sprzedajesz szkło to tylko szkło, jeżeli papier to papier. **Podczas jednego ruchu możesz sprzedać na raz tylko jeden rodzaj surowców!** Ceny surowców znajdziesz na karcie Przeliczniki.

4. Działanie obowiązkowe.

Pobierasz kartę Ryzyko (patrz opis działania kart Ryzyko str 5) lub odpowiadasz na pytanie (patrz opis działania kart Pytanie str 8).



Wśród kart Rozwój możesz natrafić na kartę Współpraca, w takim przypadku postępujesz zgodnie z opisem działania karty Współpraca str 6.





BYŁA SOBIE ZIEMIA. EKOLOGICZNE MIASTO

WAŻNE:

Po zakończeniu każdej rundy gracze otrzymują **2 mln EKO-waluty** za **każdy prawidłowy posiadany certyfikat EKO**.

TURA DRUGA I TRZECIA

Przebiegają tak samo jak pierwsza.

TURA CZWARTA

Gracze nie rozdają kart Rozwój.

Czas na test z wiedzy o ekologii. Gracze kolejno pobierają karty z pytaniami i odpowiadają na wybrane pytanie (3 kolejki). Za każdą dobrą odpowiedź każdy gracz otrzymuje 5 mln EKO. Maksymalnie można otrzymać 15 mln EKO.

Dodatkowo jeśli gracz odpowiedział prawidłowo na wszystkie pytania, może przyznać sobie **certyfikat EKO** (jeśli w jakiejś sekcji go nie posiada).

Więcej o **certyfikatach EKO** w opisie **karty Ryzyko: Ekoinspektor**.

TURA PIĄTA, SZÓSTA I SIÓDMA

Przebiegają tak samo jak pierwsza, druga i trzecia.

KONIEC GRY – OBLICZANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Można już złożyć porozkładane karty. Teraz jest czas na obliczanie **punktów Zwycięstwa**.

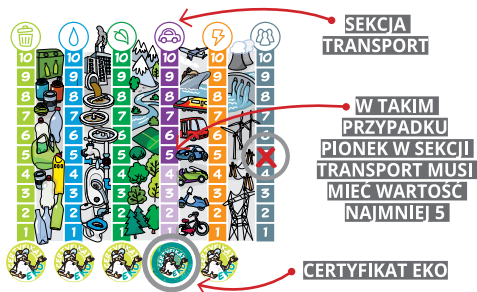
1. Weryfikacja certyfikatów EKO

Za każdy certyfikat EKO zweryfikowany pozytywnie (**liczba oznaczona pionkiem w danej sekcji jest równa lub wyższa liczbie oznaczonej w sekcji mieszkańców**) gracz otrzymuje **punkty 4**

Zwycięstwa. Ich liczba jest równa liczbie mieszkańców miasta.

PRZYKŁAD:

Twoje miasto ma 5 mln mieszkańców, certyfikat EKO w sekcji Transport został zweryfikowany pozytywnie. Otrzymujesz 5 punktów Zwycięstwa (1 pkt za 1 mln mieszkańców) za sekcję Transport, itd.



2. Weryfikacja nadwyżek lub niedoborów ekologicznych

Za każdą nadwyżkę w każdej sekcji gracz otrzymuje dodatkowy 1 punkt Zwycięstwa (**bez względu na wielkość nadwyżki**). Kiedy jednak mieszkańców jest więcej, a ekologicznych udogodnień za mało, wówczas gracz traci **punkty Zwycięstwa**.

ROZWÓJ W SEKCJI TRANSPORT

PRZYKŁAD NADWYŻKI:

Liczba mieszkańców w twoim mieście: 5 mln. Rozwój w sekcji Transport: 7. Otrzymujesz 1 punkt Zwycięstwa.



PRZYKŁAD NIEDOBORU

Liczba mieszkańców w twoim mieście: **5 mln.**

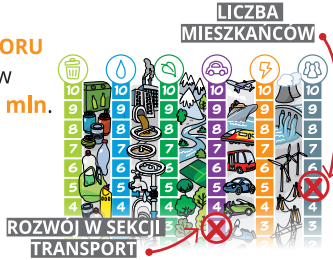
Rozwój w sekcji

Transport: 3.

Odejmujesz

2 punkty

Zwycięstwa.



3. Weryfikacja wielkości miast

Gracz, którego miasto ma największą liczbę mieszkańców, otrzymuje tyle punktów Zwycięstwa, ile milionów mieszkańców liczy jego miasto (**1 pkt = 1 mln**).

Jeżeli tę samą największą liczbę mieszkańców mają miasta dwóch i więcej graczy, wówczas wszyscy ci gracze otrzymują taką samą liczbę punktów Zwycięstwa.



4. Obliczenie wartości EKO-waluty

Gracz, który na koniec gry zgromadził najwięcej **EKO-waluty**, otrzymuje 4 **punkty Zwycięstwa**, kolejni gracze odpowiednio: 3 punkty, 2 i 1 punkt. Teraz każdy gracz podlicza wszystkie zdobyte punkty Zwycięstwa.

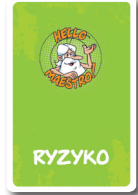
Wygrywa ta osoba, która zdobyła ich najwięcej. Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę **punktów Zwycięstwa**, trzeba policzyć wartość posiadanych surowców wtórnych. Wówczas wygrywa ten gracz, który ma ich najwięcej.

KARTY

KARTY RYZYKO

W grze używamy dwa rodzaje kart Ryziko:

- Ryziko przeznaczone do natychmiastowego wykorzystania,
- Ryziko o znaczeniu strategicznym.



KARTY RYZYKO PRZEZNACZONE DO NATYCHMIASTOWEGO WYKORZYSTANIA



EKOINSPEKTOR

To karta specjalna. **Przyznaje, weryfikuje lub odbiera certyfikaty EKO. Ma działanie natychmiastowe dla wszystkich graczy.** Po odkryciu tej karty gracze sprawdzają pozycje swoich

pionków we wszystkich sekcjach.

Jeśli w danej sekcji pionek znajduje się na tym samym poziomie lub powyżej aktualnej liczby mieszkańców, gracz przyznaje sobie **certyfikat EKO** i kładzie go na planszy



na polu certyfikat EKO we właściwej sekcji. Jeśli gracz ma już certyfikat w danej sekcji, wówczas sprawdza, czy jest on prawidłowy (**pionek w tej sekcji musi być na tym samym poziomie (lub powyżej) liczby mieszkańców.**

Za każdy prawidłowy certyfikat EKO gracz pobiera 2 mln EKO-waluty.

Jeśli w jakiejś sekcji gracz nie ma certyfikatu EKO, a jego pionek jest poniżej liczby mieszkańców, to gracz musi zapłacić 1 mln EKO-waluty za każde pole poniżej liczby mieszkańców.



BYŁA SOBIE ZIEMIA. EKOLOGICZNE MIASTO

PRZYKŁAD

Spełniony warunek do otrzymania **certyfikatu EKO**.

Pionek w sekcji **Recykling** ma **wartość 6**. Pionek w sekcji **Mieszkańcy** ma **wartość 3**. Jeśli masz już certyfikat EKO, otrzymujesz **2 mln EKO-waluty**.



POPRAWNY
CERTYFIKAT EKO

ZAMIANA KART



Po odkryciu tej karty gracze zamieniają się nieodkrytymi **kartami Rozwój**. Jeżeli gracz, który odkryje **kartę Zamiana kart**, ma np. 4 nieodkryte karty, to wszyscy gracze zamieniają się 4 kartami. Jeśli w tym momencie któryś z graczy ma więcej kart, zostawia sobie te dodatkowe, a 4 karty oddaje następnemu graczowi po swojej lewej stronie.

KARTY Z POLECENIAMI

Działania opisane na kartach.

KARTY RYZYKO O ZNACZENIU STRATEGICZNYM

Nie pokazujesz ich treści innym. Możesz je zachować na dogodny moment gry i użyć zgodnie z przyjętą strategią.

Każdy gracz może mieć **maksymalnie tylko 3 karty Ryzyko**. Jeśli ma już 3 takie karty, nie może

zatrzymać następnej **karty Ryzyko**, aż do momentu wykorzystania jednej z posiadanych kart. Tych kart używa się **tylko przed swoim ruchem, czyli przed kartą Rozwój**.

Po użyciu karta Ryzyko wraca na spód stosu z kartami Ryzyko.



KARTA MISTRZ

Dzięki tej karcie możesz wykonać wiele działań. Ta karta **broni cię przed skutkami działań innych graczy podejmowanych przeciwko tobie**.

Karta MISTRZ:

- pozwala **wyzwać dowolnego gracza na pojedynek** (patrz Pojedynek),
- **broni cię, jeżeli nie chcesz stanąć do pojedynku**,
- **chroni przed negatywnymi skutkami działań EKOISPEKTORA**,
- **pozwalą bezpłatnie przesunąć pionek w dowolnej sekcji o 2 pola – ale tylko jeden raz w rundzie!**

Dodatkowo kartą Mistrz możesz zastąpić inne karty Ryzyko o działaniu strategicznym.

Po użyciu odkładasz ją na spód stosu **kart Ryzyko**.



KARTA WSPÓŁPRACA

Umożliwia korzystny zakup lub sprzedaż (mniej korzystną) nadwyżek ekologicznych w danej sekcji.

Uwaga! Żaden gracz nie może odmówić transakcji graczowi zagrywa-

jącemu kartą Współpraca. Można obronić się tylko kartą MISTRZ.

PRZYKŁAD (zakup nadwyżki)

Gracz A ma nadwyżkę w sekcji Transport. Liczba mieszkańców w jego mieście: 4 mln, sekcja Transport 6, czyli nadwyżka 2).

PRZED ZAKUPEM



Gracz B zagrywa kartą Współpraca i kupuje od **Gracza A** nadwyżkę w sekcji Transport za cenę 2 mln EKO (1 mln EKO równa się 1 mln mieszkańców). W efekcie **Gracz B** za kwotę 2 mln EKO poprawia swą pozycję w sekcji Transport o 2 pola bez względu na przyjętą w grze wartość zakupu tego pola (1 mln EKO za 1 mln mieszkańców, czyli bez karty Współpraca przesunięcie pionka na pozycję 5 kosztuje 5 mln EKO).

Gracz A inkasuje od **Gracza B** 2 mln EKO i obniża swoją pozycję w sekcji Transport o 2 pola.

PO ZAKUPIE



PRZYKŁAD (sprzedaż nadwyżek)

Gracz B ma nadwyżkę (3 pola) w sekcji Oczyszczalnie. Zagrywa kartą Współpraca i sprzedaje nadwyżkę (2 pola) graczowi np. **D** za 2 mln EKO (cena 1 mln za 1 pole). **Gracz B** pobiera od **Gracza D** 2 mln i obniża swoją pozycję w sekcji Oczyszczalnie o 2 pola. **Gracz D** płaci i poprawia swoją pozycję w sekcji Oczyszczalnie o 2 pola.



KARTA PUNKT SKUPU

Posiadacz tej karty może sprzedać dowolne surowce przed swoim ruchem.

PRZYKŁAD:

Używasz karty Punkt skupu i sprzedajesz: 4 żetony aluminium, 2 żetony szkło, 3 żetony plastik. Otrzymujesz za to zgodnie z przelicznikiem 6 mln EKO.

Ta karta umożliwia sprzedaż różnych rodzajów surowców podczas 1 ruchu.

KARTA ZAMIANA SUROWCÓW

Za pomocą tej karty gracz może wymienić dowolne surowce w banku surowców wtórnych: np. 3 żetony papier na 3 żetony aluminium.



WYMIANA KART

Gracz może przed swoim ruchem wymienić dowolną liczbę kart z wybranym graczem.

Posiadacz tej karty decyduje, które karty oddaje, a które zabiera (nie podgląda kart drugiego gracza).





KARTY PYTANIE

Zanim pobierzesz kartę Pytanie musisz głośno zadeklarować na które pytanie chcesz odpowiedzieć 1, 2, 3 czy 4. Następnie na nie odpowiadasz.

Potem przy pomocy detektora odpowiedzi sprawdzasz swoją odpowiedź. Jeśli udzieliś **odpowiedzi prawidłowej, otrzymujesz 2 mln EKO.**

W przypadku udzielenia **odpowiedzi błędnej** nie otrzymujesz EKO-waluty.

Wyjątek stanowi runda IV i pojedynek.

POJEDYNEK

– działanie z **karty Ryzyko (karta MISTRZ)**.

PRZEBIEG POJEDYNKU

Wyzwany odpowiada na pytanie z karty wybrane przez przeciwnika. W razie **błędnej odpowiedzi** **wyzwany na pojedynek wypłaca graczowi, który go wyzwał 5 mln EKO i oddaje 5 dowolnych żetonów.** Jeśli nie ma wystarczającej kwoty, traci kolejkę i obniża o 1 punkt pozycję w wybranej przez zwycięzcę sekcji. Jeśli **wyzwany** na pojedynek **odpowie poprawnie**, wówczas **podwyższa swoją pozycję o 1 pole w wybranej przez siebie sekcji.**

Teraz na pytanie, które wybierze musi odpowiadać gracz **wyzwany na pojedynek.** Jeśli **odpowie poprawnie**, **podwyższa swoją pozycję o 1 pole w wybranej przez siebie sekcji.** Jeśli **odpowie błędnie**, to musi **wypłacić graczowi, którego wyzwał,**

5 mln EKO i oddać 5 dowolnych żetonów. Jeżeli nie ma, traci kolejkę.

ŻETONY:

SUROWCE WTÓRNE

Pozyskuje się dzięki **kartom Rozwój, Ryzyko** lub **zdobywając je od innego gracza.** Są 4 rodzaje żetonów surowce wtórne (oznaczenia na kartach).



ALUMINIUM



SZKŁO



PLASTIK



PAPIER

Można je sprzedać za **EKO-walutę** w ramach ruchu z **karty Rozwój (1 ruch – sprzedaż 1 rodzaju surowców).**

Wyjątkiem jest posiadanie karty Punkt skupu.

Dzięki niej można sprzedać surowce w kilku rodzajach przed swoim ruchem.



CERTYFIKATY EKO

Gracz otrzymuje lub traci **certyfikat EKO** w trakcie działania **EKOINSPEKTORA.** Po każdej rundzie za **prawidłowe certyfikaty EKO** każdy gracz otrzymuje po 2 mln EKO (patrz opis karty EKOINSPEKTOR na str. 5).