

INSTRUKCJA DLA GRACZY PROEKOLOGICZNYCH



Jesteś członkiem lokalnej organizacji proekologicznej. Starasz się, by w mieście powstało jak najwięcej obiektów związanych z ekologią.

TWOJE ZADANIE

W każdej turze musisz wziąć jedną kartę wskazówek i postępować zgodnie z zamieszczonymi na niej instrukcjami. Nie powinieneś dzielić się otrzymanymi instrukcjami z resztą graczy.



PLAC



SKWER



PARK



OSIEDLE



ULICA
HANDLOWA



ULICA
ZABYTKOWA



	STOJAKI ROWEROWE	ŚCIEŻKI ROWEROWE	DRZEWA	CZUJNIK JAKOŚCI POWIETRZA
PLAC	✓			
SKWER			✓	✓
PARK	✓	✓		
OSIEDLE			✓	
ULICA HANDLOWA		✓		
ULICA ZABYTKOWA				✓

PUNKTY

W każdej turze możesz zyskać 1 punkt za każdy zrealizowany element infrastruktury proekologicznej – stojaki rowerowe, ścieżki rowerowe, drzewa albo czujnik jakości powietrza.

Nie ma znaczenia, z czyjej inicjatywy ten obiekt powstanie.

DODATKOWE PUNKTY

Jeśli element infrastruktury proekologicznej powstanie na polu oznaczonym jako rzeka, dostajesz za niego 2 punkty zamiast 1.



Oprócz tego możesz zyskać dodatkowe punkty, realizując zadania zawarte we wskazówkach na każdą turę.

OCENA WŁADZ

Pod koniec każdej tury oceniacie podjęte decyzje, przyznając władzom punkty.

Możecie przyznać od 2 do -2 punktów:

- 2, jeśli decyzje i sposób działania władz spełniają Wasze oczekiwania;
- 0, jeśli uznacie je za neutralne;
- -2, okazując swoje niezadowolenie z decyzji i sposobu działania władz w danej turze.

INSTRUKCJA DLA GRACZY PROEKOLOGICZNYCH



TURA	PUNKTY
1	
2	
3	
4	
5	
6	
RAZEM:	

INSTRUKCJA DLA GRACZY PRORODZINNYCH



Starasz się, by w mieście powstało jak najwięcej obiektów ułatwiających życie rodzinom z dziećmi.

TWOJE ZADANIE

W każdej turze musisz wziąć jedną kartę wskazówek i postępować zgodnie z zamieszczonymi na niej instrukcjami. Nie powinieneś dzielić się otrzymanymi instrukcjami z resztą graczy.



PLAC



SKWER



PARK



OSIEDLE



ULICA HANDLOWA



ULICA ZABYTKOWA

	PLAC ZABAW	PRZEDSZKOLE	DOM KULTURY	PROGI ZWALNIANICE
PLAC	✓			
SKWER		✓		
PARK	✓			
OSIEDLE			✓	✓
ULICA HANDLOWA				✓
ULICA ZABYTKOWA	✓	✓		

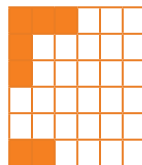
PUNKTY

W każdej turze możesz zyskać 1 punkt za każdy zrealizowany element infrastruktury prorodzinnej – plac zabaw, progi zwalniające, przedszkole albo dom kultury.

Nie ma znaczenia, z czyjej inicjatywy ten obiekt powstanie.

DODATKOWE PUNKTY

Jeśli element infrastruktury prorodzinnej powstanie na polu oznaczonym jako **przedmieścia**, dostajesz za niego 2 punkty zamiast 1.



Oprócz tego możesz zyskać dodatkowe punkty, realizując zadania zawarte we wskazówkach.

OCENA WŁADZ

Pod koniec każdej tury oceniacie podjęte decyzje, przyznając władzom punkty.

Możecie przyznać od 2 do -2 punktów:

- 2, jeśli decyzje i sposób działania władz spełniają Wasze oczekiwania;
- 0, jeśli uznacie je za neutralne;
- -2, okazując swoje niezadowolenie z decyzji i sposobu działania władz w danej turze.

INSTRUKCJA DLA GRACZY PRORODZINNYCH



TURA	PUNKTY
1	
2	
3	
4	
5	
6	
RAZEM:	











INSTRUKCJA DLA GRACZY PROBIZNESOWYCH



Starasz się, by w mieście powstało jak najwięcej obiektów sprzyjających rozwojowi ekonomicznemu.

TWOJE ZADANIE

W każdej turze musisz wziąć jedną kartę wskazówek i postępować zgodnie z zamieszczonymi na niej instrukcjami. Nie powinieneś dzielić się otrzymanymi instrukcjami z resztą graczy.

	 KAWIARNIE	 PRZESTRZEN COWORKINGOWA	 MIEJSCA PARKINGOWE	 PAWILONY HANDLOWE
 PLAC			✓	✓
 SKWER		✓		
 PARK	✓			
 OSIEDLE			✓	
 ULICA HANDLOWA	✓			✓
 ULICA ZABYTKOWA		✓		

PUNKTY

W każdej turze możesz zyskać 1 punkt za każdy zrealizowany element infrastruktury probiznesowej – miejsce parkingowe, kawiarnie, pawilony handlowe albo przestrzeń coworkingowa.

Nie ma znaczenia, z czyjej inicjatywy ten obiekt powstanie.

DODATKOWE PUNKTY

Jeśli element infrastruktury probiznesowej powstanie na polu oznaczonym jako **główna ulica**, dostajesz za niego 2 punkty zamiast 1.



Oprócz tego możesz zyskać dodatkowe punkty, realizując zadania zawarte we wskazówkach.

OCENA WŁADZ

Pod koniec każdej tury oceniacie podjęte decyzje, przyznając władzom punkty.

Możecie przyznać od 2 do -2 punktów:

- 2, jeśli decyzje i sposób działania władz spełniają Wasze oczekiwania;
- 0, jeśli uznacie je za neutralne;
- -2, okazując swoje niezadowolenie z decyzji i sposobu działania władz w danej turze.

INSTRUKCJA DLA GRACZY PROBIZNESOWYCH



TURA	PUNKTY
1	
2	
3	
4	
5	
6	
RAZEM:	

INSTRUKCJA DLA WŁADZ MIASTA



Jesteś przedstawicielem lokalnych władz. To Ty podejmujesz ostateczne decyzje dotyczące rozmieszczenia obiektów w mieście. Dbasz o zrównoważony rozwój Twojego miasta. Starasz się również łagodzić konflikty między mieszkańcami.

TWOJE ZADANIE

W każdej turze musisz wziąć jedną kartę wskazówek i postępować zgodnie z zamieszczonymi na niej instrukcjami. Nie powinieneś dzielić się otrzymanymi instrukcjami z resztą graczy.

Na każdym polu może powstać w ciągu tej gry tylko jeden obiekt. Na polach już zajętych nie mogą powstać kolejne obiekty.

JAK ZDOBYĆ PUNKTY?

Zdobywasz punkty poprzez:

■ realizację planu zagospodarowania miasta

Za każde pole zabudowane zgodnie z planem miasto otrzymuje 1 punkt. Za każde pole zabudowane inaczej miastu odejmowany jest 1 punkt.

■ realizację oczekiwań mieszkańców

Każda z grup mieszkańców może przyznać od 2 do -2 punktów (2, jeśli Twoje decyzje będą dla niej korzystne; 0, jeśli uzna je za neutralne -2, okazując swoje niezadowolenie z decyzji w danej turze).

■ realizację dodatkowych zadań

Możesz zdobyć 20 dodatkowych punktów za zrównoważony rozwój (jeśli na koniec gry będzie tyle samo obiektów każdego z kolorów).

INSTRUKCJA DLA WŁADZ MIASTA



TURA	PUNKTY
1	
2	
3	
4	
5	
6	
RAZEM:	

INSTRUKCJA OGÓLNA



Wcielicie się w mieszkańców pewnego miasta. Nie będziecie jednak przeciętnymi mieszkańcami. Część z Was będzie przedstawicielami władz miasta, a pozostali wcielą się w mieszkańców, z których każdy będzie się starał rozwijać miasto w nieco innym kierunku. W Waszym mieście istnieje już wiele różnorodnych obiektów, jednak wciąż pozostają miejsca, w których czegoś brakuje. W sprawie tych właśnie miejsc władze będą organizować konsultacje społeczne, podczas których mieszkańcy będą mogli próbować przekonać władze do swoich wizji.

JAK PRZEBIEGA GRA?

Na początku gry każdy z graczy losuje swoją rolę.

PROPOZYCJA MIASTA

Każda tura zaczyna się od przedstawienia tematu konsultacji przez władze miasta. Władze układają na planszy kartoniki obiektów, które planują na danych polach umieścić stroną z logo gry na górze (dla odróżnienia od obiektów wybudowanych w poprzednich turach).

PROPOZYCJE MIESZKAŃCÓW

Następnie każdy z mieszkańców układa na planszy – jedynie na polach, które są przedmiotem tych konsultacji społecznych – proponowane przez siebie obiekty (również stroną z logo na górze).

Kolejnym etapem jest próba wypracowania przez mieszkańców wspólnego planu, który przedstawiają miastu. Następnie władze wysłuchują propozycji mieszkańców dotyczących poszczególnych pól. Władze mogą, ale nie muszą uwzględnić sugestii pozostałych grup – muszą znaleźć kompromis między oczekiwaniami pozostałych, a swoimi założeniami.

DECYZJA MIASTA

Konsultacje trwają 8 minut (licząc od momentu ułożenia wszystkich propozycji przez władze). Jeżeli w ciągu 8 minut gracze nie wypracowali kompromisu, władze miejskie samodzielnie podejmują ostateczną decyzję w kwestii rozmieszczenia obiektów.

SUMOWANIE PUNKTÓW

Po zakończeniu negocjacji, każdy z zespołów graczy podsumowuje zdobyte przez siebie punkty w danej rundzie i wpisuje na własnej instrukcji w odpowiednim polu tabeli.

Gdy wszyscy spiszą swoje punkty, należy odwrócić wszystkie żetony obiektów znajdujące się na planszy na stronę z obiektem (aby zaznaczyć, że dane obiekty zostały już zbudowane i nie wolno ich ruszać).

OCENA WŁADZ PRZEZ MIESZKAŃCÓW

Mieszkańcy w anonimowej ankiecie oceniają, na ile decyzja miasta spełniała ich oczekiwania i czy przynosi im korzyści. W pierwszej turze przedstawiciel ruchu proekologicznego zbiera ankiety i wpisuje zsumowany wynik na formularzu Ocena władz miasta przez mieszkańców. W następnych turach zajmuje się tym gracz po prawej stronie od tego, który robił to w poprzedniej turze.

UWAGA!

Na każdym polu może powstać w ciągu tej gry tylko jeden obiekt. Na polach już zajętych nie mogą powstać kolejne obiekty.