


## Akcje - wykonaj dokładnie jedną



### Przygotowanie projektu

1. Umieść nowy projekt
2. Odbierz dotację odpowiadającą obszarowi

### Uruchomienie projektu (odwróć)

1. Zapłać 1 ,
2. Odwróć żeton,
3. Odbierz korzyści

### Budowa elektrowni - Zbuduj / Zamień elektrownię

1. Zapłać za elektrownię
2. Usuń z gry najstarszą elektrownię konwencjonalną
3. Połóż nową elektrownię
4. Oznacz ją jako własną
5. Weź punkty zwycięstwa i 1 
6. Obniż poziom CO<sub>2</sub>
7. Region otrzymuje 1 
8. Zwróć żeton projektu do zasobów
9. Ustal kto kontroluje region →


#### Kontrola regionu

highest type



1. Najwięcej rodzajów źródeł energii;  
Remis: patrz na priorytety elektrowni.



2. Największe  w dziedzinach;  
Remis: patrz na doświadczenie wg priorytetów.



Lowest type





3. Wygrywa gracz aktywny.

## Akcje opcjonalne - każdą możesz wykonać raz w dowolnym momencie swojej tury

### Karty

1. Zagraj 1 kartę lobbowania, **albo**
2. Zapłać 1  i zrealizuj cel NZ

### Odwiedź Rynek



1. Kup 1  (podnieś cenę i uzupełnij rynek jeśli jest pusty) **albo** jeśli cena nie zmieniła się w tej turze:
2. Sprzedaj 1  na Rynku (zmniejsz cenę).

### Naukowcy - przesunь jednego

1. Z ręki ↔ na projekt
2. Z projektu → na projekt
3. Z projektu → na kongres, w tym samym temacie co projekt

#### Koniec tury – doświadczenie



- Wybierz 1 projekt, na którym masz  .  
Zdobywasz za to 1  w tej dziedzinie.  
Twoja tura się kończy.

## Faza zasobów

### 1. Rozdział przychodów

§ oraz/lub punkty zwycięstwa za pierwsze i drugie miejsce w każdej dziedzinie.

### 2. Zapotrzebowanie na energię

Każdy region zużywa 1  (jeśli ma jakikolwiek).

Dodaj elektrownię konwencjonalną do każdego regionu, który nie dostarcza energii wymaganej w danej dekadzie.

Region płaci 1 : wzrasta zanieczyszczenie  $\text{CO}_2$ .


### 3. Zdarzenie


$\text{CO}_2 < 350$  – nic się nie dzieje;

$\text{CO}_2 \geq 350$  – region potrzebuje pomocy:

Gracze nie posiadający elektrowni w tym regionie płacą 1 .

## Zasady ogólne


• Możesz wykorzystać żeton projektu, na którym stoi  innego gracza. Zapłać mu 1 monetę:


1. Ten gracz bierze naukowca do swoich zasobów i dostaje 1  rodzaju zgodnego z projektem, **albo**

2. Ten gracz wysyła naukowca na kongres o temacie zgodnym z projektem.

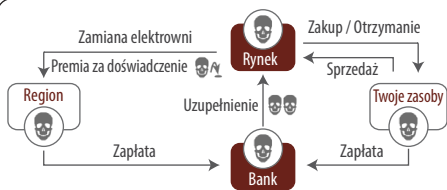


### Korzyści z kongresów


1. Każdy twój naukowiec przemawiający na kongresie przynosi ci 1  w dziedzinie zgodnej z tematem, w którym przemawiał podczas tego kongresu.


2. Dodatkowo twoja firma otrzymuje 1  w dowolnej dziedzinie, której dotyczył kongres.

• Gdy zobaczysz napis **STOP** na Rynku, to znaczy, że w tej turze nie możesz już więcej sprzedawać. Podnieś cenę  i uzupełnij Rynek  z banku.




Ruch PNE


1.  wchodzić do gry jedynie przez Rynek.

2. Wszystkie wykorzystane  trafiają do banku. Wyjątek: sprzedaż bezpośrednio na Rynku korzystając z Akcji opcjonalnej.

## Podliczanie punktów

A. Wykonaj w podanej kolejności:

1. Przenieś wszystkie  z kontrolowanych przez siebie regionów do swoich zasobów.

2. Sprzedaj wszystkie  na Rynku za aktualną cenę (jednak nie zmieniaj ceny na Rynku).

3. Zsumuj wszystkie posiadane pieniądze.

B. Dodaj następujące do swojego wyniku:

1. Cel firmy: X punktów zwycięstwa (albo 8 monet);

2. Każde 2 monety to 1 punkt zwycięstwa.

3. Jeśli posiadasz najwięcej  w swoich zasobach: 3 punkty zwycięstwa.

4. Jeśli posiadasz najwięcej kart celów NZ: 3 punkty zwycięstwa.

Remisujący otrzymują pełną liczbę punktów zwycięstwa;