

A KÖZÖSSÉG EREJE

ISMERETTERJESZTŐ JÁTÉK A LEGKÍVÁNCSIBBÁKNAK

JÁTÉKSZABÁLY

MIT TARTALMAZ A CSOMAG?

Ez a Csináld magad készlet tartalmazza az összes kártyát, amire a játék során szükséged lesz.

A pdf-hez tartozik a játékszabály, amit több európai nyelven is megtalálsz [itt](#).

Azért találtuk ki ezt a játékot, hogy segítsük az energiaközösségekről szóló párbeszédet a szülők/ tanárok és a gyerekek között.



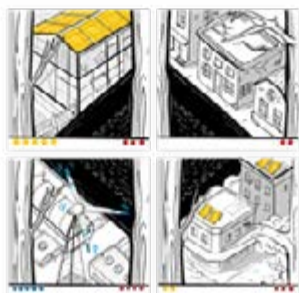
HOL KEZDJEM?



Négy játékos (vagy négy csapat) vesz részt ebben a játékban. Minden játékos/csapat válasszon egy-egy azonosítókártyát a rendelkezésre álló négyből! A négy játékos/csapat helyezkedjen el a térben egymástól némi távolságot tartva (pl. külön asztalhoz, hogy ne lássák, kinek hány termelő és fogyasztási pontja van).

Később majd át kell futniuk egymáshoz (például akár egy meghatározott, akadályokkal ellátott útvonalon). A négy játékos vagy csapat egy energiaközösséget alkot.

KI KICSODA? KI TERMEL ÉS KI FOGYASZT?



Napelemes iskola:

6 termelési pont, 3 fogyasztási pont

Régi épületek:

0 termelési pont, 2 fogyasztási pont

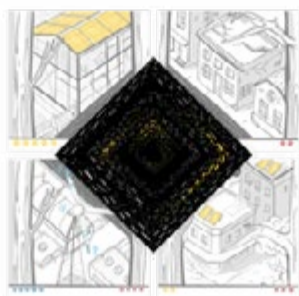
Új, napelemes épületek:

2 termelési pont, 3 fogyasztási pont

Játékgyár szélmalommal:

5 termelési pont, 4 fogyasztási pont

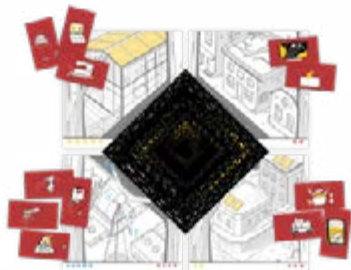
A HÁLÓZATÜZEMELTETŐ



Ideje, hogy találkozzunk a **hálózatüzemeltetővel** (helyezzük a fekete kártyát középre).

Ő lesz a játékmester.

PIROS FOGYASZTÁSI KÁRTYÁK



A hálózatüzemeltető először kiosztja a **piros fogyasztási kártyákat**.

Ha 3 fogyasztási pontod van, akkor 3 piros fogyasztási kártyát kapsz. A Játékgár például sok gépet használ.

Minden gép egy piros lapnak felel meg. A piros kártyák olyan gépeket vagy tevékenységeket jelölnek, amelyek energiát igényelnek.

A kártyák kioszthatók úgy is, hogy megfeleljenek az épület jellemzőinek (pl. a gépek a játékgárba mennek), de a játékosok tetszése szerint is.

MILYEN MA AZ IDŐJÁRÁS?



Napos vagy felhős lesz az idő? Nézzük meg az időjárás-előrejelzést! A hálózatüzemeltető a következő lehetőségeket dobja ki az időjárás-kockákkal:

NAPOS és NINCS SZÉL: Minden sárga pontért egy sárga Energiakártyát kapnak a játékosok.

NINCS NAP és SZELES: Minden kék pontért egy sárga Energiakártyát kapnak a játékosok.

NAPOS és SZELES: Minden sárga és minden kék pontért egy-egy sárga Energiakártyát kapnak a játékosok.

NINCS NAP és NINCS SZÉL: Senki sem kap Energiakártyát.

AZ IDŐ... NAPOS!



Példa: a hálózatüzemeltető dob a két időjárás-kockával, és az idő... NAPOS és NINCS SZÉL!

Ez azt jelenti, hogy minden sárga pontért egy sárga Energiakártyát kapnak a játékosok.

HA NINCS NAP, DE VAN SZÉL...



Az azt jelenti, hogy minden kék pontért kapnak egy-egy sárga Energiakártyát a játékosok.

FEDJ LE ANNYI FOGYASZTÁSI KÁRTYÁT, AMENNYIT CSAK TUDSZ



A cél az, hogy lefedjük az összes piros lapot sárga Energiakártyákkal, ezért együtt kell működnünk az energiaközösségben. Ha túl sok sárga Energiakártyád van, gyorsan fuss át a szomszédodhoz, akinek szerinted szüksége lenne rá!

Ha nem így teszel, akkor el kell adnod a hálózatüzemeltetőnek a fölösleges energiádat, ami egy feladatot jelent! (Bővebben kifejtve a kék kártyáknál).

Ha nincs elég sárga Energiakártyád, a játékos/az egyik csapattag fusson át az egyik szomszédhoz, hátha van még nála fölösleg! Ha a játékosok nem fedik le a piros kártyáikat, akkor a hálózatüzemeltetőtől kell vásárolniuk, ami egy feladatot jelent! (Kék kártyák).

KÉK KÁRTYÁK: ENERGIA ADÁSVÉTELÉRE VONATKOZÓ FELADAT



A termelésből nem sikerült lefedni az összes piros fogyasztási kártyát, azaz a játékosoknak fizetniük kell a hálózatüzemeltetőnek a hiányzó energiáért.

Ez egy feladatot jelent! Helyezze lefordítva maga elé az adott játékos/csapat a három kék kártyát!

RAJZOLJ, MUTOGASD EL VAGY ÍRD KÖRÜL...



Gondoljon egy eszközre, amit villamos energia táplál, például egy sütőre, porszívóra, elektromos autóra, stb. Ezután vegyen el egy Feladatkártyát.

Rajzolja le, mutogassa el vagy szóban írja körül az általa kiválasztott tárgyat (választhat tárgyat a fel nem használt fogyasztási kártyák közül is, ha nem akar kitalálni)!

NYERTÜNK!



Ha a játékosoknak sikerül lefedniük az összes piros fogyasztási kártyát, megnyerik a játékot! A kockákkal akkor dobnak a legjobbat, ha egyszerre napos és szeles az idő.

Ezután gyűjtjük össze a sárga Energiakártyákat, és kezdődhet a következő kör!

Ha tetszett a játék, nyugodtan játsszatok egy újabb kört! Osszátok ki újra a fogyasztási kártyákat, és kezdjétek előlről.

RAKD ÖSSZE AZ ENERGIAKÁRTYÁKAT EGY KIS EXTRA MÓKÁRA!



Látjátok az Energiakártyákra rajzolt Energiaszörnyeket? Gondoljatok a kis figurákra, és beszélgetsetek arról, mit láttok! Olyanok ők, mint az áram: ott vannak, hiszen a géped működik, viszont nem látjátok őket!

Sok szerencsét és jó szórakozást!