

SAVE THE LAKE

14+

3-5 fő

20 min/fő

A játék célja az intelligens és fenntartható tájhasználat megvalósítása a balatoni régióban.

A játékosok különböző szerepekbe bújva közösségként próbálják elérni ezt a célt. A megfelelő lépések megfelelő időben történő megválasztása biztosíthatja a játékosok számára a győzelmet és a balatoni régió ökopontjának magas szinten tartását. A játék kooperatív, a felelősség közös, így vagy együtt nyertek vagy együtt veszítetek! Állítsátok össze a pavilont a fordulók során és tartsatok életben egy ökoszisztémát!

A játék 3 éves kor alatt nem ajánlott az apró alkatrészek lenyelésének veszélye miatt!

MOME - ÖKOLÓGIAI TÉMÁJÚ KOOPERATÍV TÁRSASJÁTÉK

1 A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A TÁBLA ELEMEINEK ELHELYEZÉSE:

A szövetszákoból vegyétek ki a játék elemeit és ismerjétek meg azokat. A doboz teteje és alja a játék során a kis elemek tárolására is alkalmas.

Helyezzétek el lefordítva a tájjelölőket a domborzati jelzéseknek megfelelően. Ne nézzétek meg, mi szerepel rajtuk!

Helyezzétek el a kezdő 4 nádas a kijelölt helyekre!

Állítsátok be az ökopont jelölőt a játékosok számának megfelelően! 3 főnél 5, 4 főnél 2, 5 főnél 0 ökoponttal indultok.

A játékosok számától függően húzzatok karakter lapokat úgy, hogy ekkor még ne nézzétek meg mi szerepel rajtuk! A szerencse dönti el, ki milyen karakter jellemzőjét kell magára öltse a játék során. 3 játékos esetén csak a csillagozott kártyák szerepeljenek a húzható lapok között.

Az lesz a kezdő játékos, aki utoljára volt a Balatonnál, vagy a legközelebb járt hozzá. Ő vegye magához az ÖKOLÓGUS karakterlapot. Az ÖKOLÓGUS karakterlap minden fordulóban új játékoshoz kerüljön!





















3 játékos esetén a BEFEKTETŐ, az ÉPÍTÉS, a GYÁRTULAJDONOS és a POLITIKUS legyen csak a játékban + az ÖKOLÓGUS kártya.

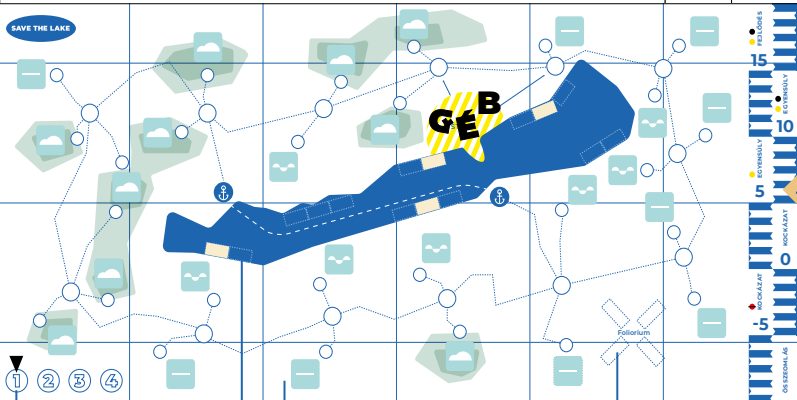
A karakterlap alapján töltsétek fel a kezdő készleteket!

Válasszatok játékos jelölőt / bábut és tegyétek őket a kiinduló pontra, ami a Tihanyi-félsziget jelzett területe!

Ha ez mind megvan, kezdődhet a játék!

A DOBOZ TARTALMA

-  1 db játéktábla
 -  1 db forduló jelölő pavilon (4 részből összeállítható)
 -  1 db ökopont jelző
 -  7 db játékos bábu
 -  8 db karakterlap
 -  10 db designer jelölő (kék)
 -  10 db fejlesztés jelölő (natúr)
 -  30 db tájjelölő lap
 -  42 db szerencsekártya
 -  20 db nyersanyag (fekete)
 -  20 db élelem (piros)
 -  30 db pénz (sárga)
 -  2 db köröket jelölő elem
- Építőelemek:
-  12 db nádas
 -  5 db nyaraló
 -  3 db farm
 -  3 db gyár
 -  3 db szálloda
 -  3 db kutatóintézet
 -  3 db természetvédelmi terület



Fordulójelölő Területjelölő Pavilon helye

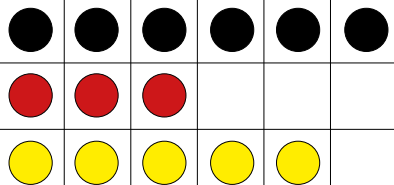
Nádas



Ökológus Karakterkártya



Szerencsekártya



2 A JÁTÉK MENETE

A JÁTÉK 4 FORDULÓBÓL ÁLL, A FORDULÓK PEDIG 3 KÖRBŐL. A KÖRÖK AZT JELÖLIK, HOGY EGY-EGY JÁTÉKOS HÁNYSZOR KERÜL SORRA AZ ADOTT FORDULÓBAN.

3 játékos esetén az 1. forduló 4 körből áll.

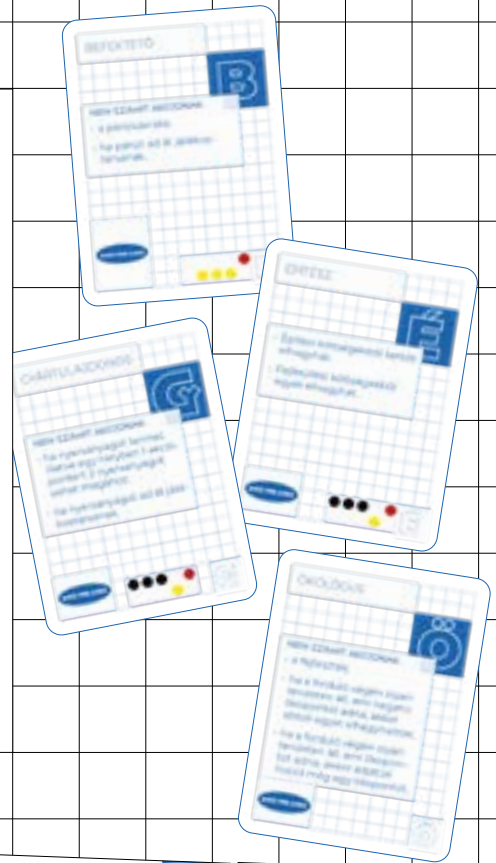
Elsőként fordítsátok fel a KARAKTER kártyákat és beszéljétek meg, ki milyen karakter jellemzőkkel bír. Ne cseréljétek egymás között karaktert! Ebből egyedüli kivétel az ÖKOLÓGUS lapja a későbbiekben.

A játék az óramutató járásával megegyezően zajlik. A soron lévő játékos 5 AKCIÓT hajt végre. A kijátszott akciók lehetnek ugyanolyanok, de különbözőek is.

Előfordulhat, hogy a játék során plusz akcióhoz jutsz, de azt az 5. akció felhasználása után nem használhatod már fel. Például: A karaktered számára nem jelent akciópontot átadni pénzt egy másik játékosnak. Már lelépted az 5. akciót és bár lehet ez a képességed, nem használhatod fel, csak a következő körödben.

A fordulókhoz kapcsolódnak célok, adók és jutalmak (lásd: forduló végi célok táblázat). Ezeket szem előtt tartva kell csapatban játszani!

A nyersanyag, élelem és pénz lelőhelyek épületei az építést és fejlesztést követően azonnal termelnek (akciópontért cserébe).



3 A FORDULÓ VÉGE

A FORDULÓ AKKOR ÉR VÉGET, HA AZ UTOLSÓ JÁTÉKOS IS VÉGREHAJTOTTA AZ 5 AKCIÓJÁT AZ UTOLSÓ KÖRÉBEN.

A forduló végén vizsgáljátok meg az adott forduló céljait (lásd: forduló végi célok táblázat). Ha mindegyiket teljesítettétek, számoljátok össze a táblán látható összes tétel ökopontjait. Ezek plusz vagy mínusz pontokat jelenthetnek (lásd.: ökopont táblázat). A számolás végén nézzétek meg, mit jelez az ökopont mérő és aszerint cselekedjétek, majd jöhet a következő forduló. Az ÖKOLÓGUS karakterlapot adjátok tovább az óramutató járása szerinti következő játékosnak, ő fogja megkezdeni az új fordulót.

Amennyiben nem teljesül a fordulás célok valamelyike, úgy ökopontot veszítetek. Egy nem teljesített cél -1 ökopontot jelent, két nem teljesített cél -2 ökopont, és így tovább. Az egyes célokon belüli számszerűség nem teljesítése nem növeli a levonások számát.

(Például az 1. fordulás célokat nézve: az 5 célból csupán 4 sikerült, akkor az 1 ökopont elvesztésével jár, mindegy mennyire vagytok távol adott céltól. Amennyiben sem a 4 feltárt terület, sem az 5 nádas célja nem teljesült, azokat összeadva már 2 ökopont kerül levonásra, attól függetlenül, hogy ezeken belül mennyit nem sikerült teljesíteni.)

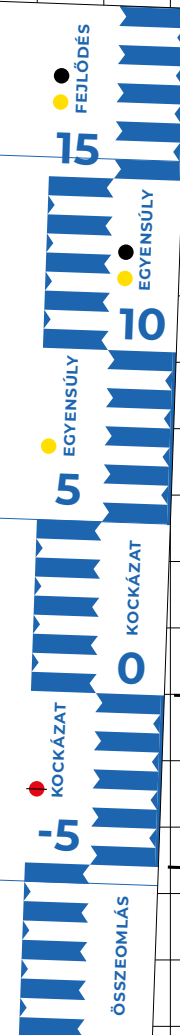
Ha az ökoszint mérő az összeomlásra került, vesztettetek és az ökoszisztéma felborult, a világ pedig élhetetlenné vált az emberek és állatok számára az adott helyzetben. A játék azonnal véget ér (lásd: ökoszint mérő ábrája a táblázatoknál).

Minden forduló végén legalább 0 vagy afeletti ökopontra van szükségetek a pavilon következő elemének megszerzéséhez. Ökopontot csak a forduló végén számolunk, és számolás közben járhattok 0 ökopont alatt is, a végeredmény számít.

Az ökoponttal szerzett plusz bevétel a megkezdett forduló végén kerül kiosztásra az adózásnál.

A rossz ökoszint miatt járó levonást szintén a forduló végén kell leadózni.

(Például: Ha -5 és 0 pont között álltok a forduló végén, akkor 1 élelmet veszítetek, és ezt az adott forduló végén kell le adóznotok fejenként. Ha 10-15 pont között álltok, akkor fejenként +1 pénz és egy élelem és egy nyersanyag a jutalmatok a következő forduló végén, ami kiolthatja az adót is.)



+1 pénz
+1 élelem
+ nyersanyag
fejenként

Pavilonépítés

-1 élelem

Vesztett
forduló

4 A JÁTÉK VÉGE

HA A JÁTÉK ÚGY ÉR VÉGET, HA ELJUTOTTATOK A 4. FORDULÓIG, ÉS AZ UTOLSÓ FORDULÓ CÉLJAIT IS TELJESÍTETTÉTEK, AKKOR NYERTÉTEK! HA TÚL GYORSAN ÉRT VÉGET A JÁTÉK, MÉRLEGELJETEK, ÉS EGY ÚJ STRATÉGIÁVAL BÁTRAN FUSSATOK NEKI MÉG EGYSZER. HA KÖZTES SZINTEN FEJEZTÉTEK BE A JÁTÉKOT, AKKOR OLVASSÁTK EL AZ ÖSSZEGÉST.

0 PAVILON ÉS 1 FORDULÓ

0 pavilon és vesztettetek a játékkal szemben: Sajnos a fejlődés gyorsabb volt mint, amit elbír az ökoszisztéma a területen. A tavatok vize beszennyeződött, az állatvilág minimalizálódott, és a terület nem képes ellátni szükségleteiteket. A Balaton, mint élőhely, kulturális és szórakozási színtér megszűnt létezni. Talán egyszer viszszaér az élet.

0 PAVILON ÉS 2-3 FORDULÓ

Küzdöttetek az elemekkel, de a fejlesztés felülmúlta a természet nyújtotta adottságokat, így az egyensúly felborult. A kár nehezen visszafordítható, de egy újabb játékkal sikerülhet!

0 PAVILON ÉS 4 FORDULÓ

Bátran küzdöttetek, de a mutató nem mozdul. Új stratégiát kell kitalálnotok! Talán az ökológiai segédlet hasznokra válik. Ne adjátok fel a harcot!

1-2 PAVILON ELEM ÉS 1-2 FORDULÓ

Egy lépést már megtettetek! A következő már előrébb visz! A csapatmunkára összpontosítsatok, és arra, hogy mi lehet a legjobb döntés az életben maradáshoz és a természettel való harmonikus együttéléshez.

1-2 PAVILON ELEM ÉS 3 FORDULÓ

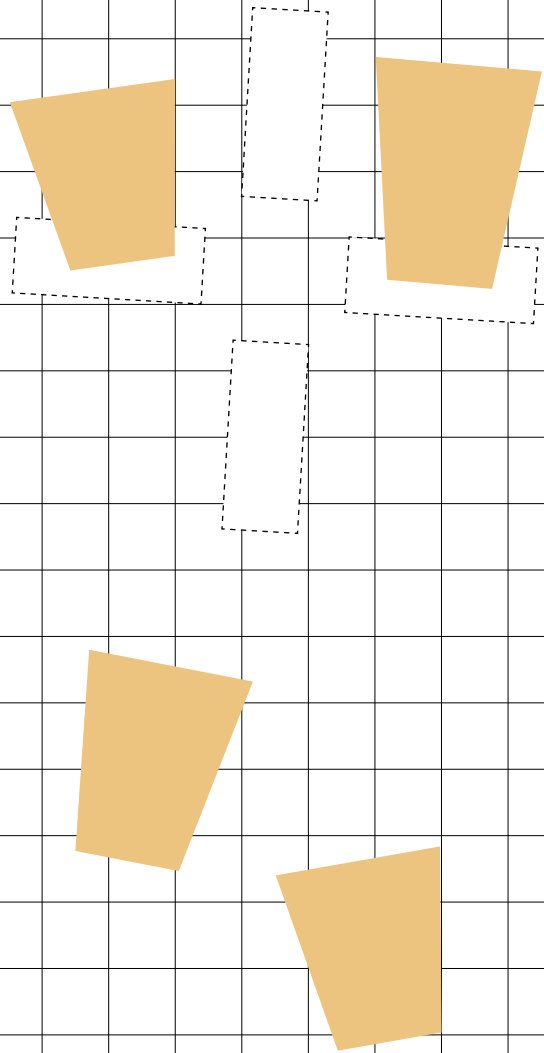
A játék több mint feléig eljutottatok! Ez egész szép teljesítmény! Az ökoszisztéma fenntartása komplex feladat. Ne keseredjete el! A természet megújul, de időre és egy kis odafigyelésre van szüksége a továbbiakban is.

3 PAVILON ÉS 3 FORDULÓ

Kimagasló teljesítmény! Kevesen jutnak el idáig! Ha a játék le is győzött egy ponton, de már látjátok, hogyan kellene együttélni a természettel, és fenntartani egy vidék ökoszisztémáját az emberek jelenlétével együtt. Legyetek büszkéek magatokra!

3-4 PAVILON ELEM, LEGYŐZTÉTEK A JÁTÉKOT, ELJUTVA A 4. FORDULÓ VÉGÉIG:

Gratulálók! Jó csapatmunka és kiváló helyzetismeret jellemez benneteket! Az ökoszisztéma virágzik, kihaltak hitt fajok kerülnek elő és visszaszorítottatok az elsivatagosodást is! A terület bőven ellátja az itt élőket, és a környék minden ipara is jövedelmezően működik általatok! Bánjatok így világunkkal a továbbiakban is!



KÖSZÖNJÜK, HOGY A SAVE THE LAKE-KEL JÁTSZOTTATOK!
VÁRUNK VISSZA EGY KÖVETKEZŐ ALKALOMRA.

A projekt fő támogatója: Veszprém-Balaton 2023 Európa Kulturális Fővárosa program

Szakmai partnerek: PAD Alapítvány

1. MIK A TERÜLET JELÖLŐK?

Olyan jelölők, amelyek az adott terület jellegét jelölik. Környezeti hatásokat, már meglévő építményeket rejthetnek, amelyek segíthetik, vagy éppen lassíthatják a munkátokat. Ezekkel szép lassan felfedezhetitek a balatoni térség előnyeit és hátrányait is. Amit találtok a területen, azt helyezétek oda / tartsátok be.

Ha valami "2x annyit termel" jelölést kap, akkor az adott területen lévő épület termelése az alaptermék kétszeresét adja az oda lépőnek 1 akció pontért a játék további részében.

Ha védett fajt találsz egy területen, akkor az + 1 ökopontot ad azonnali és egyszeri felhasználásra (a forduló végén nem kell többször beleszámolni az ökopontokba), illetve ha erre a mezőre természetvédelmi területet építesz, a természetvédelmi terület ökológiai értéke 1-el megnő és ez a játék végéig érvényes marad.

2. MIK A SZERENCSEKÁRTYÁK?

Olyan kártyák, amiket akciópontért cserébe húzhatsz vagy találhatsz egy területen. Ez lehet pozitív és negatív szerencsekártya is.

Ha a területen találsz, nem kerül akcióba a felhúzása, de nem húzhatod fel a az 5 akció elvégzése után.

A területen talált szerencsekártya kijátszása opcionális.

Ha a szerencsekártya hatására olyat kellene beadnod, amivel nem rendelkezel, akkor hagyd figyelmen kívül.

A szerencsekártyák egyszer használhatóak, majd dobópakliba kerülnek.

Ha a játék vége előtt elfogynak, keverjük meg és használjuk fel újra a kártyákat.


3. MI AZ AZ ÖKOPONT?


Minden, amit építetek, vagy már a táblán található, hat a táj élővilágára. Ennek a szintmérését találjátok a tábla oldalán. A szintek melletti felirat jelzi az ökológiai állapotot, és azt, hogy az milyen pozitív vagy negatív hatással lesz a játékokra. Pontosan úgy, ahogyan a természetes rendszerek működése is kihat a valóságban a gazdaságra, a turizmusra és más területekre.

Amit az ökopont skála ad vagy elvesz, azt a következő forduló adójánál kapjátok meg: akkor vonódik le az adóból vagy akkor kell pluszban leadózni.

4. ÉPÜLETEK ÉS ÉPÍTHETŐ EGYSÉGEK


Az értékük, termelésük, költségeik és fejlesztésük feltételei a táblázatokban láthatóak részletesen.


 Nyarló: pénzforrás

 Szálloda: pénzforrás

 Gyár: nyersanyagforrás

 Farm: élelemforrás

 Kutatóintézet: a Kutatónak hasznos

 Természetvédelmi terület: ökopontot ad

Ha a természetvédelmi területet egy olyan területre építed, amelyen védett faj található, +1 ökopontot ér. A védett faj területére mást építeni nem lehet, de fordulónként +1 ökopontot ad.

 Nádas: ökopontot ad.

5. KARAKTEREK

A 3 játékos esetén ajánlott karaktereket csillaggal jelöltük.

BEFEKTETŐ*

- ▶ Nem számít akciónak a pénzszerzés.
- ▶ Nem számít akciónak, ha pénzt ad át játékosársának.
- ▶ Kezdő készlet: 3 pénz, 1 étel.

DESIGNER

- ▶ Minden, amit épít, designer jelölőt kap.
- ▶ Minden, amit fejleszt, designer jelölőt kap.
- ▶ A designer jelölő hatása: a nyarló és a szálloda egygyel több pénzt ad a pénzszerzés akciónál; a farm és a gyár egygyel több élelmet és nyersanyagot ad beszerzés akciónál.
- ▶ Kezdő készlet: 1 pénz, 1 étel, 10 designer jelölő

ÉPÍTÉSZ*

- ▶ Az építési költségekből kettőt elhagyhat.
- ▶ Fejlesztési költségekből egyet elhagyhat.
- ▶ Kezdő készlet: 1 pénz, 1 nyersanyag, 1 étel.

GYÁRTULAJDONOS*

- ▶ Nem számít akciónak, ha nyersanyagot termel, illetve egy helyen 1 akciópontért 2 nyersanyagot vehet magához. Nem számít akciónak, ha nyersanyagot ad át játékosársának.
- ▶ Kezdő készlet: 3 nyersanyag, 1 étel, 1 pénz.

KUTATÓ

- ▶ 1 akciópontért át tud lépni az egyik kutatóközpontból a másikba.
- ▶ Nem számít akciónak a terület feltárás.
- ▶ Kezdő készlet: 2 pénz, 2 étel.

POLITIKUS*

- ▶ Minden építés és fejlesztés 1 tétellel olcsóbb.
- ▶ Ha egy mezőn tartózkodik valakivel, akkor a játékosársának is olcsóbb bármilyen építés vagy fejlesztés.
- ▶ Kezdő készlet: 2 pénz, 2 étel, 2 nyersanyag.

TERMELO

- ▶ Nem számít akciónak, ha élelmet szerez.
- ▶ Nem számít akciónak, ha élelmet ad át játékosársának.
- ▶ Kezdő készlet: 3 étel, 1 nyersanyag, 1 pénz.

ÖKOLÓGUS

- ▶ Nem számít akciónak a fejlesztés.
- ▶ Ha a forduló végén olyan területen áll, ami negatív ökopontot adna, akkor ezt hagyjátok figyelmen kívül.
- ▶ Ha a forduló végén olyan területen áll, ami ökopontot adna, akkor adjatok hozzá még egy ökopontot.

! AKCIÓK

LÉPÉS

- ▶ 1 akciópont egy lépés egy szomszédos mezőre;
- ▶ 1 akciópont átkelni a komppal;

TERÜLET FELTÁRÁSA

- ▶ 1 akciópont egy terület feltárása, amihez az adott területen kell tartózkodni.

ÉPÍTÉS

- ▶ 1 akciópont egy terület beépítése, amihez az adott és már feltárt területen kell tartózkodni és ki kell tudni fizetni az építés költségét. (Lásd: építési és fejlesztési költségek táblázat.)

FEJLESZTÉS

- ▶ 1 akciópont egy terület vagy épület fejlesztése, amihez az adott és már feltárt területen kell tartózkodni, és ki kell tudni fizetni a fejlesztés költségét. Frissen feltárt és épített infrastruktúrák esetében is elvégezhető. (Lásd: építési és fejlesztési költségek táblázat.)

NYERSANYAG BESZERZÉS

- ▶ 1 akciópont a nyersanyag megszerzése, amihez egy gyár területén kell tartózkodni. A kivethető nyersanyag mennyisége az adottságoktól és a fejlesztési szinttől függően változik. (Lásd: ökopontok és termelési táblázat)
- ▶ 1 akciópont egy nyersanyag megszerzése vagy átadása egy játékosársnak/tól, amihez azonos mezőn kell tartózkodnia a két játékosnak. A játékosársnak bele kell egyeznie az akcióba.

ÉLELEM BESZERZÉS

- ▶ 1 akciópont egy élelem megszerzése, amihez valamelyik farznál kell tartózkodni. A kivethető élelem mennyisége az adottságoktól és a fejlesztési szinttől függően változik. (Lásd: ökopontok és termelési táblázat)
- ▶ 1 akciópont egy élelem megszerzése egy játékosártól, amihez azonos mezőn kell tartózkodnia a két játékosnak. A játékosársnak bele kell egyeznie az akcióba.

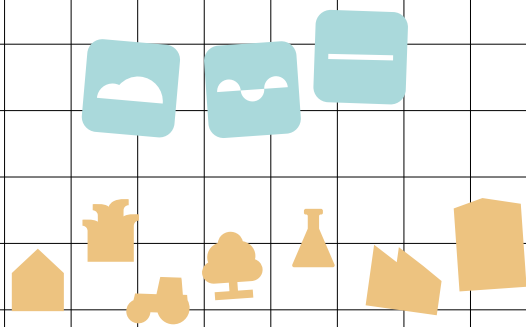
PÉNZSZERZÉS

- ▶ 1 akciópont a pénz megszerzése, amihez egy nyaraló területén kell tartózkodni. A kivethető pénz mennyisége az adottságoktól és a fejlesztési szinttől függően változik. (Lásd: ökopontok és termelési táblázat)
- ▶ 1 akciópont két pénz megszerzése, amihez egy szálloda területén kell tartózkodni.
- ▶ 1 akciópont egy pénz megszerzése egy játékosártól, amihez azonos mezőn kell tartózkodnia a két játékosnak. A játékosársnak bele kell egyeznie az akcióba.

SZERENCSEKÁRTYA HÚZÁSA

- ▶ 1 akciópont egy szerencsekártya húzása, melynek hatása a kártya szövegéből derül ki. Nem számít akciópontnak, ha az adott területen találsz. Vannak balszerencse kártyák is. Ha nincs nálad annyi, amennyit elvenne, nem tartozol később vele. (pl: -2 élelem, de neked nincs vagy csak 1db van, akkor azt az egyet fizeted be. ha nincs semennyid, abban az esetben semmit.)

A játék elemeinek száma nem kiegészíthető. Ebből kivétel az élelem pénz és nyersanyag, de igyekezzetek a meglévő forrásaitokból gazdálkodni.



Nyersanyag



Élelem



Pénz



A játékhoz ajánlott a segédlet kinyomtatása! Ha szükséges akkor, akár fejenként 1 példányt.



ÖKOPONTOK ÉS TERMELÉS

	Alapállapot ökopontja	Fejlesztett állapot ökopontja	Alap bevétel / termék	Fejlesztett bevétel / termék
Nyarló	-1	0	1 pénz	2 pénz
Farm	-1	0	1 élelem	2 élelem
Gyár	-3	-1	1 nyersanyag	2 nyersanyag
Szálloda	-3	-1	2 pénz	3 pénz
Kutatóintézet	+1	+2	-	-
Természetvédelmi terület	+2	+4	-	-
Nádas	1 db=0	(2db = 2, 3 db=3)	-	-

ÉPÍTÉSI ÉS FEJLESZTÉSI KÖLTSÉGEK

	Építés	Fejlesztés
Nádas	Az első két egymás melletti nádas 1-1 pénz, a harmadik (ahol lehet) 2 pénz	-
Nyarló	1 nyersanyag, 1 pénz	1 nyersanyag vagy 1 pénz
Farm	2 nyersanyag, 2 pénz	2 nyersanyag vagy 2 pénz
Gyár	2 nyersanyag 2 pénz	
Szálloda	2 nyersanyag, 3 pénz	3 nyersanyag vagy 3 pénz
Kutatóintézet	3 nyersanyag 3 pénz	
Természetvédelmi terület	4 nyersanyag, 4 pénz	4 pénz

FORDULÓ VÉGI CÉLOK

	Adó	Területi célok	Pavilon
1. forduló	1 pénz 1 élelem	5 nádas, 4 feltárt terület 1 farm, 1 gyár, 1 kutatóintézet	1. elem
2. forduló	1 pénz 1 élelem	7 nádas, 8 feltárt terület 1 farm, 1 gyár, 1 kutatóintézet, 2 nyarló, 1 szálloda	2. elem
3. forduló	2 pénz 1 élelem	7 nádas, 12 feltárt terület 1 farm, 1 gyár, 1 kutatóintézet, 2 nyarló, 2 szálloda 1 természetvédelmi terület + 1 fejlesztés	3. elem
4. forduló	2 pénz 2 élelem	9 nádas, 16 feltárt terület 2 farm, 2 gyár, 2 kutatóintézet, 3 nyarló, 2 szálloda, 2 természetvédelmi terület	4. elem

ÖKOSZINTMÉRŐ

- < -5 ÖSSZEOMLÁS: Elvesztettétek a játékot!
- 5-0 KOCKÁZAT: Csökken a turizmus és kevesebb az élelem! -1 élelem / játékos.
- 0-5 KOCKÁZAT
- 5-10 EGYENSÚLY: +1 pénz / játékos.
- 10-15 EGYENSÚLY: +1 pénz + 1 élelem / játékos.
- 15 < FEJLŐDÉS: +1 pénz és +1 élelem + 1 nyersanyag / játékos.