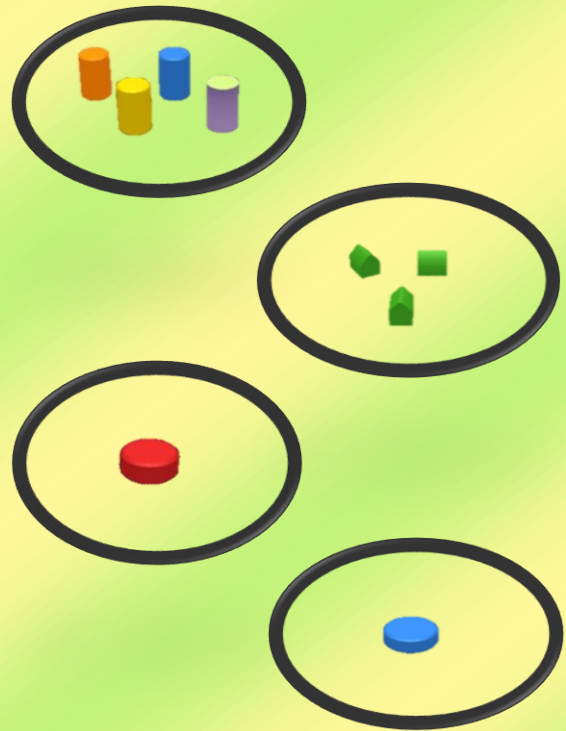


# Terra Talenta

Tehetségekkel egy jobb jövőért!

## Tartozékok:

- ❖ Tábla
- ❖ 60 db akciókártya
- ❖ 6 db szerepkártya
- ❖ 1 db kék közvélemény-jelölő
- ❖ 1 db piros évjelölő
- ❖ 24 db szeméttelölő (4 szín)
- ❖ 30 db gyárjelölő (zöld)
- ❖ 30 db csőlapka
- ❖ 1 db kútlapka
- ❖ 4 db falulapka



## A játék célja:

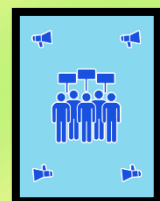
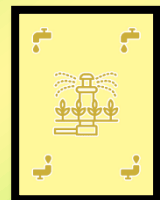
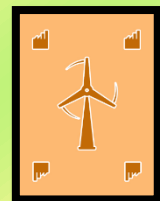
A játék során együtt dolgozva a környezetvédelem több aspektusán egyszerre kell megpróbálnotok javítani. Tehát, le kell szednetek a szemetet a térképről, újra kell hasznosítanotok a leszedett szemetet, a világ gyárait környezetbaráttá kell alakítanotok és a világ vízhiánnyal küzdő faluiba vízvezetékot kell kiépítenetek. Mindeközben a közvélemény nem fordulhat ellenetek! Az a célotok, hogy 3 év alatt, amik egyesével 3 körből állnak, a lehető legtöbb pontot gyűjtsétek össze!

## A játék előkészületei (6 játékos esetén):

Rakjatok 4-4 szeméttjelölőt minden kontinensre! Az évjelölő kerüljön a 2020-as felirathoz! A közvélemény-jelölőt helyezzétek a *START* mezőre! A csőlapkákat keverjétek össze, és lappal lefelé helyezzétek a tábla mellé! A gyárjelölőket gyűjtsétek a tábla mellett!

### A pakliban 5 különböző lap található:

- A zöld hulladékgyűjtő kártya: leszedhettek vele egy szemetet a világtérképről.
- A lila újrahasznosítás kártya: egy már leszedett szemetet felrakhattok vele az újrahasznosítás-piramisra.
- A narancssárga gyárátalakító kártya: lehelyezhettek vele egy gyárat a károsanyag-kibocsátás táblarészre, ami 6 sorból és 5 oszlopból áll.
- A sárga vízvezeték-építő kártya: lehelyezhettek vele egy csőlapkát a sivatagba.
- A kék morálnövelő kártya: A közvélemény-szintet növelhetitek vele eggyel.



## A tábla különböző részei:

A térképen szeméjelölők vannak, ezeket kell leszedni innen és a tábla mellett gyűjteni. Innen kerülnek a jelölők az újrahasznosítás-piramis mezőire. Az alsó sortól kell kezdenetek a piramis feltöltését. Minden fentebbi mezőre csak akkor rakhattok szemetet, ha a két alatta levő mezőben már van szemét. A mező színei határozzák meg, hogy hova milyen színű szemét kerülhet.

A gyárépítésnél és a csőépítésnél is a mezők színei jelzik, hogy mikor kerülhet oda jelölő vagy lapka. A sivatagban össze kell kötnötök a kutat a szomszéd falukkal.

Ha a közvélemény-jelölő a fekete mezőre ér, akkor elvesztettétek a játékot! A piros mezőkön nem érvényesek a karakterképességek. A narancssárga mezők semlegesek. A világoszöld mezőkön a kör végén lehelyezhettek egy gyárat színmegkötés nélkül. A sötétzöld mezőkön dupla lapoknál nem egy, hanem kettő dolgot mozdíthattok színmegkötés nélkül (és 3-mal növelhetitek a közvéleményt).

## A játék menete:

Véletlenszerűen kapjon mindenki egy szerepkártyát! A paklit keverjétek meg és mindenkinek osszatok 7 lapot! A maradék kártyákra a körben már nem lesz szükség. Válasszatok menetirányt és egy kezdőjátékost!

## A karakterek:

**Ezermester:** Évente egyszer körön kívül végrehajthat egy akciót színmegkötés nélkül.

**Politikus:** Miután a bal kezénél levő lapokat felfordította, dönthet úgy, hogy az általa lerakott lapot kicseréli a paklijából egy kártyára.

**Biokémikus:** Ha leszed egy szemetet, akkor azt azonnal felrakhatja az újrahasznosítás-piramisra, ha van érvényes hely neki. Ellenkező esetben csak leszedi a térképről. (Ha a jobb oldalán történik szemétleszedés, az is olyan, mintha ő tette volna.)

**Véleményvezér:** Ha két szemetet szed le egy körben (a jobb és bal oldala is számít), akkor a közvéleményt növelheti eggyel.

**Újságíró:** Évente egyszer a bal oldalán felhasznált kártyák egyikét továbbadhatja a következő játékosnak, mielőtt az felfordítaná a saját lapjait. Így az utána következő ember három kártyából választhat kettőt, és azokkal hajthat végre egy akciót.

**Mérnök:** Ha ő rakja le a károsanyag-kibocsátás területen a sorban (5 hosszú) a negyedik gyárat, akkor az ötödik automatikusan odakerül. (Ha a jobb oldalán történik gyárépítés, az is olyan, mintha ő tette volna.)



## Az első forduló:

Mindenki fordítsa fel a szerepkártyáját, ezek maradjanak a játékosok előtt! Mindenkinek a kezében 7 lap van. Ebből egyet-egyet válasszon ki mindenki és rakja le a tőle jobbra és balra ülő játékos és maga közé az asztalra képpel lefelé! Így a játékosok „között” két lapból álló kártyacsoportok keletkeznek. Miután mindenki választott, a paklikat rakjátok le az előttetek levő karakterkártyákra és a kezdőjátékos fordítsa fel a bal keze felőli két kártyát (az egyik kártyát ő rakta le, a másikat a tőle balra ülő játékos)! Minden játékos a bal kezénél levő kártyákról dönthet.

- Ha a két kártya különböző, akkor két lehetőség van. Például egy zöld és egy narancssárga kártya került le egymás mellé.
  - ❖ A zöld kártya szemetet szed. Ha ezt választjátok, akkor a narancssárga kártya színe határozza meg a leszedett szemet színét. Így ezzel van lehetőség leszedni egy narancssárga szemetet a térképről.
  - ❖ A narancssárga kártya egy gyárjelölőt helyezhet le a károsanyag-kibocsátás táblarészre. Ha ezt választjátok, akkor a zöld kártya meghatározza, hogy egy zöld mezőre helyezhetitek le azt a gyárat.
  - ❖ Ha az egyik kártya kék, akkor az növeli eggyel a közvéleményt, a másik kártya ekkor nem számít (ha a másik lehetőséggel dolgoztok, akkor a kék szín számít természetesen).
- Ha a két kártya egyforma, akkor a kártya akcióját színmegkötés nélkül hajthatjátok végre.
  - ❖ Leszedhettek egy bármilyen színű szemetet
  - ❖ Újrahasznosíthattok egy bármilyen színű szemetet (ha a piramisban van neki érvényes hely)
  - ❖ Lehelyezhettek egy gyárat egy bármilyen színű mezőre
  - ❖ Lehelyezhettek egy csőlapkát egy bármilyen színű mezőre
  - ❖ Kettőt növelhettek a közvéleményen

Ne feledkezzetek meg a karakterképességekről!

Miután a kezdőjátékos végzett az akcióval, a következő játékos folytatja, felfordítja a bal kezénél levő lapokat és választ egy akciót. Így megy ez egészen addig, amíg az utolsó játékos is elvégezte az akciót. Véget ért az első kör! Gyűjtsétek össze az eldobott 12 lapot és helyezétek ezeket a dobópakliba! Ha a közvélemény-jelölő világoszöld mezőn van, akkor rakjátok le a gyárat! Ezután a közvélemény-jelölőt léptessétek eggyel vissza! Ha három vagy több szemét van a tábla mellett, akkor léptessétek a közvélemény-jelölőt eggyel vissza! Adjátok tovább a paklikat a megbeszélrt irányba!

### A második és harmadik fordulók:

Amint mindenki megkapta az új pakliját, elkezdődik a következő kör. Ugyanígy játsszatok végig még két kört! A harmadik körben marad mindenkinél egy lap, a kör után ezek is kerüljenek a dobópakliba! Miután befejeztétek a kört, léptessétek kettővel le a közvélemény-jelölőt (egy a kör vége miatt, egy az év vége miatt)! Léptessétek tovább az évjelölőt! Ne felejtsetek el, hogy az évente egyszeri akciókat most tudjátok kihasználni utoljára, mert kezdődik a következő év!

## Pontozás:

A harmadik év végével véget ért a játék! A pontozás előtt már nem kell a kör és az év vége miatt leléptetni a közvélemény-jelölőt! Kezdzetek el pontozni!

- ❖ *Hulladékgyűjtés:* minden térképről lekerült szemét 1 pontot ér és +2 pont jár minden üres kontinensért
- ❖ *Újrahasznosítás:* minden piramisban levő szemét 2 pontot ér és +2 pont jár minden teli sorért
- ❖ *Károsanyag-kibocsátás:* minden lerakott gyár 1 pontot ér és +4 pont jár minden befejezett sorért (hosszú)
- ❖ *Vízhiány:* az első vízzel ellátott falu 2, a második 4, a harmadik 8, a negyedik 12 pontot ér és +4 pont jár minden kettő irányból vízzel ellátott faluért
- ❖ *Közvélemény:* a közvélemény-jelölő pozíciója alapján kaptok pontokat

