

SAMORZĄD

INSTRUKCJA

Pracujesz w Samorządzie Lokalnym w urokliwej Dolinie Rzecznej, której mieszkańcy zarabiają na życie, rozwijając swoje gospodarstwa.

Twoje zadanie to zbieranie podatków, sprzedaż działek, planowanie i realizacja inwestycji w infrastrukturę wodną. Dzięki temu możesz chronić Rolników przed katastrofami oraz zapewnić odpowiednią wilgotność gleby w całej Dolinie.

Mieszkańcy Doliny powierzyli Ci zadanie dbania o ich dobrobyt i jakość życia. Jak się z niego wywiążesz? Jak dużą wagę będziesz przywiązywał do przychodów Rolników a jak dużą do podtrzymania środowiska przyrodniczego (bioróżnorodności) w Dolinie? Jaką obierzesz drogę do realizacji założonych przez siebie celów? Wybór należy do Ciebie! Na koniec gry będziesz mógł porównać wynik całej Doliny z tym co mogliście osiągnąć.

Faza Rozpoczęcia

Ustalenie numeru rundy	
Niszczenie wałów i SRW	Sprawdź bieżącą wysokość wałów oraz stopień rozbudowania Systemu Rozprowadzania Wody.
Karta wydarzeń dodatkowych	Zastanów się nad wpływem dodatkowego wydarzenia na Twoje wyniki oraz strategię.
Splata odsetek do banku	Splac do Banku odsetki ze swoich kredytów. Jeśli nie posiadasz gotówki na spłacenie odsetek, zgłoś prowadzącemu swoją niewypłacalność – da Ci to dodatkową szansę zdobycia gotówki.
Ustalenie i ogłoszenie podatków	Ustal, jakie podatki będą obowiązywać w bieżącej rundzie. Przekaż tę informację pozostałym graczom, zaznaczając wysokość podatków na Szyldzie Samorządu.
Ustalenie i ogłoszenie cen działek	Ustal, jakie ceny działek będą obowiązywać w bieżącej rundzie. Przekaż tę informację pozostałym graczom, zaznaczając cenę działek na Szyldzie Samorządu.

Faza Akcji

Zakupy działek, ustalenie / zmienianie typów produkcji	Jeśli Rolnik poprosi Cię o sprzedaż określonej działki, pobierz od niego ustaloną cenę i przekaz mu właściwy Żeton działki. Dopilnuj, by Rolnik umieścił Znacznik gospodarstwa na swojej nowej własności.
Inwestycje w infrastrukturę i SRW	Zastanów się, jakie inwestycje powinny zostać zrealizowane i jak wpłyną one na wyniki Rolników.
Zaciągnięcie kredytów	Jeśli potrzebujesz pieniędzy, możesz zwrócić się do Banku o kredyt.
Splata zadłużenia	Jeśli masz wystarczającą ilość gotówki, możesz zdecydować się na spłatę kredytu zaciągniętego w Banku.
Usuwanie uszkodzeń związanych z powodzią	

Faza Wyników

Odkrycie wartości liczbowych scenariusza	Sprawdź warunki pogodowe w bieżącej rundzie.
Decyzja o użyciu SRW	Zastanów się, czy wykorzystać System Rozprowadzania Wody do zwiększenia wilgotności w Dolinie lub zniwelowania strat powodziowych. Znacznik wilgotności gleby na niskim poziomie zostanie umieszczony na wartości równej ilości opadów. Na kolejnym poziomie jego wartość będzie obniżona o 1, a na wysokim będzie obniżona o 2 w stosunku do poziomu niskiego. Uwaga: Najniższa możliwa wilgotność to 0. Jeśli zadeklarowałeś, że SRW ma zostać wykorzystany, Znaczniki poziomu wody z rzeki zostaną przeniesione na Żetony użytych poziomów SRW. Uwaga: Ilość użytych poziomów SRW może być co najwyżej równa wartości poziomu wody w rzece. Nie da się wprowadzić do Doliny więcej wody niż jest w rzece. Sprawdź, czy (po ewentualnym użyciu SRW) Znaczniki poziomu wody są ponad Znacznikami poziomu wałów. Jeśli tak, wszystkie Znaczniki poziomu wody znajdujące się ponad Znacznikami wałów zostaną przeniesione na pola Powodzi na planszy.

Ostateczna wartość wilgotności gleby na poszczególnych poziomach:

- na niskim poziomie wilgotność będzie zwiększona o wartość równą ilości wykorzystanych Żetonów SRW. Na średnim wilgotność będzie zwiększona o wartość 1 mniejszą, a na wysokim mniejszą o 2;
- na niskim poziomie wilgotność będzie zwiększona o ilość pól Powodzi zajętych przez Znaczniki poziomu wody. Na średnim wilgotność będzie zwiększona o wartość 1 mniejszą, a na wysokim mniejszą o 2;

Uwaga: Powodzie i działanie SRW nie mogą zmniejszać wilgotności w Dolinie.

Przykład:

- Opady = 3
- Poziom wody = 5
- Wały = 1
- SRW = 3
- Decydujesz się na wykorzystanie wszystkich trzech poziomów SRW.
 1. Poziom wody po użyciu SRW = 2 (5 - 3 użyte poziomy SRW)
 2. Wartość powodzi = 1 (wartość 2 Poziomu wody - 1 wysokości Wałów)
 3. Wilgotność z opadów:
 - Poziom niski = 3 (wartość Opadów)
 - Poziom średni = 2
 - Poziom wysoki = 1
 4. Wilgotność z SRW:
 - Poziom niski = +3 (wartość użytego SRW)
 - Poziom średni = +2
 - Poziom wysoki = +1
 5. Wilgotność z powodzi:
 - Poziom niski = +1 (wartość Powodzi)
 - Poziom średni = +0
 - Poziom wysoki = +0
 6. Wartości ostateczne:
 - Poziom niski = 7 (3+3+1)
 - Poziom średni = 4 (2+2+0)
 - Poziom wysoki = 2 (1+1+0)

Ustalenie strat powodziowych	Zastanów się, jak wilgotność gleby na poszczególnych poziomach wysokości wpłynie na wyniki produkcji Rolników.
Aktualizacja bioróżnorodności - sprawdzenie występowania typów produkcji	Zwróć uwagę, jakie straty w Dolinie przyniosła powódź. Policz wpływ SRW na bioróżnorodność. Każdy wykorzystany poziom SRW dodaje 2 punkty do bioróżnorodności.
Losowanie strat bioróżnorodności	Zwróć uwagę na działki, które zostały wyłączone z produkcji z powodu niskiej bioróżnorodności. W tej rundzie przyniosą one Rolnikom straty.
Obliczenie zysków / strat	Zwróć uwagę na zyski lub straty Rolników.
Wyplata zysków / pokrywanie strat	
Płacenie podatków	Zbierz od Rolników podatki. Ich wartość zależy od dochodów Rolników oraz wysokości podatków, którą ustaliłeś przed rozpoczęciem danej rundy.

DODATKOWE UWAGI

- W przypadku niewypłacalności, czyli braku gotówki na spłacenie odsetek kredytu możesz spróbować wziąć dodatkowy kredyt na pokrycie odsetek lub sprzedać

jakieś działki poza kolejnością na wynegocjowanych warunkach. Zastanów się także nad innymi możliwymi sposobami zdobycia gotówki.

ZAKOŃCZENIE GRY

1. Jeśli masz gotówkę, spłać wszystkie kredyty, które zaciągnąłeś w Banku. Twój wynik to wartości Twojej gotówki zsumowana z bieżącą wartością wałów i SRW oraz z wynikami wszystkich Rolników i Banku. Od niego należy odjąć wartość wszystkich niespłaconych przez Ciebie kredytów.

2. Ustaw swój Znacznik zysków na polu odpowiadającym Twojemu wynikowi na Planszy wyników. Zakresy wartości odpowiadające poszczególnym polom wyników zostaną przedstawione przez Prowadzącego.