



WHEELVILLE

В китното, малко село WheelVille няколко световноизвестни предприемачи (вие, играчите) виждат огромен потенциал за развитие на бизнес. Природните ресурси изобилстват, а хората са работливи и имат нужда от промяна.

Макар и изобилни, ресурсите са изчерпаеми, но вие сте опитни предприемачи и знаете добре как да постигнете желан баланс между икономическо развитие и запазване на природата. Устойчивото използване на ресурси е ключът към развиването на успешен бизнес.

Задачата става още по-сложна, тъй като всички предприемачи в селото се борят за едни и същи ресурси. Докато битката между инвеститорите се задълбочава, местните жители са готови да работят за своя икономически просперитет.

Тип игра: Стратегия, Управление на ресурси

Брой играчи: 2-4

Продължителност на играта: 1 час

Елементи на играта:

- Игрално поле, съставено от n на брой шестоъгълници (махали) като n е броят на играчите. Всеки шестоъгълник има 3 страни за поставяне на карти „Природни забележителности“ и 3 страни за поставяне на карти „Бизнес“. Две карти от един тип не могат да са една до друга. В средата на шестоъгълника има поле Innovation Hub. Има четири различни вида махали – Горска, Житна, Рударска, Речна;
- Карти „Природни забележителности“ – това са картите, които се поставят в началото на играта и носят природни ресурси (всяка карти носи по 3 фиксирани ресурса и един, който зависи от типа на махалата, а именно Горска – дървесина, Житна – почва, Рударска – скала, Речна - вода) – 16 вида карти.
- Природни ресурси – 4 вида (вода, дървесина, почва и скала)
- Карти „Бизнес“ – това са картите за развиване на различен тип бизнес, използващи природните ресурси, за да печелят пари – три типа карти „Бизнес“, общо 18 различни карти.
- Пари – монети с номинална стойност 1, 2 и 5;
- Карти „Иновации“ – картите, които създават иновации в бизнеса и развиват играчите като носят точки „Победа“ на отделния играч и съответната махала. Тези карти също улесняват развиването на бизнеса и използването на ресурси – 16 различни карти.
- Точки „Победа“
- Точки „Иновация“
- Точки „Екологичен отпечатък“
- Фигурки работници – 4 цвята човечета
- Фигурки „Бизнес“ – къща, знаме или подобно

- Ресурс „?“ – ресурс, който може да бъде използван вместо който и да било от основните 4 вида ресурси или т. Иновация;
- Карти „Късмет“ – 9 различни карти късмет;
- Зар
- Фигурка „Панда/WWF“

I. Изграждане на игралното поле

1. На масата се поставят толкова на брой шестоъгълници, колкото е броят на играчите. Шестоъгълниците се избират на случаен принцип – те представляват махалите в селото.
2. На всеки играч се раздават по 4 карти „Природни забележителности“ и n броя фигурки работници от цвят по желание.
3. Играчите се редуват по часовниковата стрелка, като всеки поставя 1 карта „Природна забележителност“ в махала по избор, на правилна за това страна от шестоъгълника. Заедно с поставянето на карта, играчът поставя две от своите фигурки работници в махалата. Първи започва играчът, който последно е бил на село. След всяко пълно завъртане (всички играчи са направили по един ход), на следващия кръг пръв започва играчът вляво на този, който е бил пръв предишния ход.
4. Изграждането на игралното поле приключва, когато всички подходящи страни са заети с „Природни забележителности“. Картите, които не са използвани, се премахват.
5. Накрая се раздават по три монети на всеки участник.

II. Изиграване на ход

Играчите продължават да се въртят по часовниковата стрелка, като всеки рунд нов играч започва пръв. Всеки ход се състои от четири фази:

- 1) Всички работници се връщат в центъра на махалата, независимо къде са били поставяни предишния ход (при първия кръг, тази фаза е нерелевантна). Ако има възстановени ресурси, се възстановяват.
- 2) Закупуване на бизнес или иновация – може да бъде закупена само една карта в рамките на хода. Различните карти „Бизнес“ са на отворен пазар като всяка карта струва между 1 и 3 монети. Иновациите струват определен брой монети и брой точки „Иновация“.
 - Ако бъде закупен бизнес, картата се поставя в правилното за това място в махалата /шестоъгълника/ и на картата се поставя фигурка бизнес със съответния цвят на играча;
 - Ако бъде закупена иновация, картата се държи в ръка от играча.
- 3) Развиване/ експлоатиране на бизнес или изиграване на иновация
 - Ако бъде развит/експлоатиран бизнес, се използват ресурси от двете съседни на бизнеса природни забележителност (обратимо или необратимо) като се печели съответния брой монети. За да бъде експлоатиран бизнесът, трябва един работник да бъде поставен върху картата;
 - Ако бъде изиграна карта „Иновация“, тя се поставя върху някоя от бизнес картите, и нейното действие се изпълнява – съответно носи точки „Победа“ и монети и/или има ефект върху другите карти;

4) Преместване на работници – в тази фаза свободните работници (тези, които не са експлоатирали бизнес) могат да бъдат премествани. В тази фаза може да бъде премествано по максимум 2 работника от махала. За преместването на допълнителен работник (освен посочените двама) е необходимо да бъде заплатена 1 монета:

- Ако работник бъде поставен в полето „Innovation Hub” - печели се точка „Иновация“;
- Ако работник бъде поставен в Природна забележителност – започват възстановителни дейности и в началото на следващия ход 1 ресурс е възстановен.
- Ако работник бъде поставен върху бизнес, започва протест – за да е ефективен протестът, трябва да има 2 човечета от различни играчи (или 3 от един и същ играч) върху този бизнес. Докато протестът продължава, бизнесът не може да бъде експлоатиран.

Като алтернатива на последните три фази от хода, при невъзможност те да бъдат изиграни (липса на бизнес, ресурси, пари или др.) или при собствено желание, играчът може да изтегли карта „Късмет“. Част от тези карти са с положителен ефект, а останалите – с негативен. Като допълнение към това играчът печели ресурс „?“ , който може да бъде изигран в някой от следващите ходове като който и да е от 4-те основни ресурса или точка „Иновация“.

Допълнителни правила:

- Ако някоя от природните забележителности бъде изчерпана откъм ресурси, настъпва „Екологична криза“ – върху картата се поставя фигурката на WWF и там започват възстановителни процеси. Тази карта не може да бъде използвана по никакъв начин в рамките на едно пълно завъртане на играчите. Освен това, създаването на „Екологична криза“ носи 1 точка „Екологичен отпечатък“ на играча, който я е създал, и на съответната махала.
- При заплащане на една монета в началото на хода, играчът има право да транспортира един от работниците си в различна махала
- При построяване на 2 или повече деструктивни бизнеса от един играч (тези на цена 3 монети), играчът получава точка „Екологичен отпечатък“
- При наличие на 3 деструктивни бизнеса в една махала, тя получава точка „Екологичен отпечатък“

Край на играта:

Играта приключва, когато в n-1 махали (с една по-малко от броя на играчите) бъдат изиграни поне 5 иновации. Когато това стане, ходът се изиграва докрай.

Точките за всеки играч се смятат по следния начин:

- Събират се личните точки „Победа“
- За всеки бизнес, който играчът има в определена махала, получава съответния брой точки „Победа“ в махалата (ако играчът X има 2 бизнеса в Рударска махала, а там са събрани 5 точки „Победа“, следователно за играчът се смятат $2 \times 5 = 10$ точки „Победа“)
- Събират се личните точки „Екологичен отпечатък“ и се премахват от общия брой точки „Победа“ (напр. играчът X има общо 15 точки „Победа“ и 3 точки „Екологичен отпечатък“ = 12 точки)
- За всеки бизнес, който играчът има в определена махала, получава съответния брой точки „Екологичен отпечатък“ в махалата (ако играчът X има 2 бизнеса в Рударска махала, а там са

събрани 2 точки „Екологичен отпечатък“, следователно за играча се смятат $2 \times 2 = 4$ точки „Екологичен отпечатък“). И тези точки се вадят от общи брой т. „Победа“ по механизма на предишния параграф.

- За всеки 3 монети се дава 1 допълнителна точка победа.

Играчът, събрал най-много точки, побеждава. При равенство побеждава този, който има по-малко лични точки „Екологичен отпечатък“. Ако пак има равенство, побеждава този, който има най-много щадящи природата бизнеси (такива, които не унищожават ресурси).