

Spillerguide

De fire fasene i en runde:

1) Samfunnsfasen (kun f.o.m. 2. runde):

- Trekk ett samfunnskort felles. Effekten på dette gjelder for alle spillerne denne runden.
- Flytt karbonavgifttelleren ett nivå opp.
- Hver spiller mottar ₤2 i støtte.

2) Innkjøpsfasen:

- Hver spiller trekker 3 kort fra investeringsbunken, og kan velge å kjøpe 0-3 av disse. Ukjøpte kort legges ved siden av bunken, og stokkes inn ved behov.
- Hver spiller kan kjøpe en valgfri mengde av så mange typer råstoffer de ønsker for anvist enhetspris.

3) Produksjonsfasen:

- For hver fasilitet man eier kan man gjennomføre én av prosessene én gang.
- Når du produserer bruker du opp alle reaktantene som står og betaler produksjonskostnaden, og mottar deretter produktene.
- Motta antallet CO₂-brikker vist på prosessen.
- Dersom du danner et produkt for første gang i spillet, legger du en av målmarkørene dine på det feltet.

4) Salgsfasen:

- Hver spiller kan selge ressurser for angitt enhetspris.
- Karbonmarkører kan man kvitte seg med ved å betale det som vises av karbonavgiftmarkøren per markør.

Spilletts gang og målsetting:

Spillet spilles over 5 runder, som hver er delt opp i 4 faser, vist til høyre. I en runde gjør alle spillerne fase 1 samtidig, og når alle er klare går alle videre til fase 2, som de gjør samtidig, osv. Fase 3 gjøres helst én og én, slik at alle får med seg alt.

Etter man har fullført 5. runde, er spillet over. Da mottar hver spiller ₤2 for hvert investeringskort de eier, og ₤2 for hver målmarkør de har plassert på brettet. Spilleren med mest penger ₤ er da vinneren.

Karbonutslipp og avfallsprodukter:

Noen prosesser er markert med grått CO₂-merke eller rødbrunt avfallsmerke fordi dette genereres i løpet av prosessen.

Hver gang du slipper ut CO₂ gjennom en prosess, mottar du like mange CO₂-markører som det er CO₂-merker på prosessen. Disse setter du foran deg. Myndighetene vil kreve at du betaler avgift for alle CO₂-markørene dine før spillet er over. I hver salgsfase kan du velge om du vil betale for (noen av) utslippene dine med én gang, da betaler du prisen som vises på karbonavgifttelleren. Alternativt kan du utsette betaling til spillets slutt, da vil du betale maks avgift, dvs. ₤2 per markør.

Avfall som genereres kan man ikke slippe ut, så dette må behandles. Kostnaden for dette er allerede bakt inn i produksjonskostnaden, og er ikke noe man trenger å tenke på. Det finnes imidlertid enkelte spesialinvesteringer og samfunnskort som påvirker prosesser som genererer avfall.

Spillerguide

De fire fasene i en runde:

1) Samfunnsfasen (kun f.o.m. 2. runde):

- Trekk ett samfunnskort felles. Effekten på dette gjelder for alle spillerne denne runden.
- Flytt karbonavgifttelleren ett nivå opp.
- Hver spiller mottar ₤2 i støtte.

2) Innkjøpsfasen:

- Hver spiller trekker 3 kort fra investeringsbunken, og kan velge å kjøpe 0-3 av disse. Ukjøpte kort legges ved siden av bunken, og stokkes inn ved behov.
- Hver spiller kan kjøpe en valgfri mengde av så mange typer råstoffer de ønsker for anvist enhetspris.

3) Produksjonsfasen:

- For hver fasilitet man eier kan man gjennomføre én av prosessene én gang.
- Når du produserer bruker du opp alle reaktantene som står og betaler produksjonskostnaden, og mottar deretter produktene.
- Motta antallet CO₂-brikker vist på prosessen.
- Dersom du danner et produkt for første gang i spillet, legger du en av målmarkørene dine på det feltet.

4) Salgsfasen:

- Hver spiller kan selge ressurser for angitt enhetspris.
- Karbonmarkører kan man kvitte seg med ved å betale det som vises av karbonavgiftmarkøren per markør.

Spilletts gang og målsetting:

Spillet spilles over 5 runder, som hver er delt opp i 4 faser, vist til høyre. I en runde gjør alle spillerne fase 1 samtidig, og når alle er klare går alle videre til fase 2, som de gjør samtidig, osv. Fase 3 gjøres helst én og én, slik at alle får med seg alt.

Etter man har fullført 5. runde, er spillet over. Da mottar hver spiller ₤2 for hvert investeringskort de eier, og ₤2 for hver målmarkør de har plassert på brettet. Spilleren med mest penger ₤ er da vinneren.

Karbonutslipp og avfallsprodukter:

Noen prosesser er markert med grått CO₂-merke eller rødbrunt avfallsmerke fordi dette genereres i løpet av prosessen.

Hver gang du slipper ut CO₂ gjennom en prosess, mottar du like mange CO₂-markører som det er CO₂-merker på prosessen. Disse setter du foran deg. Myndighetene vil kreve at du betaler avgift for alle CO₂-markørene dine før spillet er over. I hver salgsfase kan du velge om du vil betale for (noen av) utslippene dine med én gang, da betaler du prisen som vises på karbonavgifttelleren. Alternativt kan du utsette betaling til spillets slutt, da vil du betale maks avgift, dvs. ₤2 per markør.

Avfall som genereres kan man ikke slippe ut, så dette må behandles. Kostnaden for dette er allerede bakt inn i produksjonskostnaden, og er ikke noe man trenger å tenke på. Det finnes imidlertid enkelte spesialinvesteringer og samfunnskort som påvirker prosesser som genererer avfall.

