

Innowacyjne

Pomorze Zachodnie



Fundusze Europejskie
dla Pomorza Zachodniego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Przedmiot zamówienia został zrealizowany w ramach projektu pn.: Pomorze Zachodnie – nowy wymiar innowacji, ze środków Funduszy Europejskich dla Pomorza Zachodniego 2021-2027, Priorytet 1 – Fundusze Europejskie na rzecz przedsiębiorczego Pomorza Zachodniego, Działanie 1.4 Wzmocnienie procesu przedsiębiorczego odkrywania i rozwój ekosystemu innowacji.

CEL I OPIS GRY

Zostajesz właścicielem innowacyjnej firmy działającej na terenie Pomorza Zachodniego. Twoim zadaniem jest zrealizowanie szeregu innowacyjnych projektów wpisujących się w założenia strategii rozwoju regionu. Aby to osiągnąć, musisz sprawnie zarządzać kadrą, współpracować w fazie badań z lokalnymi uczelniami, skutecznie testować prototypy i ostatecznie skomercjalizować swoje wynalazki na globalnym rynku. Wygra ten, kto najlepiej połączy zasoby Wiedzy, Pomysłów, Finansów oraz Infrastruktury realizując projekty o najwyższej wartości.

Przedstawione w grze **projekty mają charakter fikcyjny** i służą jedynie celom edukacyjnym, nie odnosząc się do faktycznych działań realizowanych na Pomorzu Zachodnim, choć są nimi zainspirowane. Jednak na kartach i planszy **zostały przedstawione rzeczywiste instytucje** działające w ekosystemie innowacji województwa zachodniopomorskiego. Zamieszczone **kody QR przekierowują gracza na strony internetowe tych instytucji**.

ELEMENTY GRY

2 karty Innowatora Pomorza Zachodniego



1 karta gracza rozpoczynającego



20 pionków



1 znacznik



104 żetony zasobów



54 karty projektów



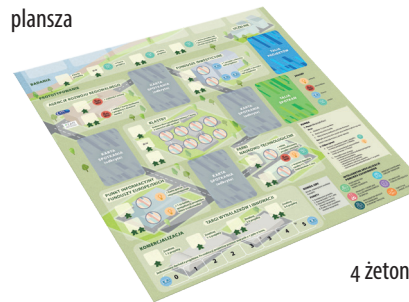
10 kart megaprojektów



43 karty spotkań



plansza



instrukcja

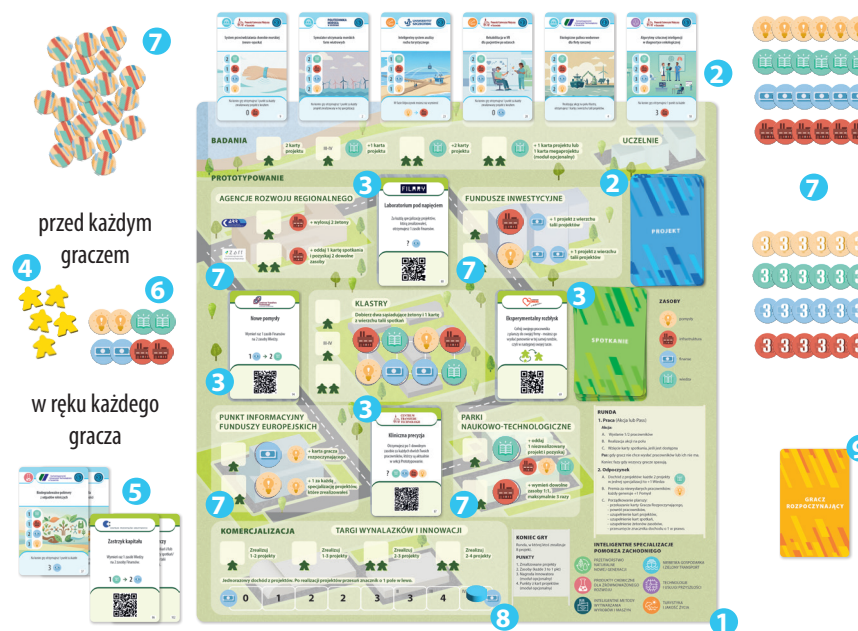


4 żetony punktów



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Rozłóżcie planszę na środku stołu.



2. Potasujcie karty projektów. 6 odkrytych kart połóżcie w sekcji Badania. Pozostałe karty projektów połóżcie zakryte w wyznaczonym miejscu na planszy.
3. Potasujcie karty spotkań. 4 odkryte karty połóżcie w sekcji Prototypowanie. Pozostałe karty spotkań połóżcie zakryte w wyznaczonym miejscu na planszy.

4. Każdy gracz bierze 5 pionków w jednym, wybranym kolorze.
5. Każdy gracz otrzymuje **do ręki 2 karty projektów i 2 karty spotkań**.
6. Każdy gracz otrzymuje **po 2 żetony zasobów każdego rodzaju**.
7. Po jednej stronie planszy, w czterech osobnych stosach według rodzaju, połóżcie żetony zasobów o wartości 3. Obok połóżcie również, w czterech osobnych stosach według rodzaju, po 6 żetonów o wartości 1. Pozostałe żetony połóżcie po drugiej stronie planszy odwrócone rewersem i pomieszajcie. Tworzą one zakrytą pulę zasobów. Z tej puli wybierzcie losowo 14 żetonów i połóżcie je awersem na wskazanych miejscach na planszy w sekcji Prototypowanie.
8. Ustawcie znacznik na torze dochodu w sekcji Komerccjalizacja
 - w grze 4-osobowej na polu „5”,
 - w grze 3-osobowej na polu „4”,
 - w grze 2-osobowej na polu „3”.
9. Dowolną metodą wyznaczcie gracza rozpoczynającego, który otrzymuje kartę gracza rozpoczynającego.

OPIS POSZCZEGÓLNYCH ELEMENTÓW GRY

Firma - każdy gracz prowadzi firmę technologiczną mając do dyspozycji: karty (projekty i spotkania), żetony (zasoby) oraz pionki (pracowników).

Karty

Karty projektów odpowiadają Inteligentnym Specjalizacjom Województwa Zachodniopomorskiego i dzielą się na **6 specjalizacji**:



PRZETWÓRSTWO NATURALNE
NOWEJ GENERACJI



NIEBIESKA GOSPODARKA
I ZIELONY TRANSPORT



PRODUKTY CHEMICZNE
DLA ZRÓWNOWAŻONEGO
ROZWOJU



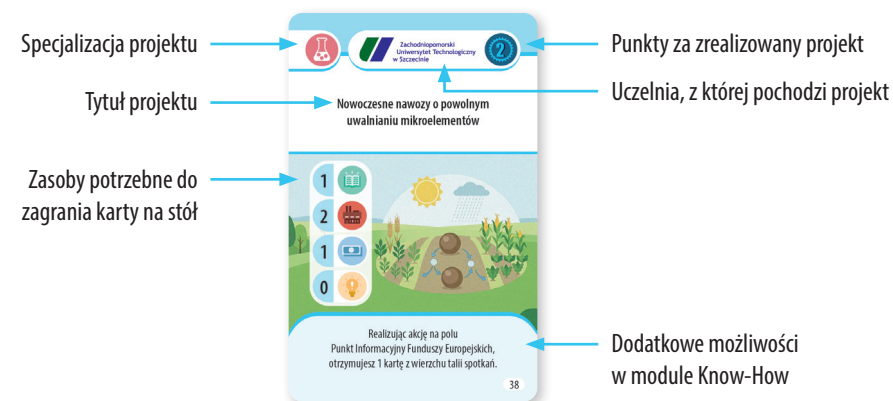
TECHNOLOGIE
I USŁUGI PRZYSZŁOŚCI



INTELIGENTNE METODY
WYTWARZANIA
WYROBÓW I MASZYN



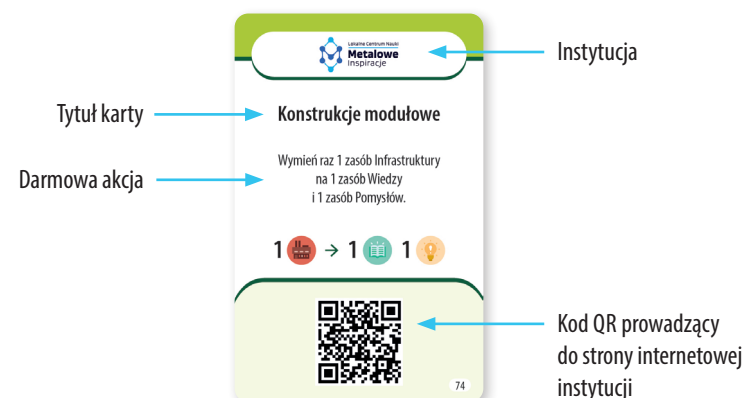
TURYSTYKA
I JAKOŚĆ ŻYCIA



Zdobywane w trakcie gry karty gracze trzymają w ręku. Aby zagrać je na stół przed siebie, muszą oddać wskazane na nich zasoby. Akcję tę wykonuje się w sekcji Komerccjalizacja.

Odrzucone karty projektów np. w wyniku działania karty czy akcji w Parkach Naukowo-Technologicznych są umieszczane w pudełku.

Karty spotkań dają darmowe akcje bez konieczności użycia pionków. Po wykorzystaniu akcji z karty jest ona odrzucana do pudełka. Gracz może zagrać karty spotkań najwcześniej w następnej turze, po ich pozyskaniu.



UWAGA: Zdobyte karty projektów oraz karty spotkań gracze trzymają w ręku do momentu ich zagrania lub wykorzystania akcji. Obowiązuje jednak **limit 8 kart** na ręce dla obu rodzajów kart łącznie. Jeśli gracz chciałby wziąć dziewiątą kartę, musi najpierw odrzucić jedną z ręki, aby nie przekroczyć limitu.

UWAGA: Kartę spotkań zagrywa się tylko w swojej turze w dowolnym momencie (przed, po lub w trakcie akcji). Można zagrać maksymalnie jedną kartę w czasie swojej tury. Gracz nie może zagrać karty spotkania, gdy w ramach swojej tury pasuje.

Żetony

Żetony symbolizują zasoby: Wiedzy, Infrastruktury, Finansów i Pomysłów. Zasoby wykorzystane do realizacji projektów są odkładane do puli żetonów odkrytych. Jeżeli zabraknie żetonów w puli zakrytej, to należy dobrać 12 odkrytych (po 3 z każdej kategorii), wymieszać je i stworzyć pulę żetonów zakrytych. Jeśli nie będzie po 3 z każdej kategorii, to należy wziąć po 2 itd.

Ilekoć w instrukcji, na planszy lub na kartach pojawia się informacja o losowym zasobie (np. pole Agencji Rozwoju Regionalnego), gracz dobiera go z zakrytej puli żetonów. Gdy zaś chodzi o konkretny zasób, lub gracz może go wybrać (określenie „dowolny”), jest on dobierany z odkrytej puli.

Żetony z liczbą 3 są odzwierciedleniem 3 pojedynczych zasobów. Żetony o wartości 3 nigdy nie trafiają na planszę ani do puli zasobów zakrytych. Jeśli gracz w swoich zasobach ma co najmniej 3 jednostki jednego zasobu, to może dokonać wymiany. Oddaje trzy pojedyncze żetony i bierze jeden żeton o wartości 3. Wymiana taka nie jest akcją, może być zrobiona w dowolnym momencie własnej tury czy tury innego gracza. Innego sposobu na pozyskanie żetonu o wartości 3 nie ma. Zaleca się takie wymiany szczególnie, gdy pula pojedynczych zasobów się wyczerpuje. Jeśli gracz oddaje dwa zasoby w ramach realizacji jakiegoś projektu, a posiada żeton o wartości 3, to otrzymuje 1 żeton z powrotem do swojej puli.

UWAGA: Każdego gracza obowiązuje **limit posiadanych żetonów jednego rodzaju o maksymalnej wartości 8**. Jeśli gracz ma dwa żetony o wartości 3 i dwa żetony o wartości 1 tego samego rodzaju, to osiągnął maksymalny limit, bo suma tych wartości daje 8. Jeśli miałby otrzymać kolejny żeton tego samego rodzaju, to odkłada go do puli żetonów odkrytych.

Ilekoć w instrukcji, na kartach lub na planszy jest napisane o 1 zasobie, to chodzi o żeton o wartości 1 (rys. poniżej). Także, jeśli jest wymieniony konkretny rodzaj żetonu np. 1 zasób Wiedzy to gracz otrzymuje zasób Wiedzy o wartości 1.



Żeton o wartości 1



Żeton o wartości 3

Plansza

Plansza podzielona jest na 3 sekcje odpowiadające cyklowi innowacyjnemu: Badania, Prototypowanie i Komercjalizacja. W swojej turze gracze stawiają swoje pionki na **dowolne pole**, jeśli tylko nie jest ono zajęte przez pionki innych graczy.

I. Sekcja Badania

Zawiera 4 pola akcji pozwalające na pozyskiwanie kart projektów. Gracz może wziąć karty, które są odsłonięte na górze planszy lub dobrać je z wierzchu talii projektów. Dodatkowo na trzech polach gracz otrzymuje 1 zasób Wiedzy.

II. Sekcja Prototypowanie

Jest to największa sekcja, pozwalająca na zdobywanie żetonów oraz kart spotkań i projektów. Pola kart spotkań są połączone drogą z dwoma polami akcji. Jeśli gracz postawił pionek na takim polu akcji, wybiera jedną z kart i bierze ją do ręki. Zabranie karty nie jest obowiązkowe. Karty uzupełniane są dopiero na koniec rundy.

Przykład:

Adam w ramach akcji wysłał swojego pracownika do Parków Naukowo-Technologicznych. Pole to jest połączone drogą z dwoma odsłoniętymi kartami spotkań. Adam może zatem wziąć jedną z nich do ręki.

Sekcja Prototypowanie dzieli się na podstrefy:

- Agencje Rozwoju Regionalnego:
 - *Pole górne:* Gracz bierze 1 zasób Infrastruktury oraz losuje 2 żetony z zakrytej puli.
 - *Pole dolne:* Gracz bierze 1 zasób Infrastruktury oraz może odrzucić 1 kartę spotkania z ręki do pudełka, aby wybrać 2 dowolne zasoby z odkrytej puli.
- Fundusze Inwestycyjne:
 - *Pole górne:* Gracz bierze żeton z planszy i 1 zasób Finansów oraz może dobrać 1 projekt z wierzchu talii projektów.
 - *Pole dolne:* Gracz bierze żeton z planszy i 2 zasoby Finansów oraz może dobrać 1 projekt z wierzchu talii projektów.
- Punkt Informacyjny Funduszy Europejskich:
 - *Pole górne:* Gracz otrzymuje żeton z planszy i 1 zasób Pomysłów oraz na koniec rundy bierze kartę gracza rozpoczynającego, dzięki czemu będzie rozpoczął następną rundę.
 - *Pole dolne:* Gracz bierze żeton z planszy, 1 zasób Pomysłów oraz dodatkowo 1 zasób Pomysłów, za każdą specjalizację projektów, którą zrealizował.

Przykład:

Ewa położyła pionek na pole dolne w Punkcie Informacyjnym Funduszy Europejskich. Ewa ma projekty w dwóch specjalizacjach (w jednej zrealizowała dwa projekty, a w drugiej jeden), dlatego otrzymuje żeton z planszy, 1 zasób Pomysłów oraz kolejne 2 zasoby Pomysłów za dwie specjalizacje kart (niezależnie od liczby kart w tych specjalizacjach).

- Parki Naukowo-Technologiczne:
 - *Pole górne:* Gracz bierze żeton z planszy oraz może odrzucić 1 nie-

zrealizowany projekt z ręki do pudełka, aby zyskać 1 zasób Infrastruktury, 1 zasób Wiedzy i 1 zasób Pomysłów.

- *Pole dolne:* Gracz bierze żeton z planszy oraz może wymienić dowolne posiadane u siebie zasoby w stosunku 1:1. Może to **zrobić maksymalnie 3 razy w rundzie**.

Przykład:

Adam w pierwszej kolejności wziął żeton na tym polu. Ma zatem obecnie 8 żetonów, z czego 4 chciałby wymienić. Ze względu na limit w rundzie może dokonać wymiany maksymalnie 3 razy. Zamienia 2 zasoby Finansów na 2 zasoby Infrastruktury oraz 1 zasób Pomysłów na 1 zasób Wiedzy. Jeśli chciałby dokonać wymiany czwartego zasobu, może to zrobić w kolejnej rundzie lub za pomocą odpowiedniej karty spotkania.

- Klastry (wszystkie pola):
Gracz bierze 2 sąsiadujące ze sobą (połączone linią) żetony leżące na planszy oraz dobiera 1 kartę z wierzchu talii spotkań.

Przykład:

Ewa chce wziąć zasób Pomysłów (oznaczony na rysunku obok numerem 1). Zatem jako drugi żeton może dobrać Infrastrukturę leżącą na polu 2 lub 3. Nie może wziąć żetonu oznaczonego numerem 4, bo nie jest bezpośrednio połączony z numerem 1.



III. Sekcja Komercjalizacja

Pola akcji w tej części planszy służą do realizacji projektów. Aby zrealizować projekt, gracz odkłada wymagane zasoby do puli żetonów odkrytych i kładzie kartę projektu przed sobą, jako projekt zrealizowany przez jego firmę.

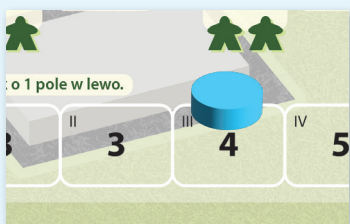
W tej sekcji znajdują się 4 pola. Każde z nich pozwala na realizację różnej liczby projektów w ramach jednej akcji, co jest opisane na planszy. Niezależnie od liczby zrealizowanych projektów gracz otrzymuje premię w postaci zasobów Finansów. W tym celu sprawdza, na jakiej wartości

znajduje się niebieski znacznik na torze dochodu w tej sekcji i bierze wskazaną liczbę zasobów Finansów, a następnie przesuwa znacznik o jedno pole w lewo.

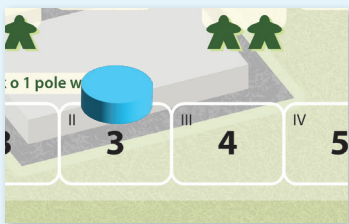
Przykład:

Adam wybiera w sekcji Komerccjalizacja pole akcji 1-3 projekty i realizuje dwa projekty, odkładając obok planszy wymagane zasoby i kładąc karty projektów przed sobą. Znacznik na torze dochodu obecnie znajduje się na polu 4, zatem Adam otrzymuje zasoby Finansów o łącznej wartości 4. Na koniec przesuwa znacznik o jedno pole w lewo.

Sytuacja na planszy **przed** realizacją akcji Komerccjalizacja



Sytuacja na planszy **po** realizacji akcji Komerccjalizacja



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozgrywa się w **rundach**, podczas których rozgrywane są dwie fazy.

Pierwsza faza to **Praca**, podczas której gracze wysyłają w kolejnych **turach** swoich pracowników (pionki) na planszę i wykonują akcje przypisane do wybranych pól na planszy.

Druga faza to **Odpoczynek**, wówczas pracownicy wracają do gracza, a plansza jest przygotowywana do następnej rundy.

Przykładowy schemat rundy:

Faza Pracy – tury poszczególnych graczy, którzy wykonują akcje lub pasują.

Tura 1	Tura 2	Tura 3	Tura 4	Tura 5
Adam – Akcja Ewa – Akcja Basia – Akcja	Adam – Akcja Ewa – Akcja Basia – Akcja	Adam – Akcja Ewa – Akcja Basia – Akcja	Adam – Pas Ewa – Akcja Basia – Pas	Adam już spasował. Ewa – Pas Basia już spasowała.

Skrócony opis rundy i tury znajduje się także na planszy.

Faza 1: Praca

Gracze w swojej turze, zaczynając od gracza rozpoczynającego po kolei (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) wykonują jeden z dwóch ruchów:

Akcja lub Pas.

Akcja - odbywa się w trzech krokach:

- Wysłanie 1 lub 2 pracowników na dowolne miejsce na planszy. Na każdym polu znajduje się informacja, ilu pracowników jest wymaganych do aktywacji tego pola. Na pola z oznaczeniem dwóch pionków należy od razu położyć dwa pionki. Pole zajęte przez innego gracza zostaje zablokowane do końca rundy.
- Realizacja akcji opisanej przy polu, na którym stoją pionki.
- Dobranie karty spotkania – gracz może wziąć kartę spotkania do ręki, jeśli pole, na którym stoją jego pionki, jest połączone drogą z odsłoniętą kartą. Jest to opcjonalne, gracz nie musi pobierać karty, jeśli nie chce.



UWAGA: Na miejsca oznaczone cyframi rzymskimi III-IV można położyć pracowników tylko w grze 3- lub 4-osobowej.



Przykład:

Adam postawił pionka na polu „Zrealizuj 1-2 projekty”, aby zrealizować dwa projekty. Łącznie potrzebuje do nich 3 zasobów Pomysłów, 2 zasobów Finansów, 1 zasobu Infrastruktury i 3 zasobów Wiedzy. Wszystkich zasobów ma jednak po dwa, ale ma na ręku dwie karty spotkań. Jedna z nich „Konstrukcje Modułowe” umożliwia wymianę zasobów (1 zasób Infrastruktury na 1 zasób Wiedzy i na 1 zasób Pomysłów). Zatem przed realizacją projektu wykonuje darmową akcję z tej karty. Dzięki temu ma odpowiednie zasoby i może zrealizować dwa projekty. Kładzie je przed sobą a zasoby zwraca do puli zasobów odkrytych. Drugiej karty spotkań nie może zagrać w tej turze, choć też mogła mu pomóc w realizacji projektów.

Pas – gracz pasuje, jeśli nie chce wysłać swoich pracowników na planszę lub wysłał już wszystkich. Gracz, który spasował nie wykonuje już żadnych akcji do końca rundy.

Faza Pracy kończy się, gdy wszyscy gracze spasują lub wyślą wszystkich swoich pracowników.

Przykład:

Adam, po wysłaniu czterech pracowników, mówi „pas”. Ewa wysłała w tej samej rundzie swojego czwartego pracownika. Basia zaś, ponieważ wysłała raz jednego pracownika a potem dwa razy po dwóch pracowników, nie ma już więcej ludzi do wysłania, zatem automatycznie pasuje. W kolejnej rundzie gra już tylko Ewa – wysłała swojego ostatniego pracownika i pasuje. Tym samym faza Pracy się zakończyła i gracze mogą przejść do kolejnej fazy, czyli Odpoczynku.

Faza 2: Odpoczynek

Faza ta rozgrywana jest symultanicznie przez wszystkich graczy i składa się z 3 kroków:

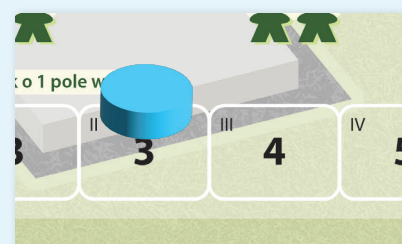
- A. Dochód z projektów: każdy gracz otrzymuje 1 zasób Wiedzy za każde 2 zrealizowane projekty należące do tej samej specjalizacji.

W ten sposób są rozpatrywane wszystkie specjalizacje.

- B. Premia za niewysłanych pracowników: każdy pracownik, który pozostał u gracza (nie został wysłany na planszę), generuje 1 zasób Pomysłów.
- C. Porządkowanie planszy:
 - Przekazanie karty gracza rozpoczynającego graczowi, który postawił pionka na górnym polu Punktu Informacyjnego Funduszy Europejskich. Jeśli żaden gracz nie postawił tam pionka, karta gracza rozpoczynającego zostaje u tego samego gracza.
 - Wszyscy pracownicy wracają do swoich firm (gracze zabierają ich do siebie).
 - Puste pola na górze planszy uzupełnia się kartami projektów.
 - Puste pola po odkrytych kartach spotkań uzupełnia się kartami spotkań. Jeśli zabraknie kart spotkań w talii, należy wykorzystać karty odrzucone do pudełka, potasować je i stworzyć nowy stos.
 - Uzupełnia się brakujące żetony zasobów na wyznaczonych miejscach z zakrytej puli żetonów.
 - Przesuwa się znacznik dochodu o 1 pole w prawo w sekcji Komercjalizacja.

Przykład:

Sytuacja na planszy **przed** przesunięciem znacznika



Sytuacja na planszy **po** przesunięciu znacznika



KONIEC GRY I PUNKTACJA

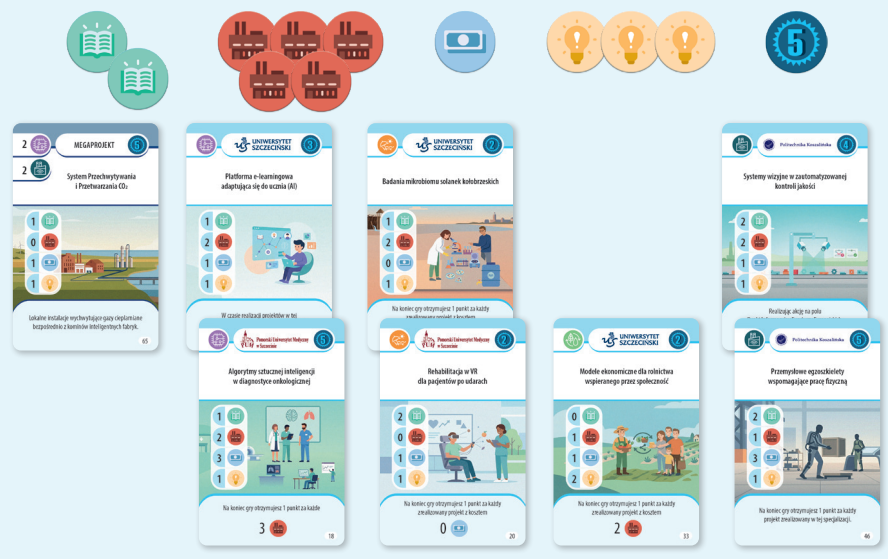
Gra kończy się w rundzie, w której jeden z graczy **zrealizował 8. projekt**. Należy dokończyć bieżącą rundę, przy czym w ramach fazy Odpoczynek gracze jedynie realizują dochód z projektów oraz otrzymują premię za niewyślanych pracowników.

Po zakończeniu rundy następuje liczenie punktów, czyli:

1. Punkty ze zrealizowanych kart projektów.
2. Każde 3 dowolne zasoby to 1 punkt.
3. Żetony Innowatora (rozgrywka z Modułem 2).
4. Punkty z umiejętności kart projektów (rozgrywka z Modułem 3).

Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów, gdyż stworzył najbardziej innowacyjną firmę w województwie zachodniopomorskim. W przypadku remisu decyduje liczba zrealizowanych projektów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład liczenia punktów razem z modułami:



1. Adam posiada 8 projektów, w tym 1 megaprojekt: $5 + 3 + 5 + 2 + 2 + 2 + 4 + 5$ czyli **28 punktów**.
2. Adam posiada 11 żetonów: 2 zasoby Wiedzy, 5 zasobów Infrastruktury, 1 zasób Finansów i 3 zasoby Pomysłów. Za każde 3 żetony (bez względu na rodzaj) otrzymuje 1 punkt, dlatego zdobył **3 punkty**. Gdyby miał 12 żetonów, zdobyłby 4 punkty.
3. W ramach modułu Innowatora Pomorza Zachodniego w czasie gry zdobył jeden żeton o wartości **5 punktów**.
4. W ramach modułu Know-How posiada odsłonięte (na wierzchu stosu poszczególnych specjalizacji) cztery karty z dodatkowymi punktami:
 - a. „Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każde 3 zasoby Infrastruktury”. Adam ma ich 5, zatem otrzymuje **1 punkt**.
 - b. „Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdy zrealizowany projekt z kosztem O Finansów”. Adam ma jeden taki projekt, dlatego otrzymuje **1 punkt**.
 - c. „Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdy zrealizowany projekt z kosztem 2 Infrastruktury”. Adam ma cztery takie projekty, czyli otrzymuje **4 punkty**.
 - d. „Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdy projekt zrealizowany w tej specjalizacji.” w zakresie „Inteligentne metody wytwarzania wyrobów i maszyn”. Adam posiada dwa takie projekty, więc otrzymuje **2 punkty**. Łącznie gracz zdobył **8 punktów** w ramach tego modułu.

Suma wszystkich punktów wynosi zatem: $28 + 3 + 5 + 8 = 44$ punkty.

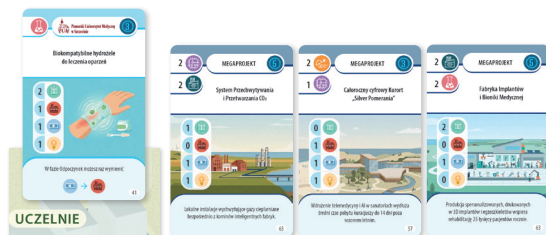
OPCJONALNE MODUŁY

Przed rozpoczęciem gry gracze mogą zdecydować się na włączenie jednego lub więcej modułów urozmaicających rozgrywkę i dających możliwość zdobycia dodatkowych punktów na koniec gry. Gracze mogą je łączyć w dowolnej kombinacji lub zagrać ze wszystkimi modułami jednocześnie. Zalecamy włączenie modułów przynajmniej po dwóch rozgrywkach w podstawową wersję gry.

Moduł 1: MEGAPROJEKTY

Zmiany w przygotowaniu rozgrywki:

W przygotowaniu należy potasować karty megaprojektów i wyłożyć obok planszy tyle odsłoniętych kart, ilu jest graczy plus jeden. Na przykład w grze 2-osobowej należy położyć trzy wylosowane karty megaprojektów (rys. powyżej).



Zmiany w rozgrywce:

Na polu Uczelnie, na ostatnim prawym polu, gracz może dobrać kartę megaprojektu zamiast karty projektu. Każdy gracz może w trakcie gry zrealizować maksymalnie 1 megaprojekt. Karty te wymagają realizacji wcześniej trzech lub czterech normalnych projektów plus opłacenia dodatkowych zasobów. Zagrany megaprojekt liczy się do 8 kart projektów kończących grę. Komercjalizacja megaprojektu odbywa się na takich samych zasadach, jak innych projektów i może być zrealizowana w ramach tej samej akcji razem z innymi kartami projektu.



Przykład:

Ewa na ręce posiada kartę „Zachodniopomorska Dolina Krzemowa”, która wymaga do zagrania realizacji dwóch projektów ze specjalizacji „Produkty chemiczne dla zrównoważonego rozwoju” i dwóch z „Turystyka i jakość życia”. Obecnie posiada zagrane dwa projekty ze specjalizacji chemicznej a dwa z „Turystyka i jakość życia” posiada w ręku. Zatem wysyłając jednego pracownika na planszę decyduje się na akcję Komercjalizacja 1-3 projekty i najpierw realizuje projekty z „Turystyka i jakość życia” (oddając wymagane zasoby). Teraz posiada już wymagane projekty, dlatego po oddaniu odpowiednich zasobów zagrywa także kartę megaprojektu czyli „Zachodniopomorska Dolina Krzemowa”.



Moduł 2: INNOWATOR POMORZA ZACHODNIEGO

Zmiany w przygotowaniu rozgrywki:

W przygotowaniu rozgrywki należy wylosować jedną kartę Innowatora i położyć ją obok planszy, przy sekcji pokazującej specjalizację projektów. Tuż przy karcie należy położyć odpowiednie żetony punktów (rys. obok).



Zmiany w rozgrywce:

Karta określa specyficzne warunki, by otrzymać dodatkowe punkty. Jeśli podczas swojej tury gracz spełni ten warunek, natychmiast bierze żeton z odpowiednią wartością punktową, gwarantując sobie dodatkowe punkty na koniec gry. Każdy warunek na karcie może być spełniony tylko przez jednego gracza.

UWAGA: Jeśli gracz nie zauważył i nie wziął żetonu, mimo spełnienia danego warunku, a zauważył to w nie swojej turze, to musi poczekać na swoją turę, nawet jeśli będzie to tylko pas. Może zatem się zdarzyć sytuacja, że ktoś inny zabierze ten żeton przed nim, bo w ramach swojej tury też spełnił ten warunek.



- 3 pkt – za zrealizowanie po 1 projekcie ze wskazanych specjalizacji
- 5 pkt – za zrealizowane po 2 projekty ze wskazanych specjalizacji
- 7 pkt – za zrealizowane 3 projekty z jednej uczelni
- 9 pkt – za zrealizowanych 5 projektów z jednej specjalizacji



- 3 pkt – za zrealizowanie po 1 projekcie ze wskazanych specjalizacji
- 5 pkt – za zrealizowane po 2 projekty ze wskazanych specjalizacji
- 7 pkt – za zrealizowanych 5 projektów z pięciu różnych uczelni
- 9 pkt – za zrealizowanych 6 projektów z różnych specjalizacji

Przykład:

Adam w ramach swojej tury realizuje akcję w sekcji Komerccjalizacja zagrywając trzy projekty. Są to projekty wskazane na karcie Innowatora Pomorza Zachodniego za 3 punkty, dlatego na koniec swojej tury bierze żeton z 3 punktami i kładzie go przed sobą. Gdyby nie zauważył, że zagrał projekty wskazane na karcie Innowatora, musiałby poczekać na wzięcie żetonu do swojej następnej tury (może to być tura, w której pasuje).

Moduł 3: KNOW-HOW

Zmiany w przygotowaniu rozgrywki:

W tym module nie ma zmian w zakresie przygotowania rozgrywki. Należy jednak bacznie zwracać uwagę na teksty znajdujące się na dole kart projektów.

Zmiany w rozgrywce:

Każdy projekt ma dodatkową umiejętność lub możliwość zdobycia punktów. Te dodatkowe możliwości działają od momentu, gdy gracz zrealizuje projekt (karta zagrana na stół). Jednakże istnieje ograniczenie, gdyż w ramach jednej specjalizacji gracz może korzystać z jednej takiej karty. Dlatego zaleca się układanie kart jedna na drugiej tak, by była widoczna tylko górna część kart (zobacz rys. w przykładzie na stronie 19). W momencie, gdy gracz zrealizuje drugi lub kolejny projekt w ramach jednej specjalizacji, musi podjąć decyzję, czy zostawia starą kartę jako pierwszą w stosie, czy też przykrywa ją nową kartą i korzysta z dodatkowych możliwości nowej karty.

UWAGA: Raz podjętej decyzji odnośnie układu kart nie można zmieniać do momentu zagrania kolejnej karty w ramach tej specjalizacji. Za każdym razem, gdy gracz zagrywa kolejny projekt w ramach danej specjalizacji, podejmuje decyzję, czy zagrana karta trafia na wierzch czy na spód danego stosu.

Przykład:

Ewa realizuje projekt „Design w pełni kompostowalnych opakowań”. Posiada już dwa projekty w tej specjalizacji. Zatem musi podjąć decyzję, czy kładzie realizowany projekt na wierzchu swojego stosu i na koniec gry otrzyma dodatkowe punkty za karty w tej specjalizacji, czy też położy ten projekt na spód swojego stosu, aby korzystać z możliwości innej karty. Ewa położyła nową kartę na spód stosu. Ewa nie mogłaby teraz zmienić kolejności kart i położyć karty „Identyfikacja wizualna dla lokalnych marek bio-żywności”, gdyż jest to karta zagrana wcześniej, odnośnie której podjęła już decyzję, czyli zasłoniła ją kartą „Ekstrakty roślinne w prewencji chorób dietozależnych”.

Sytuacja na stole przed zagranie trzeciego projektu

karta zagrywana z ręki

karty na stole



Sytuacja na stole po zagranie trzeciego projektu

karty na stole



Jeśli umiejętność odnosi się do jakiejś akcji, to działa tylko wtedy, gdy gracz posiadający tę kartę wykonuje tę akcję. Wszystkie umiejętności działają **tylko raz na turę gracza**.

Dodatkowe wyjaśnienia dla poszczególnych typów umiejętności:

W czasie realizacji projektów w tej specjalizacji oddajesz 1 dowolny zasób mniej.

Za każdym razem, gdy gracz realizuje projekt z danej specjalizacji, może oddać jeden dowolny zasób mniej, dzięki czemu łatwiej mu jest komercjalizować kolejne projekty.

W fazie Odpoczynek możesz raz wymienić



Realizując akcję na polu Uczelnie, otrzymujesz 1 dowolny zasób.

Realizując akcję na polu Uczelnie, otrzymujesz 1 kartę z wierzchu talii spotkań.

Realizując akcję na polu Uczelnie, otrzymujesz 1 kartę z wierzchu talii projektów.

Na koniec rundy w fazie Odpoczynek gracz może raz dokonać wymiany wskazanej na karcie. Na rysunku obok może zamienić 1 zasób Infrastruktury na 1 zasób Pomysłów.

Za każdym razem, gdy gracz realizuje akcję na polu Uczelnie, może wziąć 1 dowolny żeton z odkrytej puli zasobów.

Za każdym razem, gdy gracz realizuje akcję na polu Uczelnie, może wziąć 1 kartę z wierzchu talii spotkań.

Za każdym razem, gdy gracz realizuje akcję na polu Uczelnie, może wziąć 1 kartę z wierzchu talii projektów.

Umiejętności na kartach mogą się łączyć, to znaczy dwie lub więcej umiejętności można wykorzystać w ramach jednej akcji.

Przykład:

Adam posiada dwie karty odnoszące się do pola Uczelnie. Zatem realizuje akcję na tym polu i otrzymuje zarówno 1 dowolny żeton (z odsłoniętej puli) oraz 1 kartę spotkania z wierzchu talii.

W przypadku **kart punktujących na koniec gry, są to dodatkowe punkty** oprócz tych podstawowych zdobywanych w grze (za projekty i zasoby). Przykład liczenia punktów w zakresie tego modułu dla wszystkich czterech rodzajów kart z punktami został opisany na stronie 15.

Pomorze Zachodnie życzy Państwu udanej i inspirującej rozgrywki!

Mamy nadzieję, że gra stanie się okazją nie tylko do dobrej zabawy i rozwijania strategicznego myślenia, ale również do bliższego poznania działalności oraz oferty instytucji i organizacji przedstawionych w grze.

Zachęcamy do odkrywania możliwości współpracy i inicjatyw, które wspólnie tworzą ekosystem innowacji Pomorza Zachodniego.

