KÖZÖSSÉGBEN AZ ENERGIA!

A játékban az energiaközösségek olyan helyi lakóközösségre épülő kezdeményezések, amelyekben a tagok az energia tudatos felhasználásával, az energiafogyasztás csökkentésével vagy megújuló energiatermeléssel foglalkoznak a szabadidejükben. Minden energiaközösség egyedi, a helyi adottságokhoz leginkább illeszkedő tevékenységet végez, de közös jellemzőjük, hogy egy ilyen közösségben tag lehet kis- és középvállalkozás, önkormányzat, önkormányzati intézmény és magánszemély is. Nem kell előzetesen energiatermelő vagy tároló berendezéssel (például napelemes rendszerrel, elektromos autóval, akkumulátorral) rendelkezni, elegendő az, hogy együtt szeretnének többet megtudni az energia előállításáról, a saját energiafogyasztásukról, és ha lehet, minél jobban lecsökkenteni azt egyéni és közös megoldásokkal.

Magyarországon még csak néhány éve léteznek energiaközösségek, legtöbbjük sok olyan tevékenységet végez, amit itt, a játékban ti is kipróbálhattok. Ha szeretnétek többet megtudni a hazai energiaközösségek tevékenységéről, látogassatok el a Közösségi energia Tudástérre, a http://tudaster.kozenergia.hu oldalra, ahol olvashattok sikertörténeteket, és azt is kipróbálhatjátok, a ti lakókörnyezetetekben létre tudnátok-e hozni energiaközösséget!







JÁTÉKSZABÁLY

A játék célja

A játékosok közösen egy energiaközösséget alkotnak. Céljuk, hogy **a közösség energiafogyasztását 40%-kal csökkentsék**, és minél több megújuló energiát használjanak. Ezt **egyéni fejlesztésekkel, okos megoldásokkal, közös döntésekkel** és az eseményekre adott reakciókkal érhetik el.

Játékosok száma

- Minimum: 4 fő
- Maximum: 10 fő

A játékosok lehetnek lakóházak vagy közintézmények/kkv-k. Legalább egy intézménynek kell szerepelnie a közösségben.



Ha 4-10 játékos társasozik, akkor mindenki 1-1 szerepkártyát választ az alábbiak szerint:



- **4 játékos** esetén válasszatok 3 családi házat és 1 közintézményt,
- **5 játékos** esetén 3 családi házat és 2 intézményt,
- **6 játékos** esetén 4 családi házat és 2 intézményt,
- **7 játékos** esetén 4 családi házat és 3 intézményt,
- **8 játékos** esetén 5 családi házat és 3 intézményt,
- **9 játéko**s esetén 5 családi házat és 4 intézményt.

Arra is van lehetőség, hogy tíznél többen (például egy osztály tanulói) játsszatok, ilyenkor alkossatok csapatokat, és úgy válasszatok a helyszínek közül, és a csapatok közösen hozzanak döntéseket.

Szükséges elemek



- **Közösségi cél játéktábla**: Nyomon követhető az **összfogyasztás alakulása**, valamint az, hogy **hol tart a közösség a közös cél elérésében**.



- A közös célhoz való előrehaladást egy **érzelmi skála** jelöli, amely mutatja, hogyan érzi magát a közösség az aktuális eredmények fényében.
- **Szerepkártyák** (pl. családi ház, új építésű ház, kádár kocka, óvoda, pékség, mosoda, gyógyszertár, uszoda stb.) mindegyiken látható az **alapfogyasztás** és a **lehetséges fejlesztések** költséggel, hatással.



- **Akciókártyák**: egyéni döntéseket, fejlesztéseket, fogyasztáscsökkentő vagy adományozó lépéseket tartalmaznak.



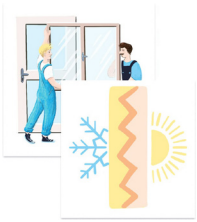
- **Eseménykártyák**: véletlenszerű helyzeteket jelölnek, amelyek hatással vannak az energiafelhasználásra.



- **Közösségi cél kártyák:** nagyobb beruházásokat jelképeznek, amelyekhez a játékosok együtt gyűjtenek (pl. játszótér, szélkerék).



- **Pénz egységek:** 5-10-20-30.



- **Fejlesztéskártyák**: amikor egy játékos végrehajt egy fejlesztést, elhelyezi az annak megfelelő kártyát a saját tábláján.

- **Bábuk és korongok**:
    - **bábu**: a tartós fogyasztás csökkenését mutatja, illetve a játéktáblán az összenergia fogyasztást
    - **kis korong**: a körönkénti fogyasztáscsökkenést mutatja



Közösségi cél kártyák



A közös célokat a játékmester kezeli, és a játékosok számától függően választ egyet, amelyért együtt dolgoznak.

A célokhoz tartozó beruházási érték:

- Virágpalánták és magok a közparkokba -100 egység
- Fürdőjátékok az uszodába-200 egység
- Játszótér létrehozása-300 egység
- Új váróterem a szakrendelőben-400 egység
- Szélkerék fejlesztés-500 egység

A közös cél elérését a függőleges érzelmi skálán lehet követni.

A közösségi fogyasztáscsökkentést jelző akciókártyákat a tábla mellé gyűjtjük.

Előkészületek



1. A játékmester kiválasztja az aktuális közös célt, és előkészíti a hozzá tartozó kártyát.
2. Minden játékos választ egy **szerepkártyá**t.

   A kártya tartalmazza az induló fogyasztást és a lehetséges beruházásokat. Minden játékos **differenciált indulótőké**t kap.



   - uszoda: 50 pénzegység
   - gyógyszertár: 40 pénzegység
   - családi ház: 35 pénzegység
   - óvoda: 75 pénzegység
   - mosoda: 45 pénzegység
   - pékség: 30 pénzegység



3. A közösség induló összfogyasztását a játékosok kártyáinak összege adja (pl. 17 egység fogyasztás, 30 egység fogyasztás → 47 egység fogyasztás). Ebben az esetben az a cél, hogy ezt a fogyasztást kb. a 40%-ra, azaz 19-re csökkentsék.
4. Keverjük meg az **eseménykártyá**kat, tegyük egy pakliba.
5. Minden játékos kap a kör elején **5 akciókártyá**t.



A játék menete



A játék több körből áll. Egy kör menete:

1. Eseménykártya húzás

Az adott játékos húz egy eseménykártyát. Ez az esemény módosíthatja minden játékos fogyasztását, termelését, vagy közös döntést igényel.

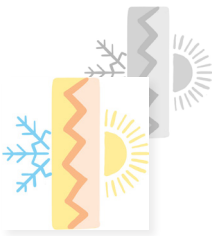
2. Akciók kijátszása

A játékosok kiválasztanak egy akciókártyát, amivel reagálnak az adott eseményre, majd egyszerre fedik fel.



3. Fejlesztések végrehajtása

Végül a játékosok a saját pénzükből végrehajthatják a kiválasztott fejlesztéseket, a szerepkártyáján feltüntetett lehetőségek közül, vagy közösségi döntést hoznak az akciókártyák függvényében.



A fejlesztés csökkenti a fogyasztást, valamint körönként pénzjutalmat hoz a megtakarítás arányában:

- **5 pénzegység / kör minden egységnyi fogyasztáscsökkenés után** az induló állapothoz képest.

4. Közösségi döntések

Bizonyos események vagy akciók közösségi döntést igényelnek (szavazással).

- Ilyen lehet pl. pályázati támogatás kiosztása, közös energiaelosztás.

5. Kör zárása

Minden játékos bejelöli az aktuális fogyasztását a korongjával és a tartós fogyasztását a bábujával.

- A közösség állapota frissül (összfogyasztás).
- A játékosok megkapják a megtakarítás után járó pénzegységet, majd a következő játékos húz egy új eseménykártyát - indul az új kör.

A játék vége



A játék akkor ér véget, amikor:

- A közösség összesített fogyasztása legalább 40%-kal csökkent az induló állapothoz képest.
- VAGY lejár a meghatározott körszám (pl. minden játékos egyszer húzott eseménykártyát).

Ha sikerült elérni a 40%-os csökkentést, a közösség győzött.

Ha nem, akkor együtt veszítettek.



Tanácsok a Játékmesternek

Egy energiaközösség az indulása után először sok-sok mérést végez, hogy lássa, milyen a lakó- és egyéb épületek energiaigénye, hogyan működtetik a berendezéseiket, mikor mennyi villamos- és hőenergiát használnak. Ezek után döntik el, hogy milyen szokásokon lehet és kellene változtatni, hogy kevesebb energiát használjanak, és csak ezután jönnek a beruházások, végül az energiatermelő eszközök vásárlása vagy közös beszerzése. Erre e játék keretében nincs

lehetőség, de érdemes mesélni erről a játékosoknak, ha van rá idő. A játékot legalább négyen tudjátok játszani. Ha négyen vagytok, akkor te is válassz magadnak egy játékoskártyát. Ennél több játékos esetén te lehetsz csak játékmester is, de játszhatsz is.

Ha egy, még nem megvalósítható eseményt húzol egy eseménykártyán - például villamosenergia-megosztással kapcsolatban történik valami, de még nincs egyetlen játékosnak sincs napeleme -, tedd vissza a kártyát a pakliba, és húzz egy újat! De azt is csinálhatod, hogy kiválogatod az ezzel kapcsolatos eseménykártyákat, és csak azután húzol belőlük, miután már vannak napelemek a játékosoknál.

