

OZEDNÍCI Z KLIMATU

Simulace energetické transformace (3-4 hráči od 10 let, 20-30 min)

Klaus Teuber, Jiří Svoboda, Marta Kovářová a kol.

K vytištěnému hernímu plánu (A3) a pravidlům (A4) a brčkům si sežeňte figurku Uhlobarona (třeba kamínek, nebo uhlí) a 95 peněz (mince nebo těstoviny, fazole...)

OČ VE HŘE JDE

Hra je motivována slavnou stolní hrou **Osadníci z Katanu** z roku 1995 a je jejím příjemným zjednodušením. Od té doby se stal Katan standardní demokratickou průmyslově rozvinutou zemí se všemi pozitivními (např. zavedl peníze) i negativními (např. dostihla ho korupce) rysy. Jelikož je Katan malou ostrovní zemí, je ohrožen změnou klimatu a s ní spojeným vzestupem hladiny oceánu. Proto se vláda Katanu rozhodla aktivně zapojit do ochrany klimatu a podporovat rozvoj obnovitelných zdrojů energie (OZE), jako střešních fotovoltaických elektráren a velkých větrných elektráren. Hra má demonstrovat úskalí, která vyplývají z řešení tohoto problému provázáním podnikatelů s politiky obousměrnými finančními toky.

PŘÍPRAVA HRY

Hrací plocha představuje pevninu z **19 šestiúhelníkových polí** (vystříhni si). Do středového pole je umístěn **Uhlobaron** (uhlí, kámen – sežeň si) a do zbývajících polí je náhodně umístěno po jednom z **18 žetonů** s čísly 2-6 a 8-12.

Každý hráč si vybere barvu a v ní obdrží:

- **10 kusů elektrického vedení** (oblouk z brčka rozřízlého podélně)
- **4 fotovoltaiky** (nižší zkosený válec z brčka)
- **4 větrníky** (vysoký rovný válec z brčka)

Na začátku si každý hráč umístí na hrací pole:

- **2 kusy el. vedení** (na rozhraní dvou šestiúhelníků)
- **2 fotovoltaiky** na styk tří šestiúhelníků přilehlých k vlastnímu vedení.

Je taktické umisťovat fotovoltaiku na styky tří šestiúhelníků, které jsou označeny čísly co nejbližšími 7, protože tam se dá očekávat nejvyšší zisk. (Sedmička jako nejpravděpodobnější číslo při součtu hodů dvěma hracími kostkami).

Rozmísťování se provede na povel současně všemi hráči způsobem „kdo dřív přijde, ten dřív mele“.
K dispozici jsou dále:

- **2 hrací kostky**
- **95 peněz**, které tvoří základ státního fondu na výkup elektřiny z OZE (OZE fond). Ten nezištně spravuje jeden z hráčů – **výkupčí**.

Platby hráčů za investice do nově stavěných OZE se odvádějí do banky, kterou nezištně spravuje jiný z hráčů – **bankéř**. Začne hráč, který po tom nejvíce touží – Greta.

PRŮBĚH HRY

Hráči se postupně střídají podle pořadí kolem stolu. Rozlišujeme hráče I a II.

Hráč I, který má nějaké OZE na hrací ploše,

hodí dvojicí kostek a součet ok na kostkách 2-6 či 8-12 stanoví oblasti, kde na jejich obvodu umístěné OZE **přinesou jejich majitelům peníze z OZE fondu**:

- Za každou **fotovoltaiku = 1 peníz**,
- za každý **větrník = 2 peníze**.

Hráč sám výběrčímu nahlásí, kolik peněz má z OZE fondu dostat (předpokládá se, že majitelé OZE jsou čestní lidé). Poté může hráč umístit:

- za **1 peníz umístit na hrací plochu el. vedení**,
- za **3 peníze fotovoltaiku** navazující na vlastní vedení či
- za **5 peněz nahradit kus již existující fotovoltaiky kusem větrníku**, a to v libovolném množství do výše vlastněných peněz. Odpovídající obnos odevzdá hráč bankéři, který jej uloží do banky.

Pokud hráč hodí **součet ok na kostkách 7**, znamená to, že se **setkal se zástupcem úřadu upláceného Uhlobaronem** a získal jednorázové povolení k **likvidaci nepohodlných (konkurujících) OZE**. Hráč si zvolí libovolné pole obsazené žetonem a vymění jej s figurkou Uhlobarona. Všechny vedení a fotovoltaika a větrníky na obvodu pole nově obsazeného Uhlobaronem jsou odstraněny a podle barvy vráceny hráčům. Na obvodu pole, kde stojí Uhlobaron, je možné budovat nová vedení, fotovoltaiky a větrníky, ale ty po tu dobu nepřinášejí hráčům žádné výnosy.

Hráč II, který již nemá OZE na hrací ploše, ze hry nevypadává, ale z důvodu holého přežití **se stává stálým zaměstnancem úřadu podpláceného Uhlobaronem**. Dostane-li se hráč II na řadu, **má dva pokusy hodit 2 hracími kostkami součet ok 7**, a pokud se mu to povede, provede stejnou akci, jako by byl hráč I. Pokud se mu to nepovede, pokračuje v tahu další hráč.

KDY HRA KONČÍ A KDO VYHRÁVÁ

Hra má 3 konce. Je ukončena, pokud některý z hráčů I (**vítěz hry**) jako **první nainstaloval zařízení v hodnotě 25 peněz** (el. vedení = 1 peníz, fotovoltaika=3 peníze, větrník=5 peněz). Takový konec je považován za úspěch katanské zelené energetické transformace - „Energiewende“.

Hra je též ukončena, pokud některý z hráčů I či II (**vítěz hry**), **odstraní pomocí přemístění figurky Uhlobarona veškeré OZE z hrací plochy**. Takový konec představuje krach katanské „Energiewende“.

Hra skončí **bez jakéhokoliv vítěze vyčerpáním OZE fondu**, pokud se hráči většinou neusnesou, že je třeba navýšit OZE fond, a to maximálně o veškeré peníze uložené v bance. Takové usnesení lze přijmout nejvýše třikrát a lze je považovat za formu malého znárodnění.

NA CO MÁ HRA POUKÁZAT A JAKÁ JSOU MOŽNÁ JEJÍ VYZNĚNÍ

Hra má poukázat na nebezpečí „politických“ řešení vážných problémů, kdy vláda vyčlení nemalou část veřejných prostředků a přihraje ji skupinám, které slibují problém vyřešit. Tyto skupiny ale primárně sledují svůj zisk a nemají zájem problém vyřešit, neboť by tím ucpaly penězovod do svých kapes. Vliv na politiky ale mají i skupiny, jejichž zájmy (vy)řešení problému ohrožuje. Jde tedy o velmi labilní a neúčinný způsob řešení, který přímo vybízí, aby veřejné prostředky zmizely a problém zůstal nevyřešen.

Hra si zakládá na velmi jednoduchých pravidlech pochopitelných během několika minut, a i trvání hry je krátké (20-30 min). Hráči mohou hru několikrát zopakovat a sledovat, jak se postoje/strategie hráčů v různých hrách, a dokonce i v průběhu jedné hry, mění.

Nakonec je možné diskutovat, jaký konec hry je vlastně pro Katan dobrý. Je to ten, kdy se hra táhne a Katan úspěšně či neúspěšně investuje do OZE značné prostředky, které všichni Kataňané zaplatí formou daní? Avšak malý ostrovní Katan silně ohrožený klimatickou změnou stejně na globálním klimatu nic nezmění. Nebo je to ten, kdy Energiewende „poměrně levně“ co nejdříve zkrachuje? Pak lze očekávat i brzké prozření a Katan se začne intenzivně zasazovat o efektivní globální systémové řešení, jako je např. koncept Jednotné celosvětové daně z těžby uhlíku a její 100% dividendy, ke kterému má tato hra nepřímo navádět.

Více o konceptu najdete v knize, či stejnojmenném filmovém dokumentu *Jiříkovovo vidění (2023)*.