



Witajcie w 2050 roku!

1

Wasze miasto z trudem przetrwało poważny kryzys.

Teraz od Was, osób należących do Samorządu, będzie zależeć to, czy uda się podnieść je z gruzów i stworzyć miejsce przyjazne dla wszystkich mieszkańcom.

Waszym zadaniem będzie wdrożenie projektów, które to umożliwią.



Przejdźcie do karty nr 2, a tę odłóżcie odsłoniętą na bok w miejscu, gdzie każdy z graczy będzie mógł po nią sięgnąć.

Waszym nadrzędnym celem jest dobro miasta. Ale macie różne wizje jego osiągnięcia.

2

W grze współpracują ze sobą dwie drużyny należące do przeciwnych ugrupowań politycznych: **turkusowych** lub **żółtych**. Podzielcie się na członków tych partii. W każdej z nich powinna znaleźć się co najmniej jedna osoba starsza i co najmniej jedna młodsza (o ile jest to możliwe).



Przejdźcie do karty nr 3, a tę odłóżcie odsłoniętą na bok w miejscu, gdzie każdy z graczy będzie mógł po nią sięgnąć.

Wspólny cel gry

3

Waszym naczelnym celem gry jest takie rozbudowanie swojego miasta przyszłości, by jak najlepiej spełniało aktualne potrzeby mieszkańców (poznacie je wkrótce). To **wspólny cel gry**, który musicie osiągnąć w czasie czterech tur gry.

Jeśli nie uda Wam się go osiągnąć – nikt nie wygrywa.



Przejdźcie do karty nr 4, a tę odłóżcie na bok odsłoniętą w miejscu, gdzie każdy z graczy będzie mógł po nią sięgnąć.

Indywidualny cel gry

4

Oprócz wspólnego celu każda z drużyn będzie chciała, by to jej partię uważano za odpowiedzialną za sukces aktualnych rządów (o ile uda się go osiągnąć). Ta, której się to uda, zdobywa 1. miejsce i jest największym ze zwycięzców.

To jest cel indywidualny każdej drużyny.

Uwaga! Rzadko się to zdarza, ale może zaistnieć sytuacja, w której wszyscy zajmą pierwsze miejsce.



Przejdźcie do karty nr 5, a tę odłóżcie na bok odsłoniętą w miejscu, gdzie każdy z graczy będzie mógł po nią sięgnąć.

Rozłożenie kart

5

Przygotujcie stół do gry.

Rozłóżcie całą talię w taki sposób, jaki widzicie na rewersie tej karty.

Talię Startową rozpoznacie po tym, że są w pełni zapisane z obu stron.

Miejsca oznaczone przerywaną kreską zostawcie puste.

Karty Tury I, II, III i IV oznaczone są kolorami.

Wszystkie dotychczas odsłonięte Karty Instrukcji, łącznie z tą, odłóżcie odkryte na miejsce przeznaczone dla Kart Instrukcji. Przejdźcie do karty nr 6.

6

Najpierw jedna z osób z drużyny **turkusowych** tasuje Talię Startową. Następnie jedna z osób z drużyny **żółtych** wyciąga losową kartę (nie czytając jej treści!). Niech wszyscy gracze stosują się do zawartej na niej instrukcji. Pozostałe karty Tali Startowej odłóżcie na **Złomowisko**.



Odłóżcie tę kartę odkrytą w miejsce Kart Instrukcji.





Karta Instrukcji

To karta rozpoczynająca rozgrywkę. Odwróćcie ją i postępujcie zgodnie z instrukcją, którą tam znajdziecie.



Karta Instrukcji



Karta Instrukcji



Karta Instrukcji





Talia Startowa

7

Przeludnione miasto przestało być bezpiecznym miejscem. By to zmienić i osiągnąć **wspólny cel gry**, musicie uruchomić przynajmniej 1 projekt **dot. Bezpieczeństwa** i 1 projekt **Społeczny**.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Talii Startowej na **Złomowisko**. Jedynie tę kartę zostawcie na miejscu **Talii Startowej**.



Wyciągnijcie pierwszą kartę z talii I Tury (powinna to być karta o numerze 17 zawierająca dalsze instrukcje).

Talia Startowa

8

Z powodu zmian klimatu Wasze miasto stało się coraz trudniejszym miejscem do życia. By to zmienić i osiągnąć **wspólny cel gry**, musicie uruchomić przynajmniej 1 projekt **Społeczny** i 1 projekt **Ekologiczny**.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Talii Startowej na **Złomowisko**. Jedynie tę kartę zostawcie na miejscu **Talii Startowej**.



Wyciągnijcie pierwszą kartę z talii I Tury (powinna to być karta o numerze 17 zawierająca dalsze instrukcje).

Talia Startowa

9

Lata zaniedbań doprowadziły do katastrofy ekologicznej. Ludzie na próżno próbują znaleźć pocieszenie w kulturze, ale miasto ma niewiele do zaoferowania. By to zmienić i osiągnąć **wspólny cel gry**, musicie uruchomić przynajmniej 1 projekt **Ekologiczny** i 1 projekt **Kulturalny**.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty **Talii Startowej** na **Złomowisko**. Jedynie tę kartę zostawcie na miejscu **Talii Startowej**.



Wyciągnijcie pierwszą kartę z talii I Tury (powinna to być karta o numerze 17 zawierająca dalsze instrukcje).

Talia Startowa

10

Obecnie konflikty społeczne zbyt często rodzą przemoc. By to zmienić i osiągnąć **wspólny cel gry**, musicie uruchomić przynajmniej 1 projekt **dot. Bezpieczeństwa** i 1 projekt **Kulturalny**.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Talii Startowej na **Złomowisko**. Jedynie tę kartę zostawcie na miejscu **Talii Startowej**.



Wyciągnijcie pierwszą kartę z talii I Tury (powinna to być karta o numerze 17 zawierająca dalsze instrukcje).

Talia Startowa

11

Życie w mieście przestało być bezpieczne. By to zmienić i osiągnąć **wspólny cel gry**, musicie uruchomić przynajmniej 1 projekt **dot. Bezpieczeństwa** i 1 projekt **Ekologiczny**.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Talii Startowej na **Złomowisko**. Jedynie tę kartę zostawcie na miejscu **Talii Startowej**.



Wyciągnijcie pierwszą kartę z talii I Tury (powinna to być karta o numerze 17 zawierająca dalsze instrukcje).

Talia Startowa

12

Walcząc z kryzysem ekonomicznym, poprzednia władza dokonała olbrzymich cięć wydatków. Skutki tego są opłakane. By to naprawić i osiągnąć **wspólny cel gry**, musicie uruchomić przynajmniej 1 projekt **Społeczny** i 1 projekt **Kulturalny**.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Talii Startowej na **Złomowisko**. Jedynie tę kartę zostawcie na miejscu **Talii Startowej**.



Wyciągnijcie pierwszą kartę z talii I Tury (powinna to być karta o numerze 17 zawierająca dalsze instrukcje).





Jeśli wspólny cel gry został osiągnięty:

Dzięki Waszym zdecydowanym działaniom w mieście znów jest bezpiecznie, a ludzie mogą być spokojniejsi. Gratulacje!

Podliczcie punkty obu partii i sprawdźcie, kogo mieszkańcy uważają za najbardziej zasłużonych.

Jeśli wspólny cel gry nie został osiągnięty:

Choć nie udało Wam się sprawić, by podniósł się poziom bezpieczeństwa mieszkańców, ta kadencja wiele Was nauczyła. W przyszłości nie powtórzycie swoich błędów.

Zanim zaczniecie drugą rozgrywkę lub schowacie grę do pudełka **KONIECZNIE** posegregujcie je numerami od 1 do 150. Pamiętajcie, by Karty Startowe (te z numerami od 7 do 16) były ustawione stroną „Początek gry” do góry, a pozostałe rewersem (czyli tak, by osoba rozpoczynająca kolejną grę nie widziała treści kart).

Jeśli wspólny cel gry został osiągnięty:

Zwyciężyliście! Może i sami planety nie naprawicie, ale teraz mieszkańcom i tak żyje się lepiej. Dzięki Wam!

Podliczcie punkty obu partii i sprawdźcie, kogo mieszkańcy uważają za najbardziej zasłużonych.

Jeśli wspólny cel gry nie został osiągnięty:

Choć nie udało Wam się sprawić, by podniósł się poziom bezpieczeństwa mieszkańców, ta kadencja wiele Was nauczyła. W przyszłości nie powtórzycie swoich błędów.

Zanim zaczniecie drugą rozgrywkę lub schowacie grę do pudełka **KONIECZNIE** posegregujcie je numerami od 1 do 150. Pamiętajcie, by Karty Startowe (te z numerami od 7 do 16) były ustawione stroną „Początek gry” do góry, a pozostałe rewersem (czyli tak, by osoba rozpoczynająca kolejną grę nie widziała treści kart).

Jeśli wspólny cel gry został osiągnięty:

Dzięki Wam miasto stało się piękniejsze! Mieszkańcy to doceniają.

Podliczcie punkty obu partii i sprawdźcie, kogo mieszkańcy uważają za najbardziej zasłużonych.

Jeśli wspólny cel gry nie został osiągnięty:

Choć nie udało Wam się sprawić, by podniósł się poziom bezpieczeństwa mieszkańców, ta kadencja wiele Was nauczyła. W przyszłości nie powtórzycie swoich błędów.

Zanim zaczniecie drugą rozgrywkę lub schowacie grę do pudełka **KONIECZNIE** ułóżcie w stos wszystkie karty numerami od 1 do 150. Pamiętajcie, by Karty Startowe (te z numerami od 7 do 16) były ułożone stroną „Początek gry” do góry, a pozostałe rewersem (czyli tak, by osoba rozpoczynająca kolejną grę nie widziała treści kart).

Jeśli wspólny cel gry został osiągnięty:

Zwyciężyliście! Sami planety może nie naprawicie, ale w obliczu zagrożenia potraficie skutecznie działać dla dobra mieszkańców. Podliczcie punkty obu partii i sprawdźcie, kogo mieszkańcy uważają za najbardziej zasłużonych.

Jeśli wspólny cel gry nie został osiągnięty:

Choć nie udało Wam się skutecznie przeciwdziałać obecnym zagrożeniom, ta kadencja wiele Was nauczyła. W przyszłości nie powtórzycie swoich błędów.

Zanim zaczniecie drugą rozgrywkę lub schowacie grę do pudełka **KONIECZNIE** ułóżcie w stos wszystkie karty numerami od 1 do 150. Pamiętajcie, by Karty Startowe (te z numerami od 7 do 16) były ułożone stroną „Początek gry” do góry, a pozostałe rewersem (czyli tak, by osoba rozpoczynająca kolejną grę nie widziała treści kart).

Jeśli wspólny cel gry został osiągnięty:

Dzięki Wam miasto nie tylko stało się bezpieczniejszym miejscem do życia, ale również znacznie przyjemniejszym. Gratulacje!

Podliczcie punkty obu partii i sprawdźcie, kogo mieszkańcy uważają za najbardziej zasłużonych.

Jeśli wspólny cel gry nie został osiągnięty:

Choć nie udało Wam się sprawić, by życie w mieście stało się wyraźnie bezpieczniejsze, ta kadencja wiele Was nauczyła. W przyszłości nie powtórzycie swoich błędów.

Zanim zaczniecie drugą rozgrywkę lub schowacie grę do pudełka **KONIECZNIE** ułóżcie w stos wszystkie karty numerami od 1 do 150. Pamiętajcie, by Karty Startowe (te z numerami od 7 do 16) były ułożone stroną „Początek gry” do góry, a pozostałe rewersem (czyli tak, by osoba rozpoczynająca kolejną grę nie widziała treści kart).

Jeśli wspólny cel gry został osiągnięty:

Zwyciężyliście! Mniej uprzywilejowani mieszkańcy w końcu mają szansę na rozwój i bardziej stabilne życie. Dobra robota!

Podliczcie punkty obu partii i sprawdźcie, kogo mieszkańcy uważają za najbardziej zasłużonych.

Jeśli wspólny cel gry nie został osiągnięty:

Choć nie udało Wam się przeciwdziałać pogłębianiu nierówności, ta kadencja wiele Was nauczyła. W przyszłości nie powtórzycie swoich błędów.

Zanim zaczniecie drugą rozgrywkę lub schowacie grę do pudełka **KONIECZNIE** ułóżcie w stos wszystkie karty numerami od 1 do 150. Pamiętajcie, by Karty Startowe (te z numerami od 7 do 16) były ułożone stroną „Początek gry” do góry, a pozostałe rewersem (czyli tak, by osoba rozpoczynająca kolejną grę nie widziała treści kart).





Talia Startowa

13

Miasto trapi wiele problemów! Cięcia w przeciążonym budżecie uderzyły w to, co poprzednia władza uznała za „niezbyt ważne” aspekty życia mieszkańców. By naprawić jej błędy i osiągnąć **wspólny cel gry**, musicie uruchomić przynajmniej **1 projekt Społeczny, 1 projekt Ekologiczny i 1 projekt Kulturalny**.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Talii Startowej na **Złomowisko**. Jedynie tę kartę zostawcie na miejscu **Talii Startowej**.



Wyciągnijcie pierwszą kartę z talii I Tury (powinna to być karta o numerze 17 zawierająca dalsze instrukcje).

Talia Startowa

14

W obliczu ostatnich zamieszek wywołanych protestami przeciwko skażeniom miasto mocno ucierpiało. By je uzdrowić i osiągnąć **wspólny cel gry**, musicie uruchomić przynajmniej **1 projekt dot. Bezpieczeństwa, 1 projekt Kulturalny i 1 projekt dot. Ekologii**.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Talii Startowej na **Złomowisko**. Jedynie tę kartę zostawcie na miejscu **Talii Startowej**.



Wyciągnijcie pierwszą kartę z talii I Tury (powinna to być karta o numerze 17 zawierająca dalsze instrukcje).

Talia Startowa

15

W imię źle rozumianej oszczędności poprzednia władza zaniedbała potrzeby mieszkańców. Zrodziło to kaskadę problemów. By im zaradzić i osiągnąć **wspólny cel gry**, musicie uruchomić przynajmniej **1 projekt dot. Bezpieczeństwa, 1 projekt Ekologiczny i 1 projekt Kulturalny**.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Talii Startowej na **Złomowisko**. Jedynie tę kartę zostawcie na miejscu **Talii Startowej**.



Wyciągnijcie pierwszą kartę z talii I Tury (powinna to być karta o numerze 17 zawierająca dalsze instrukcje).

Talia Startowa

16

Kryzys ekonomiczny znacznie obniżył poziom życia mieszkańców. Trzeba go ponownie podnieść. By to zrobić i osiągnąć **wspólny cel gry**, musicie uruchomić przynajmniej **1 projekt dot. Bezpieczeństwa, 1 projekt Społeczny i 1 projekt Kulturalny**.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty Talii Startowej na **Złomowisko**. Jedynie tę kartę zostawcie na miejscu **Talii Startowej**.



Wyciągnijcie pierwszą kartę z talii I Tury (powinna to być karta o numerze 17 zawierająca dalsze instrukcje).

Talia Startowa

17

Wybory do Samorządu okazały się tak samo pechowe, jak każde poprzednie. W tej kadencji rządzić będą dwie partie, które mają TYŁE SAMO głosów: **żółci i turkusowi**. To może sparaliżować rozwój miasta – w końcu każdy projekt może zostać wstrzymany przez konkurencyjną partię. Ale stanie się tak tylko wtedy, gdy na to pozwolicie.

Do dzieła! Czas zacząć obrady miasta. Dziś: kwestie bezpieczeństwa.



Odłóżcie tę kartę odkrytą na miejsce dla Kart Instrukcji i wyciągnijcie kolejną kartę z talii „I Tury”. Powinna to być karta nr 18.

Karta Instrukcji

18

Drużyna **turkusowych** bierze talię I Tury. Następnie wybiera z niej karty od 19 do 28 kładzie na stosie Kart Instrukcji. To jest od teraz nowa talia Kart Instrukcji. Karty od 29 do 53 należy potasować i położyć (zakryte) na miejscu talii I Tury. Nie może przy tym czytać ich treści!



Odłóżcie tę kartę odkrytą na miejsce dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 19 z nowej, zakrytej, talii Kart Instrukcji.





I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo





Karta Instrukcji

19

Rozpoczynamy 1 Fazę tej tury – przygotowywanie projektów.

Partie na zmianę wyciągają karty z talii aktualnie rozgrywanej tury, tak by każda z nich posiadała trzy sztuki (nie pokazujcie ich swoim przeciwnikom!). Na każdej z nich opisany jest projekt, który może zostać przedstawiony na najbliższych obradach dotyczących bezpieczeństwa miasta.



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejsce dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 20 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji

20

Jedna z osób niech przygotuje zegar, stoper lub (najlepiej) minutnik. Może to być aplikacja na smartfonie. Wybierzcie osobę z partii **żółtych**, która będzie odmierzać czas w tej turze.



Jeśli trwa Tura II lub IV, kartę należy rozpatrywać łącznie z instrukcją z karty 60. Jeśli trwa Tura I lub III zignorujcie tę uwagę.

Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 21 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji

21

Każda z członków partii po cichu czyta opisy na wylosowanych przez siebie kartach. Wewnątrz każdej z partii wybieracie ten projekt, który uważacie za najlepszy. Dwie pozostałe karty należy (zakryte) położyć w Złomowisku (jeśli nie wiesz, gdzie ono się znajduje: patrz Karta Instrukcji o numerze 5).

UWAGA: Ta faza gry musi zakończyć się w czasie nie dłuższym niż 3 minuty! Niech osoba odpowiedzialna za odmierzanie czasu zacznie teraz to robić.



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejsce dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 22 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji

22

Zaczynamy 2 Fazę.

Położcie wybrane przez siebie Karty Projektów na Miejscu Debat (jeśli nie wiecie, gdzie ona jest, patrzcie Karta Instrukcji o numerze 5). Waszym zadaniem jest przedstawienie Waszego projektu, tak by przekonać do niego partię przeciwną. Przy przedstawianiu mocnych stron projektu możecie przeczytać jego opis i posługiwać się tym, co napisano w jego zaletach. Ale też możecie wymyślić swoje plusy Waszego projektu i przedstawić go własnymi słowami.



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejsce dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 23 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji

23

Najpierw przedstawiają swój projekt **Turkusowi**, a potem **Żółci**.

UWAGA! Jeśli trwa Tura II lub IV, jest na odwrót: czyli najpierw swój projekt przedstawiają Żółci, a potem Turkusowi.

Osoba odpowiedzialna za odmierzanie czasu w tej turze pilnuje, by żadna z partii nie prezentowała swojego projektu dłużej niż przez 2 minuty i 30 sekund. Oczywiście może też zakończyć ją w krótszym czasie.



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejsce dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 24 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji

24

Niestety, budżet miasta pozwala na wybranie tylko jednego z projektów (i tak będzie już przy każdej turze). Jeśli partie nie są jeszcze zgodne, który projekt powinien zostać wybrany, a który odrzucony, teraz mają szansę na przekonanie swoich przeciwników. Ten etap gry nie może trwać dłużej niż 5 minut.

Jeśli trwa Tura II, III lub IV, tę kartę należy stosować łącznie z kartą nr 60. Jeśli trwa I Tura, zignorujcie tę uwagę.

Gdy strony dojdą do porozumienia lub ten czas upłynie:



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 25 z nowej talii Kart Instrukcji.





I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo





Karta Instrukcji Rozpoczynamy 3 Fazę

25

Następuje głosowanie za każdym z projektów. Przypominamy: tylko jeden z nich może zostać wybrany. Każda z partii posiada jeden, wspólny, głos (niezależnie od ilości osób, które na nią się składają). Tak więc jedyną szansą, by projekt przeszedł jest jednogłośnie jego zaakceptowanie przez obie partie.



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 26 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji

26

Zwycięski projekt odkładany jest na prawą stronę stołu, który od tej pory nazywa się **Placem Budowy**. Niewybrany projekt odkłada się na lewą stronę stołu nazywanym od tej pory **Zamrażarką**. Jeśli żaden projekt nie został jednogłośnie wybrany, oba projekty odkładane są do **Zamrażarki**.



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 27 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji

27

Następuje podliczanie punktów za aktualną turę. Partia, której projekt przeszedł, zdobywa 3 punkty. Partia, której projekt odpadł nie zdobywa żadnych punktów. Zapiszcie uzyskane punkty na osobnej kartce papieru.



Jeśli trwa Tura II-IV, kartę należy rozpatrywać łącznie z kartą 61. Jeśli trwa Tura I, zignorujcie tę uwagę.

Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 28 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji

28



Jeśli zakończyliście właśnie **I Turę**, wyciągnijcie pierwszą kartę z talii **II Tury** (powinna to być karta nr 54).



Jeśli zakończyliście właśnie **II Turę**, wyciągnijcie pierwszą kartę z talii **III Tury** (powinna to być karta nr 87).



Jeśli zakończyliście **III Turę**, wyciągnijcie pierwszą kartę z talii **IV Tury** (powinna to być karta nr 114).



Jeśli zakończyliście **IV Turę**, odwróćcie Kartę Startową i rozpatrzyć jej efekt.

Sieć nowoczesnych schronów

29

Od dekad sytuacja międzynarodowa nie należy do stabilnych. Potrzebujemy sieci schronów, w których obywatele naszego miasta będą mogli czuć się bezpiecznie w razie bombardowań.



Zalety
Bezpieczeństwo na wypadek konfliktu.



Wady
Duże koszty. W tej chwili nie prowadzi się żadnych działań wojennych w naszym mieście.

Robopolicja

30

Obecnie większa część społeczeństwa to ludzie starsi. Oni najczęściej padają ofiarą rozbojów. Potrzebujemy szybkiej i skutecznej policji, która ich ochroni. W jej roli najlepiej sprawdzą się autonomiczne drony i roboty obronne oparte na sztucznej inteligencji.



Zalety
Szybkość, skuteczność, brak uprzedzeń.



Wady
Co się stanie, jeśli jakiś haker przejmie kontrolę nad tymi robotami?





I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo





Monitoring miejski z systemem rozpoznawania twarzy 31

Monitoring jest niezwykle cennym narzędziem do walki z przestępczością. Obecne algorytmy umożliwiają automatyczną identyfikację każdej zarejestrowanej twarzy. Czas wdrożyć taki system w naszym mieście.



Zalety

Policja i straż miejska zyskują niezwykle przydatne narzędzie.



Wady

To inwigilacja. A żaden z obywateli nie chce się czuć inwigilowany...

Ratunek na każdej ulicy 32

Mamy sprzęt umożliwiający natychmiastowe udzielenie pierwszej pomocy i instruujący każdą osobę, która go uruchomi, jakie czynności powinna podjąć przed przyjazdem karetki. Wystarczy dostarczyć te urządzenia do wybranych punktów na każdej ulicy.



Zalety

Większa przeżywalność obywateli.



Wady

Wysokie koszty i skomplikowana logistyka wdrożenia.

Dzielnicowe składy asortymentu krytycznego 33

Sytuacja międzynarodowa jest niestabilna. W przypadku ataku należy szybko dostarczyć specjalistyczny sprzęt obywatelom (maski gazowe, antywirusowe, kombinezony ochronne itd.). W każdej dzielnicy musi stanąć skład asortymentu krytycznego.



Zalety

Większa przeżywalność w przypadku ataku (wojskowego lub terrorystycznego).



Wady

Obecnie w naszym mieście nie prowadzi się działań wojennych.

Oddziały cyberbezpieczeństwa 34

Większość przestępstw nie jest już popełniana na ulicy, a z wykorzystaniem sieci internetowej. Potrzebujemy lokalnych służb, które będą w stanie reagować na zgłaszanie przestępstw dokonywanych przez Internet i skutecznie im przeciwdziałać.



Zalety

Podjęcie walki z największym zagrożeniem 2050 r.



Wady

Czy aby na pewno do tego celu potrzebujemy osobnych oddziałów?

Baza DNA obejmująca wszystkie osoby w mieście 35

Dużo skuteczniej ścigano by sprawców poważnych przestępstw, gdyby istniała baza zawierająca DNA każdego obywatela naszego miasta. Chcemy ją stworzyć.



Zalety

Większa skuteczność działań organów ścigania.



Wady

Jeśli taka baza dostałaby się w niepowołane ręce, stworzyłoby to niemałe zagrożenie. Z pewnością byłaby bezcenna np. dla łowców narzędzi.

Monitoring emocji 36

Potrzebujemy monitoringu miejskiego z systemem rozpoznawania emocji. Pozwoli to rozpoznawać niezadowolone grupy, zanim ich członkowie zrobią sobie krzywdę lub wkroczą na przestępczą drogę.



Zalety

Możliwość dostrzegania problemów u ich zarania.



Wady

Dostrzeganie problemów nie oznacza ich eliminacji...





I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo





Czujniki kortyzolu 37

Przemocy domowej często nie widzą osoby postronne. I przez to bywa ona niezgłaszana. Ale każdy przerażony człowiek wytwarza kortyzol. W 2050 r. istnieją czujniki tej substancji. Wyposażmy w nie wszystkie budynki! Mogą alarmować policję, gdy wyczują wyższy poziom tego hormonu.



Zalety

Wczesne reagowanie na trudno dostrzegalną przemoc.



Wady

Ryzyko fałszywych alarmów.

Obezwładniająca broń – bez zezwolenia 38

Cokolwiek zrobimy i tak znajdą się głosy obywateli twierdzących, że czują się bezpieczniej, gdy mogą bronić się sami. Zezwólm wszystkim na zakup broni obezwładniającej (ale nieraniącej). Takiej, która będzie wysyłać policji sygnał przy każdym jej użyciu.



Zalety

Obywatele czują się bezpieczniej.



Wady

Ryzyko nielegalnego przerabiania broni...

Służby do walki z dezinformacją 39

Siły wrogich państw coraz częściej wykorzystują kłamstwa, do generowania konfliktów w naszym społeczeństwie. Potrzebujemy lokalnych oddziałów, które będą badać podejrzaną informację w Internecie, weryfikować je i podawać wyniki swoich ustaleń do wiadomości publicznej.



Zalety

Stworzenie sił szybkiego reagowania na zagrożenie fake newsami.



Wady

Czy to wystarczy?

Odzież chroniąca 40

Niektóre grupy społeczne są bardziej narażone na ryzyko wypadku, napadu lub śmierci. Wyposażmy je w odzież ochronną z czujnikami poziomu cukru, elektrolitów, adrenaliny, tętna itp. Będą one samodzielnie informować służby o wystąpieniu sytuacji zagrażających życiu.



Zalety

Możliwość szybkiego reagowania.



Wady

Stać nas tylko na wyposażenie w nie niewielką część obywateli.

Patrole dronowe 41

Monitoring nie rozwiąże wszystkich problemów. Niektórzy przestępcy będą w stanie zasłonić twarz i uciekać z miejsca zbrodni. Zanim ruszy za nimi policja, miną cenne minuty. Wyposażmy straż i policję w drony patrolowe, które umożliwią ściganie przestępców



Zalety

Ważne uzupełnienie statycznego monitoringu.



Wady

Bardzo wysokie koszty zakupu.

Loterie mandatowe 42

Mandaty i osoby, które je wystawiają, budzą społeczną niechęć. Zmieńmy to i dodajmy do lokalnego kodeksu wykroczeń coś pozytywnego. W corocznym losowaniu obywatele niełamający przepisów będą mogli wygrać pieniądze zebrane z mandatów opłaconych przez mniej przykładnych obywateli.



Zalety

Zachęcanie do przestrzegania prawa.



Wady

Czy to nie jest promocja hazardu?





I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo





Wieloetniczna policja

43

Miasto jest zróżnicowane etnicznie. Przynosi to korzyści, ale również rodzi napięcia. Osoby spoza konkretnych grup nie zawsze są w stanie w pełni je rozumieć. By policja była skuteczniejsza, tworzymy oddziały złożone z członków wszystkich grup etnicznych naszego miasta.



Zalety

Lepsze rozumienie obywateli.



Wady

Pochodzenie stanie się wymogiem w procesie rekrutacji.

Wszczepy z czujnikami

44

Osobom powtórnie skazanym za ciężkie przestępstwa można wszczepić specjalne chipy. Będą one alarmować policję, gdy dany kryminalista zbliży się do obiektów lub osób, od których miał trzymać się z daleka.



Zalety

Redukcja przestępstw.



Wady

Dożywotnia ingerencja w wolność niektórych obywateli.

Blokowanie dezinformacji

45

Siły wrogich państw nader często podszywają się pod lokalnych mieszkańców. I wówczas szerzą kłamstwa. Zakupmy algorytm identyfikujący konta szczególnie aktywnie rozsiewające dezinformacje. To przyspieszy ich blokowanie.



Zalety

Przyspieszenie działań służb ds. walki z dezinformacją.



Wady

Czy to nie jest cenzura?

Wieloetniczne rady dzielnic

46

Nie rozwiążemy wszystkich problemów działaniami policji. Musimy słuchać mieszkańców z różnych grup społecznych, by rozumieć ich problemy oraz by wiedzieć, jakie napięcia rodzą się między nimi. Dlatego kluczowe jest powołanie wieloetnicznych rad dzielnic.



Zalety

Stawiamy na prewencję.



Wady

Czy same debaty rozwiążą nasze problemy?

Wyłączenie ruchu samochodowego

47

Wyłączmy całkowicie ulice centrum z ruchu samochodowego (nie dotyczy komunikacji zbiorowej). Podobne przepisy dotyczyłyby terenu większych osiedli mieszkaniowych (zakaz nie będzie dotyczyć mieszkańców) oraz terenów zielonych.



Zalety

Poprawa bezpieczeństwa dla pieszych.



Wady

Możliwy paraliż komunikacyjny dotkliwy dla osób aktywnych zawodowo.

Komunikacja miejska niskiego ryzyka

48

Uruchomimy kursy, podczas których pojazdy komunikacji miejskiej poruszałyby się wolno. Niska prędkość i ostrożne prowadzenie to elementy dopasowane do potrzeb osób, dla których poruszanie się i zachowanie równowagi stanowi szczególne wyzwanie.



Zalety

Zapewnienie sporej grupie pasażerów bezpiecznych warunków jazdy.



Wady

Możliwe zakłócenia w funkcjonowaniu pozostałych linii.





I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo





Obniżenie poziomu hałasu 51

Przeprowadzimy konsultacje społeczne połączone z akcją informacyjną, której celem będzie przekonanie ludzi do działania na rzecz obniżenia hałasu miejskiego. Nawet obniżenie tonu głosu i wybór komunikacji miejskiej zamiast samochodu może wyraźnie wpłynąć na walkę z zanieczyszczeniem hałasem.



Zalety

Poprawa jakości życia.



Wady

Niektórzy mogą uznać, że zbyt ingeruje się w ich sferę prywatną.

Szanse i zagrożenia wszczepów 52

Rozwijająca się w 2050 technologia wszczepianych do ciała urządzeń poprawiających sprawność ludzkiego ciała wzbudza wiele kontrowersji. Pilotażowy program edukacyjny przybliży jej szanse i zagrożenia.



Zalety

Przybliżenie działania nowej, mało znanej technologii.



Wady

Zagadnienie dotyczy tylko wystarczająco zamożnych osób.

Chodniki mechaniczne 53

Zbudujemy sieć mechanicznych chodników – czyli samodzielnie poruszające się pasy ruchu dla pieszych, którzy posiadają problemy z poruszaniem się, spowodowane stanem zdrowia lub/i podeszłym wiekiem. Docelowo montowane w najbardziej ruchliwych punktach miasta.



Zalety

Wsparcie dla osób doświadczających problemów z poruszaniem się.



Wady

Spowolnienie tempa ruchu pieszych na wielu odcinkach.

Komunikacja miejska niskiego ryzyka 48

Uruchomimy kursy, podczas których pojazdy komunikacji miejskiej poruszałby się wolno. Niska prędkość i ostrożne prowadzenie to elementy dopasowane do potrzeb osób, dla których poruszanie się i zachowanie równowagi stanowi szczególne wyzwanie.



Zalety

Zapewnienie sporej grupie pasażerów bezpiecznych warunków jazdy.



Wady

Możliwe zakłócenia w funkcjonowaniu pozostałych linii.

Pas ruchu dla małych pojazdów elektrycznych 49

Wyznaczamy wzdłuż chodników pasy przeznaczone dla mniejszych pojazdów elektrycznych, takich jak rowery, hulajnogi, monocykle. Pas ruchu pozwoli na szybkie poruszanie się osobom wybierającym indywidualny transport elektryczny z dala od ulic, co poprawi ich bezpieczeństwo.



Zalety

Poprawa bezpieczeństwa na drogach.



Wady

Wprowadzanie dodatkowego ruchu pojazdów do strefy pieszych.

Podmiejskie punkty uwalniania stresu 50

Na rubieżach miasta zostaną utworzone punkty uwalniania stresu. Specjalne maszyny będą generować tam kojące wibracje pod wpływem krzyku użytkowników. Projekt powstanie we współpracy inżynierów i psychologów.



Zalety

Innowacyjna i bezpieczna forma pozbywania się stresu.



Wady

Takie rozwiązanie to zaledwie plasterki na głęboką ranę. Nie likwiduje przyczyn stresu.





I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo





Obniżenie poziomu hałasu 51

Przeprowadzimy konsultacje społeczne połączone z akcją informacyjną, której celem będzie przekonanie ludzi do działania na rzecz obniżenia hałasu miejskiego. Nawet obniżenie tonu głosu i wybór komunikacji miejskiej zamiast samochodu może wyraźnie wpłynąć na walkę z zanieczyszczeniem hałasem.



Zalety

Poprawa jakości życia.



Wady

Niektórzy mogą uznać, że zbyt ingeruje się w ich sferę prywatną.

Szanse i zagrożenia wszczepów 52

Rozwijająca się w 2050 technologia wszczepianych do ciała urządzeń poprawiających sprawność ludzkiego ciała wzbudza wiele kontrowersji. Pilotażowy program edukacyjny przybliży jej szanse i zagrożenia.



Zalety

Przybliżenie działania nowej, mało znanej technologii.



Wady

Zagadnienie dotyczy tylko wystarczająco zamożnych osób.

Chodniki mechaniczne 53

Zbudujemy sieć mechanicznych chodników – czyli samodzielnie poruszające się pasy ruchu dla pieszych, którzy posiadają problemy z poruszaniem się, spowodowane stanem zdrowia lub/i podeszłym wiekiem. Docelowo montowane w najbardziej ruchliwych punktach miasta.



Zalety

Wsparcie dla osób doświadczających problemów z poruszaniem się.



Wady

Spowolnienie tempa ruchu pieszych na wielu odcinkach.

Karta Instrukcji 54

Wiedziecie już jak wygląda trzy fazy gry składające się na turę (1. Faza przygotowywania projektów; 2. Faza debat; 3. Faza głosowania). Tym razem jednak otrzymacie możliwość stworzenia sytuacji, w której Wasza partia może zdobyć punkty nawet w sytuacji, gdy przejdzie projekt partii przeciwniej. Wyciągnijcie teraz z talii II Tury cztery kolejne karty (mają numery od 55 do 58). Każda z partii powinna dostać dwie takie karty. Nazywają się Kartami Uzupełnień Projektów.

Przeczytajcie ich opis.



Odłóżcie tę kartę (tj. kartę nr 54) odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Wyciągnijcie kolejną kartę z talii II Tury (powinna mieć numer 59).

Karta Uzupełnień Projektów 55

Zagraj tę kartę, jeśli chcecie, by Wasze ugrupowanie miało udział w sukcesie projektu złożonego przez przeciwną partię. Robiąc to musicie wymyślić i opisać sensowną poprawkę do projektu Waszych przeciwników.



Pamiętajcie, że na trzy tury gry macie tylko dwie takie karty. Korzystajcie z nich ostrożnie!

Karta Uzupełnień Projektów 56

Zagrajcie tę kartę, jeśli chcecie, by Wasze ugrupowanie miało udział w sukcesie projektu złożonego przez przeciwną partię. Robiąc to, musicie wymyślić i opisać sensowną poprawkę do projektu Waszych przeciwników.



Pamiętajcie, że na trzy tury gry macie tylko dwie takie karty. Korzystajcie z nich ostrożnie!





I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



I Tura
Bezpieczeństwo



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne





Karta Uzupełnień Projektów

57

Zagrajcie tę kartę, jeśli chcecie, by Wasze ugrupowanie miało udział w sukcesie projektu złożonego przez przeciwną partię. Robiąc to, musicie wymyślić i opisać sensowną poprawkę do projektu Waszych przeciwników.



Pamiętajcie, że na trzy tury gry macie tylko dwie takie karty. Korzystajcie z nich ostrożnie!

Karta Uzupełnień Projektów

58

Zagrajcie tę kartę, jeśli chcecie, by Wasze ugrupowanie miało udział w sukcesie projektu złożonego przez przeciwną partię. Robiąc to, musicie wymyślić i opisać sensowną poprawkę do projektu Waszych przeciwników.



Pamiętajcie, że na trzy tury gry macie tylko dwie takie karty. Korzystajcie z nich ostrożnie!

Karta Instrukcji

59

Drużyna **żółtych** bierze talię II Tury. Następnie wybiera z niej karty od 60 do 62 kładzie na miejscu Karty Instrukcji, a karty od 63 do 86 tasuje i kładzie (zakryte) na miejscu talii II Tury. Nie może przy tym czytać ich treści!



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 60 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji

60

Turę tę rozgrywacie zgodnie z zasadami opisanymi na Kartach Instrukcji od nr 19 do 28, z tą różnicą, że:

Jeśli trwa Tura **II** lub **IV**, **poprawka do karty nr 20** – za pilnowanie czasu odpowiada teraz osoba z partii **turkusowych**.

Poprawka do karty nr 25 – na tym etapie możecie teraz zagrywać Karty Uzupełnień Projektów.



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Przejdźcie do karty nr 61 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji Poprawka do karty nr 27 (rozliczeń punktów)

61

Jeśli w tej turze drużyna zagrała kartę uzupełnień projektów i **została ona zaakceptowana**, jedna z osób jej partii bierze Karty Losu, tasuje je, a następnie pozwala osobie z drugiej partii wybrać kartę.

Jeśli wybrana karta jest **żółta**, partia **żółtych** otrzymuje 2 pkt, a **turkusowych** 1 punkt.

Jeśli wybrana zostaje karta **turkusowa**, partia **turkusowych** otrzymuje 2 pkt, a **żółtych** 1 pkt.

Wylosowana Karta Losu trafia na **Złomowisko**.



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Jeśli rozgrywacie II Turę, przejdźcie do karty nr 62 z nowej talii Kart Instrukcji.

Karta Instrukcji

62

Rozpoczynamy II Turę. Na dzisiejszych obradach będziemy rozpatrywać **kwestie społeczne**.



Zacznijcie grę zgodnie z instrukcjami zawartymi na Kartach Instrukcji z numerami od 19 do 28 z uwzględnieniem poprawek z kart o numerach 60 i 61.





II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne





Dodatki za opiekę nad osobą starszą 63

W 2050 r. jest więcej osób starszych niż młodszych. To sprawia, że niezwykle ciężko otoczyć należyłą opieką ludzi w starszym wieku. Proponujemy dodatki socjalne dla każdej młodszej osoby, która zamieszka z osobą wymagającą opieki.



Zalety

Niższe koszty opieki geriatrycznej.



Wady

Jak w takim systemie badać skuteczność projektu?

Indywidualne plany rozwoju 64

Nie wszyscy muszą pracować z ludźmi. Nie każdą pracę trzeba wykonywać w godzinach dziennych. W społeczeństwie jest wiele zdolnych osób, które mają specyficzne potrzeby (np. są nadwrażliwe na bodźce). Przygotujmy zindywidualizowane projekty wsparcia ich rozwoju.



Zalety

Więcej osób wykorzysta swój potencjał z korzyścią dla naszego miasta.



Wady

Wysokie koszty programu.

Międzywyznaniowe centra modlitw i wsparcia 65

Wiele osób potrzebuje czegoś więcej niż klasycznego wsparcia socjalnego. Wesprzyjmy budowy wielowyznaniowych centrów modlitw, gdzie wierni będą mogli uzyskać pomoc prawną, psychologiczną i medyczną.



Zalety

Ośrodki będą sprzyjać integracji różnych grup społecznych.



Wady

Czy państwo powinno wtrącać się w kwestie religijne?

Roboty-pielęgniarze 66

Wzrasta liczba seniorów w bardzo zaawansowanym wieku. Brakuje wykształconych pielęgniarek i pielęgniarzy, którzy mogliby im pomagać. Dofinansujmy zakupy robotów pielęgniarских, które będą w stanie pomagać starszym osobom w codziennych czynnościach oraz będą monitorować stan ich zdrowia.



Zalety

Więcej osób otoczonych opieką.



Wady

Bezдушna maszyna zamiast człowieka?

Terapeutyczne Gry 67

Zakupmy sprzęt i gry (tradycyjne i rozgrywane w wirtualnej rzeczywistości) o wartości terapeutycznej, które udostępniane będą w punktach medycznych, terapeutycznych i placówkach kultury. Specjalne opracowane gry będą wsparciem dla osób w kryzysie emocjonalnym.



Zalety

Szybki dostęp do efektywnych metod radzenia sobie ze stresem.



Wady

Gry nie zastąpią terapii.

Nowoczesne hospicja 68

Osoby śmiertelnie chore nie powinny ostatnich chwil przeżywać w poczuciu rozpaczliwej współdzielonej z bliskimi. Zapewnijmy chorym i ich bliskim nie tylko lekarstwa, ale też pełne wsparcie psychologiczne. Niech ich wspólny czas będzie pełen czułości, troski i zrozumienia.



Zalety

Lepsza kondycja psychiczna obywateli.



Wady

Wyższe koszty niż w obecnych obiektach tego typu.





II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne





Biblioteki umiejętności

69

To, co obecnie jest pewne (czyli np. pełne półki w sklepach), jutro może okazać się wspomnieniem. Kryzysy zdarzały się w przeszłości, a starsze osoby wciąż pamiętają, jak sobie z nimi radzono. Zbierzmy i usystematyzujmy tę wiedzę



Zalety

Usprawnienie działań kryzysowych.



Wady

Czy nie możemy tego samego przygotować na podstawie już opracowanych publikacji?

Darmowe leki dla osób na emeryturze

70

Osoby w wieku emerytalnym, które całe życie odprowadzały podatki do naszego miasta, nie powinny przeznaczać pieniędzy z wypracowanej emerytury na leki, które są im niezbędne do życia. Powinien je opłacać samorząd.



Zalety

Niższe koszty życia dla osób na emeryturze.



Wady

Koszty dla samorządu, które mogą wymknąć się spod kontroli (np. w sytuacji wystąpienia pandemii).

Darmowa suplementacja dla osób nastoletnich

71

Osoby w okresie nastoletnim muszą otrzymywać odpowiednią dawkę mikroelementów i witamin. Jest ona kluczowa dla ich wzrostu i dobrostanu.

Czas objąć to refundacją.



Zalety

Zdrowsi obywatele.



Wady

Nie znamy faktycznej jakości dostępnych suplementów.

Darmowa suplementacja dla osób powyżej 65 roku życia

72

Suplementacja witamin i mikroelementów pozwala dbać o urodę, kondycję i zdrowie. Należy wdrożyć pełną refundację suplementów dla osób starszych.



Zalety

Zdrowsi obywatele.



Wady

Przekonanie osób starszych do projektu będzie wymagać kampanii społecznej. A to dodatkowy koszt.

Ratujmy jedzenie

73

Wiele produktów żywnościowych jest codziennie wyrzucanych i przez to marnotrawionych. Wyprowadźmy regulację, która pozwoli miastu zakupić te, o krótszym terminie przydatności za połowę ceny. Zostaną one wykorzystane do produkcji tanich posiłków dla potrzebujących.



Zalety

Tania żywność dla potrzebujących.



Wady

Nowy obowiązek wrzucany na barki właścicieli sklepów.

Drukarki 3D w każdym domu

74

Drukarki 3D umożliwiają każdemu samodzielne wyprodukowanie wielu przedmiotów codziennego użytku. Obecnie staniały one tak bardzo, że stać nas na pełne sfinansowanie zakupu tego sprzętu dla każdego gospodarstwa domowego.



Zalety

Znaczące obniżenie kosztów życia mieszkańców.



Wady

Jeszcze więcej plastiku w obiegu (a i bez tego jest on już sporym problemem).





II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne





Sale wyciszenia

75

Osoby z autyzmem i/lub ADHD znacznie lepiej funkcjonują, gdy mają możliwość odbodźcowania (wyciszenia) w przyjaznym, dostosowanym pomieszczeniu. Wprowadźmy obowiązek organizowania takiej przestrzeni w każdej placówce edukacyjnej i w każdym zakładzie pracy.



Zalety

Lepsze warunki dla osób aneuro-typowych.



Wady

Nowy obowiązek ciążyący na dyrektorach i pracodawcach.

Schroniska dla zwierząt przy placówkach opiekuńczo-wychowawczych

76

Obecność psów i kotów sprzyja zdrowiu psychicznemu młodych. Ludzka opieka korzystnie wpływa na dobrobyt tych zwierząt. Zaczniemy organizować schroniska przy placówkach opiekuńczo-wychowawczych!



Zalety

Obopólnie korzyści.



Wady

Niektóre zwierzęta są zbyt agresywne, by mieszkać w domu z dziećmi i młodzieżą.

Schroniska dla zwierząt przy domach seniora

77

Obecność psów i kotów korzystnie wpływa na zdrowie psychiczne ludzi. Ludzka obecność jest istotna dla dobrostanu tych zwierząt. Wykorzystajmy ten obopólny potencjał.



Zalety

Wzajemne korzyści.



Wady

Zwierzęta potrafią hałasować, co może być uciążliwe dla mieszkańców.

Międzykulturowe koła zainteresowań

78

Rozpoznajmy obszary, które interesują osoby z różnych grup etnicznych. Następnie zorganizujemy oparte na nich wspólne, publicznie dostępne koła zainteresowań. Pozwoli to na integrację ludzi skoncentrowaną na wspólnym celu.



Zalety

Integracja społeczna.



Wady

Niełatwa do oszacowania efektywność takiego projektu.

Programy szczepień

79

Moglibyśmy zapobiec rozprzestrzenianiu się wielu chorób dzięki nowym programom publicznych szczepień. Ważne, by objęły nie tylko dzieci, ale i dorosłych.



Zalety

Prewencja zdrowotna, odciążenie ochrony zdrowia i silniejsze społeczeństwo.



Wady

Dezinformacyjne działania niektórych grup wpłynęły na wytworzenie się ruchu wrogiego szczepieniom. Będą protesty...

Darmowe przybory higieniczne

80

Nie zawsze każdego stać na takie środki higieny jak papier toaletowy, podpaski, nici dentystyczne czy szczoteczki do zębów. Powinny one być dostępne w każdej szkole i w każdym zakładzie pracy.



Zalety

Łatwość w zaspokojeniu pilnych potrzeb higienicznych.



Wady

Dodatkowy obowiązek włożony na barki dyrektorów i pracodawców.





II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne





Godziny seniorskie 81

W miejscach użyteczności publicznej (i we współpracy z komercyjnymi firmami) pracować będą wykwalifikowani asystenci, w razie potrzeby gotowi do wsparcia seniorów.



Zalety

Przyjazne seniorom środowisko.



Wady

Osoby spoza tej grupy mogą poczuć się wykluczone.

Centra profesjonalnej aktywności ruchowej 82

Zbudujemy nowy typ siłowni na wolnym powietrzu. Sprzęt będzie przystosowany do różnej aktywności fizycznej i sterowany za pomocą aplikacji na urządzenia mobilne. Umożliwi to profesjonalny trening każdej chętnej osobie.



Zalety

Umożliwi profesjonalny trening mniej zamożnym.



Wady

Wysokie koszty.

Wsparcie technologiczne obywateli 83

Wprowadźmy kompleksowy program obejmujący kursy, zakup sprzętu i warsztaty dotyczące używania najnowszych technologii. Pomoże to podnieść kwalifikacje zawodowe obywateli. W 2050 roku wielu nadąży za nowinkami technicznymi, ale nie przekłada się to na praktyczne umiejętności ich użycia.



Zalety

Zwiększenie szans mieszkańców na rynku pracy.



Wady

Użyteczne tylko w zawodach wykorzystujących nowe technologie.

Śniadaniowa edukacja zdrowotna 84

Zaplanujemy całoroczny cykl spotkań promujących zdrową żywność. Warsztaty z przygotowywania wspólnych śniadań, będą połączeniem integracji, umiejętności kulinarnych, wzrostu świadomości konsumenckiej i zdrowotnej.



Zalety

Innowacyjna metoda edukacji i integracji.



Wady

Poranne godziny wykluczają z uczestnictwa osoby pracujące zawodowo.

Szkolenie dla pracowników 85

Edukujemy pracodawców, jak z korzyścią dla firmy zatrudniać osoby 50+, w pełni wykorzystując ich potencjał oraz dbając o potrzeby pracowników i pracowniczek z tej grupy wiekowej.



Zalety

Stworzenie szans i lepszych warunków zatrudnienia dla osób 50+.



Wady

Program ograniczony do jednej grupy wiekowej.

Edukacyjny wolontariat senioralny 86

Zrealizujemy program mający na celu zebranie i przeszkolenie grup wolontariuszy w wieku 60+, które potem będą włączone do programu wolontariatu realizowanego przez urząd miasta.



Zalety

Pozyskanie cennej grupy do wolontariatu.



Wady

Program skierowany do wąskiej grupy społecznej.





II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne



II Tura
Projekty
społeczne





Karta Instrukcji

87

Drużyna **turkusowych** bierze talię III Tury. Następnie wybiera z niej kartę 88 i kładzie na miejscu **Kart Instrukcji**, a karty od 89 do 113 tasuje i kładzie (zakryte) na miejscu talii III Tury. Nie może przy tym czytać ich treści!



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Następnie przeczytajcie kartę nr 88.

Karta Instrukcji

88

Rozpoczynamy III Turę. Na dzisiejszych obradach będziemy rozpatrywać **projekty ekologiczne**.



Zacznijcie grę zgodnie z instrukcjami zawartymi na Kartach Instrukcji z numerami od 19 do 28 z uwzględnieniem poprawek z kart o numerach 60 i 61.

Ogrody na dachach

89

Betonowa, zabudowa miejska sprawiła, że niewiele miejsca zostało na tereny zielone. Można jednak zagospodarować dachy bloków i kamienic by stworzyć na nich ogrody.



Zalety

Obniżą temperaturę w czasie upałów.

Mogą stać się źródłem lokalnych warzyw.



Wady

Liczba sadzonych roślin będzie ograniczona (cały ogród nie może być za ciężki).

Ryzyko przenikania wilgoci do mieszkań.

Fotowoltaika na każdym dachu

90

Potrzeba energetyczna wzrasta, a katastrofa klimatyczna hamuje budowę elektrociepłowni. Natomiast słońce ciągle świeci, ciągle powstają nowe budynki...



Zalety

Większa podaż czystej energii elektrycznej.

Niższe ceny energii.



Wady

Co 25-40 lat niezbędna będzie wymiana paneli, co generuje koszty.

Dachów nie będzie można zagospodarować w inny sposób.

Elektrownie ekstremalne

91

Coraz więcej powodzi, huraganów, upałów. Walka z ich skutkami jest kosztowna. A gdyby tak... je wykorzystać? Utwórzmy mobilne elektrownie ekstremalne generujące taną energię z fal upałów, ekstremalnych pływów czy huraganów.



Zalety

Generowanie sporych zapasów taniej energii.



Wady

Ekstremalne zjawiska pogodowe zaczną być opłacalne...

Zerowy podatek na warzywa, owoce i ich lokalne skupry

92

Uwolnijmy handel warzywami i owocami oraz zezwólmy na ich sprzedaż każdemu bez rejestrowania działalności gospodarczej czy rolniczej.



Zalety

Tańsza żywność. Zdrowsze społeczeństwo. Niższy ślad węglowy. Zachęcanie mieszkańców do zakładania własnych ogrodów i sprzedawanie ich produktów rolnych.



Wady

Znaczące ograniczenie przychodów z podatków.





III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia





Darmowa komunikacja miejska 93

Duży ruch na miejskich drogach generuje problemy (wypadki, zanieczyszczenia). Zachęćmy mieszkańców do korzystania z komunikacji miejskiej, czyniąc ją darmową.



Zalety

Mniejsza eksploatacja jezdní.

Mniejsze korki.

Mniejsze zanieczy-
szczenia.



Wady

Brak przychodów ze sprzedaży biletów.

W przypadku kolejnej epidemii, ryzyko szybszego rozprzestrzeniania się choroby.

Podziemne osiedla 94

Zabójcze upały co roku zbierają śmiertelne żniwo. Zamiast betonowych bloków generujących jeszcze wyższą temperaturę w najbliższym otoczeniu budujemy osiedla pod ziemią.



Zalety

Niższe koszty utrzymania optymalnej temperatury mieszkań.

Niższa śmiertelność w okresach upałów.



Wady

Wysokie koszty wentylacji.

Brak dziennego światła w lokalach.

Warsztaty – międzypokoleniowy transfer wiedzy 95

Kupowanie nowych rzeczy i poleganie tylko na żywności konserwowanej jest nieekologiczne, nieekonomiczne i niezdrowe. Starsze osoby mają często bogate doświadczenie nt. ogrodnictwa i naprawiania usterek.



Zalety

Mniejsza eksploatacja zasobów naturalnych.



Wady

Jaką mamy pewność, że mieszkańcy zaangażują się w projekt?

Zakaz plastiku 96

Zanieczyszczenie mikroplastikiem szkodzi. Dostarczmy mieszkańcom wielorazowe pojemniki i zakażmy używania jednorazowych tam, gdzie nie jest to konieczne. Ludzie mogliby przecież nalewać w sklepach napoje do swoich butelek, zamiast kupować je w jednorazowych.



Zalety

Natychmiastowa redukcja plastiku.



Wady

Spotka się ze społecznym sprzeciwem (kupowanie jednorazowych opakowań jest wygodne).

Siłownie-elektrownie na każdym osiedlu. 97

Dlaczego siłownie i kluby fitness mają tylko poprawiać sylwetkę? Można zaprojektować maszyny tak, by dalej trenowały te same mięśnie, ale jednocześnie wyprodukowaną przez ludzi energię przerabiał na prąd elektryczny.



Zalety

Tania, zielona energia.

Promocja zdrowia i aktywności.



Wady

Sprzęt fitness do tego zastosowania jest znacznie droższy niż dotychczas używany.

Ścieki = nawóz? 98

Stosowanie nawozów sztucznych w rolnictwie jest ryzykowne, a od kiedy trzeba było ograniczyć produkcję zwierzęcą, brakuje obornika. Ale ludzkie odchody mogą wzbogacać glebę. Wykorzystajmy to, co sami robimy!



Zalety

Tani nawóz – tańsza żywność.



Wady

Wymaga gruntownej reformy systemu kanalizacji.

Nieznacznie wzrasta ryzyko rozprzestrzeniania się ludzkich pasożytów.





III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia





Dofinansowanie 90% na rowery elektryczne **99**

Zapewnimy wreszcie ogromne dofinansowanie na zakup roweru elektrycznego dla każdego chętnego mieszkańca.



Zalety

De facto zeroemisyjność.

Redukcja ulicznych korków.



Wady

Nie zaspokoi potrzeb transportowych w deszczową pogodę...

Fabryki mięsa laboratoryjnego **100**

Ludzie potrzebują nie tylko redukcji śladu węglowego, ale jak największej ilości taniego białka. Marzenia niektórych, że wszyscy będą mogli (i chcieli) przejść na dietę wegańską, okazały się płonne. Można jednak produkować mięso metodą laboratoryjną.



Zalety

Niski ślad węglowy.

Produkt neutralny etycznie.



Wady

Konkurencja dla hodowców zwierząt.

Miejskie szlaki i rezerwy dla zwierząt **101**

Od lat obserwujecie, że dzikie zwierzęta coraz częściej widywane są w miastach. Bywa to niebezpieczne zarówno dla ludzi, jak i dla zwierząt. Wybudujmy osobne, zabezpieczone szlaki umożliwiające migracje zwierzętom przez tereny miejskie oraz rezerwy, w których będą mogły odpocząć.



Zalety

Rozwiązanie bezpieczne i humanitarne...



Wady

...ale i kosztowne.

Lokalna produkcja bioplastiku **102**

Plastik zanieczyszcza planetę... ale jest też lekkim i wytrzymałym tworzywem. Do tego wykorzystanie drukarek 3D (które go potrzebują) umożliwi domową produkcję wielu przyrządów przydatnych w domu. Postawmy zakład produkujący plastik z odpadów bio.



Zalety

Produkcja lekkiego i użytecznego tworzywa.



Wady

Dawniej bioplastiki okazywały się być słabiej jakości...

Parki – cmentarze **103**

Zwiększająca się populacja miasta powiększa też powierzchnie cmentarzy. Dopilnujmy, by stawały się one obowiązkowo terenami zielonymi – przyjaznymi również dla żywych (ludzi i zwierząt).



Zalety

Więcej terenów zielonych w mieście.



Wady

Przeprowadzać pogrzeby w tym samym miejscu, gdzie ludzie spacerują z całymi rodzinami?

Ulice – ładowarki **104**

Jezdnie budowane są w miejscach, gdzie nie ma zadaszenia. W 2050 r. sporo elektrycznych aut ładuje się poprzez ładowarki indukcyjne. Ustawmy wzdłuż ulic panele fotowoltaiczne i zbudujmy specjalne nawierzchnie, które będą ładować auta podczas jazdy!



Zalety

Nowatorskie i zjawiskowe rozwiązanie!



Wady

Skorzystają tylko bogatsi obywatele (posiadacze nowszych aut).





III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia





Budownictwo z białej supergliny 105

W dobie coraz wyższej globalnej temperatury miasta generujące wysoką temperaturę otoczenia stają się koszmarem. Zakażmy zabudowy tego typu i zezwalajmy jedynie na budownictwo oparte na najnowocześniejszym surowcu – białej superglinie.



Zalety

Chłodniejsze miasta.



Wady

Droższe budownictwo, co przełoży się na wyższe ceny mieszkań oraz ich najmu.

Owadzie fermy 106

Z uwagi na kwestie ekologiczne hodowla zwierząt rzeźnych została znacząco ograniczona. Ale rosnąca populacja dalej potrzebuje zróżnicowanej żywności. Zbudujmy fermy, które pozwolą na produkcję wysokobiałkowych substytutów mięsa oraz nabiału z ciał owadów.



Zalety

Niska emisja gazów cieplarnianych.

Tania, lokalna żywność.



Wady

Wielu ludzi uważa owady za obrzydliwe...

Strefy ciszy 107

Wydzielone strefy w budynkach i przestrzeni miejskiej, w których powstaną obszary o maksymalnym, dopuszczalnym stężeniu dźwięku. Przeznaczone dla relaksu mieszkańców, którym przeszkadzają nawet głośniejsze rozmowy.



Zalety

Zapewnienie komfortu osobom, którym przeszkadza nadmierny hałas.



Wady

Ograniczenie np. możliwości prowadzenia rozmów, organizacji wydarzeń muzycznych.

Parki spacerowe 108

Przebudujmy parki miejskie (i budujmy nowe) jako "miejsca wyłącznie spacerowe". Zastąpimy sztuczne nawierzchnie naturalnymi, ustawiamy „blokady” (w postaci ławek, nasadzeń drzew etc.) uniemożliwiające poruszanie się jakimikolwiek pojazdami.



Zalety

Przestrzeń przyjazna pieszym.



Wady

Utrudnienia dla użytkowników rowerów, hulajnóg, rolek, deskorolek i podobnych.

Inteligenta regulacja światel 109

Sztuczna inteligencja regulowałaby miejskie oświetlenie w oparciu o dane geolokalizacyjne użytkowników urządzeń mobilnych. Im tłoczniej, tym jaśniej, a tam gdzie nie ma obecnie ludzi w pobliżu światła nie będą się świecić.



Zalety

Oszczędność energii.



Wady

Nieuwzględnianie potrzeb osób nie korzystających z urządzeń mobilnych.

Edukacja termiczna 110

W odpowiedzi na postępujące zmiany klimatyczne miasto przygotuje serię warsztatów dotyczących sposobów radzenia sobie z przegrzaniem organizmu. Powstaną też „strefy” chłodu - wolnostojące klimatyzowane pomieszczenia.



Zalety

Zwiększenie komfortu i bezpieczeństwa mieszkańców.



Wady

Niektórzy mogą uznać ten temat za zbyt „oczywisty”.





III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia





Marsze ekologiczne 111

Zorganizujemy miejskie wędrowki z przewodnikiem, podczas których osoby uczestniczące poznają ekosystemy i poszerzą swoją wiedzę na temat przyrody miejskiej.



Zalety

Poszerzenie wiedzy o środowisku.



Wady

Program wymaga od mieszkańców zorganizowania sobie dodatkowego czasu.

Osiedlowe ogrody warzywne 112

Przeprowadzimy pilotażowy program pomagający zakładać i uprawiać ogrody warzywne, którymi będą się opiekować członkowie lokalnej społeczności. Ogrody będą dostępne dla wieloletnich mieszkańców stale zameldowanych w ich okolicy.



Zalety

Ekologiczna i praktyczna metoda integracji lokalnej społeczności.



Wady

Program wyklucza osoby po niedawnej przeprowadzce.

Miejskie parki ekologiczne 113

Zainstalujemy w parkach miejskich interaktywne tablice, informujące o tym, jak dbać o środowisko oraz jak rozpoznawać zwierzęta i rośliny chronione. Dodatkowo tablice będą prezentować, jak rośliny i zwierzęta występujące w parku wpływają na jego ekosystem oraz w której części parku można spotkać dane gatunki.



Zalety

Rozbudzanie ekologicznych i przyrodniczych pasji.



Wady

Zajęcie części zielonych terenów rekreacyjnych.

Karta Instrukcji 114

Drużyna **żółtych** bierze talię IV Tury. Następnie wybiera z niej kartę 115 i kładzie na miejscu Kart Instrukcji, a karty od 116 do 140 tasuje i kładzie (zakryte) na miejscu talii IV Tury. Nie może przy tym czytać ich treści!



Odlóżcie tę kartę odkrytą na miejscu dla Kart Instrukcji.

Następnie przeczytajcie kartę nr 115.

115

Rozpoczynamy IV Turę. Na dzisiejszych obradach będziemy rozpatrywać **kwestie kulturalne**.



Zacznijcie grę zgodnie z instrukcjami zawartymi na Kartach Instrukcji o numerach od 19 do 28 z uwzględnieniem poprawek z kart o numerach 60 i 61.

Sztuka w powiększeniu 116

Stwórzmy powiększone repliki dzieł sztuki małego formatu ze zbioru muzeów miejskich. Dzięki temu rozwiązaniu osoby o słabszym wzroku będą mogły obcować ze sztuką dostosowaną do ich potrzeb. Repliki będą dokładnymi kopiami w większej skali, a nie jedynie wielkoformatowymi wydrukami.



Zalety

Zwiększenie dostępności wielu dzieł sztuki.



Wady

Duże koszty wdrożenia.





III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



III Tura
Ekologia



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura





Zajęcia sportowe z opiekunem medycznym 117

Dopilnujemy, by organizowane przez miasto zajęcia ruchowe musiały się odbywać z obowiązkowym uczestnictwem osoby z uprawnieniami ratownika medycznego.



Zalety

Poprawa bezpieczeństwa osób uczestniczących w zajęciach.



Wady

Może doprowadzić do ograniczenia ilości zajęć ruchowych w związku z niedoborem personelu medycznego.

Wystawy objazdowe 118

Muzea miejskie będą zobowiązane organizować cykliczne wystawy swoich zbiorów w miejscach takich jak biblioteki czy domy kultury. Przepisy będą dotyczyć eksponatów z ekspozycji stałych i zbiorów magazynowych.



Zalety

Osoby np. z problemami z poruszaniem się zyskają szansę na łatwiejszy dostęp do kultury.



Wady

Część zbiorów będzie stale rozproszona po całym mieście.

Spektakle poranne 119

Poszerzamy ofertę wydarzeń kulturalnych o godziny poranne. W tygodniu roboczym dla wielu osób ranki są bardziej atrakcyjne (z powodu urlopów, emerytury, pracy nocnej).



Zalety

Poszerzenie oferty kulturalnej dla osób nie mogących wcześniej z niej korzystać...



Wady

Ich mała opłacalność będzie wymagać jeszcze większych dotacji z budżetu.

Spotkanie z Wielkimi 120

Zbudujemy placówki muzealne, w których będzie można spotkać się z opartymi na sztucznej inteligencji wirtualnymi postaciami. Zostaną wszczęte im osobowości, wiedza i doświadczenie znanych postaci historycznych.



Zalety

Historia staje się jeszcze bliższa odbiorcy.



Wady

Postacie z galerii zawsze będą tworzone na podstawie czyjegoś wyobrażenia.

Wydarzenia historyczne VR 121

W muzeach historycznych zostaną postawione stanowiska ze sprzętem do rzeczywistości wirtualnej (VR). Pozwolą one odwiedzającym bezpośrednio wziąć udział w ważnych wydarzeniach historycznych.



Zalety

Atrakcyjne przedstawienie historii.



Wady

Mogą pojawiać się oskarżenia o wypaczenie historii.

Koncerty muzyki klasycznej z technologią wzmacnianego słuchu 122

Cykle koncertowe miejskiej filharmonii będą dostosowane do technologii wspomagającej aparaty słuchowe, które mogą dopasować się do muzyki granej w odpowiednim paśmie słyszalności.



Zalety

Muzyczne życie kulturalne będzie dostępne dla osób z niedosłuchem.



Wady

Takie koncerty mogą brzmieć „dziwnie” dla osób bez aparatów.





IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura





Dłuższe przerwy w trakcie spektakli

123

Spektakle teatralne, operowe i tym podobne będą miały wyraźnie wydłużone przerwy pomiędzy aktami. Seanse z wydłużonymi przerwami zostaną oznaczone w repertuarze.



Zalety

Osoby mające problem z koncentracją oraz dłuższym siedzeniem wykorzystają przerwy na regenerację.



Wady

Znaczące przedłużenie trwania spektakli.

Inteligentne wystawy

124

Algorytmy sztucznej inteligencji będą analizować zachowanie odwiedzających wystawy czasowe. Na tej podstawie będą projektowane kolejne wydarzenia. Dane będą zbierane z urządzeń rozdawanych na czas zwiedzania.



Zalety

Dostosowanie wystaw pod kątem realnych potrzeb i zainteresowań uczestników.



Wady

Pominięcie osób, które nie wydadzą zgody na przetwarzanie swoich danych.

Wirtualne centrum sztuki

125

W oparciu o wirtualną rzeczywistość stwórzmy cyfrowe wystawy dostępne bezpłatnie dla osób wyposażonych w specjalne gogle. Gogle te będą dostępne w sprzedaży lub do darmowego wypożyczenia.



Zalety

Możliwość obcowania ze sztuką bez wychodzenia z domu.



Wady

Dla pewnej grupy osób sprzęt będzie niedostępny ze względu na kwestie finansowe lub zdrowotne.

Holograficzne kina plenerowe

126

Osoby dysponujące odpowiednim sprzętem (okulary wirtualnej rzeczywistości i słuchawki) będą mogły uczestniczyć w bezpłatnych pokazach kina plenerowego bez ekranu.



Zalety

Możliwość zorganizowania pokazów kina plenerowego w dowolnym miejscu.



Wady

Wykluczenie z uczestnictwa osób nie posiadających kompatybilnego sprzętu.

Muzea gier

127

Zbudujemy centra muzealne, które będą prezentować historię elektronicznej rozrywki wraz z możliwością bezpłatnego zagrania w wybrane tytuły. Stałym elementem programu jest stworzenie co najmniej kilkudziesięciu stanowisk do gry na urządzeniach z różnych epok.



Zalety

Dostęp do zabytkowych urządzeń.



Wady

Obawy, że takie placówki staną się salonami gier zamiast muzeami.

Zniżki za aktywność fizyczną

128

Osoby aktywne fizycznie będą mogły korzystać ze specjalnej zniżki w instytucjach kultury. Poziom aktywności będzie mierzony za pośrednictwem aplikacji zainstalowanych w urządzeniach elektronicznych.



Zalety

Promocja zdrowego trybu życia.



Wady

Osoby o mniejszej sprawności fizycznej zostaną z tego programu wykluczone.





IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura





Parki rzeźb

129

Na terenach podmiejskich zostaną utworzone specjalne parki z realistycznymi kopiami znanych rzeźb.



Zalety

Możliwość obejrzenia w plenerze wielu dzieł sztuki.



Wady

Kopia nigdy nie zastąpi oryginału.

Centralizacja zbiorów rozproszonych

130

Zamiast wielu mniejszych muzeów i wystaw rozrzuconych po dzielnicach, stwórzmy kilka dużych budynków muzealnych w centrum miasta. Większość wystaw będzie dostępna w obrębie jednego kilometra od siebie.



Zalety

Wiele atrakcji kulturalnych w jednym miejscu.



Wady

Osoby spoza centrum mogą mieć problem z dotarciem do nowych lokalizacji zbiorów.

Zniżki dla osób komentujących

131

Osoby, które za pośrednictwem Internetu komentują, wystawiają oceny i polecają instytucje kultury, otrzymają specjalną zniżkę na bilety. Opinie będą weryfikowane przez specjalistyczne oprogramowanie.



Zalety

Gratyfikacja dla osób zaangażowanych w promowanie instytucji kultury.



Wady

Ryzyko powstawania bezwartościowych ocen.

Całoroczna oferta edukacyjna

132

Miejskie spotkania edukacyjne będą planowane przez cały rok. Do tej pory wydarzenia te były dostosowane do kalendarza szkolnego.



Zalety

Zwiększenie dostępności oferty edukacyjnej miasta dla wszystkich grup odbiorców.



Wady

Młodzież szkolna nie będzie już preferowaną grupą docelową.

Savoir-vivre w komunikacji miejskiej

133

Kolejna odsłona szeroko zakrojonej akcji informacyjnej. Promujemy właściwe i gańmy niewłaściwe zachowania w komunikacji miejskiej.



Zalety

Wzrost świadomości prawidłowego użytkowania komunikacji zbiorowej.



Wady

Kolejne powtórzenie wielokrotnie organizowanej akcji.

Kabiny symulacyjne w bibliotekach

134

W wybranych bibliotekach zostaną zainstalowane kabiny symulacyjne dla pojazdów transportu morskiego, lądowego i powietrznego. Ich celem będzie zainteresowanie profesjami związanymi z transportem publicznym.



Zalety

Szansa na zapoznanie się ze sterowaniem nietypowych maszyn (pociąg, statek, samolot).



Wady

Zajęcie przestrzeni bibliotecznej.





IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura





Cyfrowe akademie 135

Przenieśmy pozaformalne placówki edukacyjne do świata cyfrowego. Zajęcia będą odbywać się w wirtualnej rzeczywistości (uczestnicy będą mogli wypożyczyć niezbędny sprzęt).



Zalety

Powiększenie oferty zajęć poprzez prowadzenie ich zdalnie.



Wady

Przenosząc wszystko do świata cyfrowego ryzykujemy, że zaczną zanikać bezpośrednie relacje międzyludzkie.

Zaawansowane warsztaty manualne 136

Miasto zorganizuje cykl warsztatów edukacyjno-profilaktycznych. W ich trakcie osoby uczestniczące będą mogły wykonywać wiele ćwiczeń fizycznych i praktycznych zadań zmuszających do intensywnego wykorzystania umiejętności manualnych (klejenie modeli, szydełkowanie, wyplatanie z wikliny). Są one dobierane pod kątem konkretnych potrzeb ludzi narażonych na choroby zawodowe (np. wynikające z pracy biurowej).



Zalety

Działania nie tylko na rzecz zdobycia umiejętności rzemieślniczych, ale i poprawy zdrowia.



Wady

Wymagane stworzenie specjalnych przestrzeni na tak złożone warsztaty.

Parki edukacyjne 137

Zainstalujemy w miejskich parkach ogrody doświadczeń z instalacjami rozwijającymi zainteresowania prawami fizyki u dzieci i młodzieży. Turbiny, koła zębate, proste maszyny zasilane wiatrem i energią słoneczną itp. zostaną ustawione wzdłuż ścieżek.



Zalety

Rozbudzanie naukowych pasji.



Wady

Zajęcie części zielonych terenów rekreacyjnych.

Wykorzystanie sztucznej inteligencji w sztuce 138

Sfinansujemy program mający na celu naukę wykorzystania sztucznej inteligencji w tworzeniu dzieł sztuki, takich jak grafiki czy teksty literackie.



Zalety

Szansa na opanowanie nowego narzędzia przydatnego w działalności artystycznej.



Wady

Temat może być interesujący jedynie dla wąskiego grona odbiorców.

Projektowanie gier miejskich 139

Przeprowadźmy warsztaty z projektowania i prowadzenia gier miejskich połączone ze zwiedzaniem charakterystycznych punktów miasta. Do ich stworzenia będzie wymagana podstawowa wiedza z zakresu programowania.



Zalety

Połączenie rozwoju umiejętności informatycznych z poznaniem przestrzeni miejskiej.



Wady

Wymóg posiadania pewnego zakresu specjalistycznej wiedzy.

Punkty nocnego życia 140

W oparciu o algorytmy opracowywane przez sztuczną inteligencję pewne obszary turystyczne miasta mogą zostać uznane za szczególnie atrakcyjne dla klientów klubów otwartych do późnych godzin.

W takich strefach obowiązywałyby mniej restrykcyjne przepisy dotyczące poziomu hałasu i godzin otwarcia.



Zalety

Więcej turystów w mieście.



Wady

Większy poziom nocnego hałasu.





IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura



IV Tura
Kultura

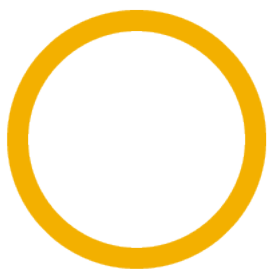


IV Tura
Kultura





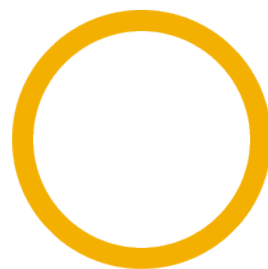
141



142



143



144



145



146





**Karta
Losu**



**Karta
Losu**



**Karta
Losu**



**Karta
Losu**



**Karta
Losu**



**Karta
Losu**





147



148



149



150





**Karta
Losu**



**Karta
Losu**



**Karta
Losu**



**Karta
Losu**

