**PŘÍLOHA k programu Molekuly**

**Pravidla hry**

(Vytisknout a rozdat do každého týmu, vytisknout i pro lektora, dát čas na pročtení a pak prostor pro otázky.)

Molekuly

**Pravidla**

* V týmu existují 2 druhy hráčů – syntetici a nosiči. Jejich počet je libovolný, nicméně role se mohou měnit pouze na stanovišti Úřadu práce (ÚP). Výměna povolání hráčů stojí 4 energie.
* Syntetik i nosič jsou označeni barevným šátkem.
* Nosiči mohou přenášet prvky (nejvýše jeden) a energie (nejvýše dvě). Syntetici mohou přenášet molekuly na kontrolní stanoviště a inkasovat za ně body.
* Prvky jsou k dispozici na stanovištích těžby prvků, na každém stanovišti jsou jen prvky určitého druhu. Jeden nosič může nést pouze jeden atom.
* Energie jsou k dispozici v elektrárnách. Elektrárny jsou 2. Za jednu návštěvu mohou nosiči inkasovat maximálně 2 jednotky energie.
* Z atomů mohou syntetici syntetizovat molekuly, které pak donesou na kontrolní stanoviště. Pro vznik molekuly jsou nutné atomy a vazby. Vznik dvou vazeb (jakékoliv násobnosti) stojí jednu energii.

(Příklad: H2SO4 potřebuje 2 vodíky, 1 síru, a 4 kyslíky a celkem 6 vazeb, tj. 3 energie)

* Na kontrolním stanovišti odevzdávají syntetici hotové molekuly. Za odevzdanou molekulu se udělují body podle následujícího klíče:
	+ za každou smysluplnou molekulu 3 body (pokud již byla molekula zaevidována, pouze 1 bod)
	+ za každý atom v molekule 1 bod
	+ za zdůvodnění možného negativního významu pro ŽP 8 bodů

(Příklad: H2SO4 bude hodnocena 3 + 7 + popř. 8 bodů).

* V herním poli se mohou pohybovat záškodníci (vedoucí), kteří mohou chytat nosiče a syntetiky nesoucí náklad. Pokud je nosič nebo syntetik chycen záškodníkem, odevzdá mu veškerý náklad. Nosiči mohou aktivně bránit záškodníkům chytat syntetiky. V domečku jste před záškodníky v bezpečí, tam nesmí.

**Stanoviště prvků**

* Uhelný důl (C)
* Přehrada (H, O)
* Halogeny (F, Cl, Br, I)
* Chalkogeny (S, Se, Te)
* Pniktogeny (N, P, As, Sb)
* Alkalické kovy (Li, Na, K, Rb, Cs)