**Pravidla hry:**

**Společným cílem je vytvořit územní plán.** Cílem každého hráče je získat co nejvíc bodů (za co je dostane má napsané ve svých osobních pravidlech).

**Herní čas** plyne tak, že dva měsíce ve hře trvají 5 minut času skutečného.

Pokud právě neprobíhá veřejné projednání, mohou hráči dělat, co považují za užitečné – kontaktovat architekta nebo radní, vyjednávat…

**Herní prvky** jsou tyto:

Velké kartičky velikostí odpovídají městskému bloku. Pokládají se na pole hracího plánu.

Malé kartičky jsou samostatné budovy, které mají jiné využití, než zbytek bloku. Pokládají se i přes jiné kartičky, jejich platnost tím neruší.

Světlé hranolky /špejle představují hlavní silnici 2 jízdní pruhy širokou. Pokládají se na hranice políček.

Tmavé hranolky /špejle představují hlavní silnici 4 jízdní pruhy širokou. Pokládají se na hranice políček.

Malé žetony nesouhlasu označují záporný postoj občanů. Pokud se kartička, na které leží, neodstraní, zůstávají na plánu až do konce hry.

Velké žetony zákazu označují úřední zákaz. Kartička, na kterou byl žeton položen, se musí z hracího plánu odstranit.

**Průběh hry:**

# Územně analytické podklady

Výstup územně analytických podkladů leží před vámi zanesený ve hracím plánu. Je v něm vyznačen způsob využití ploch a objektů. Šrafou jsou vyznačeny zjištěné problémy, které se váží ke konkrétním místům, ostatní jsou v bodech níže v tomto textu.

Měřítko hracího plánu je 1:2000. Důležité silnice jsou vyznačeny šedou, železnice fialovou čárou.

ÚAP - Seznam zjištěných problémů ve městě Český Hradec:

* Nevyužité továrny a sklady u řeky *(políčka H14, H15, I14, I15, J14, J15)*
* Překračování emisních limitů škodlivin v ovzduší, zejména CO a prachu.
* Velké množství tranzitní dopravy projíždějící skrz město.
* Neexistující koncepce nakládání s odpady, je nutno je vyvážet do sousedního města.
* Nedostatek bytů
* Malá kapacita nemocnice
* Špatná provázanost zastávek autobusů (Český Hradec nemá centrální autobusové nádraží, takže dálkové autobusy staví na třech místech ve městě)

**Zadání**

V zadání se formulují požadavky na územní plán. Tato část hry proběhne ve třech fázích:

Vypracování zadání

Starosta coby pověřený zastupitel (může spolupracovat s architektem a ostatními zastupiteli, resp. radními) vybere z kartiček a silnic ty, se kterými se bude dále hrát.

Připomínkování zadání

Starosta svolá všechny občany a představí jim svůj výběr i vyřazené kartičky. Poté dostanou občané prostor vyjádřit svoje požadavky na přidání/odebrání kartiček. Připomínkování končí, když nejsou další požadavky.

Schválení zadání

Starosta svolá zasedání zastupitelstva. Zastupitelé zadání mohou ještě upravit a hlasováním ho schválí. Vyřazené kartičky se již nesmí v průběhu hry použít! Je však možno část vybraných kartiček posléze nepoužít.

**Návrh**

V Návrhu architekt ztvárňuje svoje představy o budoucí podobě plánu. Na hrací plán umisťuje kartičky a silnice – postačuje umístit je tam, kde má oproti současnosti dojít ke změně. Toto smí vykonávat pouze on a jeho asistenti nebo jiné osoby, pokud je tím pověří.

**Projednání návrhu**

Starosta svolá všechny občany a **d**otčené **o**rgány (=úřady a přeneseně tak úředníci) a architekt jim představí svůj návrh.

Společné jednání s dotčenými orgány

Poté dostanou úředníci prostor vyjádřit svoje stanoviska k návrhu a požadavky na přidání/odebrání kartiček z plánu. Požadavek na přidání kartičky projeví tak, že mohou vzít nějakou volnou kartičku a položit ji na hrací plán kresbou dolů. Požadavek na odebrání kartičky projeví tak, že na ni položí malý žeton nesouhlasu (na jednu kartičku může dát i více než jeden žeton). Výjimkou je úředník z odboru životního prostředí, který může použít žeton zákazu. Poté jsou odstraněny kartičky, na které byl žeton zákazu.

Veřejné projednání

Poté dostanou občané a prostor vyjádřit svůj komentář k návrhu a požadavky na přidání/odebrání kartiček z plánu. Požadavek na přidání kartičky projeví tak, že mohou vzít nějakou volnou kartičku a položit ji na hrací plán kresbou dolů. Požadavek na odebrání kartičky projeví tak, že na ni položí malý žeton nesouhlasu (na jednu kartičku může dát i více než jeden žeton). Diskusi řídí starosta nebo jím pověřený moderátor. Projednání končí, když nejsou další požadavky.

**Schválení a vydání územního plánu**

Vypořádání výsledků projednání

Zastupitelé vyjádří svůj postoj k připomínkám občanů tím, že se na jejich kartičky podívají a dohodnou se, které otočí a ponechají na jejich místě, a které vyřadí. Případně ještě přidají nějaké svoje kartičky. Mohou i odebrat některé kartičky umístěné architektem. Pokud došlo k přidání kartiček, úředník z odboru životního prostředí může ještě jednou umístit žetony zákazu a odstranit tím nově umístěné kartičky.

Schválení a vydání

Starosta svolá zasedání zastupitelstva. Zastupitelé plán hlasováním schválí (v případě neschválení se všechny fáze návrhu opakují).

Schválením plánu jeho příprava končí. Hráči si spočítají, kolika bodů se jim podařilo dosáhnout.