

ECOSFERA BALTICA



Skaitmeninė taisyklių knyga



Skaitmeninė versija taip pat prieinama šiomis kalbomis:





ECOSFERA BALTICA



Susivienykite su kitais žaidėjais ir padėkite pakeisti Baltijos jūros likimą!

Saulės šviesa, deguonis, maistingosios medžiagos, druskingumas ir temperatūra – sumaišykite visa tai tinkamomis proporcijomis, kad jūsų augalai ir dumbliai (ekosistemos gamintojai) galėtų klestėti. Tinkamai pasirinkus gamintojus, į aplinką galima įtraukti ir vartotojus (gyvūnus), leidžiant buveinėms vystytis. Tačiau būkite atsargūs – jei nesiimsite pakankamų veiksmų palaikyti ekosistemą, žmogaus veiklos padariniai gali kauptis ir dar labiau alinti trapią Baltijos jūros ekosistemą! Visi kartu turite dirbti siekdami sukurti Baltijos jūros ekosistemą, pasirūpinti, kad vieno žaidėjo srityje atsiradęs ekosistemos alinimas nepaveiktų visos jūros.

1. KOMPONENTAI

60 elementų kortelių – po 12 kiekvieno tipo



Saulės
šviesa



Deguonis



Druskingumas



Maistinės
medžiagos



Temperatūra



6 buveinių plokštelės



Glacies
(Ledas)



Lutosus
(Dumblas)



Flumina
(Upė)



Saxosus
(Uola)



Pelagicus
(Vanduo)



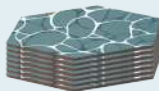
Litoralis
(Pakrantė)



Buveinės



18
vandens lašelių



6
poveikio plokštelės



12
gebėjimų žetonų
(Po 4 kiekvieno tipo)



30
gamintojų kortelių



50
ekosistemos alinimo
kortelių



30
vartotojų kortelių



2. ŽAIDIMO PARUOŠIMAS

2.1 TURGAUS AIKŠTĖ

Išmaišykite gamintojų korteles ir padėkite užverstą kaladę ant žaidimo lentos. Atverskite viršutines 4 korteles ir padėkite jas dešinėje nuo kaladės. Tą patį atlikite ir su vartotojų kortelėmis, šią eilę išdėstydami virš gamintojų kortelių.

Galiausiai, trečiojoje turgaus aikštės eilėje, padėkite po 3–8 (priklausomai nuo pasirinkto sudėtingumo lygio, žr. skyrių 2.3) kiekvieno iš penkių elementų korteles atverstas ant lentos, po gamintojų kortelėmis. Tai – bendras jūsų išteklų rezervas viso žaidimo metu.



Kiekvieno žaidėjo pradinis rinkinys

- Po 1 kiekvieno elemento kortelę
- Po 2 ekosistemos alinimo korteles
- Po 1 kiekvieno gebėjimo žetoną



Paleidimo Pliuso Atnaujinimo

2.2 ŽAIDĖJO ZONA

Kiekvienas žaidėjas išmaišo savo pradinių kortų kaladę ir padeda ją prieš save užverstą. Tris gebėjimų žetonus padėkite atverstus kairėje kaladės pusėje.

Tuomet kiekvienas žaidėjas paima viršutines keturias kortas iš savo kaladės ir padeda jas atverstas dešinėje kaladės pusėje, vieną šalia kitos, sudarydamas savo kortų eilę.



2.3 SKIRTINGOS SUDĖTINGUMO VARIACIJOS

Toliau pateiktus sudėtingumo variacijų elementus galite taikyti atskirai arba derinti tarpusavyje, norėdami sukurti naują ir įvairiapusę žaidimo patirtį.

Elementų apribojimai

Elementų kortelių skaičių turgaus aikštėje galima koreguoti, kad keistųsi žaidimo sudėtingumas. Paprastam lygiui turgaus aikštėje turi būti po 8 kiekvieno elemento kortelės, o pažengusiam – tik po 3. Galite naudoti bet kokį skaičių nuo 3 iki 8. Tai atspindi natūralių išteklių prieinamumo skirtumus ekosistemoje.



Didelis ekosistemos alinimo lygis

Atspindėkite dabartinę situaciją Baltijos jūroje, pradėdami žaidimą su didesniu alinimo kortelių kiekiu kiekvieno žaidėjo kaladėje! Visa jūra gali būti vos vieno nesėkmingo ėjimo atstumu nuo negrįžtamų pasekmių!

Alinimo kortelių skaičių pradžios kaladėse galima reguliuoti pagal žaidimo sudėtingumą. Pažengusiam lygiui įtraukite po 3 alinimo kortelės į kiekvieno žaidėjo pradžios kaladę. Jei žaidėjas žaidimo pradžioje savo kortų eilėje turi 3 alinimo kortelės, šią eilę reikia pašalinti, kaladę permaišyti ir ištraukti naujas keturias kortelės.

Eutrofikacijos scenarijus

Eutrofikacija – viena pagrindinių Baltijos jūros ekosistemai kylančių grėsmių. Ji kyla dėl per didelio maistinių medžiagų (azoto ir fosforo) kiekio jūroje, kuris sutrikdo ekosistemos pusiausvyrą. Pridedant daugiau maistinių medžiagų į kaladę galima pavaizduoti eutrofikacijos poveikį.

Žaidėjai į savo pradinę kaladę prideda dvi papildomas maistinių medžiagų kortelės (iš viso – 3 tokios kortelės). Tai padidina „eutrofikacijos scenarijaus“ tikimybę – jei žaidėjo eilėje vienu metu atsiranda 3 vienodos rūšies elementai, jis turi nedelsdamas pridėti dar vieną alinimo kortelę ir baigti savo ėjimą (žr. skyrių 3.5 apie alinimo kortelės ir poveikio plokštes).

Biologinės įvairovės nykimas

Kai ekosistema netenka pagrindinių rūšių, jos funkcionalumas sutrinka, o atkūrimas tampa daug sudėtingesnis. Tokie zooplanktonai kaip Calanoida atlieka svarbų vaidmenį daugelyje jūrinių mitybos tinklų – jie minta dumbliais ir yra pagrindinis maisto šaltinis žuvis. Norint tai pavaizduoti žaidime, Calanoida yra vartotojas su daugiausiai buveinių simbolių. O kas nutiktų, jei biologinės įvairovės nykimas paliestų tokią kartinę rūšį? Kiek sunkiau taptų pasiekti pusiausvyrą aplinkoje?

Prieš pradėdami žaidimą, Calanoida kortelę visiškai pašalinkite iš žaidimo.



2.4 SUDĒTINGUMO LYGMENYS

Žaidime yra du sudėtingumo lygiai.

Pirmasis lygis sutelkia dėmesį į ekologinius tarpusavio ryšius ir žmogaus veiklos sukeliamą alinimą jūrai. Antrasis lygis į žaidimą įtraukia kortelių kaladę, reprezentuojančią politinius sprendimus, atsitiktinius įvykius ir finansavimą (Tvarų kortelės), kurios keičia taisykles ir įneša tiek teigiamų, tiek neigiamų pokyčių į žaidimą.

Žaidimą galima žaisti su tvarų kortelėmis arba be jų, o taisyklės, kaip jas įtraukti į žaidimą, pateikiamos 3.8 skyriuje.

Atkreipkite dėmesį, kad žaidžiant pirmuoju sudėtingumo lygiu žaidimas yra nepriklausomas nuo kalbos, tačiau tvarų kortelės, naudojamos antruoju sudėtingumo lygiu, yra prieinamos tik anglų kalba.



3. ŽAIDIMO EIGA

Ecosfera Baltica - tai bendradarbiavimu paremtas, ėjimais grįstas kaladės formavimo žaidimas, skirtas 2-4 žaidėjams (yra ir vieno žaidėjo režimas, aprašytas toliau).

Žaidimo tikslas - išgelbėti Baltijos jūrą atkuriant visas 6 unikalias buveines (vaizduojamas skirtingų spalvų buveinių plokštelėmis) anksčiau nei bus sukauptos 6 poveikio plokštelės, kurios negrįžtamai pažeis ekosistemą (vaizduojama pilkomis poveikio plokštelėmis).

Jūros būklė palaipsniui gerėja žaidėjams atliekant veiksmus - įsigyjant gamintojų ir/ar vartotojų korteles iš turgaus aikštės bei užsitikrinant buveinių plokšteles. Žaidėjai taip pat gali bendradarbiauti ir padidinti savo sėkmės šansus naudodami gebėjimus.

Vieno ėjimo metu žaidėjas gali atlikti tiek veiksmų, kiek nori ar gali - galima įsigyti kelias korteles per ėjimą. Tačiau kiekviena korta, esanti žaidėjo eilėje, gali būti panaudota veiksmui tik vieną kartą per ėjimą.

Gebėjimai (žymimi simboliais, žr. skyrių 3.6) yra nepriklausomi nuo veiksmų - juos galima naudoti net jei korta tame ėjime jau buvo panaudota veiksmui. Jeigu kortoje yra keli gebėjimai, per vieną ėjimą galima pasinaudoti tik vienu iš jų.

Žaidėjai laimi žaidimą, kai padeda šeštąją skirtingą buveinės plokštelę, ir pralaimi, kai padeda šeštąją poveikio plokštelę.

Žaidimą taip pat galima žaisti vieno žaidėjo režimu. Tam geriausia atversti papildomą vieną (ar daugiau) kortų eilę ir laikytis toliau aprašytų taisyklių (žaisti keliomis eilėmis ir bendradarbiauti tarp jų).



Pavyzdys nr. 2 žaidėjams

3.1 KAS PRADEDA ŽAIDIMĄ?

Žaidimą pradeda tas žaidėjas, kuris vėliausiai maudėsi jūroje. Eilės tvarka tęsiama pagal laikrodžio rodyklę.

3.2 GAMINTOJŲ KORTELIŲ IR PAPILDOMŲ ELEMENTŲ ĮSIGIJIMAS

Gamintojų kortelės turi du ar daugiau skirtingų elementų simbolių kortelės apačioje – jie žymi, kokių elementų reikia norint įsigyti kortelę, t. y. jos „kainą“. Kortelės viršuje yra vienas ar keli spalvoti simboliai, kurie vaizduoja buveines, kurias augalai ar dumbliai padeda sukurti.

Kiekvienas žaidėjas turi patikrinti savo eilėje esančias elementų korteles ir palyginti jas su norimų gamintojų kortelių kaina turkaus aikštėje. Jei žaidėjas turi visus reikiamus elementus, savo ėjimo metu jis gali paimti pasirinktą gamintojo kortelę iš turkaus aikštės ir pridėti ją į savo eilę.





Jei ģimīto metu žaidėjui trūksta tik vieno elemento, kad galėtų įsigyti norimą gamintojo kortelę, jis gali patikrinti, ar trūkstamas elementas yra bendrojoje turgaus aikštėje. Jei yra – žaidėjas gali pridėti šį elementą į savo eilę ir nedelsdamas panaudoti įsigyti gamintojo kortelei. Tokiu būdu pridėtas elementas tampa žaidėjo kaladės dalimi, o turgaus aikštėje sumažėja turimų išteklių kiekis.

Svarbu: tokiu būdu galima pridėti elementą tik tuo atveju, jei jis iš karto panaudojamas gamintojo kortelei įsigyti.



Įsigydamas gamintojo kortelę, žaidėjas turi aiškiai parodyti, kurios elementų kortelės buvo panaudotos veiksmui atlikti – tai galima padaryti pastumiant jas šiek tiek aukštyn ant stalo. Tai būtina, nes tos pačios kortelės negali būti panaudotos daugiau nei vienam veiksmui per tą patį ėjimą.

Naujai įsigytos elementų ir gamintojų kortelės iš karto patenka į žaidėjo eilę ir gali būti naudojamos tame pačiame ėjime tiek veiksmams, tiek gebėjimams.

Kai tik žaidėjas paima gamintojo kortelę iš turgaus aikštės, tuščia vieta turi būti nedelsiant papildyta nauja kortele iš gamintojų kaladės viršaus.



3.3 VARTOTOJŲ KORTELIŲ ĮSIGIJIMAS

Vartotojų kortelės turi skirtingų spalvų simbolius kortelės apačioje – jie atitinka tokius pačius simbolius, esančius gamintojų kortelių viršuje, ir nurodo, kokiose buveinėse šie gyvūnai gali gyventi.

Jeigu žaidėjo eilėje yra dvi gamintojų kortelės, turinčios bent vieną bendrą buveinės simbolį, jis savo ėjimo metu gali panaudoti šias dvi korteles ir įsigyti vartotojo kortelę iš turgaus aikštės, kuri turi tą patį buveinės simbolį.

Norint įsigyti vartotojo kortelę, pakanka, kad abi gamintojų kortelės turėtų bent vieną su ja sutampantį buveinės simbolį.

Pavyzdžiui, jeigu žaidėjas nori įsigyti vartotojo kortelę, kuri turi dumblių (raudoną) ir upės (geltoną) buveinių simbolius, jis gali ją įsigyti, jei turi dvi gamintojų korteles, kurios abi turi atitinkamą dumblių (raudoną) arba upės (geltoną) buveinės simbolį.

Negalima sujungti dviejų gamintojų kortelių, kurios neturi nė vieno bendro buveinės simbolio, net jei vartotojo kortelėje yra simboliai, atitinkantys abi gamintojų korteles.

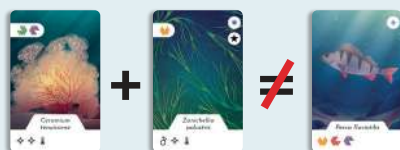
Tai reiškia, kad žaidėjas negali įsigyti vartotojo kortelės, jei viena gamintojo kortelė turi dumblių (raudoną), o kita upės (geltoną) buveinę – nes nėra bendro buveinės simbolio tarp šių dviejų gamintojų kortelių.

Įsigydamas vartotojo kortelę, žaidėjas turi nurodyti, kurios gamintojų kortelės buvo panaudotos veiksmui atlikti – tai galima padaryti pastumiant jas šiek tiek aukščiau ant stalo.

Tai būtina, nes ta pačia kortele negalima naudotis daugiau nei viename veiksmui per tą patį ėjimą.

Gebėjimų simboliai ant kortelės gali būti naudojami net jei kortelė jau buvo naudota veiksmui tame pačiame ėjime. Jei kortelė turi kelis skirtingus gebėjimus, vieno ėjimo metu galima naudoti tik vieną.

Naujai įsigytos vartotojų kortelės iš karto patenka į žaidėjo eilę ir gali būti iškart naudojamos veiksmams ar gebėjimams tame pačiame ėjime.





3.4 BUVEINIŲ PLOKŠTELIŲ ĮSIGIJIMAS

Jeigu savo ėjimo metu žaidėjas savo eilėje turi dvi vartotojų korteles, kurios dalijasi vienu ar daugiau tų pačių buveinės simbolių, jis gali panaudoti šias korteles ir įsigyti tiek buveinių plokštelių, kiek bendrų simbolių turi abi vartotojų kortelės.

Įsigydamas buveinės plokštelę, žaidėjas turi nurodyti, kurios vartotojų kortelės buvo panaudotos veiksmui atlikti – tai padaroma šiek tiek pastumiant jas aukštyl ant stalo.

Tai būtina, nes tomis pačiomis kortelėmis negalima atlikti daugiau nei vieno veiksmo per tą patį ėjimą.

Gebėjimų simboliai ant kortelės gali būti naudojami net jei kortelė jau buvo panaudota veiksmui tame pačiame ėjime. Jeigu kortelėje pavaizduoti keleto gebėjimų simboliai, vieno ėjimo metu galima naudoti tik vieng jų.

Įsigytos buveinių plokštelės dedamos virš žaidimo zonos į žvaigždės formos dėlionę aplink centrinę plokštelę.

Jeigu žaidėjas savo eilėje vienu metu turi tris vartotojų korteles, kurios turi skirtingus, bet sutampančius buveinių simbolius, jis turi pasirinkti kurią porą naudoti, atsižvelgdamas į bendrus simbolius, kadangi kiekviena kortelė gali būti panaudota tik vieng kartą per ėjimą.





3.5 EKOSISTEMOS ALINIMO KORTELĒS IR POVEIKIO PLOKŠTELĒS

Jeigu žaidėjas negali įsigyti gamintojo ar vartotojo kortelės iš turgaus aikštės arba padėti naujos buveinės plokštelės savo ėjimo metu, jis privalo pridėti vieną alinimo kortelę į savo eilę prieš išmesdamas korteles ėjimo pabaigoje.

Jei dėl šios naujai pridėtos alinimo kortelės arba bet kuriuo kitu ėjimo metu žaidėjas turi tris alinimo korteles savo eilėje, jis turi nedelsdamas padėti poveikio plokštelę viršuje, šalia centrinės plokštelės, ir baigti savo ėjimą.



Žaidėjas taip pat turi pridėti alinimo kortelę į savo eilę, jei kuriuo nors ėjimo metu turi tris to paties tipo elementų korteles. Šios alinimo kortelės pridėjimas automatiškai nutraukia ėjimą, net jei neatsiranda poveikio plokštelė.

Jeigu žaidėjas savo ėjimą pradeda jau turėdamas tris alinimo korteles eilėje, nereikia imti ketvirtos kortelės iš turgaus aikštės – žaidėjo ėjimas iškart baigiamas, ir padedama viena poveikio plokštelė.

Jei žaidėjas ėjimo pradžioje turi keturias alinimo korteles, jo ėjimas taip pat baigiamas iš karto, tačiau šiuo atveju padedamos trys poveikio plokštelės.





3.6 GEBĒJIMAI IR KITI SIMBOLIAI

Gebėjimų simboliai

Kiekvienas žaidėjas turi prieigą prie trijų skirtingų gebėjimų per savo ėjimą, kurie leidžia jiems paveikti žaidimą už įprastinių kortelių naudojimo veiksams ribų. Šie trys gebėjimai yra šie:



Paleidimo



Pliuso



Atnaujinimo

- **Paleidimo gebėjimas** leidžia žaidėjui perkelti nepanaudotą kortelę iš savo eilės į kito žaidėjo eilę arba perdirbti nepanaudotą elementų kortelę paimant ją iš žaidėjo eilės ir grąžinant į turgaus aikštę. Žaidėjas negali perduoti kortelių, kurias jau naudojo veiksmui atlikti savo ėjime, ir kortelę, kurios paleidimo gebėjimas naudojamas perduoti kitai kortelei, negali būti perduota pati.
- **Pliuso gebėjimas** leidžia žaidėjui paimti viršutinę kortelę iš savo kaladės ir pridėti ją į savo eilę. Jei dėl to jų eilėje atsiranda trečia alinimo kortelė arba trečia to paties tipo elementų kortelė, atitinkamos taisyklės yra iškart aktyvinamos.
- **Atnaujinimo gebėjimas** leidžia žaidėjui atnaujinti gamintojo korteles ARBA vartotojo korteles turgaus aikštėje. Išmeskite korteles iš pasirinktos eilės, pakeiskite jas naujomis kortelėmis iš atitinkamos kaladės viršaus ir padėkite išmestas korteles po ta pačia kalade. Kaladė nemaišoma į grąžinama į savo vietą.

Kiekvienas žaidėjas turi tris gebėjimų žetonus, po vienką kiekvienam iš šių gebėjimų. Gebėjimų žetonai gali būti naudojami tik vienką kartą, po kurio jie lieka neaktyvūs (apversti), kol vėl bus aktyvinti.

Kiekvieną kartą, kai žaidėjas pradeda savo ėjimą ir turi dvi vartotojo korteles, kurios dalijasi buveinės simboliu savo eilėje, jis gali nedelsdamas vėl aktyvinti vienką iš savo gebėjimų žetonų, padėdamas jį vėl ant stalo atverstą. Jis gali pasirinkti, kurį žetoną aktyvinti. Tai nelaikoma vartotojo kortelių naudojimu ir nereiškia veiksmo, kuris užkirstų kelią žaidėjui gauti alinimo kortelę ėjimo pabaigoje.

Kai kurios gamintojo ir vartotojo kortelės taip pat turi tuos pačius gebėjimų simbolius (viršutiniame dešiniajame kortelės kampe). Kai bet kuriuo žaidėjo ėjimo metu kortelė su gebėjimų simboliu yra jo eilėje, jis gali ją naudoti kaip papildomą gebėjimų žetoną pagal aukščiau aprašytas bendras taisykles. Gebėjimų simboliai kortelėje gali būti naudojami net jei kortelė jau buvo panaudota veiksmui per ėjimą (pvz., įsigyti kitą kortelę ar buveinę per tą patį ėjimą). Tačiau, jei kortelėje yra keletas gebėjimų, vienu ėjimu galima naudoti tik vienką.

Žaidėjai gali naudoti vandens lašo žymeklius, kad uždengtų gebėjimų simbolius ant savo kortelių ir taip stebėtų, kurios kortelės jau buvo naudojamos gebėjimams šiame ėjime.



Baigus ģīmīgu ir išmetus korteles, vandens lašai yra nuimami. Kiekvieną kartą, kai kortelė su gebėjimais pridedama į žaidėjo eilę iš savo kaladės, iš turgaus aikštės ar kitų žaidėjų, jos gebėjimai yra vėl pasiekiami, kad būtų naudojami žaidėjo ėjime.

Nėra ribos, kiek atskirų gebėjimų žaidėjas gali naudoti savo ėjimo metu, jei laikomasi aukščiau pateiktų taisyklių.

PASTABA: Gebėjimų naudojimas per žaidėjo ėjimą nesiskaito kaip veiksmas, t.y. neužkerta kelio gauti alinimo kortelę ėjimo pabaigoje, jei žaidėjas nesugebėjo įsigyti gamintojo ar vartotojo kortelės, ar buveinės plokštelės.

Kiti simboliai

Kelios kortelės taip pat turi žvaigždutės simbolį kortelės viršuje. Šis simbolis nereiškia gebėjimo.



Žvaigždutės simbolis susijęs su papildomu žaidimo elementu, kuris yra įtrauktas į sudėtingesnę žaidimo versiją (žr. 3.8 skyrių) ir nesusijęs su žaidimu, žaidžiant jį paprastesniu lygmeniu.



Kai kurios kortelės taip pat turi didinamojo stiklo simbolį. Tai rodo, kad kortelėje pateikta rūšis yra mikroskopinė ir neturi vaidmens žaidimo eigai.



3.7 ĖJIMO PABAIGA

Kai žaidėjas negali arba nenori atlikti daugiau veiksmų arba naudoti daugiau gebėjimų, jis paima visas korteles iš savo eilės, tiek naudotas, tiek nenaudotas, ir sudeda jas į dešinę savo eilės pusę, formuodamas užverstą kortelių kaladę.

Tada žaidėjas nedelsdamas paima keturias naujas korteles iš kaladės ir sudeda jas į savo naują eilę. Jei kaladėje lieka mažiau nei 4 kortelės, žaidėjas prideda likusias korteles į savo eilę, sumaišo užverstų kortelių kaladę ir padeda ją kaip savo naują kaladę. Žaidėjas toliau prideda likusias korteles iš naujos kaladės, kad užbaigtų savo eilę.

Šiuo momentu pereinama prie kito žaidėjo ėjimo, o žaidėjas negali atlikti jokių veiksmų, kol vėl ateis jo ėjimas.



Atmetimo krūvelė







3.8 TVARKŲ, FINANSAVIMO IR ŽVAIGŽDĖS SIMBOLIO ĮTRAUKIMAS (2 LYGIO SUDĖTINGUMAS)

Bendras žaidimo paruošimas ir eiga yra identiški, išskyrus tai, kad į turgaus aikštę įtraukiama tvarkų kortų kaladė, o žaidime atsiranda gamintojų ir vartotojų kortos su žvaigždės simboliu.



Tvarkų kortelės atspindi keturias kategorijas:



- **Neigiamos (10 kortelių, pažymėtos violetine spalva ir  simboliu):** Šios kortelės sukelia neigiamą poveikį žaidimui.
- **Dvejopos (5 kortelės, pažymėtos žalia spalva ir  simboliu):** Šios kortelės gali turėti tiek teigiamą, tiek neigiamą poveikį, priklausomai nuo konteksto ir kitų kortelių, esančių žaidime, kai ši kortelė atverčiama.
- **Teigiamos (Priemonės) (10 kortelių, pažymėtos mėlyna spalva ir  simboliu):** Šios kortelės suteikia naudos žaidimui.
- **Finansavimas (5 kortelės, pažymėtos žalsvai mėlyna spalva ir  simboliu):** Šios kortelės reiškia finansinius išteklius, reikalingus tam tikroms teigiamoms priemonėms aktyvuoti.

Neigiamos ir dviprasmiškos tvarkų kortelės įsigalioja iškart, kai jos pakeliamos.

Teigiamos priemonės kortelė reikalauja, kad ją sujungtumėte su finansavimo kortele, kad aktyvintumėte kortelėje nurodytą naudą. Tai atspindi faktą, kad teigiamas jūros valdymas ir atkūrimas reikalauja finansavimo, kad būtų įgyvendintas. Kiekviena finansavimo kortelė gali būti naudojama tik vieną kartą, todėl dažnai yra daugiau teigiamų idėjų, nei galima finansiškai įgyvendinti.

Kai kurios tvarkų kortelės galioja vienam ėjimui arba ratui, o kai kurios galioja visą žaidimą. Trukmė nurodyta kortelėje naudojant atitinkamai  ir  simbolius.



Žaidimas su tvarkų kortelėmis

Pradėjus žaidimą, tvarkų kortelės turi būti sumaišytos ir padėtos užverstos šalia turgaus aikštės.

Tvarkų kortelės į žaidimą įvedamos dviem būdais:

- Kai gamintojo arba vartotojo kortelėje yra žvaigždės simbolis, žaidėjas gali pasirinkti aktyvinti tvarkų kortelę ir pakelti viršutinę kortelę iš tvarkų kortelių kaladės. Tai netaikoma gebėjimu, t.y. jei kortelė taip pat turi gebėjimų simbolių, kortelė gali būti naudojama tiek tvarkų kortelei pakelti, tiek gebėjimams atlikti to paties ėjimo metu.



← Žvaigždutės simbolis

- Jei žaidėjas savo ėjimo metu padeda buveinę ir/arba poveikio kortelę, jis turi pakelti tvarkų kortelę iš tvarkų kortelių kaladės turgaus aikštėje. Jei per savo ėjimą žaidėjas padeda daugiau nei vieną buveinę arba poveikio kortelę, jis turi pakelti atitinkamą tvarkų kortelių skaičių.

Kiekvieną kartą, kai tvarkų kortelė pakeliama iš viršaus, reikia perskaityti kortelės tekstą garsiai. Jei reikalaujama reakcija yra neatidėliotina, ją reikia įvykdyti prieš atliekant kitus veiksmus. Kortelės, galiojančios visą žaidimą, lieka padėtos atverstos šalia turgaus aikštės kaip priminimas. Kortelės, galiojančios tik vieną ėjimą arba ratą, po pasibaigimo dedamos į panaudotų tvarkų kortelių kaladę.

Priemonės ir finansavimo kortelės yra renkamos visų žaidėjų ir padedamos atverstos šalia turgaus aikštės. Bet kuris žaidėjas gali sujungti finansavimo kortelę su priemonių kortele savo ėjimo metu, jei abi kortelės yra prieinamos šalia turgaus aikštės. Tai gali būti daroma tik jei visi žaidėjai tam pritaria ir tai neturi būti susiję su tuo, kuris pirmas pakėlė šias kortelės iš tvarkų kaladės. Protingas finansavimo ir priemonių taikymas yra pagrindinis jūros ekosistemos būklės gerinimo veiksnys.



Tvarkų kortelių kaladė



Momentinio veiksmo kortelės



Sujunkite priemonės kortelę su finansavimo kortele

Skaitmeninė taisyklių knyga



helcom.fi/ecosfera-baltica