

# ECOSFERA BALTICA



Digitale Spielregeln



Digitale Version auch verfügbar in:





# ECOSFERA BALTICA



**Tut euch mit euren Mitspielenden zusammen, um die Ostsee wieder fit zu machen!**

Sonnenlicht, Sauerstoff, Nährstoffe, Salzgehalt, Temperatur - all das muss im richtigen Verhältnis zu einander stehen, um eine Umwelt zu schaffen, in der Pflanzen und Algen (die Produzenten deines Ökosystems) gedeihen. Wenn die Produzenten in der richtigen Zusammensetzung vorhanden sind, können die Konsumenten (Tiere) in die Umwelt eingeführt werden, so dass deine Lebensräume erblühen können. Aber Vorsicht! Wenn man nicht genug tun kann, um das Ökosystem zu unterstützen, kann der menschliche Einfluss Überhand nehmen und der Druck auf das empfindliche Ökosystem der Ostsee wachsen! Ihr müsst alle zusammenarbeiten, um das Ökosystem der Ostsee zu schaffen und dabei darauf achten, dass die Umweltbelastungen im Gebiet jedes einzelnen Spielenden nicht die gesamte See treffen.

## 1. SPIELKOMPONENTEN

**60 Elementekarten cards - 12 von jeder Sorte**



Sonnenlicht



Sauerstoff



Salzgehalt



Nährstoffe



Temperatur



## 6 Lebensraumkacheln



Glacies  
(Eis)



Lutosus  
(Schlamm)



Flumina  
(Fluss)



Saxosus  
(Stein)



Pelagicus  
(Freiwasser)



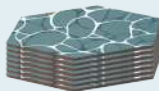
Litoralis  
(Küste)



Lebensräume



18  
Wassertröpfchen



6  
Wirkungskacheln



12  
Fähigkeitsspielsteine  
(4 von jeder Sorte)



30  
Produzentenkarten



50  
Umweltbelastungskarten



30  
Konsumentenkarten

## 2. AUFBAU DES SPIELS

### 2.1 MARKTBEREICH

Mische die 'Produzentenkarten', lege den Stapel mit der Textseite nach unten aufs Spielbrett, decke die obersten 4 Karten auf und lege sie rechts neben den Stapel. Verfahre mit den 'Konsumentenkarten' genauso und platziere die Karten oberhalb der Produzentenkarten. Lege in die dritte Reihe des Marktbereichs einen Stapel von 3-8 (je nach Schwierigkeitsgrad, siehe unten 2.3) Karten aus jedem der 5 Elemente aufgedeckt unterhalb der Produzentenkarten auf das Spielbrett. Dies ist euer gemeinsamer Vorrat an Ressourcen für die Gesamtdauer des Spiels.



**Alle Spielenden erhalten zu Beginn des Spiels folgenden Kartensatz:**

- 1 Karte aus jedem Element
- 2 Umweltebelastungskarten' (je nach Schwierigkeitsgrad)
- 1 Fähigkeitsspielstein von jeder Sorte



Weitergabe



Plus



Aktualisierung

### 2.2 BEREICH FÜR DIE SPIELENDEN

Alle Spielenden mischen die Karten in ihrem Anfangsstapel und legen sie mit der bedruckten Seite nach unten vor sich auf den Tisch. Lege die drei Fähigkeitssymbole aufgedeckt links neben den Stapel.

Dann nehmen alle Spielenden die obersten vier Karten von ihrem Stapel und legen sie nebeneinander rechts neben den Stapel, so dass eine Kartenreihe entsteht.

## 2.3 UNTERSCHIEDLICHE SCHWIERIGKEITSGRADE

Die unten beschriebenen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade können einzeln oder kombiniert eingeführt werden, um neue und vielfältige Spielerlebnisse zu ermöglichen.

### **Beschränkung der Zahl der Elementenkarten**

Die Zahl der Elementenkarten auf dem Markt kann dem Schwierigkeitsgrad angepasst werden. Bei geringem Schwierigkeitsgrad befinden sich 8 Karten für jedes Element auf dem Markt, bei hohem Schwierigkeitsgrad lediglich 3. Jede Zahl zwischen 3 und 8 kann verwendet werden. Dies spiegelt die unterschiedliche Verfügbarkeit natürlicher Ressourcen in einem Ökosystem wider.



### **Hohe Umweltbelastung**

Mit einer höheren Zahl an Umweltbelastungskarten für jede(n) Spielende(n) kann die gegenwärtige Situation der Ostsee abgebildet werden. Die ganze See könnte durch eine einzelne Pechsträhne unwiderruflich geschädigt werden!

Die Zahl der Umweltbelastungskarten im Anfangsstapel kann angepasst werden, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Bei hohem Schwierigkeitsgrad enthält der Anfangsstapel aller Spielenden 3 Umweltbelastungskarten. Hat ein(e) Spielende(r) zu Beginn des Spiels 3 Umweltbelastungskarten in der Kartenreihe, müssen die Kartenreihe entfernt und neu gemischt und anschließend 4 neue Karten für die Kartenreihe gezogen werden.

### **Eutrophierungsszenario**

Eutrophierung ist eine der wichtigsten Umweltbelastungen in der Ostsee. Sie entsteht dadurch, dass zu viele Nährstoffe (Stickstoff und Phosphor) in die See gelangen, wodurch das Ökosystem aus dem Gleichgewicht gerät. Wenn dem Stapel mehr Nährstoffkarten hinzugefügt werden, bildet dies den Effekt der Eutrophierung ab.

Spielende können ihrem Ausgangsstapel zwei zusätzliche Nährstoffkarten hinzufügen (d.h. insgesamt 3 Nährstoffkarten). Dadurch erhöht sich die Wahrscheinlichkeit eines "Eutrophierungsszenarios", da Spielende mit 3 gleichartigen Elementen gleichzeitig in ihrer Kartenreihe der Reihe sofort eine weitere Umweltbelastungskarte hinzufügen und dann ihren Zug beenden müssen (siehe Abschnitt 3.5 zu Umweltbelastungskarten und Wirkungskacheln).

### **Biologischen monimuotoisuuden häviämisen**

Wenn Schlüsselarten aus einem Ökosystem verschwinden, kann es nicht mehr ordnungsgemäß funktionieren, wodurch die Wiederherstellung der Natur sehr viel komplizierter wird. Zooplankton, wie etwa Calanoida, spielt eine Schlüsselrolle in vielen marinen Nahrungsnetzen. Das Plankton ernährt sich von Algen und ist eine bedeutende Futterquelle für Fische. Um dies im Spiel darzustellen, ist Calanoida der Produzent mit den meisten Lebensraumsymbolen. Was würde passieren, wenn der Verlust an Artenvielfalt einen solchen Grundpfeiler des Nahrungsnetzes der Ostsee treffen würde? Wieviel schwieriger würde es dadurch, ein gesundes Umweltgleichgewicht zu erreichen?

Entferne die Calanoida-Karte vor Spielbeginn komplett aus dem Spiel.



## 2.4 KOMPLEXITÄTSGRADE

Das Spiel kann in zwei Komplexitätsgraden gespielt werden.

**Bei Niveau 1** liegt der Fokus auf den ökologischen Wechselbeziehungen und den Umweltbelastungen der Ostsee durch menschliches Handeln.

**Bei Niveau 2** wird ein zusätzlicher Kartensatz eingeführt, der politische Entscheidungen, stochastische Ereignisse und Finanzmittel betrifft („Politikkarten“), die Regeln ändert und sowohl positive als auch negative Veränderungen ins Spiel bringt.

Das Spiel kann sowohl mit als auch ohne die Politikkarten gespielt werden und die Regeln für deren Einbeziehung finden sich in Abschnitt 3.8.

Zu beachten, ist dass das Spiel bei Niveau 1 sprachunabhängig ist, während die Politikkarten für Niveau 2 nur in englischer Sprache vorliegen.



## 3. SPIELVERLAUF

Ecosfera Baltica ist ein kooperatives, rundenbasiertes Deck-Building-Spiel für 2 bis 4 Spielende (Eine Solo-Modus-Option wird ebenfalls angeboten, s.u.).

Ziel des Spiels ist es, die Ostsee zu retten, indem alle 6 einzigartigen Lebensräume (dargestellt durch die farblich unterschiedlichen Lebensraum-Kacheln) wiederhergestellt werden, bevor 6 Wirkungen (dargestellt durch die grauen Wirkungskacheln) angesammelt werden und das Ökosystem irreversibel geschädigt wird. Der Zustand der See verbessert sich nach und nach, indem die Spielenden Aktionen vornehmen (indem sie Produzenten- oder Konsumentenkarten auf dem Markt erwerben und/oder sich Lebensraumkacheln sichern). Die Spielenden können dabei kooperieren, indem sie ihre Fähigkeiten einsetzen.

In einem einzelnen Zug können die einzelnen Spielenden so viele Aktionen vornehmen, wie sie können/möchten, wobei sie ggf. mehrere Karten erwerben können. Jede Karte in der Kartenreihe der Spielenden kann jedoch nur für eine Aktion pro Runde verwendet werden. Die Fähigkeiten (dargestellt durch Symbole, siehe Abschnitt 3.6) auf einer Karte sind unabhängig von den Aktionen und können anschließend eingesetzt werden, auch wenn die Karte in der betreffenden Zug bereits für eine Aktion genutzt wurde. Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten anzeigt, kann davon nur eine pro Zug genutzt werden.

Die Spielenden haben gewonnen, sobald sie ihre sechste Lebensraum Karte legen, bzw. verloren, sobald sie die sechste Wirkungskachel legen.

Das Spiel lässt sich auch in einer Solo-Version spielen. Dazu werden am besten eine oder mehrere zusätzliche Reihen eröffnet und die nachstehenden Regeln befolgt (Spiel mit und Kooperation über mehrere(n) Reihen).



Beispiel für 2 Spielende

### 3.1 WER BEGINNT?

Der oder die Spielende, die zuletzt im Meer gebadet hat eröffnet das Spiel. Die Runden verlaufen im Uhrzeigersinn.

### 3.2 ERWERB VON PRODUZENTENKARTEN UND ZUSÄTZLICHEN ELEMENTEN

Am unteren Rand der Produzentenkarten finden sich zwei oder mehr verschiedene Elementensymbole, die die Elemente anzeigen, deren es bedarf, um die Karte zu erwerben oder, anders ausgedrückt, was die Karte kostet. Produzentenkarten weisen zudem auch am oberen Rand mehrere farbige Symbole auf, die den Lebensraum oder die Lebensräume anzeigen, an deren Entstehung diese Pflanzen- oder Algenarten beteiligt sind.

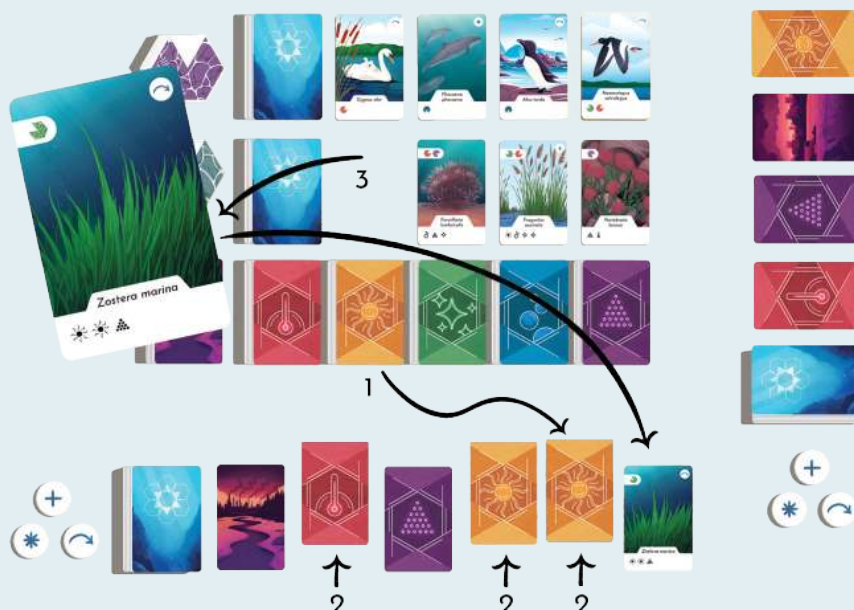
Alle Spielenden sollten die Elementenkarten ihrer Reihe checken und sie mit den Kosten der Produzentenkarten auf dem Markt vergleichen.





Wenn sie über die Elemente verfügen, die benötigt werden, um eine Produzentenkarte zu erwerben, können sie bei ihrem Zug vom Markt nehmen und ihrer Kartenreihe hinzufügen.

Spielende, denen bei ihrem Zug nur ein zum Erwerb der gewünschten Produzentenkarte erforderliches Element fehlt, können sich auf dem Markt nach dem betreffenden Element umschauen und dieses, sofern es verfügbar ist, ihrer Kartenreihe hinzufügen, um die gewünschte Produzentenkarte zu erwerben. Die so hinzugefügten Elemente sind nun Teil ihres Kartenstapels und verringern zugleich die Zahl der auf dem gemeinsamen Markt verfügbaren Elemente.



Spielende können ein Element nur dann ihrer Reihe hinzufügen, wenn sie es sofort beuntzen, um eine Produzentenkarte zu erwerben.

Beim Erwerb einer Produzentenkarte müssen die Spielenden anzeigen, welche Elementenkarten in ihrer Kartenreihe hierfür verwendet wurden, indem sie sie auf dem Tisch etwas nach oben verschieben.

Dies ist erforderlich, da sie dieselbe Karte nicht für mehr als eine Aktion pro Zug verwenden dürfen.





### 3.3 ERWERB VON KONSUMENTENKARTEN

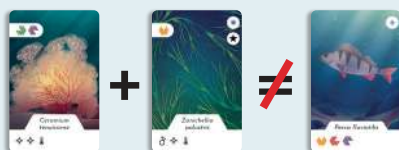
Konsumentenkarten haben am unteren Rand unterschiedliche farbige Symbole, die den Symbolen entsprechen, die sich am oberen Rand der Produzentenkarten finden und die Lebensräume anzeigen, in denen diese Tiere vorkommen können.

Spielende, die in ihrer Kartenreihe zwei Produzentenkarten mit wenigstens einem gemeinsamem Lebensraumsymbol haben, können bei ihrem Zug diese Karten nutzen, um eine Produzentenkarte mit dem passenden Symbol auf dem Markt zu erwerben. Konsumentenkarten weisen oft mehrere Lebensraumsymbole auf, aber die Karte kann erworben werden, wenn zwei Produzenten, die nur eines der Lebensraumsymbole teilen miteinander kombiniert werden.

Wenn zum Beispiel die Konsumentenkarte, die erworben werden soll sowohl Schlamm (rot) als auch Flüsse (gelb) anzeigt, kann sie von Spielenden erworben werden, die entweder 2 Produzentenkarten mit einem passenden schlammigen Lebensraum (rot) oder 2 Produzentenkarten mit passendem Fluss-Lebensraum (gelb) haben. Zwei Produzenten, die nicht mindestens einen Lebensraum teilen, können nicht kombiniert werden. Dies gilt auch dann, wenn eine Konsumentenkarte einen Lebensraum aufweist, der sich auf beiden Produzentenkarten findet. Dies bedeutet, dass ein(e) Spielende(r) eine Konsumentenkarte selbst dann nicht erwerben kann, wenn eine der Produzentenkarten einen schlammigen Lebensraum (rot) zeigt und eine andere Karte Flüsse (gelb), da zumindest einer dieser Lebensräume nicht auf beiden Produzentenkarten zu finden ist.

Wenn Spielende eine Konsumentenkarte erwerben wollen, müssen sie anzeigen, welche der Produzentenkarten aus ihrer Kartenreihe sie hierzu verwendet haben. Hierzu können sie diese Karten auf dem Tisch leicht nach oben schieben. Dies ist erforderlich, da Spielende jede Karte nur für eine Aktion pro Zug verwenden dürfen. Die Fähigkeitssymbole auf einer Karte dürfen auch dann eingesetzt werden, wenn die Karte in der betreffenden Runde bereits für eine Aktion verwendet wurde. Wenn eine Karte mehrere Fähigkeiten anzeigt, darf davon nur eine pro Zug verwendet werden.

Fürst erworbene Karten werden der Spielreihe der betreffenden Spielenden sofort hinzugefügt und können bereits in derselben Runde Verwendung finden.



### 3.4 ERWERB VON LEBENSRAUMKACHELN

Spielende, die während ihres Zugs in ihrer Kartenreihe zwei Konsumentenkarten haben, auf denen sich ein oder mehrere gleichartige Lebensraumsymbole finden, können diese verwenden, um so viele Lebensraumkacheln zu erwerben, wie die beiden Konsumenten gemeinsam haben.

Spielende, die Lebensraumkacheln erwerben, müssen anzeigen, welche Konsumentenkarten sie hierzu verwendet haben. Hierzu können sie diese Karten auf dem Tisch leicht nach oben schieben. Dies ist erforderlich, da Spielende jede Karte nur für eine Aktion pro Zug verwenden dürfen. Die Fähigkeitssymbole auf einer Karte dürfen auch dann eingesetzt werden, wenn die Karte in dem betreffenden Zug bereits für eine Aktion verwendet wurde. Wenn eine Karte mehrere Fähigkeiten anzeigt, darf davon nur eine pro Runde verwendet werden.

Die erworbenen Lebensraumkacheln werden im oberen Bereich des Spielfelds in einem sternförmigen Puzzle rund um eine zentrale Platzhalterkachel angeordnet. Spielende, die gleichzeitig drei Konsumentenkarten mit verschiedenen, zueinander passenden Lebensraumsymbolen haben, müssen wählen, welches Paar sie verwenden wollen, da jede Karte nur einmal pro Zug verwendet werden kann.



### 3.5 UMWELTBELASTUNGSKARTEN UND WIRKUNGSKACHELN

Spielende, die während ihres Zugs keine Produzenten- oder Konsumentenkarten vom Markt erwerben oder neue Lebensraumkacheln platzieren können, müssen ihrer Kartenreihe eine neue Umweltbelastungskarte hinzufügen, bevor sie am Ende ihres Zugs die Karten abgeben. Wenn sie durch das Hinzufügen der Umweltbelastungskarte oder zu einem sonstigen Zeitpunkt während sie an der Reihe sind gleichzeitig drei Umweltbelastungskarten in ihrer Kartenreihe haben, müssen sie eine Wirkungskachel zu dem entsprechenden Platzhalter oberhalb der Spielfläche legen und ihre Runde sofort beenden.



Spielende müssen auch dann ihrer Kartenreihe neue Umweltbelastungskarten hinzufügen, wenn sie, während ihres Zugs gleichzeitig drei gleichartige Elementenkarten in ihrer Kartenreihe haben. Das Hinzufügen der Umweltbelastungskarte führt automatisch dazu, dass ihr Zug beendet ist, auch wenn es nicht zu einer Wirkungskarte führt.

Spielende, die bereits drei Umweltbelastungskarten in ihrer Kartenreihe haben, wenn sie an die Reihe kommen, ziehen keine weitere Umweltbelastungskarte vom Markt. Ihr Zug endet vielmehr sobald er begonnen hat und es muss daher von ihnen eine Wirkungskachel platziert werden. Beginnen Spielende ihre Runde mit vier Umweltbelastungskarten, ist der Zug ebenfalls sofort beendet und es werden statt einer sogar drei Wirkungskacheln gelegt.



## 3.6 FÄHIGKEITEN UND ANDERE SYMBOLE

### Fähigkeitssymbole

Alle Spielenden haben während ihres Zugs Zugang zu drei Arten von Fähigkeiten, durch die sie unabhängig von der regulären Nutzung der Karten das Spiel beeinflussen können. Dabei handelt es sich um die folgenden drei Fähigkeiten:



Weitergabe



Plus



Aktualisierung

- **Die Weitergabe-Fähigkeit** erlaubt es Spielenden, eine ungenutzte Karte aus ihrer Reihe in die Reihe einer/einsr anderen Spielenden zu legen oder eine ungenutzte Elementenkarte zur Wiederverwendung freizugeben, indem sie aus deren/dessen Kartenreihe entfernt und wieder in den Markt zurückgelegt wird. Spielende, dürfen Karten, die sie während ihres Zuges bereits genutzt haben nicht weitergeben. Ebenso wenig dürfen Karten, die Weitergabe-Fähigkeit beinhalten selbst weitergegeben werden.
- **Die Plus-Fähigkeit** erlaubt es Spielenden, die oberste Karte von ihrem Stapel zu nehmen und ihrer Kartenreihe hinzuzufügen. Wenn der Kartenreihe dadurch eine dritte Umweltbelastungskarte oder eine dritte gleichartige Elementenkarte hinzugefügt wird, werden die für diese Fälle geltenden Regeln sofort angewandt.
- **Die Aktualisierungsfähigkeit** erlaubt es Spielenden, die Produzenten Karten ODER die Konsumenten Karten auf dem Markt zu aktualisieren. Die Karten der gewählten Reihe werden entfernt und durch neue Karten aus dem entsprechenden Kartenstapel ersetzt. Die entfernten Karten werden unten in demselben Stapel platziert. Der Stapel wird ungemischt auf seinen Platz zurückgelegt.

Alle Spielenden haben insgesamt drei Fähigkeitsspielsteine - je einen für jede dieser Fähigkeiten. Jeder dieser Spielsteine kann einmal verwendet werden. Danach bleibt er inaktiv (umgedreht), bis er wieder aktiviert wird. Immer wenn Spielende ihren Spielzug mit zwei Lebensraumkarten aus ihrer Kartenreihe beginnen, die gleichartige Lebensraumsymbole aufweisen, können sie sofort einen ihrer Fähigkeitsspielsteine reaktivieren und ihn hierzu wieder umdrehen. Dies gilt nicht als Gebrauch der Konsumenten Karten und auch nicht als Aktion, die die betreffenden Spielenden daran hindert, am Ende ihres Zugs eine Umweltbelastungskarte zu erhalten.

Einige Produzenten- und Konsumenten Karten weisen in der oberen rechten Ecke ebenfalls diese Fähigkeitssymbole auf. Wenn Spielende während ihres Zugs eine solche Karte mit einem Fähigkeitssymbol in ihrer Kartenreihe haben, können sie sie wie einen zusätzlichen Fähigkeitsspielstein verwenden, wobei die obengenannten Regeln gelten. Die Fähigkeitssymbole auf einer Karte können auch dann genutzt werden, wenn die Karte während des Spielzugs bereits für eine Aktion genutzt wurde (z.B. um eine andere Karte oder einen Lebensraum zu erwerben). Soweit die Karte allerdings mehrere Fähigkeitssymbole aufweist, darf nur eines davon genutzt werden.

Spielende können die Wassertröpfchen nutzen, um die Fähigkeitssymbole auf ihren Karten abzudecken und so nachzuhalten, bei welchen Karten während des betreffenden Spielzugs bereits eine Fähigkeit genutzt wurde. Jedesmal wenn ihrer Kartenreihe eine Karte mit Fähigkeitssymbol aus ihrem eigenen Kartenstapel, vom Markt, oder durch andere Spielende hinzugefügt wird, können sie bei ihrem Spielzug die mit der Karte verbundenen Fähigkeiten erneut nutzen. Es gibt keine Obergrenze für die Zahl der Fähigkeiten, die Spielende während ihres Zugs nutzen können, soweit die obengenannten Regeln eingehalten werden.

**ANMERKUNG:** Verwenden Spielende während ihre Zugs eine oder mehrere Fähigkeiten, so zählt dies nicht als Aktion und hindert sie nicht daran, am Ende des Zugs eine Umweltbelastungskarte zu erhalten, wenn sie keine Produzentn- oder Konsumentenkarte oder Lebensraum-Kachel erwerben konnten.



### Andere Symbole

Eine kleine Anzahl von Karten trägt am oberen Rand auch ein Sternsymbol. Dieses Symbol verweist nicht auf eine Fähigkeit.



Der Stern bezieht sich auf eine zusätzliche Spielfunktion in der komplexeren Version des Spiels (siehe Abschnitt 3.8) und ist ohne Bedeutung, wenn das Spiel auf dem niedrigeren Komplexitätsniveau gespielt wird.

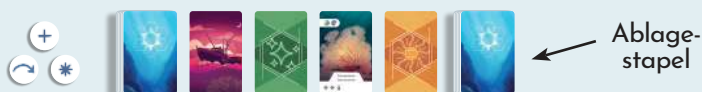


Einige Karten sind auch mit einem Lupensymbol versehen. Dies zeigt lediglich an, dass die auf der Karte präsentierte Art mikroskopisch klein ist und ist ohne Bedeutung für den Spielverlauf.

## 3.7 ENDE DES SPIELZUGS

Wenn Spielende keine weiteren Aktionen vornehmen oder weitere Fähigkeiten nutzen können oder wollen, sammeln sie alle Karten ihrer Kartenreihe ein (sowohl die Genutzten als die Ungenutzten) und legen sie zusammen mit der bedruckten Seite nach unten rechts neben ihre Kartenreihe auf einen Stapel nicht mehr nutzbarer Karten.

Anschließend zieht die/der Spielende sofort vier neue Karten aus dem Kartenstapel und bildet damit eine neue Kartenreihe. Wenn der Nachschubstapel weniger als vier Karten enthält, werden die verbliebenen Karten der Kartenreihe hinzugefügt. Der Stapel mit den nicht mehr nutzbaren Karten wird gemischt und als neuer Nachschubstapel genutzt. Die/der Spielende fügt die noch fehlende Anzahl Karten aus dem Stapel der eigenen Kartenreihe hinzu, um diese zu komplettieren.







### 3.8 EINFÜHRUNG VON POLITIK, FINANZIERUNG UND STERNSYMBOL (2. KOMPLEXITÄTSNIVEAU)

Spielaufbau und -Verlauf sind identisch wie beim einfacheren Komplexitätsniveau, außer dass der Stapel mit den Politik-Karten dem Markt hinzugefügt wird und das Sternsymbol auf einigen Produzenten- und Konsumentkarten ins Spiel kommt.

Es gibt vier Kategorien von Politikkarten:



10  
Negativ







5  
Doppeleffekt



10  
Positiv





5  
Finanzierung

- **Negativ (10 Karten, markiert mit violetter Farbe und einem  -Symbol):** Diese Karten bringen negative Effekte ins Spiel, die das Spielen erschweren.
- **Doppeleffekt-Karten (5 Karten, markiert mit grüner Farbe und einem  -Symbol):** Diese Karten können je nach Situation und den im Spiel befindlichen Karten entweder eine positive oder negative Wirkung haben, wenn sie gezogen werden.
- **Positiv (Aktionen) (10 Karten, markiert mit blauer Farbe und einem  -Symbol):** Diese Karten bringen nützliche Effekte ins Spiel.
- **Finanzierung (5 Karten, markiert mit türkisfarbener Farbe und einem  -Symbol):** Diese Karten repräsentieren finanzielle Ressourcen, die benötigt werden, um bestimmte positive Aktionen zu aktivieren.

Negative Karten und Doppeleffekt-Karten werden sofort mit dem Abheben wirksam.

Eine positive Maßnahmen-Karte muss mit einer Finanzierungskarte kombiniert werden, um sie zu aktivieren. Damit wird widerspiegelt, dass positives Management und Wiederherstellung der See nur mit entsprechenden Finanzmitteln möglich sind. Jede Finanzierungskarte kann nur einmal verwendet werden – denn oft reichen die finanziellen Mittel nicht aus, um alle positiven Ideen umzusetzen.

Manche Politik-Karten können nur während eines einzigen Zugs oder einer einzigen Runde verwendet werden, während einige während des gesamten Spiels gültig sind. Die Wirkungsdauer der Karte ist auf der Karte mit den Symbolen  und  entsprechend angegeben.



## Das Spiel mit den Politikkarten

Zu Beginn des Spiels sollten die Politikkarten gemischt und mit der bedruckten Seite neben dem Markt platziert werden.

Die Politikkarten können während des gesamten Spiels genutzt werden. Es gibt zwei Möglichkeiten, dies zu tun:

- Wenn ein Produzent oder Konsument mit dem Sternsymbol sich in der Kartenreihe eines/einer Spielenden befindet, kann die Politikkarte aktiviert und die oberste Karte vom Stapel der Politikkarten abgehoben werden. Dies zählt nicht als Fähigkeit, d.h. wenn die Karte auch Fähigkeitssymbole trägt, kann sie im selben Zug sowohl genutzt werden, um eine Politikkarte ins Spiel zu bringen, als auch um eine Fähigkeit zu nutzen.



← Sternsymbole

- Spielende, die bei ihrem Zug eine Lebensraumkarte oder eine Wirkungskachel platzieren, müssen die oberste Karte vom Stapel der Politikkarten auf dem Markt abheben. Wenn sie mehr als eine Lebensraumkarte oder Wirkungskachel platzieren, müssen sie eine entsprechende Anzahl Politikkarten ziehen.

Jedesmal, wenn eine Karte vom Stapel der Politik-Karten gezogen wird, muss deren Text laut vorgelesen werden. Wenn die erforderliche Aktion sofort ausgeführt werden muss, muss die/der betreffende Spielende sie vor allen anderen Aktionen ausführen. Karten, die während des gesamten Spiels wirksam bleiben, werden zur Erinnerung aufgedeckt neben den Marktbereich gelegt. Karten, die nur für einen einzigen Zug oder eine einzige Runde gelten, werden nach Verlust ihrer Gültigkeit auf einem Haufen mit nicht mehr nutzbaren Politikkarten gelegt.

Maßnahmen- und Finanzierungskarten werden gemeinsam von allen Spielenden gesammelt und offen neben dem Marktberiech platziert. Jede(r) Spielende kann während ihres/seines Zuges eine Maßnahmenkarte mit einer Finanzierungskarte kombinieren, wenn diese während des Zuges neben dem Marktbereich bereit liegen. Dies kann unabhängig davon geschehen, wer diese Karten zuerst vom Politikstapel gezogen hat, ist jedoch nur möglich, wenn alle Spielenden dies unterstützen. Im intelligenten Einsatz von Finanzierung und Maßnahmen liegt der Schlüssel zur Verbesserung des Zustands des Ökosystems.



Politikkartendeck



Sofortaktionskarten



Kombiniere eine Maßnahmenkarte mit einer Finanzierungskarte



## Digitale Spielregeln



[helcom.fi/ecosfera-baltica](https://helcom.fi/ecosfera-baltica)