

# ECOSFERA BALTICA



Digitaalne mängujuhend



Digitaalne versioon mängujuhendist on saadaval ka teistes keeltes:



# ECOSFERA BALTICA



## Kogu kokku oma sõbrad, et ühiselt päästa Läänemeri!

Et taimed ja vetikad - meie ökosüsteemi tootjad - saaksid kasvada, on vaja tagada täpselt õiges vahekorras päikesevalgust, hapnikku, toitaineid, soolsust ja temperatuuri. Sobivate tootjatega keskkonda saab lisada ka tarbijaid - loomi - ning luua elujõulise ja mitmekesise elupaiga.

Aga olge ettevaatlikud! Kui te ei suuda piisavalt kiiresti tegutseda, hakkavad inimtegevuse mõjud kuhjuma ja avaldavad pöördumatut survet Läänemere haprale ökosüsteemile. Koostöö on ainus lahendus, et ehitada Läänemere ökosüsteem taas üles ning tagada, et individuaalsete mängijate alale kuhjув surve ei mõjutaks merd tervikuna.

## 1. MÄNGU KOMPONENDID

60 elemendikaarti - 12 igaüht



Päikesevalgus



Hapnik



Soolsus



Toitained



Temperatuur



## 6 elupaigatähist



Glacies  
(Jää)



Lutosus  
(Muda)



Flumina  
(Jõgi)



Saxosus  
(Kivi)



Pelagicus  
(Vesi)



Litoralis  
(Rannik)



Elupaikade  
keskne  
kohahaidja



18  
Veetilga kujulist  
märki



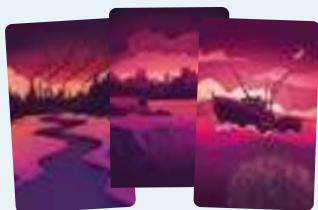
6  
Keskonnanimõju  
tähist



12  
Võimemärki  
(4 iga erivõime  
kohta)



30  
Tootjakaarti



50  
Survekaarti



30  
Tarbijakaarti

## 2. MÄNGU SEADISTAMINE

### 2.1 TURUALA

Segage kõik Tootjakaardid, asetage kaardipakk mängulauale esikülj allapoole ja avage 4 pealmist kaarti, asetades need pakist paremale. Tehke sama Tarbijakaartidega, asetades need Tootjakaartide rea alla.

Turuala viimase, kolmanda rea jaoks asetage iga elemendi 3-8 kaardist koosnevad virnad (sõltuvalt raskusastmest, vt punkti 2.3) esiküljega ülespoole mängulauale Tootjakaartide rea alla (kokku viis eraldiseisvat virna). See on teie ühine ressursivaru kogu mängu vältel.



#### Algpakk igale mängijale:

- 5 elemendikaarti (1 igast tüübist)
- 2 (või 3) survekaarti (olenevalt raskusastmest)
- 3 võimemärki (1 igast tüübist)



Edasta



Lisa



Värskenda

### 2.2 MÄNGIJA ALA

Iga mängija segab oma algpakis olevad kaardid ja asetab paki enda ette näoga allapoole. Asetage kolm võimemärki kaardipaki vasakule küljele, näoga ülespoole.

Järgmisena võtab iga mängija oma pakist neli pealmist kaarti ja asetab need näoga ülespoole kaardipaki paremale küljele, üksteise kõrvale, moodustades oma kaardirea.

Allpool esitatud raskusastme variatsioone saab kasutada eraldi või võib neid kombineerida, et luua uusi ja mitmekesiseid mängukogemusi.

Mängu raskusastet saab reguleerida muutes turualale paigutatud elemendikaartide arvu. Kõige lihtsama taseme jaoks jätke turule 8 kaarti igast elemendist ja edasijõudnute taseme jaoks ainult 3. Kasutada võib mistahes numbrit vahemikus 3 kuni 8, peegeldades läbi selle loodusressursside erinevat kättesaadavust ökosüsteemis.



Peegeldage mängus Läänemere praegust olukorda, alustades suurema survekaartide arvuga iga inimese kaardipakis! Üks vale samm ning keskkonnamõju merele võib olla pöördumatu.

Mängu raskusastet saab muuta, muutes survekaartide arvu algpakis. Kui mängid sellel edasijõudnutele mõeldud tasemel, alusta mängu 3 survekaardiga iga mängija alguspakis. Kui mõne mängija ritta satub algseadistuse käigus kohe 3 survekaarti, eemalda see rida, sega kogu algpakk uuesti ning ava mängija ritta neli uut kaarti.

Eutrofeerumine on üks peamisi Läänemere ökosüsteemi mõjutavaid survetegureid. Selle põhjuseks on liiga palju toitaineid (lämmastik ja fosfor), mis merre sattudes lükkavad paigast ökosüsteemi tavapärase tasakaalu. Lisades mängijate kaardipakkidesse rohkem toitainete kaarte, saate illustreerida eutrofeerumise mõju.

Kõik mängijad lisavad oma algpakki kaks täiendavat toitainekaarti (st kokku 3 toitaineit). See suurendab "eutroofse stsenaariumi" tähenäosust, kuna mängija, kellel on korraga 3 sama elementi reas, peab oma ritta kohe lisama uue survekaardi ja lõpetama oma käigu (vaata punkti 3.5 survekaartide ja keskkonnamõju märgiste kohta).

Kui ökosüsteem kaotab võtmetähtsusega liigid, halveneb selle toimimine ning taastamistööd muutuvad oluliselt keerulisemaks. Üheks selliseks võtmeliigiks mere toiduvõrkudes on *Calanoida*, kes moodustavad osa zooplanktonist. Nad toituvad vetikatest ja on tähtsaks toiduallikaks kaladele. Lauamängus, on *Calanoida* tarbijakaardil selle rolli esindamiseks kõige rohkem erinevaid elupaigasümboleid. Aga mis juhtuks siis, kui elurikkuse vähenemine mõjutaks sellist Läänemere toiduvõrgu nurgakivi? Kui palju keerulisem oleks keskkonnas tervisliku tasakaalu saavutamine?

Enne mängu alustamist leidke *Calanoida* kaart tarbijakaartide hulgast ning eemaldage see mängust.

## 2.4 KEERUKUSE TASEMED

Mängul on kaks keerukuse taset. Esimene tase keskendub ökoloogilistele vastastikmõjudele ja survele, mida inimtegevus merele avaldab. Teine tase tutvustab mängu kaardipakki, mis esindab poliitilisi otsuseid, juhuslikke sündmusi ja rahastamist ("poliitikakaardid"), muutes mängureegleid ning lisades mängu nii soodsaid kui ebasoodsaid arenguid.

Mängu saab mängida nii poliitikakaartidega kui ka ilma nendeta. Poliitikakaartide lisamise ja kasutamise reeglid on toodud punktis 3.8.

Pane tähele, et kui esimesel keerukuse tasemel on mäng keelest sõltumatu, siis teisel keerukuse tasemel kasutatavad poliitikakaardid on saadaval ainult inglise keeles.



## 3. MÄNGU KIRJELDUS

Ecosfera Baltica on koostöö- ja käigupõhine kaardipaki ehitamise mäng (*deck-builder*) 2-4 mängijale (allpool on kirjeldatud ka üksikmängija versiooni).

Mängu eesmärk on päästa Läänemeri, taastades kõik 6 unikaalset elupaika (mida esindavad erinevat värvi elupaigatähised) enne kui akumuleerub 6 keskkonnamõju (hallid keskkonnamõju tähised), mis põhjustaksid sellega ökosüsteemi pöördumatu kahjustumise. Mere seisund paraneb järk-järgult mängijate tegevuste kaudu - omandades turult tootja- ja/või tarbijakaarte ja/või uue elupaigatähise. Kasutades erivõimeid saavad mängijad teha omavahel koostööd ning tagada teineteisele paremad võimalused järgmisteks käikudeks.

Oma korral saab mängija sooritada nii palju tegevusi, kui ta suudab või soovib, omandades turult potentsiaalselt ka mitu kaarti; kuid iga kaarti mängija reas saab kasutada tegevuseks vaid üks kord käigu jooksul. Kaartidel olevad erivõimed (tähistatud sümbolitega, vt punkti 3.6) on tegevustest sõltumatud ja neid võib kasutada ka siis, kui kaarti on samal käigul juba tegevuseks kasutatud. Kui ühel kaardil on märgitud mitu erivõimet, võib igal käigul kasutada neist ainult ühte.

Mängijad on kollektiivselt mängu võitnud kohe, kui nad asetavad mängulauale kuuenda unikaalse elupaigatähise; samamoodi on mängijad kollektiivselt mängu kaotanud kohe, kui mängulauale asetatakse kuues keskkonnamõju tähis.

Mängu saab mängida ka sooloversioonina. Selle jaoks on soovitatav mängulaud üles seada samamoodi nagu kahe (või enam) mängija korral, ning mängides kõiki üleseatud ridu korraga, järgides sealjuures tavapäraseid reegleid ning tehes erinevate ridade vahel koostööd.





Näide mängulaua seadistusest kahele mängijale

### 3.1 KES ALUSTAB MÄNGU?

Mängu alustab see mängija, kes viimati meres ujumas käis. Kord antakse edasi päripäeva.

### 3.2 TOOTJAKAARTIDE JA TÄIENDAVATE ELEMENDIKAARTIDE OMANDAMINE

Tootjakaartide allosas on kaks või enam erinevat elemendisümbolit, mis näitavad, milliseid elemente on kaardi omandamiseks vaja - see on kaardi „hind”. Tootjakaartide ülaosas on ka üks või mitu erinevat värvi sümbolit, mis tähistavad elupaiku, mida need taime- ja vetikaliigid aitavad luua.

Iga mängija peaks kontrollima oma reas olevaid elemendikaarte ja võrdlema neid turul olevate tootjakaartide hinnaga. Kui mängijal on tootjakaardi soetamiseks vajalikud elemendid oma reas olemas, võib ta oma korra ajal selle kaardi turult võtta ning oma ritta lisada.



Kui mängijal on oma käigu ajal puudu ainult üks elemendikaart soovitud tootjakaardi hankimiseks, ning see on parasjagu turult saadaval, võib ta selle täiendava elemendikaardi oma ritta lisada ning koheselt tootjakaardi omandamiseks kasutada. Sel viisil lisatud elemendid saavaks osaks mängija kaardipakist, vähendades sealjuures jagatud turul saadaolevate elementide arvu. Mängija võib võtta turult täiendava elemendikaardi ainult siis, kui ta kasutab seda koheselt tootjakaardi omandamiseks.



Tootjakaardi omandamisel peab mängija märkima, milliseid elemendikaarte oma reast ta selleks kasutas. Seda saab teha näiteks liigutades need elemendikaardid oma reas veidi ülespoole. See aitab tagada, et sama kaarti ei kasutata rohkem kui üheks tegevuseks sama käigu jooksul.

Äsja omandatud elemendi- ja tootjakaardid lisatakse mängija ritta „aktiivsena“ mis tähendab, et neid võib juba samal käigul kasutada edasisteks tegevusteks ja/või erivõimete rakendamiseks.

Kohe pärast tootjakaardi omandamist täidetakse turul olev tühi koht uue kaardiga tootjakaartide paki pealt.



### 3.3 TARBIIJAKAARTIDE OMANDAMINE

Tarbijakaartidel on kaardi allosas eri värvi sümbolid, mis vastavad samadele sümbolitele tootjakaartide ülaosas ning näitavad, millistes elupaikades need loomad saavad elada.

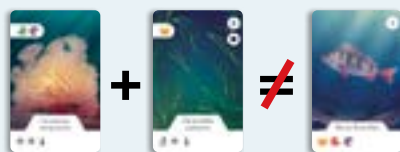
Kui mängijal on oma reas kaks tootjakaarti, millel on vähemalt üks ühine elupaigasümbol, võib ta oma käigu ajal kasutada neid kaarte, et omandada turult vastava sümboliga tarbijakaart. Tarbijakaartidel on sageli mitu erinevat elupaigasümbolit, kuid kaardi saab omandada ka siis, kui kaks tootjat jagavad ainult ühte neist sümbolitest.

Näiteks, kui mängija soovib omandada tarbijakaarti, millel on nii muda (punane) kui ka jõe (kollane) sümbol, saab ta selle kaardi hankida juhul, kui tal on kas kaks tootjakaarti, millel mõlemal on mudaelupaik (punane), või kaks tootjakaarti, millel mõlemal on jõeelupaik (kollane).

Mängija ei saa kombineerida kahte tootjakaarti, millel puudub vähemalt üks ühine elupaigasümbol, isegi kui mõni tarbijakaardi elupaikadest on olemas mõlemal tootjakaardil. See tähendab, et mängija ei saa omandada eelpoolkirjeldatud tarbijakaarti olukorras, kui ühel tootjakaardil on mudaelupaik (punane) ja teisel jõeelupaik (kollane), kuna neil puudub ühine elupaik.

Tarbijakaardi omandamisel peab mängija märkima, milliseid tootjakaarte ta oma reast selleks kasutas. Seda saab teha näiteks liigutades need tootjakaardid oma reas veidi ülespoole, mis aitab tagada, et sama kaarti ei kasutata rohkem kui üheks tegevuseks sama käigu jooksul. Kaardil olevaid erivõimeid võib kasutada ka siis, kui kaarti on samal käigul juba tegevuseks kasutatud. Kui ühel kaardil on märgitud mitu erivõimet, võib igal käigul kasutada neist ainult ühte.

Äsja omandatud tarbijakaardid lisatakse mängija ritta „aktiivsena“ mis tähendab, et neid võib juba samal käigul kasutada edasisteks tegevusteks ja/või erivõimete rakendamiseks.



### 3.4 ELUPAIGATÄHISTE OMANDAMINE

Kui mängijal on oma käigu ajal reas kaks tarbijakaarti, mis jagavad ühte või mitut elupaigasümbolit, võib ta neid kaarte kasutades hankida kõik kahe tarbija ühised elupaigatähised.

Elupaigatähiste omandamisel peab mängija märkima, milliseid tarbijakaarte ta oma reast selleks kasutas. Seda saab teha näiteks liigutades need tarbijakaardid oma reas veidi ülespoole, mis aitab tagada, et sama kaarti ei kasutata rohkem kui üheks tegevuseks sama käigu jooksul. Kaardil olevaid erivõimeid võib kasutada ka siis, kui kaarti on samal käigul juba tegevuseks kasutatud. Kui ühel kaardil on märgitud mitu erivõimet, võib igal käigul kasutada neist ainult ühte.

Omandatud elupaigatähised asetatakse mängulaua ülaossa tähekujujäljele ümber keskse kohahoidja.

Kui mängija reas on samal ajal kolm erinevate jagatud elupaigasümbolitega tarbijakaarti, peab ta valima, millist kaardipaari ning nende ühiseid elupaiku ta omandada soovib. Reegel, et sama kaarti ei saa kasutada rohkem kui üheks tegevuseks sama käigu jooksul kehtib alati.



### 3.5 SURVEKAARDID JA KESKKONNAMÕJU TÄHISED

Kui mängija ei saa oma käigu jooksul omandada ei tootja- või tarbijakaarti, ega uut elupaigatähist, peab ta enne käigu lõpus kaartide mahapanekut lisama oma ritta ühe uue survekaardi. Kui selle tulemusena või muul ajal käigu jooksul on ühe mängija reas korraga kolm survekaarti, peab ta asetama ühe keskkonnamõju tähise vastava kohahoidja ümber mängulaua ülaosas ning lõpetama koheselt oma käigu.



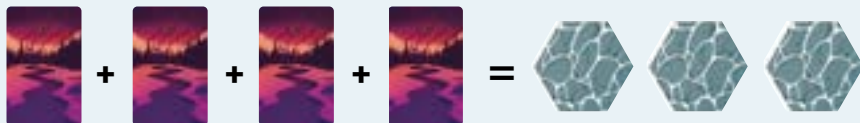
Mängija peab oma reale lisama ka uue survekaardi, kui tema käigu mistahes hetkel on tema reas korraga kolm sama tüüpi elemendikaarti. Sel moel survekaardi lisamine mängija ritta lõpetab koheselt tema käigu isegi siis, kui see ei põhjusta keskkonnamõju tähise lisamist.



Kui mängija alustab oma käiku kolme survekaardiga reas, lisatakse mängulauale koheselt uus keskkonnamõju tähis ning vastava mängija kord lõpetatakse.

Kuigi vastav mängija ei omandanud oma käigu ajal tootja- või tarbijakaarti ega elupaika, ei lisata mängija ritta uut (neljandat) survekaarti.

Kui mängija aga alustab oma käiku nelja survekaardiga reas, lõpetatakse tema kord samuti koheselt ning mängulauale asetatakse ühe asemel kolm keskkonnamõju tähist korraga.



## 3.6 ERIVÕIMED JA MUUD SÜMBOLID

### Erivõimete sümbolid

Igal mängijal on oma käigu ajal juurdepääs kolmele eri tüüpi mängusisesele erivõimele, mis võimaldavad neil mängu mõjutada viisil, mis erineb tavapärasest kaartide kasutamisest ja omandamisest. Need kolm võimet on järgmised:



Edasta



Lisa



Värskenda

- **Edastamisvõimega** saab mängija liigutada ühe oma kasutamata kaartidest teise mängija reale või tagastada kasutamata elemendikaardi oma reast tagasi turule. Edasi ei saa anda kaarte, mida on samal käigul juba tegevuseks kasutatud, samuti ei saa edastusvõime märgiga kaart iseenast edastada.
- **Lisamisvõime** võimaldab mängijal võtta oma pakist pealmise kaardi ja lisada see oma ritta. Kui see toob tema ritta kolmanda survekaardi või kolmanda sama tüüpi elemendi kaardi, aktiveeruvad vastavad reeglid kohe.
- **Värskendusvõime** lubab mängijal uuendada turul kas kõik tootja- või tarbijakaardid. Valitud rea kaardid eemaldatakse, asendatakse uute kaartidega vastava paki pealt ning eemaldatud kaardid asetatakse sama paki alla. Pakki ei segata ja see asetatakse tagasi oma kohale.

Igal mängijal on kolm võimemärki - üks iga erivõime jaoks. Iga võimemärki saab kasutada vaid korra, pärast mida jääb see passiivseks (ümberpööratuna), kuni see uuesti aktiveeritakse.

Kui mängija käigu alguses on tema reas kaks tarbijakaarti, mis jagavad sama elupaiga sümbolit, võib ta kohe ühe oma võimemärkidest uuesti aktiveerida, pöörates selle taas pildiga ülespoole.

Mängija võib vabalt valida, millise võimemärgi ta taastab. Võimemärgi taasaktiveerimist ei loeta tegevuseks, seega ei kasuta see ära vastavaid tarbijakaarte ega takista mängijal korra lõpus survekaardi saamist.

Mõnel tootja- ja tarbijakaardil on paremas ülanurgas samuti märgitud erivõime sümbolid. Kui mängijal on oma käigu ajal reas erivõime sümboliga kaart, võib ta sellel märgitud erivõimet kasutada lisaks olemasolevatele võimemärkidele vastavalt eelnevalt kirjeldatud üldreeglitele.

Kaartide erivõimeid võib kasutada isegi siis, kui kaarti on käigu ajal juba kasutatud mõne tegevuse jaoks (nt teise kaardi või elupaiga omandamiseks). Kui ühel kaardil on märgitud mitu erivõimet, võib igal käigul kasutada neist ainult ühte.



Mängijad võivad kasutada veetilga kujulisi märke kaartidel olevate erivõime sümbolite katmiseks, et tähistada, millise kaardi võimeid on antud käigu jooksul juba rakendatud. Veetilgamärgid eemaldatakse käigu lõpus, kui mängija vahetab kaardid oma reas välja. Iga kord, kui mängija ritta lisandub uus erivõime-tega kaart – olgu see tema enda pakist, turult või teiselt mängijalt – on selle kaardi erivõimed taas kasutatavad. Erivõimete kasutamise arv ühe käigu jooksul ei ole piiratud, eeldusel et järgitakse eelnevalt kirjeldatud reegleid.

**MÄRKUS:** ühe või mitme erivõime kasutamist mängija käigu ajal ei arvestata tegevusena, st see ei aita vältida oma käigu lõpus survekaardi saamist, kui selle käigu ajal ei omandatud tootja- või tarbijakaarti või uut elupaigatähist.



## Muud sümbolid

Väikesel arvul kaartidel on kaardi ülaosas ka tähesümbol – see ei tähista erivõimet.



See sümbol on seotud täiendavate reeglitega, mis on lisanduvad mängu keerulisema versiooniga (vt punkti 3.8) ning ei ole oluline madalamal keerukusastmel mängides.



Mõnel kaardil võib olla ka suurendusklaasi sümbol. See näitab vaid, et kaardil esitatud liik on mikroskoopiline, kuid antud sümbol ei oma mängus sisulist funktsiooni.

## 3.7 KÄIGU LÕPP

Kui mängija ei saa või ei soovi edasisi tegevusi teha ega erivõimeid kasutada, kogub ta kõik oma reas olevad kaardid – nii kasutatud kui kasutamata – ja asetab need pildiga allpool oma rea paremale küljele, moodustades nii kasutatud kaartide paki.

Järgmisena tõmbab mängija oma pakist koheselt neli uut kaarti, et moodustada uus rida. Kui pakis on alles vähem kui neli kaarti, lisatakse kõik allesjäänud kaardid kõigepealt mängija ritta ja segatakse seejärel kasutatud kaartide pakk. Ülejäänud kaardid lisatakse mängija ritta vastsegatud paki pealt ning uus pakk ise asetatakse rea vasakule küljele.

Sellel hetkel liigub kord järgmise mängija kätte ning eelmine mängija ei saa enne oma uut käigukorda enam tegevusi teha ega erivõimeid kasutada.



Kasutatud  
kaartide pakk



### 3.8 POLIITIKAKAARTIDE, RAHASTUSE JA TÄHESÜMBOLI LISAMINE MÄNGU (2. TASEME KEERUKUS)

Üldine mängu ülesehitus ja mänguviis jäävad samaks, kuid turualale lisandub poliitikakaartide pakk ning mängus muutub oluliseks tootja- ja tarbijakaartidel olev tähesümbol.

Poliitikakaardid jagunevad nelja kategooriasse:



10  
Negatiivset  
kaarti



5  
Kahetoimel-  
ist kaarti



10  
Positiivset ehk  
meetmekarti



5  
Rahastus-  
kaarti

- **Negatiivsed kaardid** (10 kaarti, tähistatud lilla värviga ja sümboliga): Need kaardid toovad mängu mängukäiku negatiivselt mõjutavaid effekte.
- **Kahetoimelised kaardid** (5 kaarti, tähistatud rohelise värviga ja sümboliga): Nendel kaartidel võib olla kas positiivne või negatiivne mõju, sõltuvalt mänguseisust nende kaartide tõmbamise hetkel.
- **Positiivsed kaardid (meetmekaadid)** (10 kaarti, tähistatud sinise värviga ja sümboliga): Nende kaartide rakendamine toob kaasa positiivsed mõjusid.
- **Rahastuskaardid** (5 kaarti, tähistatud türkiissinise värviga ja sümboliga): Need kaardid kujutavad rahalisi ressursse, mida on vaja meetmekartide rakendamiseks.

Negatiivsed ja kahetoimelised poliitikakaardid rakenduvad koheselt, kui need kaardipakist tõmmatakse.

Positiivseid st meetmekarte eraldiseisvalt kasutada ei saa - kaardil kirjeldatud efekti aktiveerimiseks tuleb see kõigepealt kombineerida vaba rahastuskaardiga. See peegeldab tõsiasja, et merekeskkonna kaitsmine ja taastamine vajab rahalist tuge. Iga rahastuskaarti saab kasutada ainult ühe korra, mistõttu jääb osa positiivseid ideid sageli rahastuse puudumise tõttu ellu viimata.

Mõned poliitikakaardid kehtivad ainult ühe käigu või vooru jooksul, samas kui teised kehtivad kogu mängu vältel. Kaardi kestus on märgitud vastavalt sümbolitega ja .



## Poliitikakaartidega mängimine

Mängu alguses tuleb poliitikakaartide pakk segada ja asetada pildiga allpool turuala kõrvale.

Poliitikakaardid tulevad mängu kahel viisil:

- Kui mängija reas on tähesümboliga tootja- või tarbijakaart, võib ta soovi korral tõmmata poliitikakaartide pakist kaardi. Seda ei loeta kaardi ega selle võimete kasutamiseks – kui kaardil on ka erivõimete sümboleid, saab neid kasutada sama käigu ajal.



← Tähesümbol

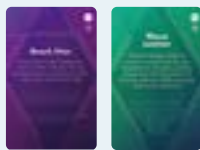
- Kui mängija omandab uue elupaiga- või keskkonnamõju tähise, peab ta tõmbama poliitikakaartide pakist ühe kaardi. Kui samal korral omandatakse mitu elupaika või keskkonnamõju, tuleb võtta ka vastav arv poliitikakaarte.

Iga kord kui poliitikakaart tõmmatakse, tuleb selle tekst koheselt valjusti ette lugeda. Kui kaardil kirjeldatud tegevus nõuab kohest reageerimist, tuleb see läbi viia enne teiste tegevuste jätkamist. Kaardid, mis jäävad aktiivseks kogu mängu vältel, asetatakse pildiga ülespoole turuala kõrvale. Ühe käigu või vooru kestvad kaardid asetatakse pärast nende mõju lõppemist kasutatud poliitikakaartide pakki.

Meetme- ja rahastuskaardid on ühised kõigi mängijate jaoks ning need kogutakse pildiga üles turuala kõrvale. Iga mängija võib oma käigu ajal ühendada rahastuskaardi meetmekaadriga, kui mõlemad on sel hetkel turuala kõrval saadaval. Seda saab teha vaid kõigi mängijate nõusolekul ning ei pea olema seotud sellega, kes kaardid algselt poliitikapakist tõmbas. Nutikas rahastuse ja meetmete rakendamine on ökosüsteemi seisundi parandamise võti.



Poliitikakaartide  
pakk



Koheselt  
rakenduvad  
kaardid



Meetmekaadri  
rakendamiseks ühenda  
see rahastuskaardiga

Digitaalne mängujuhend



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