

ECOSFERA BALTICA



Digitaalinen sääntökirja



Digitaalinen versio saatavilla myös kielillä:





ECOSFERA BALTICA



Kerää tiimi auttamaan Itämerta!

Auringonvaloa, happea, ravinteita, suolapitoisuutta ja lämpötilaa tarvitaan oikeissa mittasuhteissa, jotta kasveille ja leville (ekosysteemin tuottajille) luodaan suotuisa elinympäristö. Sopivalla tuottajien yhdistelmällä kuluttajat (eläimet) voidaan lisätä ekosysteemiin, jolloin elinympäristöt voivat kukoistaa.

Varoitus! Jos riittäviä toimia ekosysteemin tukemiseksi ei tehdä, ihmisen toiminnan vaikutukset voivat kasaantua ja luoda ylimääräistä painetta Itämeren herkälle ekosysteemille! Teidän on pelattava yhteistyössä Itämeren ekosysteemin rakentamiseksi ja samalla varmistettava, etteivät paineet yhden pelaajan alueella päädy vaikuttamaan koko mereen.

1. KOMPONENTIT

60 Elementtikorttia - 12 kpl kutakin



Auringonvalo



Happi



Suolapitoisuus



Ravinteet



Lämpötila



6 Elinympäristölaattaa



Glacies
(jää)



Lutosus
(muta)



Flumina
(joki)



Saxosus
(kallio)



Pelagicus
(avovesi)



Litoralis
(rannikko)



Elinympäristöt



18
Vesipisaraa



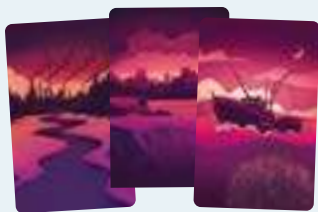
6
Vaikutuslaattaa



12
Kykymerkkiä
(4 kutakin lajia)



30
Tuottajakorttia



50
Painekorttia



30
Kuluttajakorttia

2. PELIN ALKUVALMISTELUT JA LÄHTÖASETELMA

2.1 MARKKINA-ALUE

Sekoittakaa "Tuottajakortit", asettakaa pino kuvapuoli alaspäin pelipöydälle ja nostakaa 4 päällimmäistä korttia riviin pinon oikealle puolelle kuvapuoli ylöspäin. Tehkää sama "Kuluttajakortteille" asettamalla tämä rivi tuottajakorttien alapuolelle. Asettakaa markkina-alueen viimeiselle, kolmannelle riville elementtikorttipino koostuen 3-8 kortista jokaisesta viidestä elementistä (korttien määrä riippuu vaikeustasosta, katso kohta 2.3) kuvapuoli ylöspäin pelipöydälle kuluttajakorttien alapuolelle. Nämä ovat jaetut resurssinne pelin ajaksi.



Aloituspakka jokaiselle pelaajalle:

- 1 kutakin elementtikorttia
- 2 painekorttia (vaikeustasosta riippuen)
- 1 kutakin kykymerkkiä



Siirto



Plus



Uudistus

2.2 PELAAJA-ALUE

Jokainen pelaaja sekoittaa kortit aloituspakassaan ja asettaa pakan eteensä kuvapuoli alaspäin. Sen jälkeen pelaajat asettavat kolme kykymerkkiä pakan vasemmalle puolelle kuvapuoli ylöspäin.

Seuraavaksi jokainen pelaaja nostaa neljä päällimmäistä korttia pakastaan ja asettaa ne kuvapuoli ylöspäin pakan oikealle puolelle vierekkäin muodostaen oman korttirivinsä.

2.3 VAIHTOEHTOJA VAIKEUSTASOLLE

Alla esiteltyt vaikeustason vaihtelut voidaan tuoda mukaan peliin yksittäin tai yhdistelemällä uusien ja vaihtelevien pelikokemuksien luomiseksi.

Elementtien rajoitukset

Markkina-alueelle sijoitettujen elementtikorttien määrää muuttamalla voidaan säädellä vaikeustasoa. Helpolla tasolla jokaista elementtiä on markkinoilla 8 korttia, edistyneellä tasolla vain 3. Mitä tahansa määrää 3–8 kortin väliltä voidaan käyttää. Tämä kuvastaa luonnonvarojen vaihtelevaa saatavuutta ekosysteemeissä.



Paineet korkealla

Heijasta Itämeren nykytilannetta aloittamalla suuremmalla määrällä paineita jokaisen pelaajan pakassa! Koko meri on vain yhden epäonnisen pelivuoron päässä peruuttamattomista vaikutuksista!

Aloituspakkoihin asetettujen painekorttien määrää voidaan säätää vaikeustason muuttamiseksi. Edistyneellä tasolla lisää 3 painekorttia jokaisen pelaajan aloituspakkaan. Jos pelaajan rivissä on 3 painekorttia heti pelin alkaessa, poista rivi, sekoita pakka uudelleen ja nosta neljä uutta korttia ja aseta ne riville.

Rehevöitymisskenaario

Rehevöityminen on yksi suurimmista Itämeren ekosysteemiin vaikuttavista paineista. Tämä johtuu siitä, että mereen pääsee liian paljon ravinteita (typpi ja fosfori), mikä aiheuttaa epätasapainon ekosysteemeissä. Tuomalla lisää ravinteita pakkaan voit havainnollistaa rehevöitymistä.

Pelaajat lisäävät kaksi ylimääräistä ravinnekorttia aloituspakkaansa (eli yhteensä 3 ravintoainetta). Tämä lisää "rehevöitymisskenaariota" todennäköisyyttä, sillä pelaajan, jonka rivissä on kolme samaa elementtiä kerralla, on heti nostettava uusi painekortti ja lopetettava vuoronsa (katso kohta 3.5 painekorteista ja vaikutuslaatoista).

Biologisen monimuotoisuuden häviäminen

Jos ekosysteemi menettää avainlajinsa, sen toimintakyky heikkenee ja ennallistaminen monimutkaistuu. Eläinplanktonilla, kuten Calanoidalla (keijuhankajalkaiset), on keskeinen rooli monissa meren ravintoverkoissa. Ne käyttävät leviä ravinnoksi ja ovat puolestaan tärkeä ravinnonlähde kaloille. Keskeistä roolia edustaakseen Calanoida on pelissä kuluttaja, jolla on eniten elinympäristötyyppejä. Mitä tapahtuisi, jos biologisen monimuotoisuuden väheneminen vaikuttaisi tällaiseen Itämeren ravintoverkon kulmakiveen? Kuinka paljon vaikeampaa olisi saavuttaa terveellinen tasapaino ympäristössä?

Poista Calanoida-kortti kokonaan pelistä ennen kuin aloitat.

2.4 MONIMUTKAISUUSTASOT

Pelissä on kaksi monimutkaisuustasoa.

Taso yksi keskittyy ekologisiin vuorovaikutuksiin ja ihmisen toiminnan merelle luomiin paineisiin.

Taso kaksi tuo peliin korttipakan, joka edustaa politiikkatoimia, stokastisia tapahtumia ja rahoitusta ("Politiikkatoimikortit"), joilla voi muuttaa sääntöjä ja tuoda sekä positiivisia että negatiivisia muutoksia peliin.

Peliä voidaan pelata politiikkatoimikorteilla tai ilman, ja säännöt politiikkatoimikorttien sisällyttämisestä on annettu kohdassa 3.8.

Huomaa, että vaikka monimutkaisuustasolla yksi peli on kieliriippumaton, monimutkaisuustasolla kaksi käytetyt politiikkatoimikortit ovat saatavilla vain englannin kielellä.



3. PELAAMINEN

Ecosfera Baltica on yhteistyönä pelattava pakanrakennuspeli 2-4 pelaajalle (sitä voi pelata myös yksinpelinä, katso alla).

Pelin tavoitteena on pelastaa Itämeri ennallistamalla kaikki kuusi ainutlaatuista elinympäristöä (joita edustavat eriväriset elinympäristölaatat), ennen kuin peliin kerääntyy kuusi haitallista vaikutusta (joita edustavat harmaat vaikutuslaatat) ja ekosysteemi vahingoittuu peruuttamattomasti. Meren tila paranee asteittain pelaajien toimiessa (hankkimalla tuottajakortteja ja/tai kuluttajakortteja markkinoilta ja/tai hankkimalla elinympäristölaattoja) ja pelaajat voivat tehdä yhteistyötä ja parantaa mahdollisuuksiaan kykymerkkejä käyttämällä.

Yhden vuoron aikana pelaaja voi tehdä niin monta toimintoa kuin hän voi/haluaa, ja hänellä on mahdollisuus hankkia useita uusia kortteja, mutta jokaista pelaajan korttirivin korttia voidaan käyttää toimintoon vain kerran kutakin vuoroa kohden. Kortin kyyt (merkitty symboleilla, katso kohta 3.6) ovat toiminnoista riippumattomia ja niitä voidaan käyttää, vaikka korttia olisi jo käytetty toimintoon kyseisen vuoron aikana. Jos kortissa on useita kykyjä, vain yhtä kykyä voidaan käyttää vuoroa kohti.

Pelaajat voittavat pelin heti, kun he ovat ennallistaneet kaikki kuusi ainutlaatuista elinympäristölaattansa, ja pelaajat häviävät heti, kun he saavat kuudennen vaikutuslaattansa.

Peliä voi pelata myös yksinpelinä. Yksin on parasta pelata avaamalla ylimääräinen rivi (yksi tai useampi) ja noudattamalla alla kuvattuja sääntöjä (pelaamalla useita rivejä ja tekemällä yhteistyötä näiden kesken).



Esimerkki kahdelle pelaajalle

3.1 KUKA ALOITTA A PELIN?

Pelaaja, joka on viimeisimmäksi pulahtanut meressä, aloittaa pelin. Vuorot etenevät myötäpäivään.

3.2 TUOTTAJAKORTTIEN JA LISÄELEMENTTIEN HANKINTA

Tuottajakorttien alareunassa on kahta tai useampaa eri elementtimerkkiä merkitsevät symbolit, jotka edustavat kortin hankkimiseen tarvittavia elementtejä eli kortin hintaa. Tuottajakorttien yläosassa on myös yksi tai useampi erivärinen symboli edustaen elinympäristö(j)iä, jo(i)ta nämä kasvi- ja levälajit auttavat luomaan.

Jokaisen pelaajan tulee tarkistaa rivinsä elementtikortit ja verrata niitä markkinoilla olevien tuottajakorttien hintaan. Jos heillä on tarvittavat elementit tuottajakortin hankkimiseen, he voivat vuorollaan ottaa sen markkinoilta ja lisätä sen omaan riviinsä.



Jos pelaajalta puuttuu omalla vuorollaan rivistään vain yksi elementti, joka tarvitaan halutun tuottajakortin hankkimiseen, hän voi tarkistaa markkinat, ja jos kyseinen puuttuva elementti on saatavilla, lisätä sen rivilleen saadakseen valitseman tuottajakortin.

Tällä tavalla lisätyt elementtikortit ovat nyt osa hänen pakkaansa, samalla vähentäen saatavilla olevia elementtikortteja jaetuilla markkinoilla. Pelaaja voi lisätä elementtikortin riviinsä tällä tavalla ainoastaan, jos hän käyttää sitä välittömästi tuottajakortin hankkimiseen.



Tuottajakorttia hankkiessaan pelaajan tulee osoittaa, mitä hänen rivinsä elementtikortteja toimintoon käytettiin. Tämän voi tehdä siirtämällä niitä hieman ylöspäin pelipöydällä. Tämä on tarpeen, koska pelaaja ei saa käyttää samoja kortteja useampaan kuin yhteen toimintoon saman vuoron aikana.

Pelaajan vuorollaan hankkimat elementti- ja kuluttajakortit tulevat pelaajan riville, ja niitä voidaan käyttää samalla vuorolla välittömästi lisätoimintoihin ja/ tai niiden kykyjen vuoksi.

Kun pelaaja on hankkinut tuottajakortin markkinoilta, hänen on välittömästi täytettävä markkinoilla oleva tyhjä tila uudella kortilla tuottajakorttipakasta.



3.3 KULUTTAJAKORTTIEN HANKKIMINEN

Kuluttajakorttien alaosassa on erivärisiä symboleja, jotka vastaavat tuottajakorttien yläosassa olevia samoja symboleja eli elinympäristöjä, joissa nämä eläimet voivat asua.

Jos pelaajalla on rivissään kaksi tuottajakorttia, joissa on vähintään yksi yhteinen elinympäristösymboli, hän voi vuoronsa aikana hankkia niillä korteilla vastaavan symbolin jakavan kuluttajakortin markkinoilta. Kuluttajakorteissa on monesti useita erilaisia elinympäristösymboleja, mutta kuluttajakortin voi hankkia vasta kun kaksi tuottajaa, jotka jakavat yhden yhteisen elinympäristösymbolin, on yhdistetty.

Esimerkiksi, jos kuluttajakortissa, jonka pelaaja haluaa hankkia, on sekä muta- (punainen) että jokisymboleja (keltainen), hän voi hankkia sen, jos hänellä on joko kaksi tuottajakorttia, joissa on vastaava mutaelinympäristö (punainen) tai kaksi tuottajakorttia, joissa on vastaava jokielinympäristö (keltainen). Pelaajat eivät voi yhdistää kahta tuottajaa, joissa ei ole yhtään yhteistä elinympäristösymbolia, vaikka kuluttajakortissa olisi molempien tuottajien elinympäristösymbolit. Tämä tarkoittaa, että pelaaja ei voi hankkia kuluttajakorttia, jossa on sekä muta- (punainen) että jokielinympäristösymboli (keltainen), vaikka toisessa tuottajakorteista olisi muta- (punainen) ja toisessa jokielinympäristö (keltainen), koska kumpikaan näistä elinympäristöistä ei ole yhteinen kahden tuottajakortin välillä.

Kuluttajakorttia hankkiessaan pelaajan tulee osoittaa, mitä rivinsä tuottajakortteja hän on käyttänyt kyseiseen toimintoon. Pelaajat voivat tehdä tämän siirtämällä niitä hieman ylöspäin pelipöydällä. Tämä on tarpeen, koska pelaaja ei saa käyttää samoja kortteja useampaan kuin yhteen toimintoon saman vuoron aikana. Kortin kykysymboleja voidaan käyttää, vaikka korttia olisi käytetty toiminnossa jo vuoron aikana. Jos kortissa on useita kykyjä, vain yhtä kykyä voidaan käyttää saman vuoron aikana.

Pelaajan vuorollaan hankkimat kuluttajakortit tulevat pelaajan riville, ja niitä voidaan käyttää samalla vuorolla välittömästi lisätoimintoihin ja/tai niiden kykyjen vuoksi.



3.4 ELINYMPÄRISTÖLAATTOJEN HANKINTA

Jos vuoron aikana pelaajalla on kaksi kuluttajakorttia, joilla on yksi tai useampi yhteinen elinympäristösymboli rivissään, he voivat hankkia niillä niin monta elinympäristölaattaa kuin kahdella kuluttajakortilla on yhteisiä elinympäristösymboleja.

Kun pelaaja hankkii elinympäristölaattoja, hänen tulee osoittaa, mitä kuluttajakortteja rivissään hän on käyttänyt toimintoon. Pelaajat voivat tehdä tämän siirtämällä niitä hieman ylöspäin pelipöydällä. Tämä on tarpeen, koska pelaaja ei saa käyttää samoja kortteja useampaan kuin yhteen toimintoon saman vuoron aikana. Kortin kykysymboleja voidaan käyttää, vaikka korttia olisi käytetty toiminnossa jo vuoron aikana. Jos kortissa on useita kykyjä, vain yhtä kykyä voidaan käyttää saman vuoron aikana.

Hankitut elinympäristölaatat sijoitetaan pelialueen yläosaan tähden muotoiseksi palapeliksi keskilaatan ympärille.

Jos pelaajalla on omassa korttirivissään samaan aikaan kolme kuluttajakorttia, joissa on erilaiset yhteensopivat elinympäristösymbolit, hänen on valittava mitä korttiparia käyttää elinympäristölaatan hankkimiseen, koska kutakin korttia voi käyttää vain kerran per vuoro.





3.5 PAINEKORTTIT JA VAIKUTUSLAATAT

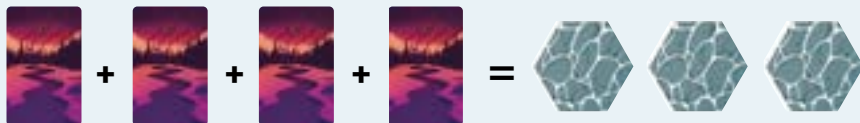
Jos pelaaja ei voi hankkia tuottaja- tai kuluttajakorttia markkinoilta tai asettaa uutta elinympäristölaattaa vuoronsa aikana, hänen on lisättävä korttirivilleen uusi painekortti ennen kuin hän hylkää kortit vuoron lopussa.

Jos pelaajalla on uuden painekortin lisäämisen seurauksena tai milloin tahansa vuorollaan kolme painekorttia rivissä kerralla, hänen on asetettava vaikutuslaatta pelialueen yläosaan vastaavan keskilaatan ympärille ja lopetettava vuoronsa välittömästi.



Pelaajan on myös lisättävä rivilleen uusi painekortti, mikäli hänellä on jossain vaiheessa vuoroaan rivillään kolme samantyyppistä elementtikorttia samanaikaisesti. Uuden painekortin lisääminen riviin lopettaa hänen vuoronsa automaattisesti, vaikka se ei johtaisi vaikutuslaatan asettamiseen.

Jos pelaaja aloittaa vuoronsa heti kolmella painekortilla korttirivissään, hän ei ota neljättä painekorttia markkinoilta. Pelaajan vuoro yksinkertaisesti loppuu heti sen alkaessa, ja seurauksena on vaikutuslaatta. Jos pelaaja aloittaa vuoronsa neljällä painekortilla korttirivissään, hänen vuoronsa päättyy ja yhden sijasta asetetaan kolme vaikutuslaattaa.



3.6 KYVYT JA MUUT SYMBOLIT

KYKYJEN SYMBOLIT

Jokaisella pelaajalla on pääsy vuorollaan kolmeen erilaiseen kykyyn, joiden avulla he voivat vaikuttaa peliin korttien normaalin käytön ulkopuolella. Kolme kykyä ovat seuraavat:



Siirto



Plus



Uudistus

- **Siirtokyvyn** avulla pelaaja voi siirtää käyttämättömän kortin rivistään toisen pelaajan riville tai kierrättää käyttämättömän elementtikortin ottamalla sen pelaajan riviltä ja palauttamalla sen takaisin markkinoille. Pelaaja ei saa siirtää kortteja, joita hän on jo käyttänyt toimintoon vuorollaan, eikä kortti, jonka siirtokykyä käytetään kortin siirtoon, voi siirtää itseään.
- **Plus-kyvyn** avulla pelaaja voi nostaa ylimmän kortin pakastaan ja lisätä sen rivilleen. Jos tämän johdosta hänen rivilleen tulee kolmas painekortti tai kolmas saman elementin kortti, vastaavat säännöt aktivoituvat välittömästi.
- **Uudistuskyvyn** avulla pelaaja voi päivittää tuottajakortteja TAI kuluttajakortteja markkinoilla. Pelaaja hylkää valitun rivin kortit, korvaa ne uusilla korteilla vastaavasta pakasta ja asettaa hylätyt kortit saman pakan alle. Pakkaa ei sekoiteta ja se palautetaan omalle paikalleen.

Jokaisella pelaajalla on kolme kykymerkkiä, yksi kullekin näistä kyvyistä. Kykyä voidaan käyttää vain kerran per merkki, jonka jälkeen se pysyy passiivisena (käännettynä) uudelleenaktivointiin asti. Aina kun pelaajalla on vuoronsa aluksi korttirivissään kaksi kuluttajakorttia, joilla on yhteinen elinympäristösymboli, hän voi välittömästi aktivoida yhden kykymerkeistä ja asettaa sen kuvapuoli ylöspäin. Pelaaja voi valita, minkä merkin aktivoi uudelleen. Tätä ei lasketa kuluttajakorttien käyttämiseksi, eikä sitä lasketa toiminnoiksi, joka estää pelaajaa saamasta painekorttia vuoronsa lopussa.

Joissakin tuottaja- ja kuluttajakorteissa on myös nämä samat kykysymbolit (oikea yläkulma). Kun missä tahansa vaiheessa vuoronsa aikana pelaajalla on rivissään kortti, jossa on kykysymboli, pelaaja voi käyttää sitä ylimääräisenä kykymerkkinä yllä kuvattujen yleisten sääntöjen mukaisesti. Kortin kykysymboleja voidaan käyttää, vaikka korttia olisi jo käytetty tällä vuorolla johonkin toimintoon (eli hankkimaan toinen kortti tai elinympäristö). Kuitenkin, jos yhdellä kortilla on useita kykyjä, vain yhtä voidaan käyttää jokaisella kierroksella.

Pelaajat voivat käyttää apuna vesipisaramerkkejä peittämään korttiensa kykysymbolit seuratakseen minkä kortin kykyä on käytetty kyseisellä vuorolla. Kun pelaaja hylkää rivinsä vuoronsa lopussa, vesipisaramerkit poistetaan.



Joka kerta kun kortti, jossa on kykyjä, lisätään pelaajan riville pelaajan omasta pakasta, markkinoilta tai muiden pelaajien toimesta, sen kyvyt ovat käytettävissä uudelleen hänen vuorollaan. Pelaajan vuorollaan käyttämien erillisten kykyjen määrää ei ole rajattu, kunhan noudatetaan muita yllä olevia sääntöjä.

HUOMAA: yhden tai useamman kyvyn käyttämistä pelaajan vuorolla ei lasketa toiminnoksi, eli se ei estä pelaajaa saamasta painekorttia vuoron lopussa, jos hän ei ole pystynyt hankkimaan tuottaja- tai kuluttajakorttia tai elinympäristölaattaa.



Muut symbolit

Joissain korteissa on yläosassa myös tähtisymboli. Tämä symboli ei viittaa kykyyn.



Tähtisymboli liittyy pelin lisäominaisuuteen, joka sisältyy pelin monimutkaisempaan versioon (katso kohta 3.8), eikä sillä ole merkitystä peliin, kun pelataan alemmalla vaikeustasolla.



Joissakin korteissa voi olla myös suurennuslasisymboli. Se kertoo, että kortilla näkyvä laji on mikroskooppinen, mutta tällä ei ole pelin kulkuun vaikutusta.

3.7 VUORON LOPPU

Kun pelaaja ei enää voi tai halua tehdä lisätoimintoja tai käyttää kykyjä, hän kerää kaikki kortit rivistään, sekä käytetyt että käyttämättömät, ja sijoittaa ne rivinsä oikealle puolelle muodostaen kuvapuoli alaspäin hylättyjen korttien pinon.

Seuraavaksi pelaaja nostaa välittömästi neljä uutta korttia pakasta muodostaakseen uuden rivinsä. Jos tarjontapakassa on vähemmän kuin 4 korttia jäljellä, pelaaja lisää pakkaan jääneet kortit riviinsä, sekoittaa hylätyn pinon kortit ja asettaa sen uudeksi syöttöpakakseen. Pelaaja jatkaa jäljellä olevien korttien lisäämistä uudesta pakasta täydentääkseen rivinsä.

Tässä vaiheessa on seuraavan pelaajan vuoro, eikä pelaaja voi suorittaa enempää toimintoja ennen kuin on jälleen hänen vuoronsa.



← Hylkäyspino

3.8 POLITIIKKATOIMIEN, RAHOITUKSEN JA TÄHTISYMBOLIN ESITTELY (MONIMUTKAISUUSTASO 2)

Pelin lähtöasetelma ja pelin kulku ovat identtisiä, paitsi että politiikkatoimikorttipakka tuodaan markkinoille ja joidenkin tuottaja- ja kuluttajakorttien tähtisymbolit tulevat mukaan peliin.

Politiikkatoimikortit sisältävät neljä luokkaa:



- **Negatiiviset (10 korttia, merkitty violetilla värillä ja symbolilla):** Nämä kortit tuovat peliin negatiivisia vaikutuksia, jotka haittaavat pelaamista.
- **Kaksoiskortit (5 korttia, merkitty vihreällä värillä ja symbolilla):** Näillä korteilla voi olla joko positiivinen tai negatiivinen vaikutus riippuen tilanteesta ja siitä, mitä kortteja on pelissä, kun kortti nostetaan.
- **Positiiviset (Toimet) (10 korttia, merkitty sinisellä värillä ja symbolilla):** Nämä kortit tuovat peliin hyödyllisiä vaikutuksia.
- **Rahoitus (5 korttia, merkitty turkoosilla värillä ja symbolilla):** Nämä kortit edustavat taloudellisia resursseja, joita tarvitaan tiettyjen positiivisten toimien aktivoimiseen.

Negatiiviset ja kaksoiskortit tulevat voimaan heti, kun ne nostetaan.

Positiivinen toimenpidekortti edellyttää, että yhdistät sen rahoituskorttiin, jotta kortissa näkyvä etu aktivoituu. Tämä kuvastaa tosimaailmaa siinä, että meren hoito ja ennallistaminen vaativat rahoitusta. Kutakin rahoituskorttia voi käyttää vain kerran, koska positiivisia ideoita on usein enemmän kuin on taloudellisesti toteutettavissa.

Jotkut politiikkakortit ovat voimassa vain yhden vuoron tai kierroksen ajan, kun taas toiset vaikuttavat koko pelin ajan. Kortin vaikutusaika on merkitty korttiin symboleilla ja vastaavasti.



Pelaaminen politiikkatoimikorteilla

Pelin alussa politiikkatoimikortit tulee sekoittaa ja asettaa kuvapuoli alaspäin markkinoiden viereen.

Politiikkatoimikortit tulevat peliin kahdella tavalla pelin aikana:

- Kun tuottaja- tai kuluttajakortti, jossa on tähtisymboli, on pelaajan rivillä, hän voi päättää aktivoida politiikkatoimikortin ja nostaa ylimmän kortin politiikkatoimikorttipakasta. Tätä ei lasketa kyvyksi, eli jos kortissa on myös kykysymboleja, kortilla voidaan sekä nostaa politiikkatoimikortti että käyttää kykyä samalla vuorolla.



← Tähtisymbolit

- Jos pelaaja vuorollaan asettaa elinympäristö- ja/tai vaikutuslaatan, heidän on nostettava politiikkatoimikortti markkinoilla oleva politiikkatoimikorttipakan päältä. Jos pelaaja asettaa useamman kuin yhden elinympäristö- tai vaikutuslaatan vuoronsa aikana, hänen on nostettava vastaava määrä politiikkatoimikortteja.

Aina kun politiikkatoimikortti nostetaan pakasta, pelaajan on luettava kortin teksti ääneen. Jos kortin teksti vaatii välitöntä toimimista, pelaajan on toimittava, ennen kuin hän ryhtyy muuhun. Pelin ajan aktiivisina pysyvät kortit säilytetään kuvapuoli ylöspäin markkinoiden vieressä muistutuksena. Yhdelle vuorolle tai kierrokselle soveltuvat kortit asetetaan politiikkatoimikorttien hylkäyspinoon, kun ne ovat vanhentuneet.

Positiiviset eli toimenpide- ja rahoituskortit pelaajat keräävät yhdessä ja ne asetetaan kuvapuoli ylöspäin markkina-alueen viereen. Kuka tahansa pelaaja voi vuorollaan yhdistää rahoituskortin toimenpidekorttiin, jos jossain vaiheessa vuoroa molemmat ovat saatavilla markkina-alueen vieressä. Tämä voidaan tehdä vain, jos kaikki pelaajat tukevat sitä, eikä sen tarvitse olla yhteydessä siihen pelaajaan, joka alun perin nosti nämä kortit politiikkatoimipakasta. Rahoituksen ja toimenpiteiden älykäs yhdistäminen on avainasemassa ekosysteemin tilan parantamisessa.



Politiikkatoimikorttipakka



Välittömän toiminnan kortit



Yhdistä positiivinen toimenpidekortti rahoituskortin kanssa

Digitaalinen sääntökirja



helcom.fi/ecosfera-baltica