

# ECOSFERA BALTICA



Цифровая книга правил



Цифровые версии также доступны на следующих языках:





# ECOSFERA BALTICA



**Объединитесь с другими игроками, чтобы помочь изменить ход событий на Балтийском море!**

Солнечный свет, кислород, питательные вещества, соленость и температура — все это необходимо в правильных пропорциях для создания подходящей среды для процветания ваших растений и водорослей (производителей вашей экосистемы). При правильном сочетании производителей потребители (животные) могут быть введены в окружающую среду, что позволит вашей среде обитания процветать. Но будьте осторожны, неспособность принять достаточные меры для поддержания экосистемы может привести к хаотичному росту деятельности человека, что окажет дополнительное воздействие на хрупкую экосистему Балтийского моря! Вы должны работать вместе, чтобы построить экосистему Балтийского моря, следя за тем, чтобы воздействие на территорию одного игрока в конечном итоге не повлияло на состояние море в целом.

## 1. КОМПОНЕНТЫ

**60 Карт основных элементов – по 12 каждого**



Солнечный свет



Кислород



Соленость



Питательные вещества



Температура



## 6 плиток сред обитания



Glacies  
(Лед)



Lutosus  
(Ил)



Flumina  
(Река)



Saxosus  
(Скалы)



Pelagicus  
(Вода)



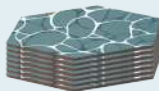
Litoralis  
(Побережье)



Среды  
обитания



18  
Капель воды



6  
Плиток  
воздействий



12  
Жетонов  
«возможностей»  
(по 4 каждого вида)



30  
Карточек  
производителей



50  
Карточек нагрузок



30  
Карточек  
потребителей

## 2. НАСТРОЙКА ИГРЫ

### 2.1 РАЗДАЧА

Перетасуйте карточки «Производителей», положите стопку лицевой стороной вниз на доску и откройте 4 верхние карты, положив их справа от стопки. Проложите то же самое с карточками «Потребителей», поместив этот ряд над карточками «Производителей». В последнем, третьем ряду раздачи, положите стопку от 3 до 8 (в зависимости от уровня сложности, см. раздел 2.3) каждого из пяти основных элементов лицевой стороной вверх на доске под карточками производителей. Это ваши ресурсы на протяжении всей игры.



#### Исходная колода для каждого игрока:

- 1 карта каждого элемента
- 2 карточки «нагрузок»
- 1 жетон «возможностей» каждому



Передача    Добавление    Обновление

### 2.2 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Каждый игрок перемешивает карты в своем исходном наборе и помещает колоду напротив них лицевой стороной вниз. Положите три жетона возможностей слева от колоды, лицом вверх. Затем, каждый игрок берет четыре верхние карты из своей колоды и выкладывает их в ряд лицом вверх справа от нее, формируя таким образом свой набор карт.



## 2.3 РАЗЛИЧИЯ В УРОВНЯХ СЛОЖНОСТИ

Приведенные ниже вариации уровней сложности могут быть представлены вместе или по отдельности, чтобы создавать новые и меняющиеся игровые ситуации.

### Ограничения по элементам

Количество карт элементов в раздаче изменяет уровень сложности. Для самого простого уровня используйте 8 карт элементов, а для самого сложного только 3. Используйте любое количество от 3 до 8, что отражает доступность природных ресурсов в экосистеме.



### Высокие уровни нагрузки

Отразите текущую ситуацию в Балтийском море начиная игру с большим количеством карточек «нагрузок» в каждой персональной колоде! Ведь вся морская экосистема лишь в одном шаге от необратимого разрушения!

Уровень трудности так же зависит от количества карточек «нагрузок» в исходном наборе. Для высокого уровня сложности используйте 3 карты для каждого игрока. Если 3 карточки нагрузки выпадают в исходном игровом ряду карт, перемешайте колоду заново вытащите четыре новых карты для исходного ряда.

### Сценарий эвтрофикации

Эвтрофикация это одна из главных нагрузок на экосистему Балтийского моря. Она вызвана слишком высоким поступлением питательных веществ (биогенов), азота и фосфора, в воды моря, что создает дисбаланс в экосистеме. Включая больше карточек биогенов в вашу колоду вы можете проиллюстрировать эффект эвтрофикации.

Игроки могут добавить дополнительные карточки биогенов в свои исходные наборы (например, всего 3 карточки). Это увеличит вероятность «сценария эвтрофикации», так как игрок с тремя одинаковыми элементами в ряду карт должен немедленно добавить к ним карту другой нагрузки и завершить свой ход (см. Раздел 3.5 о карточках нагрузок и плиток воздействий).

### Потеря биоразнообразия

Если экосистема теряет ключевые виды, происходит нарушение ее функционирования, и восстановление требует значительно больших усилий. Зоопланктон, такой как Calanoida, играет ключевую роль в пищевых цепочках морской экосистемы. Чтобы отразить это в игре, Calanoida представлена потребителем с наибольшим количеством символов сред обитания. Что случится в результате утраты такого важного компонента пищевой цепочки Балтийского моря? Насколько труднее станет достижение здорового баланса в окружающей среде?

Полностью уберите карточку Calanoida из игры.





## 2.4 ДВА УРОВНЯ ИГРЫ

Игра включает два уровня. Первый уровень сфокусирован на экологическом взаимодействии и нагрузках на экосистему вызванных человеческой деятельностью. На втором уровне в игру включаются карты представляющие политические решения, стохастические события и финансирование (карточки «политик»). Эти карточки меняют правила внося как негативные, так и позитивные изменения в игру.

В игру можно играть как используя, так и не используя карточки «политик». Правила для их включения в игру представлены в секции 3.8.

Обратите внимание, что на первом уровне игра не зависит от используемого языка. Карточки политик, используемые на втором уровне доступны только на английском.



## 3. ИГРАЕМ ИГРУ

Экосфера Балтика — это кооперативная игра для 2-4 игроков. Версия для одного игрока приведена ниже.

Цель игры состоит в том, чтобы спасти Балтийское море, восстановив все 6 уникальных мест обитания (представлены разноцветными плитками среды обитания), прежде чем накопить 6 воздействий и тем самым нанести необратимый ущерб экосистеме (представлены серыми плитками воздействий). Состояние моря постепенно улучшается по мере того, как игроки предпринимают действия (приобретают карточки производителей и/или карточки потребителей на раздаче и/или сохраняют клетки обитания), а игроки могут сотрудничать и увеличивать свои шансы с помощью способностей.

За один ход игрок может выполнить столько действий, сколько сможет/пожелает, потенциально приобретая несколько карт, однако каждая карта в ряду игрока может быть использована для действия только один раз за ход. Способности (обозначенные символами, см. раздел 3.6) на карте не зависят от действий и могут быть использованы впоследствии, даже если карта уже была использована для действия в течение этого хода. Если на карте есть несколько способностей, каждый ход можно использовать только одну способность.

Игроки выигрывают игру, как только размещают свою шестую уникальную плитку среды обитания, и точно так же игроки проигрывают игру, как только размещают шестую плитку воздействия.

В игру также можно играть как в одиночной версии. Лучше всего играть такую партию, открыв еще 1 (или более рядов) и следуя правилам, описанным ниже (играя в несколько рядов и сотрудничая между ними).



Exempeluppställning för två spelare

### 3.1 КТО НАЧИНАЕТ ИГРУ?

Игрок, который совсем недавно искупался в море, начинает игру. Переход хода происходит по часовой стрелке.

### 3.2 ПОЛУЧЕНИЕ КАРТОЧЕК ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

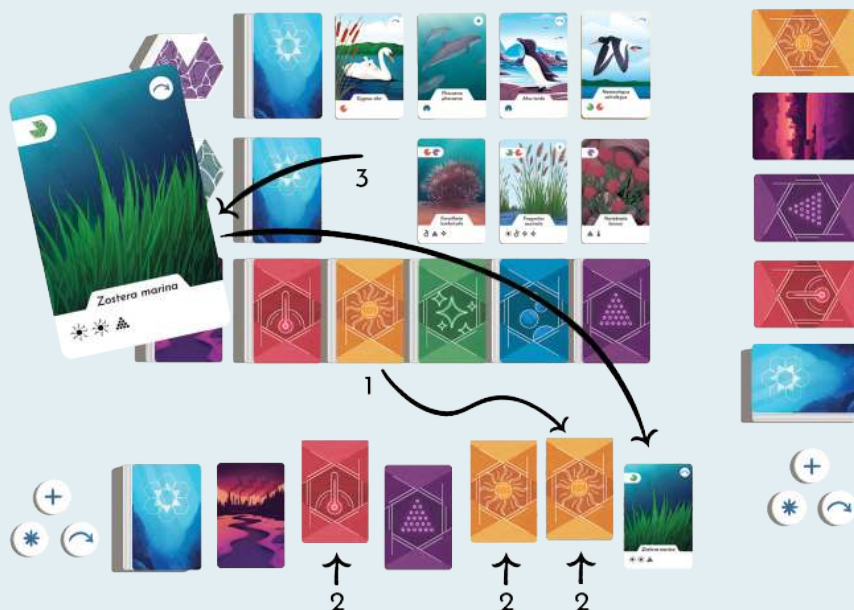
Карточки производителей имеют два или более различных символа элементов внизу, которые представляют элементы, необходимые для приобретения карты, т.е. стоимость карты. Карточки производителей также имеют один или несколько разноцветных символов в верхней части, представляющих среду обитания, которую эти виды растений и водорослей помогают создавать.

Каждый игрок должен проверить карты элементов в своем ряду и сравнить их со стоимостью карт производителя на раздаче. Если у них есть необходимые элементы для получения карты производителя, они могут в свой ход взять ее с раздачи и добавить в свой ряд.





Если в свой ход игроку не хватает только одного элемента в своем ряду, необходимого для получения желаемой карты производителя, он может проверить раздачу на наличие этого недостающего элемента и, если он доступен, добавить его в строку, чтобы использовать для получения карты производителя по своему выбору. Добавленные таким образом элементы теперь являются частью их колоды, в то время как количество доступных элементов на в общей раздаче. Игрок может добавить элемент в свой ряд таким образом только в том случае, если он сразу же использует его для получения карты производителя.



При приобретении карточки производителя игроку необходимо указать, карты какого элемента в его ряду были использованы для этого действия. Это может быть сделано перемещением их немного вверх по столу. Указать карты необходимо, так как не разрешается использовать одни и те же карты более чем для одного действия в течение одного хода.

Вновь полученные карты элементов и производителей попадают в ряд карт игрока уже активными для хода, в котором они были получены, и могут быть немедленно использованы для дальнейших действий и/или для их способностей.

Как только игрок получил карточку производителя на раздаче, он должен немедленно заполнить пустое место в раздаче новой картой взяв ее с верхней части колоды карт производителей.





### 3.3 ПОЛУЧЕНИЕ КАРТОЧЕК ПОТРЕБИТЕЛЕЙ

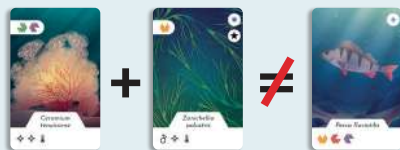
Карточки потребителей имеют разноцветные символы, расположенные в нижней части карточки, соответствующие тем же символам, что и в верхней части карточек производителей. Эти символы указывают на места обитания, в которых могут обитать эти животные.

Если у игрока в ряду есть две карты производителя с хотя бы одним общим символом места обитания, он может в течение своего хода использовать эти карты для приобретения карты потребителя с совпадающим символом на раздаче. Потребительские карты часто имеют несколько различных символов мест обитания, однако карту можно приобрести, когда объединены два производителя, использующие только один из символов местообитания.

Например, если карточка потребителя, которую игрок хочет приобрести, содержит символы ила (красный) и реки (желтый), он может получить карточку потребителя, если у него есть либо две карточки производителя с подходящей иловой (красной) средой обитания, либо две карты производителя с одинаковой средой обитания рек (желтые). Игрок не может объединять двух производителей, которые не имеют хотя бы одного общего места обитания, даже если на карточке потребителя место обитания представлено на обеих картах производителя. Это означает, что игрок не может получить карточку потребителя, даже если одна из карт производителя имеет иловую (красную) среду обитания, а другая — реки (желтую), поскольку по крайней мере одна из этих сред обитания не является общей между двумя картами производителя.

При приобретении карточки потребителя игроку необходимо указать, карты каких производителей в его ряду он использовал для этого действия. Он может сделать это, переместив их немного вверх по столу. Это необходимо, так как игроку не разрешается использовать одни и те же карты более чем для одного действия в течение одного хода. Символы возможностей на карте могут быть использованы, даже если карта уже была использована в действии во время хода. Если на карте есть несколько возможностей, каждый ход можно использовать только одну.

Вновь приобретенные карточки потребителей попадают в ряд игрока уже активными для хода, в котором они были получены, и могут быть немедленно использованы для действий и/или для получения их возможностей.





### 3.4 ПОЛУЧЕНИЕ ПЛИТОК СРЕД ОБИТАНИЯ

Если во время хода игрока у него есть две карточки потребителей, которые обладают одним или несколькими одинаковыми символами среды обитания, он может использовать их для приобретения столько плиток среды обитания, сколько у двух потребителей общих символов.

При получении плиток сред обитания игроку необходимо указать, какие карточки потребителя в своем ряду он использовал для действия. Он может сделать это, переместив их немного вверх по столу. Это необходимо, так как игроку не разрешается использовать одни и те же карты в его ряду более чем для одного действия в течение одного хода. Символы способностей на карте могут быть использованы, даже если карта уже была использована в действии во время хода. Если на карте есть несколько способностей, каждый ход можно использовать только одну способность.

Полученные плитки сред обитания будут размещены в верхней части игрового пространства в виде головоломки в форме звезды вокруг центральной плитки-заполнителя. Если у игрока одновременно есть три карточки потребителя с разными совпадающими символами среды обитания в его ряду, ему необходимо выбрать, какую пару использовать, исходя из их общих мест обитания, поскольку каждая карта может быть использована только один раз за ход.





### 3.5 КАРТОЧКИ НАГРУЗОК И ПЛИТКИ ВОЗДЕЙСТВИЙ

Если игрок не может получить карточку производителя или потребителя раздачи или разместить новую плитку обитания во время своего хода, он должен добавить новую карточку нагрузки в свой ряд, прежде чем сбросить карты в конце хода.

Если в результате добавления новой карточки нагрузки или в любой другой момент своего хода у них одновременно есть три карточки нагрузки, они должны разместить плитку воздействия в верхней части игрового пространства вокруг соответствующей плитки центрального поля и немедленно завершить свой ход.



Игрок также должен добавить новую карточку нагрузки в свой ряд, если в любой момент своего хода у него в ряду одновременно есть три карты элементов одного типа. Добавление новой нагрузки в его ряд автоматически завершает ход, даже если это не приводит к размещению плитки воздействия.

Если игрок начинает свой ход с тремя карточками нагрузок в ряду, не принимайте четвертую нагрузку с раздачи. Ход игрока просто прекращается, как только он начинается, и в результате ставится плитка воздействия. Если игрок начинает свой ход с четырьмя карточками нагрузок в ряду, его ход заканчивается, и вместо одной помещаются три плитки воздействия.





## 3.6 ВОЗМОЖНОСТИ И ДРУГИЕ СИМВОЛЫ

### ЖЕТОНЫ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Каждый игрок имеет доступ к трем различным типам внутриигровых возможностей во время своего хода, которые позволяют ему влиять на игру за пределами обычного использования карт для действий. Эти три возможности следующие:



Передача    Добавление    Обновление

- **Возможность передачи** позволяет игроку переместить неиспользованную карту из своего ряда в ряд другого игрока или утилизировать неиспользованную карту элемента, взяв ее из ряда игрока и вернув обратно в раздачу. Игроку не разрешается передавать карты, которые он уже использовал для совершения действия в свой ход, так же как использовать карту способности передачи для передачи самой себя.
- **Возможность добавления** позволяет игроку взять верхнюю карту из своей колоды и добавить ее в свой ряд. Если в результате в его ряду появляется третья карта нагрузки или третья карта элемента того же типа, соответствующие правила активируются немедленно.
- **Возможность обновления** позволяет игроку обновлять карты производителя ИЛИ карты потребителя из раздачи. Сбросьте карты из выбранного ряда, замените их новыми картами с верхней части соответствующей колоды и положите сброшенные карты под ту же колоду. Колода не тасуется и возвращается на свое место.

У каждого игрока есть три жетона возможность, по одному для каждой. Жетоны могут быть использованы только один раз на фишку, после чего она остается неактивной (перевернутой) до тех пор, пока не будет активирована вновь. Каждый раз, когда игрок начинает свой ход с двумя карточками потребителей, которые имеют общий символ обитания в его ряду, он может немедленно повторно активировать один из своих жетонов возможности, положив карты снова лицевой стороной вверх. Игрок может выбрать, какой жетон активировать повторно. Это не считается использованием карт потребителей, а также действием, которое не позволяет игроку получить карточку нагрузки в конце хода.

Некоторые карточки производителей и потребителей также имеют те же символы возможности (в правом верхнем углу). Когда в любой момент хода игрока в его ряду оказывается карта с символом возможности, он может использовать ее в качестве дополнительного жетона возможности в соответствии с общими правилами, описанными выше. Символы возможности на карте можно использовать, даже если карта уже была использована для действия во время хода (т.е. для получения другой карты или места обитания на том же ходу). Однако, если на одной карте несколько возможностей, каждый ход можно использовать только одну.

Игроки могут использовать маркеры каплей воды, чтобы закрыть символы возможностей на своих картах, чтобы позволяет отслеживать, какая карта уже была использована для своих возможностей в этом ходу. В конце своего хода, когда игрок сбрасывает свой ряд карт, капли воды удаляются. Каждый раз, когда в ряд игрока добавляется карта с возможностями из его собственной колоды, с раздачи или другими игроками, ее возможности становятся доступны для повторного использования в его ход. Количество отдельных возможностей, которые игрок может использовать в свой ход, не ограничено, при условии соблюдения других вышеуказанных правил

**ПРИМЕЧАНИЕ:** использование одной или нескольких возможностей во время хода игрока не считается действием, т.е. не мешает вам получить плитку воздействия в конце хода, если вы не смогли получить карточку производителя или потребителя, или плитку среды обитания.

### Другие символы

Небольшое количество карт также включает в себя символ звезды в верхней части карты. Этот символ не относится к возможностям.



Символ звезды относится к дополнительной игровой функции, используемой на втором уровне игры (см. раздел 3.8), и не имеет отношения к игре на первом уровне.



На некоторых картах также может быть символ лупы. Это указывает на то, что представленный на карте вид является микроскопическим и не играет никакой роли в игровом процессе.

## 3.7 ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

Если игрок не может или не хочет предпринимать дальнейшие действия или использовать больше возможностей, он собирает все карты из своего ряда, как использованные, так и неиспользованные, и кладет их вместе с правой стороны своего ряда, образуя стопку сброса рубашкой вверх.

Затем игрок сразу же вытягивает четыре новые карты из колоды, чтобы сформировать свой новый ряд. Если в колоде для раздачи осталось менее 4 карт, игрок добавляет оставшиеся в колоде карты в свой ряд, перемешивает колоду сброса и помещает ее в качестве новой колоды для раздачи. Игрок продолжает добавлять оставшееся количество карт из новой колоды, чтобы завершить свой ряд.

В этот момент наступит очередь следующего игрока, и игрок не сможет предпринимать никаких действий, пока снова не наступит его очередь.



← стопка сброса





### 3.8 ВКЛЮЧЕНИЕ ПОЛИТИК, ФИНАНСИРОВАНИЯ И СИМВОЛА ЗВЕЗДОЧКА (ВТОРОЙ УРОВЕНЬ ИГРЫ)

Общая настройка и игровой процесс идентичны, за исключением того, что колода карт политик включена в раздачу, и в игру вступает символ звездочки на некоторых картах производителей и потребителей.

Карты политики делятся на четыре категории:



10  
Негативные







5  
Двойственные



10  
Положительные





5  
Финансирование

- **Негативные** (10 карт, обозначены фиолетовым цветом и символом ): Эти карты вводят негативные эффекты, влияющие на ход игры.
- **Двойственные** (5 карт, обозначены зелёным цветом и символом ): Эти карты могут оказывать как положительное, так и отрицательное воздействие в зависимости от контекста и других карт в игре на момент вытягивания.
- **Положительные (Меры)** (10 карт, обозначены синим цветом и символом ): Эти карты приносят положительные эффекты в игру.
- **Финансирование** (5 карт, обозначены бирюзовым цветом и символом ): Эти карты представляют собой финансовые ресурсы, необходимые для активации определённых положительных мер.

Отрицательные и двойные полисы вступают в силу сразу после снятия.

Карты позитивных мер требуют объединить карту позитивной меры с картой финансирования. Это должно отразить тот факт, что позитивное управление и восстановление моря требуют финансирования для его реализации. Каждая карта финансирования может быть использована только один раз, а это означает, что часто существует больше позитивных идей, чем можно реализовать в финансовом отношении.

Некоторые карты политик применимы в течение одного хода или раунда, в то время как другие применимы ко всей игре. Продолжительность обозначена на карте с помощью символов  и  соответственно.



## Игра с картами политик

В начале игры карты политик должны быть перетасованы и положены лицевой стороной вниз рядом с раздачей

Карточки политик вступают в игру двумя способами на протяжении всей игры:

- Когда карточка производителя или потребителя с символом звезды находится в ряду игрока, он может активировать карту политики и взять верхнюю карту из колоды карт политик. Это не считается возможностью, т.е. если у карты также есть символы возможностей, то карта может быть использована как для поднятия карты политики, так и для использования возможности в один и тот же ход.



← символы звезды

- Если во время хода игрок кладет плитку среды обитания и/или воздействия, он должен поднять карту политики с верхней части колоды карт политик на раздаче. Если в течение своего хода они размещают более одной плитки среды обитания или воздействия, они должны поднять соответствующее количество карт политик.

Всякий раз, когда карта с политикой поднимается с верхней части колоды, вы должны прочитать текст карты вслух. Если требуется немедленная реакция, вы должны выполнить то, что описано на карте, прежде чем предпринимать какие-либо другие действия. Карты, которые остаются активными на протяжении всей игры, кладутся лицевой стороной вверх рядом с раздачей в качестве напоминания. Карты, применимые на один ход или раунд, помещаются в колоду сброса карт политик по истечении срока действия

Карты мер и финансов собираются всеми игроками совместно и размещаются лицевой стороной вверх рядом с зоной раздачи. Любой игрок может объединить карту пополнения с картой меры во время своего хода, если в какой-то момент в течение хода обе карты доступны рядом с областью рынка. Это можно сделать только в том случае, если все игроки поддерживают его и не обязательно быть связанным с тем, кто изначально убрал эти карты из колоды карт политик. Разумное использование финансирования и мер является ключом к улучшению состояния экосистемы.



Колода карт  
политики



Карты  
мгновенного  
действия



Скомбинируйте  
карту меры с картой  
финансирования

Цифровая книга правил



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