

ECOSFERA BALTICA



Digital regelbog



Digital version er også tilgængelig på:





ECOSFERA BALTICA



Slå dig sammen med dine medspillere for at hjælpe med at vende skuden for Østersøen!

Sollys, ilt, næringsstoffer, saltholdighed og temperatur er alle nødvendige i de rette proportioner for at skabe et passende miljø for dine planter og alger til at trives (producenterne i dit økosystem). Med den rette kombination af producenter kan konsumenter (dyr) introduceres i miljøet, hvilket giver dine habitater mulighed for at blomstre. Men pas på, hvis I ikke er i stand til at tage tilstrækkelige handlinger for at støtte økosystemet, kan menneskelige aktiviteter ophobes og lægge ekstra belastnings på det sarte Østersøisk økosystem! I skal alle arbejde sammen for at opbygge Østersøens økosystem, samtidig med at I sikrer, at belastningen i én spillers område ikke ender med at påvirke havet som helhed.

1. KOMPONENTER

60 elementkort - 12 af hver



Sollys



Ilt



Saltholdighed



Næringsstoffer



Temperatur



6 Habitatbrikker



Glacies
(Is)



Lutosus
(Mudder)



Flumina
(Flod)



Saxosus
(Sten)



Pelagicus
(Pelagisk)



Litoralis
(Kyst)



Habitater



18
vanddråber



6
påvirknings-brikker



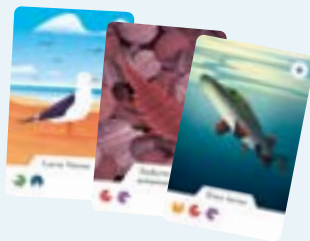
12
evne-markører
(4 af hver slags)



30
producent-kort



50
belastnings-kort



30
konsument-kort

2. OPSÆTNING AF SPILLET

2.1 MARKEDSPLADS

Bland 'Producent-kortene', læg bunken med billedsiden nedad på brættet, og vend de øverste 4 kort, som placeres ved siden af bunken. Gør det samme for 'Konsument-kortene', og placer denne række over for producent-kortene.

Til den sidste, tredje række af markedsområdet, placeres en stak på 3-8 (afhængigt af sværhedsgraden, se Afsnit 2.3) af hver af de fem elementer med billedsiden opad på brættet under producentkortene. Dette er jeres fælles pulje af ressourcer i hele spillets varighed.



Startbunke for hver spiller

- 1 af hvert elementkort
- 2 kort med menneskelige aktiviteter
- 1 af hver færdighedsmarkør



Aflevering Plus Opdater

2.2 SPILLER OMRÅDE

Hver spiller blander kortene i sin startbunke og placerer bunken foran sig med billedsiden nedad. Placer de tre evne-markører på venstre side af bunken med billedsiden opad.

Derefter trækker hver spiller de øverste fire kort fra sin bunke og placerer dem med billedsiden opad på højre side af bunken, det ene ved siden af det andet, så de danner spillerens kortrække.

2.3 VARIATION I SVÆRHEDSGRAD

De nedenstående variationer i sværhedsgrad kan introduceres individuelt eller kombineres for at skabe nye og varierede spiloplevelser.

Element-begrænsninger

Antallet af element-kort, der placeres i markedsområdet, kan justeres for at ændre sværhedsgraden. For let niveau bruges 8 kort for hvert element i markedet, og for avanceret niveau bruges kun 3. Ethvert antal mellem 3 og 8 kan bruges. Dette afspejler forskellig tilgængelighed af naturlige ressourcer inden for et økosystem.



Høje niveauer af belastning

Afspejl den nuværende situation for Østersøen ved at starte med et højere antal belastning-kort i hver persons bunke! Hele havet er kun et enkelt uheld fra at blive uopretteligt påvirket!

Antallet af belastning-kort, der placeres i startbunkerne, kan justeres for at ændre sværhedsgraden. For avanceret niveau inkluderes 3 belastning-kort i hver spillers startbunke. Hvis en spiller ender med 3 belastning-kort i sin række i spillets indledende opsætningsfase, fjernes rækken, spillerens bunke blandes igen, og der trækkes fire nye kort, som placeres i rækken.

Eutrofierings scenarie

Eutrofiering er en af de største belastninger, der påvirker Østersøens økosystem. Dette skyldes for mange næringsstoffer (nitrogen og fosfor), der kommer i havet og skaber ubalance i økosystemet. Ved at introducere flere næringsstofkort i bunken kan du illustrere effekten af eutrofiering.

Spillerne tilføjer to ekstra næringsstofkort til deres startbunke (dvs. i alt 3 næringsstoffer). Dette øger chancerne for et "eutrofieringsscenarie", da en spiller med 3 ens elementer i sin række på én gang straks skal tilføje et belastnings-kort til den og afslutte sin tur (se Afsnit 3.5 om belastnings-kort og påvirkningsbrikker).

Tab af biodiversitet

Hvis økosystemet mister nøglearter, forringes dets funktionalitet, og genopretningsindsatser bliver meget mere komplicerede. Zooplankton, som Calanoida (vandlopper), spiller en nøglerolle i mange marine fødekæder. De lever af alger og er en vigtig fødekilde for fisk. For at repræsentere dette i spillet er Calanoida konsumenten med flest habitatsymboler. Hvad ville der ske, hvis tab af biodiversitet påvirkede en sådan hjørnesten i fødekæden i Østersøen? Hvor meget sværere ville det være at opnå en sund balance i miljøet?

Fjern Calanoida-kortet fuldstændigt fra spillet, før I starter.

2.4 KOMPLEKSITETSNIVEAUER

Spillet har to kompleksitetsniveauer.

Niveau et fokuserer på de økologiske interaktioner og den belastning, menneskelige aktiviteter lægger på havet.

Niveau to introducerer en kortbunke i spillet, der repræsenterer politiske beslutninger, tilfældige hændelser og finansiering ('Politik-kort'), som ændrer reglerne og introducerer både positive og negative ændringer i spillet.

Spillet kan spilles med eller uden politik-kortene, og regler for inklusion af politik-kortene findes i Afsnit 3.8.

Bemærk, at mens spillet på kompleksitetsniveau et er sproguafhængigt, er de politik-kort, der bruges på kompleksitetsniveau 2, kun tilgængelige på engelsk.



3. SPILFORLØB

Ecosfera Baltica er et kooperativt, turbaseret deckbuilding-spil for 2 til 4 spillere (en solo-spilvariant er også beskrevet nedenfor).

Spillets mål er at redde Østersøen ved at genoprette alle 6 unikke habitater (repræsenteret af de forskelligfarvede habitat-brikker), før der akkumuleres 6 påvirkninger og med det; uopretteligt skades økosystemet (repræsenteret af de grå påvirknings-brikker). Havets tilstand forbedres gradvist, efterhånden som spillerne foretager **handling** (anskaffer producentkort og/eller konsumentkort fra markedet og/eller sikrer sig habitat-brikker), og spillerne kan samarbejde og forbedre deres chancer ved at bruge **færdigheder**.

I en enkelt tur kan en spiller udføre så mange handlinger, som vedkommende kan/vil, potentielt tilskaffe flere kort, men hvert kort i en spillers række kan kun bruges til en handling én gang pr. tur. Færdighederne (angivet med symboler, se Afsnit 3.6) på et kort er uafhængige af handlingerne og kan efterfølgende bruges, selvom et kort allerede er blevet brugt til en handling i den pågældende tur. Hvis et kort viser flere færdigheder, kan kun én færdighed bruges hver tur.

Spillerne har vundet spillet, så snart de placerer deres sjette unikke habitatbrik, og ligeledes har spillerne tabt spillet, så snart de placerer deres sjette påvirkningsbrik.

Spillet kan også spilles som en solo-variant. Dette spilles bedst ved at åbne yderligere 1 (eller flere rækker) og følge de nedenstående regler (spille flere rækker og samarbejde på tværs af disse).



Eksempel for 2 spillere

3.1 HVEM STARTER SPILLET?

Den spiller, der senest har taget en dukkert i havet, starter spillet. Turene fortsætter i urets retning.

3.2 ANSKAFFELSE AF PRODUCENTKORT OG YDERLIGERE ELEMENTER

Producentkort har to eller flere forskellige elementsymboler i bunden, som repræsenterer de elementer, der kræves for at få kortet, dvs. kortets pris. Producentkort har også et eller flere forskelligfarvede symboler i toppen, der repræsenterer det eller de habitater, som disse plante- og algearter er med til at skabe.

Hver spiller skal tjekke elementkortene i sin række og sammenligne dem med prisen på producentkortene i markedet. Hvis de har de nødvendige elementer for at anskaffe et producentkort, kan de i deres tur tage det fra markedet og føje det til deres række.



Hvis en spiller i sin tur kun mangler ét element i sin række for at anskaffe det ønskede producentkort, kan de tjekke markedet for det manglende element. Hvis det er tilgængeligt, kan de føje det til deres række for at bruge det til at anskaffe et producentkort, de ønsker.

De elementer, der tilføjes på denne måde, bliver nu en del af deres bunke, mens de tilgængelige elementer i det fælles marked reduceres. En spiller kan kun føje et element til sin række på denne måde, hvis de straks bruger det til at anskaffe et producentkort.



Når en spiller anskaffer et producentkort, skal de angive, hvilke elementkort i deres række der blev brugt til handlingen. Dette kan de gøre ved at flytte dem lidt opad på bordet. Dette er nødvendigt, da de ikke har lov til at bruge de samme kort til mere end én handling i samme tur.

Nyligt anskaffede element- og producentkort kommer ind i en spillers række allerede aktive i den tur, de blev anskaffet, og kan straks bruges til yderligere handlinger og/eller deres færdigheder.

Når en spiller har anskaffet et producentkort fra markedet, skal de straks genopfylde det tomme felt i markedet med et nyt kort fra toppen af producentkortbunken.

3.3 ANSKAFFELSE AF KONSUMENT-KORT

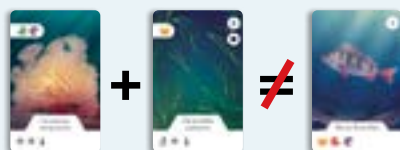
Konsument-kort har forskelligfarvede symboler placeret i bunden af kortet, svarende til de samme symboler, der findes i toppen af producent-kortene. Disse symboler angiver de habitater, som disse dyr kan bebo.

Hvis en spiller har to producentkort i sin række med mindst ét fælles habitatsymbol, kan de i deres tur bruge disse kort til at anskaffe et konsument-kort fra markedet, der deler det matchende symbol. Konsument-kort har ofte flere forskellige habitatsymboler, men kortet kan anskaffes, når to producenter, der kun deler ét af habitatsymbolerne, er blevet kombineret.

For eksempel, hvis det konsumentkort, spilleren ønsker at anskaffe, har både mudder- (rødt) og flodsymbols (gult), kan de anskaffe konsument-kortet, hvis de enten har to producent-kort med et matchende mudderhabitat (rødt) eller to producent-kort med et matchende flodhabitat (gult). De kan ikke kombinere to producenter, der ikke deler mindst ét habitat, selvom et konsument-kort har et habitat repræsenteret på begge producent-kort. Dette betyder, at en spiller ikke kan et konsument-kort, selvom et af producentkortene har et mudderhabitat (rødt) og et andet et flodhabitat (gult), da mindst ét af disse habitater ikke deles mellem de to producent-kort.

Når en spiller anskaffer et konsument-kort, skal de angive, hvilke producent-kort i deres række de har brugt til handlingen. Dette kan de gøre ved at flytte dem lidt opad på bordet. Dette er nødvendigt, da en spiller ikke har lov til at bruge de samme kort til mere end én handling i samme tur. Færdighedssymbolerne på et kort kan bruges, selvom et kort allerede er blevet brugt i en handling i den pågældende tur. Hvis et kort viser flere færdigheder, kan kun én færdighed bruges hver tur.

Nyligt anskaffede konsument-kort kommer ind i en spillers række allerede aktiv i den tur, som de blev anskaffet, og kan straks bruges til handlinger og/eller deres færdigheder.



3.4 ANSKAFFELSE AF HABITATBRIKKER

Hvis en spiller i sin tur har to konsument-kort i sin række, der deler et eller flere af de samme habitatsymboler, kan de bruge dem til at anskaffe lige så mange habitatbrikker, som de to konsumenter har til fælles.

Når en spiller anskaffer habitatbrikker, skal de angive, hvilke konsument-kort i deres række de har brugt til handlingen. Dette kan de gøre ved at flytte dem lidt opad på bordet. Dette er nødvendigt, da en spiller ikke har lov til at bruge de samme kort i sin række til mere end én handling i samme tur. Færdighedssymbolerne på et kort kan bruges, selvom et kort allerede er blevet brugt i en handling i den pågældende tur. Hvis et kort viser flere færdigheder, kan kun én færdighed bruges hver tur.

De anskaffede habitatbrikker placeres øverst i spilleområdet i en stjerneformet formation omkring den centrale pladsholderbrik.

Hvis en spiller har tre konsument-kort med forskellige matchende habitatsymboler i sin række på samme tid, skal de vælge, hvilket par de vil bruge baseret på deres fælles habitater, da hvert kort kun kan bruges én gang pr. tur.



3.5 BELASTNINGS-KORT OG PÅVIRKNINGSBRIKKER

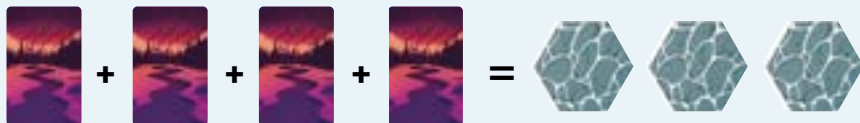
Hvis en spiller i sin tur ikke kan anskaffe et producent- eller konsument-kort fra markedet eller placere en ny habitatbrik, skal de tilføje et nyt belastnings-kort til deres række, før de kasserer kortene ved slutningen af turen.

Hvis de som følge af tilføjelsen af det nye belastnings-kort, eller på et hvilket som helst andet tidspunkt i deres tur, har tre belastnings-kort i deres række på én gang, skal de placere en påvirkningsbrik øverst i spilleområdet omkring den respektive centrale pladsholderbrik og afslutte deres tur øjeblikkeligt.



En spiller skal også tilføje et nyt belastnings-kort til sin række, hvis de på et hvilket som helst tidspunkt i deres tur har tre element-kort af samme type i deres række på samme tid. Tilføjelse af et nyt belastnings-kort til deres række afslutter automatisk deres tur, selvom det ikke resulterer i en påvirkningsbrik.

Hvis en spiller starter sin tur med tre belastnings-kort allerede i sin række, skal de ikke trække et fjerde belastnings-kort fra markedet. Spillerens tur afsluttes simpelthen, så snart den starter, og en påvirkningsbrik placeres som følge heraf. Hvis en spiller starter sin tur med fire belastnings-kort i sin række, afsluttes deres tur, og der placeres tre påvirkningsbrikker i stedet for én.



3.6 FÆRDIGHEDER OG ANDRE SYMBOLER

FÆRDIGHEDS-SYMBOLER

Hver spiller har adgang til tre forskellige typer færdigheder i spillet under sin tur, som giver dem mulighed for at påvirke spillet uden for den almindelige brug af kort til handlinger. De tre færdigheder er følgende:



Aflevering



Plus



Opdater

- **Afleveringsfærdigheden** giver en spiller mulighed for at flytte et ubrugt kort fra sin række til en anden spillers række eller at genbruge et ubrugt element-kort ved at tage det fra spillerens række og flytte det tilbage til markedet. En spiller har ikke lov til at aflevere kort, de allerede har brugt til at foretage en handling i deres tur, og et kort, hvis afleveringsfærdighed bruges til at aflevere et kort, kan heller ikke aflevere sig selv.
- **Plus-færdigheden** giver en spiller mulighed for at trække det øverste kort fra sin bunke og føje det til sin række. Hvis dette resulterer i et tredje belastnings-kort eller et tredje element-kort af samme type i deres række, aktiveres de respektive regler øjeblikkeligt.
- **Opdater-færdigheden** giver en spiller mulighed for at opdater producent-kortene ELLER konsument-kortene i markedet. Kassér kortene fra den valgte række, erstat dem med nye kort fra toppen af den respektive bunke, og placer de kasserede kort under den samme bunke. Bunken blandes ikke og lægges ikke tilbage på sin respektive plads.

Hver spiller har tre færdighedsmarkører, én for hver af disse færdigheder. Færdigheds-markørerne kan kun bruges én gang pr. markør, hvorefter de forbliver inaktive (vendt om), indtil de genaktiveres.

Hver gang en spiller starter sin tur med to konsument-kort i sin række, der deler et habitatsymbol, kan de straks genaktivere en af deres færdighedsmarkører og vende den med billedsiden opad igen. De kan vælge, hvilken markør de vil genaktivere. Dette tæller ikke som brug af konsument-kortene og tæller heller ikke som en handling, der forhindrer spilleren i at modtage et belastnings-kort ved slutningen af turen.

Nogle producent- og konsument-kort har også de samme færdighedssymboler (øverste højre hjørne). Når et kort med et færdighedssymbol på et hvilket som helst tidspunkt i en spillers tur er i deres række, kan de bruge det som en ekstra færdighedsmarkør ligesom de generelle regler beskrevet ovenfor. Færdighedssymbolerne på et kort kan bruges, selvom et kort allerede er blevet brugt til en handling i turen (dvs. til at et andet kort eller habitat i samme tur). Men i tilfælde af flere færdigheder på et enkelt kort kan kun én bruges hver tur.

Spillerne kan bruge vanddråbemarkørerne til at dække færdighedssymbolerne på deres kort for at holde styr på, hvilket kort der allerede er blevet brugt til sine færdigheder i denne tur. Ved slutningen af deres tur, når en spiller kasserer sin række, fjernes vanddråberne. Hver gang et kort med færdigheder føjes til deres række fra deres egen bunke, fra markedet eller af andre spillere, er dets færdigheder tilgængelige til brug igen i deres tur. Der er ingen grænse for, hvor mange separate færdigheder en spiller kan bruge i sin tur, så længe de øvrige regler ovenfor følges.

BEMÆRK: Brug af en eller flere færdigheder i en spillers tur tæller ikke som en handling, dvs. forhindrer dig ikke i at få et belastnings-kort ved slutningen af turen, hvis du ikke kunne et producent- eller konsument-kort eller en habitatbrik.



Andre symboler



Et lille antal kort indeholder også et stjernesymbol øverst på kortet. Dette symbol henviser ikke til en færdighed. Stjernesymbolet relaterer sig til en yderligere spilfunktion, der er inkluderet i den mere komplekse version af spillet (se Afsnit 3.8), og er ikke relevant for spillet, når det spilles på det lavere kompleksitetsniveau.



Nogle kort kan også have et forstørrelsessymbol. Dette indikerer, at arten, der præsenteres på kortet, er mikroskopisk og ikke har nogen rolle i gameplayet.

3.7 AFSLUTNING AF TUREN

Når en spiller ikke kan eller ikke ønsker at foretage yderligere handlinger eller bruge flere færdigheder, samler de alle kortene fra deres række, både brugte og ubrugte, og placerer dem samlet på højre side af deres række for at danne en bunke med billedsiden nedad.

Derefter trækker spilleren straks fire nye kort fra bunken for at danne sin nye række. Hvis forsyningsbunken har færre end 4 kort tilbage, føjer spilleren de resterende kort i bunken til sin række, blander kasseringsbunken og placerer den som sin nye forsyningsbunke. Spilleren fortsætter med at tilføje det resterende antal kort fra den nye bunke for at fuldende sin række.

På dette tidspunkt er det den næste spillers tur, og spilleren kan ikke foretage flere handlinger, før det igen er deres tur.



INTRODUKTION AF POLITIK, FINANSIERING OG STJERNESYMBOL (KOMPLEKSITETSNIVEAU 2)

Den overordnede opsætning og gameplay er identisk, med den undtagelse at politik-kortbunken introduceres i markedsområdet, og stjernesymbolet på nogle af producent- og konsument-kortene kommer i spil.

Politik-kortene afspejler fire kategorier:



- **Negative** (10 kort, angivet med lilla farve og symbolet): Disse kort introducerer negative effekter, der påvirker spillets forløb.
- **Dobbelt** (5 kort, angivet med grøn farve og symbolet): Disse kort kan have enten en positiv eller negativ effekt, afhængigt af konteksten og de kort, der er i spil, når kortet trækkes.
- **Positive (Tiltag)** (10 kort, angivet med blå farve og symbolet): Disse kort giver gavnlige effekter til spillet.
- **Finansiering** (5 kort, angivet med turkis farve og symbolet): Disse kort repræsenterer økonomiske ressourcer, der er nødvendige for at aktivere visse positive tiltag.

Negative og dobbelte politikkort træder i kraft øjeblikkeligt, når de trækkes.

Et positivt foranstaltning-kort kræver, at du kombinerer det med et finansierings-kort for at aktivere fordelene, der præsenteres på kortet. Dette afspejler det faktum, at positiv forvaltning og genopretning af havet kræver finansiering for at kunne implementeres. Hvert finansierings-kort kan kun bruges én gang, hvilket betyder, at der ofte er flere positive ideer, end der kan finansieres.

Nogle politik-kort gælder for én enkelt tur eller runde, mens andre gælder for hele spillet. Varigheden er angivet på kortet med henholdsvis symbolerne og .



Spil med politik-kort

Ved spillets start skal politik-kortene blandes og placeres med billedsiden nedad ved siden af markedet.

Politik-kortene kommer i spil på to måder i løbet af spillet:

- Når et producent- eller konsument-kort med stjernesymbolet er i en spillers række, kan de vælge at aktivere politik-kortet og trække det øverste kort fra politik-kortbunken. Dette tæller ikke som en færdighed, dvs. hvis kortet også har færdighedssymboler, kan kortet bruges til både at trække et politikkort og bruge en færdighed i samme tur.



← Stjernesymbolet

- Hvis en spiller i sin tur placerer en habitat- og/eller en påvirkningsbrik, skal de trække et politik-kort fra toppen af politik-kortbunken i markedet. Hvis de placerer mere end én habitat- eller påvirkningsbrik i deres tur, skal de trække det tilsvarende antal politik-kort.

Hver gang et politik-kort trækkes fra toppen af bunken, skal du læse kortteksten højt. Hvis den krævede reaktion er øjeblikkelig, skal du udføre det, der er beskrevet på kortet, før du foretager andre handlinger. Kort, der forbliver aktive i hele spillet, beholdes med billedsiden opad ved siden af markedet som en påmindelse. Kort, der gælder for en enkelt tur eller en runde, placeres i en kasseringsbunke for politik-kort, når de er udløbet.

Foranstaltnings- og finansierings-kort samles fælles af alle spillere og placeres med billedsiden opad ved siden af markedsområdet. Enhver spiller kan kombinere et finansierings-kort med et foranstaltnings-kort i sin tur, hvis begge på et tidspunkt i turen er tilgængelige ved siden af markedsområdet. Dette kan kun gøres, hvis alle spillere støtter det, og behøver ikke at være forbundet med, hvem der oprindeligt trak disse kort fra politik-kortbunken. Klog anvendelse af finansiering og foranstaltninger er afgørende for at forbedre økosystemets tilstand.



Politik-kortbunke



Event-kort



Sammensæt et foranstaltningskort med et finansieringskort

Digital regelbog



helcom.fi/ecosfera-baltica