

# ECOSFERA BALTICA



Digital spelregelbok



Digital version finns också på:





# ECOSFERA BALTICA



**Slå dig samman med dina medspelare för att hjälpa till att rädda Östersjön!**

Solljus, syre, näringsämnen, salthalt och temperatur behövs alla i rätt proportioner för att skapa en lämplig levnadsmiljö och få dina växter och alger (producenterna i ditt ekosystem) att frodas. Med rätt kombination av producenter kan djur (konsumenter) flytta in i ekosystemet, och tillsammans skapar de friska och funktionerande habitat.

Men se upp, om ni inte vidtar tillräckliga åtgärder för att skydda ekosystemet kan det leda till ett överflöd av mänskliga aktiviteter, vilket sätter extra press på den känsliga Östersjön! Ni måste alla samarbeta för att bygga upp Östersjöns ekosystem samtidigt som ni ser till att hoten på en speляres område inte blir så allvarliga att de påverka havet som helhet.

## 1. KOMPONENTER

**60 Element kort - 12 av varje**



Solljus



Syre



Salthalt



Näringsämnen



Temperatur



## 6 Habitatbrickor



Glacies  
(Is)



Lutosus  
(Lera)



Flumina  
(Flod)



Saxosus  
(Sten)



Pelagicus  
(Öppet vatten)



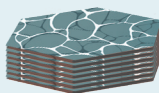
Litoralis  
(Kust)



Habitat



18  
Vattendroppar



6  
Inverkanbrickor



12  
Förmågemarkörer  
(4 av varje sort)



30  
Producentkort



50  
Påverkankort



30  
Konsumentkort



## 2. FÖRBEREDELSE

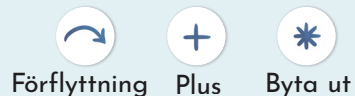
### 2.1 MARKNADSOMRÅDE

Blanda "producentkorten", lägg högen med framsidan nedåt på bordet och öppna de fyra översta korten och placera dem till höger om högen. Gör samma sak för "konsumentkorten", placera den här raden ovanför producentkorten. För den sista och tredje raden av marknadsområdet, placera högar med 3-8 (beroende på svårighetsgrad, se avsnitt 2.3) av vart och ett av de fem elementen med framsidan uppåt på brädet, nedanför producentkorten. Detta är er delade pool av resurser under hela spelets gång.



#### Startlek för varje spelare:

- 1 av varje element
- 2 påverkankort (beroende på svårighetsgrad)
- 1 av varje förmågemarkör



### 2.2 SPELARENS OMRÅDE

Varje spelare blandar korten i sin startlek och lägger kortleken framför sig med framsidan nedåt. Placera de tre förmågemarkörerna på vänstra sidan av kortleken, med framsidan uppåt.

Därefter tar varje spelare de fyra översta korten från sin kortlek och placerar dem med framsidan uppåt på höger sida av leken, bredvid varandra. Detta bildar deras kortrad.



## 2.3 VARIATIONER I SVÅRIGHETSGRAD

Variationerna i svårighetsgrad som presenteras nedan kan introduceras individuellt eller kombineras för att skapa nya och varierade spelupplevelser.

### **Elementbegränsningar**

Antalet elementkort som placeras i marknadsområdet kan justeras för att ändra svårighetsgraden. Den grundläggande nivån har 8 kort av varje element i marknadsområdet, och för den avancerade nivån använd endast 3 elementkort av varje sort. Valfritt nummer mellan 3 och 8 kan användas. Detta reflekterar tillgången på naturresurser inom ett ekosystem.



### **Höga nivåer av mänsklig påverkan**

Återspegla den nuvarande situationen för Östersjön genom att börja med mer mänsklig påverkan i varje persons startlek! Hela havet är då bara en speltur från oåterkallelig inverkan!

Antalet påverkankort som placeras i startlekarna kan justeras för att ändra svårighetsgraden. För den avancerade nivån inkluderar 3 påverkankort i startleken för varje spelare. Om en spelare har 3 påverkankort i sin rad i spelets inledande fas, ta bort hela raden, blanda om spelarens kortlek och dra fyra nya kort och placera dem som en ny rad.

### **Eutrofieringsscenario**

Övergödning är en av de största hoten som påverkar Östersjöns ekosystem. Övergödning orsakas av att för stora mängder näringsämnen (kväve och fosfor) kommer ut i havet, vilket skapar en obalans i ekosystemet. Genom att tillföra mer näringsämnen i startleken kan du illustrera effekten av övergödning.

Spelare lägger till två extra näringskort i sin startlek (dvs totalt 3 näringsämnen/lek). Detta ökar chanserna för ett "eutrofieringsscenario", eftersom en spelare med 3 av samma element i sin rad måste lägga till ett påverkankort till sin rad och avsluta sin tur (se avsnitt 3.5 om påverkankort och inverkanbrickor).

### **Förlust av biologisk mångfald**

Om ekosystemet förlorar nyckelarter påverkas ekosystemets funktion och restaureringsarbetet blir mycket mer komplicerat. Zooplankton, så som t.ex. Calanoida, spelar en nyckelroll i många marina näringsvävar. Zooplankton livnär sig på alger och är i sin tur en viktig födokälla för fisk. För att representera detta i spelet är Calanoida den konsument som bidrar med flest habitatsymboler. Vad skulle hända om en sådan hörnsten i näringsväven i Östersjön skulle gå förlorad? Hur mycket svårare skulle det vara att uppnå ett balanserat ekosystem?

Ta bort Calanoida-kortet helt och hållet från spelet innan du börjar.



## 2.4 KOMPLEXITETSNIVÅER

Spelet har två nivåer av komplexitet.

**Den grundläggande nivån** fokuserar på de ekologiska interaktionerna och den påverkan som mänskliga aktiviteter utsätter havet för.

**Den mer komplexa nivån** (komplexitetsnivå 2) introducerar en kortlek som representerar politiska beslut, stokastiska händelser och finansiering ('Politikkort'), som ändrar reglerna och introducerar både positiva och negativa förändringar i spelet.

Spelet kan spelas med eller utan politikkort och regler för inkludering av politikkort finns i avsnitt 3.8.

Observera att på den grundläggande nivån är spelet språkoberoende, men politikkorten som används i komplexitetsnivå två är endast tillgängliga på engelska.



## 3. SPELA ECOSFERA BALTICA

Ecosfera Baltica är ett kooperativt turbaserat spel med kortleksstruktur för 2 till 4 spelare (kan också spelas med endast en spelare, se nedan).

Målet med spelet är att rädda Östersjön genom att återställa alla 6 unika habitat (representerade av de olika färgade habitatbrickorna), innan spelarna gemensamt samlat ihop 6 inverkanbrickor och därigenom irreversibelt skadat ekosystemet (representeras av de grå inverkansbrickorna). Havets tillstånd förbättras successivt när spelarna vidtar åtgärder (inskrävar producentkort och/eller konsumentkort från marknaden och/eller återställer habitatbrickor) och spelarna kan samarbeta och förbättra sina chanser genom att använda förmågor.

Under en tur kan en spelare utföra så många åtgärder som hen kan/vill, och potentiellt inskräva mer än ett nytt kort/habitat. Dock kan varje kort i en spelares rad endast användas för en åtgärd under spelarens tur. Förmågorna (anges med symboler, se avsnitt 3.6) på ett kort är oberoende av åtgärderna och kan användas även om ett kort redan har använts för en åtgärd under ifrågasvarande tur. Om ett kort har symboler för mer än en förmåga, kan endast en förmåga från det kortet användas varje tur.

Spelarna har vunnit spelet så snart de placerat sin sjätte unika habitatbricka och likaså har spelarna förlorat spelet så snart de placerat sin sjätte inverkanbricka.

Spelet kan även spelas som en soloversion. Detta spelas bäst genom att öppna 2 (eller fler rader) och följa reglerna som beskrivs nedan (en spelare spelar flera rader och samarbeta över dessa, enligt reglerna för flerspelarläget).



Exempeluppställning för två spelare

### 3.1 VEM BÖRJAR SPELET?

Spelaren som senast tagit ett dopp i havet börjar spelet. Turerna fortsätter medsols.

### 3.2 INFÖRSKAFFANDET AV PRODUCENTKORT OCH YTTERLIGARE ELEMENT

Producentkort har två eller flera olika elementsymboler längst ner på kortet. Dessa representerar de element som krävs för att införskaffa kortet, det vill säga representerar kortets kostnad. Producentkort har också en eller flera färgade symboler högst upp, dessa representerar den eller de habitat som växt- och algearten i fråga bidrar till att skapa.

Varje spelare bör granska elementkorten i sin rad och jämföra dem med kostnaden för producentkortet i marknaden. Om spelaren har de nödvändiga elementen för att införskaffa ett producentkort kan hen under sin tur ta det från marknaden och lägga till det i sin rad.





Om en spelare på sin tur saknar endast ett element från sin rad för att skaffa det önskade producentkortet, kan hen kontrollera marknaden och om elementet som saknas från raden är tillgängligt i marknaden, lägga till det i hens rad och använda det för att införskaffa producentkortet i fråga.

Elementen som läggs till på detta sätt är nu en del av spelarens kortlek, samtidigt som det minskar antalet tillgängliga element i den delade marknaden. En spelare kan bara lägga till ett element till sin rad på detta sätt om de omedelbart använder det för att införskaffa ett producentkort.



När en spelare införskaffar ett producentkort måste spelaren ange vilka elementkort i deras rad som användes för åtgärden. Detta görs genom att flytta de använda korten något uppåt på bordet. Detta är nödvändigt eftersom samma kort inte får användas för mer än en åtgärd under samma tur.

Nyförvärvade element- och producentkort läggs med i spelarens rad och är direkt aktiva på den tur de förvärvades och kan omedelbart användas för ytterligare åtgärder och/eller för deras förmågor.

När en spelare har införskaffat ett producentkort från marknaden måste hen omedelbart fylla på det tomma utrymmet i marknaden med ett nytt kort från toppen av kortleken med producentkort.





### 3.3 INFÖRSKAFFANDET AV KONSUMENTKORT

Konsumentkort har olika färgade symboler placerade längst ner på kortet, motsvarande samma symboler som finns överst på producentkorten. Dessa symboler indikerar de livsmiljöer som djuret förknippas med.

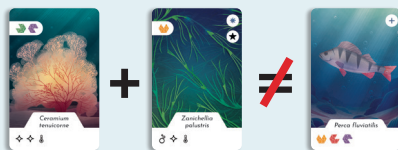
Om en spelare har två producentkort i sin rad samtidigt som delar minst en habitat symbol, kan hen under sin tur använda dessa kort för att införskaffa ett konsumentkort från marknaden som i sin tur delar den matchande symbolen. Konsumentkort har ofta flera olika habitatsymboler, men kortet kan införskaffas när två producenter som delar en av habitatsymbolerna kombineras.

Till exempel, om konsumentkortet som spelaren vill införskaffa har habitatsymboler för både lera (röd) och floder (gul), kan hen införskaffa konsumentkortet om hen antingen har två producentkort med habitatsymbolen för lera (röd) eller två producentkort med habitatsymbolen för floder (gul). En spelare kan inte kombinera två producenter som inte har åtminstone en habitatsymbol gemensamt med varandra och konsumentkortet i fråga, även om ett konsumentkort har en livsmiljö representerad på vårdera av producentkorten. Detta innebär att en spelare inte kan införskaffa ett konsumentkort, även om ett av producentkorten har en lera (röd) livsmiljö och ett annan flod (gul), eftersom minst en av dessa livsmiljöer inte delas mellan de två producentkorten.

När en spelare skaffar ett konsumentkort måste hen ange vilka producentkort i sin rad hen har använt för åtgärden. Det kan spelaren göra genom att flytta dem något uppåt på bordet. Detta behövs eftersom samma kort inte får användas för mer än en åtgärd under samma tur. Förmågasymbolerna på ett kort kan användas även om ett kort redan har använts för en åtgärd under turen. Om ett kort har symboler för mer än en förmåga, kan endast en förmåga användas varje tur.

Nyförvärvade konsumentkort läggs med i spelarens rad och är direkt aktiva på den tur de förvärvades och kan omedelbart användas för ytterligare åtgärder och/eller för deras förmågor.

När en spelare har införskaffat ett konsumentkort från marknaden måste hen omedelbart fylla på det tomma utrymmet i marknaden med ett nytt kort från toppen av kortleken med konsumentkort.





### 3.4 ERHÅLLA HABITATBRICKOR

Om spelaren under en sin tur har två konsumentkort som delar en eller flera habitatsymbol(er) i sin rad, kan hen använda dem för att skaffa så många habitatbrickor som de två konsumenterna har gemensamt.

När en spelare erhållit en habitatbricka måste en hen ange vilka konsumentkort i sin rad hen har använt för åtgärden. Det kan de göra genom att flytta dem något uppåt på bordet. Detta behövs eftersom samma kort inte får användas för mer än en åtgärd under samma tur.

Förmågasymbolerna på ett kort kan användas även om ett kort redan har använts för en åtgärd under turen. Om ett kort har symboler för mer än en förmåga, kan endast en förmåga användas varje tur.

De erhållna habitatbrickorna kommer att placeras överst på spelplanen i ett stjärnformat pussel runt den centrala platshållarbrickan. Om en spelare har tre konsumentkort med olika matchande habitatsymboler i sin rad samtidigt, måste hen välja vilket par hen ska använda baserat på deras delade habitat eftersom varje kort bara kan användas en gång per tur.





### 3.5 PÅVERKANKORT OCH INVERKANBRICKOR

Om en spelare inte kan införskaffa ett producent- eller konsumentkort från marknaden, eller placera en ny habitatbricka under sin tur, måste hen lägga till ett nytt påverkankort i sin rad innan hen kasserar korten i slutet av sin tur.

Om hen, som ett resultat av att hen lägger till det nya påverkankortet, eller vid något annat tillfälle på sin tur, har tre påverkankort i sin rad samtidigt, måste de placera en inverkanbricka överst på spelplanen runt den central platshållarbricka och avsluta sin tur omedelbart efter.



En spelare måste också lägga till ett nytt påverkankort i sin rad om hen vid något tillfälle på sin tur har tre elementkort av samma typ i sin rad samtidigt. Att lägga till ett nytt påverkankort i sin rad avslutar automatiskt hens tur även om det inte resulterar i en inverkanbricka.

Om en spelare börjar sin tur med tre påverkankort i sin rad, ta inte ett fjärde påverkankort från marknaden. Spelarens tur avslutas helt enkelt så fort den börjar, och en inverkanbricka placeras som ett resultat. Om en spelare börjar sin tur med fyra påverkankort i sin rad, avslutas deras tur och tre inverkanbrickor placeras istället för en.





## 3.6 FÖRMÅGA OCH ANDRA SYMBOLER

### FÖRMÅGESYMBOLER

Varje spelare har tillgång till tre olika typer av förmågor i spelet som kan användas under hens tur, med vilka de kan påverka spelet utanför den vanliga användningen av kort för åtgärder. De tre förmågorna är följande:



Förflyttning



Plus



Byta ut

- **Förflyttningförmågan** tillåter en spelare att flytta ett oanvänt kort från sin rad till en annan spelares rad eller att återbörda ett oanvänt elementkort genom att ta det från spelarens rad och flytta tillbaka det till marknaden. En spelare får inte förflytta kort som de redan har använt för att vidta en åtgärd under hens tur, och inte heller kan ett kort vars förflyttningsförmåga används för att förflytta ett kort förflytta sig själv.
- **Plusförmågan** gör att en spelare kan lyfta det översta kortet från sin kortlek och lägga till det till sin rad. Om detta resulterar i att ett tredje påverkanskort eller ett tredje elementkort av samma typ läggs till hens rad, aktiveras respektive regler omedelbart.
- **Byta-ut förmågan** tillåter en spelare att uppdatera producentkorten ELLER konsumentkorten i marknaden. Kassera korten från den valda raden, ersätt dem med nya kort från toppen av respektive kortlek och placera de kasserade korten under samma kortlek. Kortleken blandas inte och återförs till sin respektive plats.

Varje spelare har tre förmågemarkörer, en för var och en av dessa förmågor. Förmågemarkörerna kan endast användas en gång per markör, varefter de förblir inaktiva (vänds) tills de kan återaktiveras. Varje gång en spelare börjar sin tur med två konsumentkort med åtminstone en habitatsymbol gemensamt i sin rad, kan de omedelbart återaktivera en av sina förmågemarkörer och placera den med framsidan uppåt igen. De kan välja vilken markör som ska återaktiveras. Att återaktivera en förmågemarkör räknas inte som att använda konsumentkorten för en åtgärd eller förmåga. Att återaktivera en förmågemarkör räknas inte heller som en åtgärd som hindrar spelaren från att få ett påverkankort i slutet av sin runda.

Vissa producent- och konsumentkort har samma förmågesymboler i övre högra hörnet. När, närhelst under en spelares tur, ett kort med en förmågesymbol finns i deras rad, kan hen använda kortets symbol som en extra förmågemarkör på samma sätt som hen allmänna reglerna som beskrivs ovan. Förmågassymbolerna på ett kort kan användas även om ett kort redan har använts för en åtgärd under tur (d.v.s. för att införskaffa ett annat kort eller habitat under samma tur). Om det finns flera förmågesymboler på ett och samma kort, kan endast en av dessa användas varje tur.



Spelare kan använda vattendropps-markörerna för att täcka förmågesymbolerna på sina kort för att hålla reda på vilket kort som har använts för sina förmågor under innevarande tur. I slutet av sin tur när spelarens rad kasseras tas vattendropparna bort. Varje gång ett kort med förmågor läggs till i spelarens rad från hans egen kortlek, från marknaden eller av andra spelare, är dess förmågor tillgängliga för att användas igen på hans tur. Det finns ingen gräns för hur många separata förmågor en spelare kan använda på sin tur, så länge de andra reglerna ovan följs.

**OBS:** att använda en eller flera förmågor under en spelares tur räknas inte som en åtgärd, det vill säga hindrar inte en spelare från att få ett påverkankort i slutet av omgången om hen inte kunde inskaffa ett producent- eller konsumentkort eller en habitatbricka.



### Andra symboler

Några kort inkluderar också en stjärnsymbol överst på kortet. Denna symbol hänvisar inte till en förmåga.



Stjärnsymbolen relaterar till en extra spelfunktion som ingår i den mer komplexa versionen av spelet (se avsnitt 3.8) och är inte relevant för spelet när det spelas på den grundläggande nivån.



Vissa kort kan också ha en förstöringsglassymbol. Detta indikerar att arten som presenteras på kortet är mikroskopisk och symbolen påverkar inte spelet.

## 3.7 TURENS SLUT

När en spelare inte kan, eller inte vill, vidta ytterligare åtgärder eller använda fler förmågor, samlar hen alla kort från sin rad, både använda och oanvända, och placerar dem tillsammans på höger sida av sin rad för att bilda en hög med kasserade kort med framsidan nedåt.

Därefter drar spelaren omedelbart fyra nya kort från sin lek för att bilda sin nya rad. Om spelarens kortleken har mindre än 4 kort kvar, lägger spelaren ut korten som finns kvar i leken i sin rad, blandar kasserhögen och placerar den som sin nya kortlek. Spelaren fortsätter att lägga till det återstående antalet kort från den nya kortleken för att slutföra sin rad.

I det här skedet är det nästa spelares tur, och spelaren kan inte vidta några fler åtgärder förrän det är hans tur igen.







### 3.8 POLITIK, FINANSIERING OCH STJÄRNSYMBOLLEN (KOMPLEXITETSNIVÅ 2)

Det övergripande upplägget och spelets gång är identiskt, med undantaget att politik-kortleken introduceras till marknadsområdet och stjärnsymbolen på några av producent- och konsumentkorten kommer in i bilden.

Politik-korten består av fyra kategorier:



10  
Negativa



5  
Dubbla



10  
Positiva



5  
Finansiering

- **Negativa (10 kort, markerade med lila färg och  symbolen):** Dessa kort introducerar negativa effekter som påverkar spelet.
- **Dubbla (5 kort, markerade med grön färg och  symbolen):** Dessa kort kan ha antingen en positiv eller negativ effekt, beroende på sammanhanget och vilka kort som är i spel när kortet dras.
- **Positiva (Åtgärder) (10 kort, markerade med blå färg och  symbolen):** Dessa kort ger fördelaktiga effekter i spelet.
- **Finansiering (5 kort, markerade med turkos färg och  symbolen):** Dessa kort representerar ekonomiska resurser som krävs för att aktivera vissa positiva åtgärder.

Negativa samt dubbla politik-kort träder i kraft omedelbart när de lyfts.

Ett positivt kort kräver att en spelare kombinerar det med ett finansieringskort för att aktivera förmånen som visas på kortet. Detta för att spegla att positiv förvaltning och restaurering av havet kräver finansiering för att kunna genomföras. Varje finansieringskort kan bara användas en gång, vilket innebär att det ofta finns fler positiva idéer än vad som kan genomföras.

Vissa politik-kort gäller endast för en enda tur eller runda, medan andra gäller för det resterande spelet. Kortets giltighetstid anges på kortet med hjälp av symbolerna  och .



## Spela med politik-kort

I början av spelet ska politik-korten blandas och placeras med framsidan nedåt bredvid marknaden.

Politik-kort kommer in i spelet på två sätt:

- När ett producent- eller konsumentkort med stjärnsymbolen finns i en spelares rad kan hen välja att aktivera symbolen och lyfta det översta kortet från politik-kortleken. Detta räknas inte som en förmåga, d.v.s. om kortet även har förmågesymboler kan kortet användas för att både lyfta ett politik-kort och användas för en förmåga under samma tur.



← Stjärnsymboler

- Om en spelare placerar en habitat- och/eller en inverkanbricka under sin tur måste hen lyfta ett politik-kort från toppen av politik-kortleken i marknaden. Om de placerar ut mer än en habitat- eller inverkanbricka under sin tur måste de lyfta motsvarande antal politik-kort.

Närhelst ett politik-kort lyfts från toppen av leken måste spelaren läsa korttexten högt. Om effekten av kortet är omedelbar måste hen utföra det som beskrivs på kortet innan hen vidtar andra åtgärder. Kort som förblir aktiva under hela spelet behålls med framsidan upp bredvid marknaden som en påminnelse. Kort som gäller för en enskild tur eller en runda placeras i en kasseringshög för politik-kort efter att de aktiverats.

Positiv- och finansieringskort samlas gemensamt av alla spelare och placeras med framsidan upp bredvid marknadsområdet. Vilken spelare som helst kan kombinera ett finansieringskort med ett positivt kort under sin tur, så länge både det positiva kortet och finansieringskortet är tillgängliga bredvid marknadsområdet in något skede under turen. Detta är inte kopplat till vem som ursprungligen lyfte korten från politik-kortleken. Smart tillämpning av finansiering och positiva kort är nyckeln till att förbättra ekosystemets tillstånd.



Politik-kortlek



Omedelbara åtgärds kort



Koppla ett åtgärds kort till ett finansieringskort

## Digital spelregelbok



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