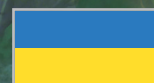




# TERRA FUTURA

*У грі Terra Futura ви будете розвивати власну територію та створювати самодостатню економіку. Шляхів до перемоги багато, але будьте пильні, адже не всі вони корисні для довкілля.*





Проектування гри: Petr Vojtěch (Петр Войтех)

Ілюстратор: Jindřich Pavlíšek (Індржіх Павласек)

Розробка: Студія Time Slug

Видавництво: ALBI Česká republika, a. s.

Український переклад: Бутков Сергій, для компанії The Geeky Pen

Дякуємо всім членам Albi Board Game Club і друзям, які брали участь у тестуванні.

# Albi



Гру створено за фінансової підтримки Євросоюзу.

Відповідальність за її вміст несе виключно *Na mysli, z.ú.*, що не обов'язково передає погляди Євросоюзу.



**game on** DON'T LET CLIMATE CHANGE END THE GAME!

**DEAR**  
DEVELOPMENT EDUCATION  
AND AWARENESS RAISING



## Компоненти гри



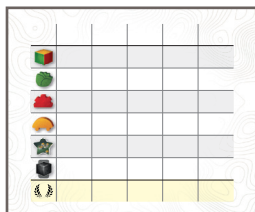
Початкові картки (5 шт.)



Картки I рівня (23 шт.)



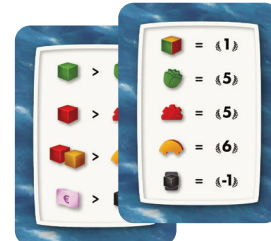
Картки II рівня (24 шт.)



Аркуші для підрахунку балів (60 шт.)



Підрахункові картки (16 шт.)



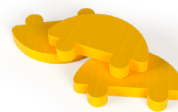
Довідкові картки (5 шт.)



Жовті кубики (25 шт.)



Червоні кубики (25 шт.)



Товарні жетони (20 шт.)



Будівельні жетони (20 шт.)



Зелені кубики (25 шт.)



Чорні кубики забруднення (25 шт.)



Жетони їжі (20 шт.)



Грошові жетони (16 шт.)

# Основні принципи гри

## Територія: картки 3 × 3

Ви будуете власну територію з карток перед вами. Кожна нова картка додається таким чином, щоби не виходити за межі сітки 3 × 3. Заборонено розташовувати в рядку чи колонці понад 3 картки.

*Початкова картка не обов'язково має бути посередині.*



## Ресурси

У грі наявні 7 видів ресурсів:

- 3 типи сировини
- 3 типи продуктів
- гроші
- позначає будь-яку сировину
- забруднення (не сировина)



Ресурси зберігаються безпосередньо на тих картках, які їх виробили. Але під час оплати за ефекти можна брати ресурси з будь-яких карток.

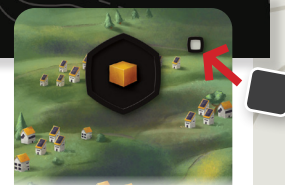
## Активізація рядків і колонок

Щоразу, коли ви додаєте картку, ви також активуєте ефекти всіх карток у колонці та рядку, до яких ця картка додається. Додана картка активується лише один раз. *Ваша остання картка активує ефекти не більше 5 карток.* При активації картки виконайте позначений на ній ефект.



## Забруднення

Якщо отримаєте чорний кубик, який означає забруднення, маєте покласти його на одну зі своїх карток. Деякі картки поглинають забруднення – вони мають місце для кубика забруднення в правому кутку. Якщо розташуєте кубик в цьому місці, забруднення не буде впливати на функціонування картки (але в кінці гри за цю картку у вас буде віднято 1 бал; докладніше в розділі «Підрахунок балів»).



Місце для кубика забруднення

Якщо ви розташуєте кубик забруднення на картці, яка не має спеціального місця для кубика забруднення, або це місце вже зайняте, ви маєте покласти кубик забруднення в центрі картки. Після цього картка **неактивна**: не можна використовувати її ефекти під час активації карток чи платити її ресурсами (через це втрачені ресурси не враховуються під час фінального підрахунку балів).




< Неактивна картка



# Порядок гри



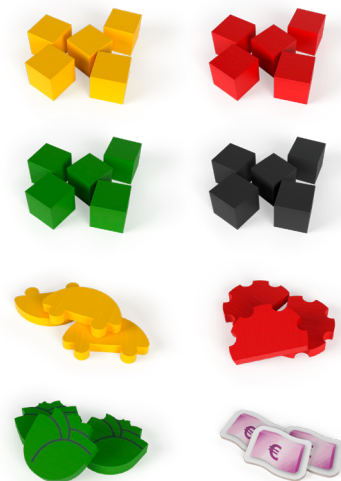
1. Кожен гравець отримує початкову картку, яку потрібно розташувати перед собою. В кінці гри кожен гравець матиме по 9 карток (3 рядки та 3 колонки). Положення початкової картки поки не треба визначати. Ви зробите це, коли отримаєте більше карток.

Роздайте початкові картки випадковим чином. Гравець із символом  починає гру.

2. Кожен гравець отримує дві випадкові підрахункові картки. Не показуйте їх іншим гравцям. Ви використовуєте ці картки в кінці гри для фінальної активації, щоб отримати більше балів.



3. Підготуйте перелік відкритих карток у середині ігрової зони: окремо перемішайте картки I та II рівня. Викладіть у ряд по 4 картки з кожної колоди лицьовою стороною догори поруч із колодами. Кожного раунду ви будете додавати до переліку відкритих карток нові. Залиште трішки місця в кожному рядку для скинутих карток.



4. Покладіть коробки з кольоровими кубиками та ресурсами так, щоб усі гравці могли до них дістати. Роздайте кожному гравцеві довідкову картку.



# Процес гри



Гравці ходять за годинниковою стрілкою. Коли настане ваш хід, зробіть наступне:

1. **Ви маєте право** скинути останню картку в 1 рядку. Скиньте картку, найвіддаленішу від колоди карток ❶, у стос неактивних, зсуньте праворуч рядок викладених карток ❷ і додайте нову картку ❸.



Якщо картки в колоді I і II закінчуються, перемішайте відповідний стос зі скинутими картками та створіть нову колоду.

2. Виберіть будь-яку картку, перевернуту лицьовою стороною в переліку відкритих карток, або верхню картку з колоди I або II ❹.



3. Зсуньте картки далі від колоди ❺ і додайте нову картку, щоби заповнити порожнє місце ❻.




4. Розташуйте вибрану картку на своїй території (яка не перевищує розмір 3 × 3) ❼.

5. Активуйте **колонку та рядок, в яких розташовано нову картку**. Це означає закінчення активаційних ефектів відповідних карток ❸. Картка, яку розміщують, активується лише один раз. Активуйте картки в будь-якій послідовності. Розташовуйте отримані ресурси на тих картках, ефект яких їх виробив, нове забруднення – на будь-яких картках, крім неактивних.

Ви не зобов'язані активувати картку та можете не застосовувати її ефект. Деякі картки мають два варіанти активації, розділені горизонтальною лінією. У такому разі можна вибрати один АБО інший варіант.

Після цього наступає хід наступного гравця.





Приклад: додавання вибраної картки активує картки в рядку 2 та колонці 3. Спочатку гравець активує картки, які виробляють , щоби отримати ресурси, потрібні для активації фабрики в центрі. Тому він віддає отримані 2  та заробляє 1 . Тепер потрібна активація початкової картки. Гравець вирішує взяти гроші, які будуть використані наступного разу.


# Ефекти карток



Під час активації картки можна вибрати, виконувати ефект чи ні. Ефекти, показані вгорі картки, означають **отримання ресурсів у кількості** ①. Ефекти, показані знизу, означають **обмін** ②. Вони дозволяють вам міняти й обробляти ресурси.


 **Отримання** певної сировини.




 **Отримання** будь-якої сировини АБО грошового жетона.

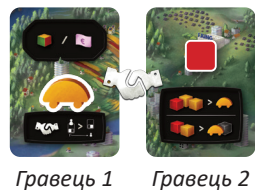
 **Обмін:** віддайте стільки ресурсів, скільки показано ліворуч, і отримаєте винагороду, намальовану праворуч (за стрілкою).




 **Обмін і забруднення:** чорний кубик поруч із винагородою значить, що ви **маєте** додати кубик забруднення до будь-якої своєї картки (крім неактивних).

  
 Горизонтальна лінія означає, що можна обирати між кількома варіантами. Під час активації потрібно вибрати **один** з ефектів.

 **Зміна розташування забруднення:** можна перемістити на цю картку до 4 кубиків забруднення з будь-яких своїх карток. 3 кубики розташовуються в місцях для забруднення, а останній припиняє дію картки.

 **Допомога:** копіює ефект в нижній частині будь-якої картки іншого гравця. За отриманий ефект потрібно заплатити ціну згідно зі звичайними правилами гри, а також додати забруднення, якщо воно є. Інший гравець у винагороду отримає 1 із ресурсів, які ви заплатили, на його вибір. Під час копіювання ефекту зміни розташування забруднення на початкову картку можна перемістити тільки 1 , щоби заблокувати його. Інший гравець у якості винагороди може усунути 1  забруднення з будь-якої своєї картки.



*Приклад: Гравець 1 вирішує використати «Допомогу» під час активації початкової картки. Він копіює картку з території гравця 2. За це він віддає 1  та 2 . Гравець 2 вирішує залишити 1  і розміщує цей ресурс на скопійованій картці. Кубики, які залишилися, повертаються до своїх коробок.*



**Початкова картка:** початкова картка показує 2 різних варіанти ефектів, але ви можете вибрати тільки один із них. Під час активації початкової картки ви або отримуєте будь-яку сировину/грошовий жетон, або активуєте ефект «Допомоги».

Початкова картка не обов'язково має бути посередині території.




Отримання

Обмін

*Ресурси, які ви платите, потрібно повернути у відповідні коробки.*

*Ви завжди можете обмінювати лише точно вказану кількість ресурсів, а робити такий обмін можна лише раз за активацію.*

*У будь-який момент часу в центрі може бути лише 1 , що блокуватиме картку.*





# Завершення гри

Коли останній гравець розташовує дев'яту картку, виконує ефекти карток і завершує хід, настає фінальна стадія гри. Під час неї всі гравці виконують фінальну активацію та підраховують свої бали.

На початку гри кожен гравець отримує 2 підрахункові картки. Кожна з них дає 2 варіанти фінальної активації території та 2 варіанти додаткового підрахунку ресурсів наприкінці гри. Гравець може вибрати будь-яку комбінацію (активацію та підрахунок з однієї картки ❶ або активацію з однієї, а підрахунок з іншої картки ❷).



Приклад підрахункових карток

## Фінальна активація

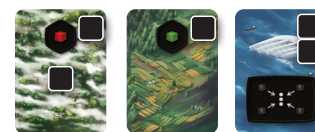
На основі вибраної схеми ❸ активуйте картки на своїй території ❹. У грі завжди є 4 активації, які відповідають схемі (місця білого кольору). Вибрану схему не можна повертати або змінювати будь-яким чином. Ви маєте право не застосовувати ефект.



Приклад фінальної активації

## Підрахунок балів

Для запису балів гравців використовуйте підрахункові аркуші. Спочатку кожен гравець вибирає набір ресурсів ❺ зображених на одній із підрахункових карток. Якщо вони мають такі ресурси, вони отримують вказану кількість балів (ресурси на неактивних картках не враховуються, див. «Забруднення»). Якщо гравець має достатньо ресурсів, він може отримати бали за вказану комбінацію кілька разів. Ресурси не витрачаються під час підрахунку.



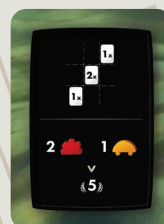
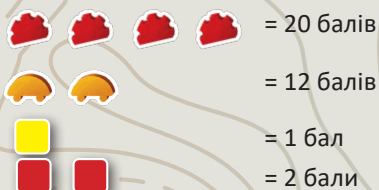
-1 бал -1 бал -1 бал

Приклад забруднення



Після цього запишіть кількість балів, набраних за ресурси кожным гравцем на своїх картках (крім неактивних). Вартість кожного ресурсу можна знайти в довідковій картці. Гроші не мають вартості при підрахунку. За кожен картку з мінімум 1 кубиком забруднення у гравця віднімається 1 бал. **Переможцем стане гравець з найбільшою кількістю балів.** У разі нічиєї виграє той, у кого менше кубиків забруднення.

## Приклад підрахунку:



Гравець двічі набрав зображений набір ресурсів, тому що має 4 та 2 . У результаті він отримує додаткові 10 балів.

= 10 балів

**Загальні бали: 44**

# Додаткові нотатки: гра та реальний світ



У грі *Terra Futura* торгівля між віддаленими місцями представлена грошовими жетонами. Але чи замислювалися ви, що гроші також викликають забруднення, адже за них можна купити щось шкідливе для довкілля? Поточна економічна система заснована на принципах розвитку та збільшення прибутків. Це призводить до постійного тиску на об'єми виробництва. При цьому можливості нашої планети не враховуються, що негативно впливає на довкілля, призводить до зростання нерівності суспільства та має руйнівні наслідки в довгостроковій перспективі. Наш світ несе величезний тягар – забруднення довкілля, викиди, втрати різноманіття форм життя й експлуатація найменш захищених прошарків людей на планеті, які працюють у незадовільних умовах і часто навіть не отримують гідної зарплати.



Міжнародні перевезення нерозривно пов'язані як із роботою всесвітньої економіки, так і з добробутом людства.

Однак у своїй поточній формі це ще й одне з основних джерел забруднення довкілля і кліматичних змін, вони негативно впливають на здоров'я людини.

Забруднення виникає багатьма способами як у *Terra Futura*, так і в реальному житті. Часто величезне ушкодження довкілля, до якого веде виробництво товарів для нашого щоденного вжитку, залишається непомічене. Промисловість призводить до величезної кількості стічної та охолоджувальної води, насиченої токсичними речовинами, і тому це основний забруднювач повітря та річок. У сільському господарстві промисловість



погіршує якість ґрунту та забруднює водні ресурси великою кількістю пестицидів, аміаку й інших добрив.

Один із способів полегшити навантаження на довкілля – зменшити до мінімуму видобуток корисних копалин і використовувати їх ощадливіше. Цього можна досягнути в тому числі шляхом переробки та використання вторинної сировини.

Деякі картки в *Terra Futura* не виробляють забруднення – вони представляють технології на основі принципів збалансованого управління й екологічно-чистої енергії. Своєчасне і справедливе перетворення енергії — це надзвичайно важливо, оскільки запобігає зростанню нерівності суспільства та катастрофічним наслідкам зміни клімату. Відновлювані джерела енергії включають, наприклад, використання енергії вітру, води, сонця, біомаси та біогазу, енергії з довкілля за допомогою теплових насосів та геотермальних джерел.



Ефекти деяких карток *Terra Futura*, які мають місце для поглинання забруднення, символізують відповідальне поводження з відходами. На жаль, у житті велика кількість відходів людства ще й досі опиняється на звалищах, хоча майже три чверті з них можна переробити та знову використати за умови належного сортування.

More info:



[climategame.eu](http://climategame.eu)

Ресурси нашої планети скінченні, тому ми маємо спрямувати зусилля на те, щоби користуватися ними якомога раціональніше. Одне з можливих рішень це так звана циклічна економіка. Вона заснована на природних ідеально продуманих замкнутих циклах без відходів і підходить для нашої економічної системи.

