

1

Начало Игры

- 1 Разложите игровое поле в центре стола.
- 2 Перемешайте жетоны энвайров и разложите их по одному на каждый сектор цифрой вверх (случайным образом).
- 3 Разложите жетоны Территорий Опережающего Развития (ТОР) на поле.
- 4 Выберите цвет и положите перед собой планшет игрока своего цвета.
- 5 Выберите любые две фишки производств своего цвета и положите рядом с собой.
- 6 Возьмите себе четыре маркера , один из которых установите на планшете на 10 профитов - это ваш стартовый капитал.
- 7 Из 30 карточек случайных событий отберите по пять событий каждого уровня. В событиях III уровня обязательно оставьте "Итоговый отчет". Перемешайте карточки каждого уровня. Сначала положите рядом с игровым полем рубашкой вверх карточки III уровня, затем положите на них карточки II уровня и, наконец, I уровня.
- 8 Перемешайте карточки экологических инициатив (экоинициатив) и положите их рядом с полем рубашкой вверх.
- 9 Определите, кто будет ходить первым (инициатор), и поставьте фигурку в цветной угол этого игрока. Инициатор ставит 1-ю фишку производства .
- 10 Все фишки производств в игре ставятся по следующим правилам:
 - фишка на нефть , фишка на минерал
 - 2-ю и все последующие фишки игрок может ставить или в сектор, граничащий с занятым им сектором, или в тот же сектор (увеличение уровня производства).
 - максимально в секторе может быть четыре фишки (4-й уровень)
 - если в секторе уже есть фишка одного игрока, другой не может поставить туда свою фишку.После инициатора все игроки по часовой стрелке ставят по одной фишке. Вторую фишку все ставят в обратном порядке, начиная с последнего игрока.
- 11 Когда игрок ставит фишку в сектор, где есть жетон энвайра , он снимает его с поля в сброс и с помощью маркеров увеличивает количество энвайров на своем планшете на такое же число.



Все готово для начала игры!

2

Цель Игры

Каждый из игроков (или команд) руководит добывающей компанией, и чем больше у вас производств на игровом поле, тем больше ваш доход

Однако, каждое нефтяное и минеральное производство наносит вред окружающей среде и уменьшает ваши энвайры

В Ecologic победит тот, кто заработает больше всего профитов и больше всего энвайров. Но на итоговый результат сильно влияет и соотношение между ними (см. Подсчет Очков).

Чем лучше баланс (равенство) профитов и энвайров, тем больше очков у игрока.

Игра состоит из ходов, а каждый ход – из четырех последовательных фаз: Событий, Действий, Экологии и Дохода.

Территории Опережающего Развития (ТОР)

ТОР дают игрокам уникальные преимущества



Биржа – позволяет вести аукцион за полцены от реальной тогда, когда хозяин открывает аукцион, в фазу Действий.



Заповедник – дает всем соседним секторам +1 энвайр, в фазу Экологии. Неважно чьи на них производства



Академия – защищает игрока от всех негативных событий.

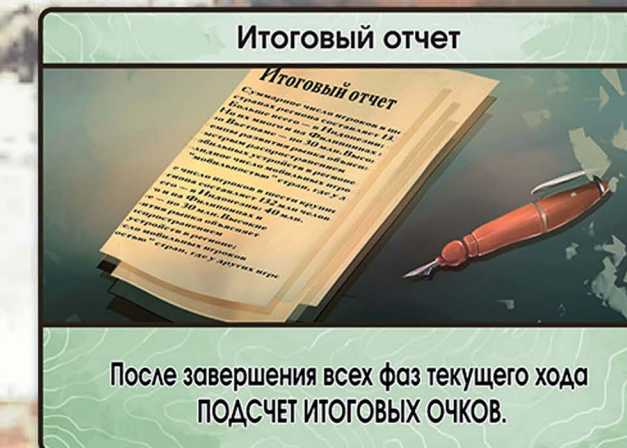


Транспортный узел – дает всем соседним секторам +1 профит, в фазу Дохода. Неважно чьи на них производства

3

Подсчет Очков

Когда инициатор вытягивает карточку случайных событий “Итоговый отчет” – игроки проходят все фазы данного хода и подсчитывают итоговые очки (ИО).



В этом вам поможет таблица подсчета итоговых очков, на которой необходимо найти пересечение ваших профитов и энвайров – это базовые очки.

ТАБЛИЦА ПОДСЧЕТА ИТОГОВЫХ ОЧКОВ

20	1	2	4	5	6	8	10	11	13	15	17	19	22	24	26	29	32	34	37	40
19	1	2	4	5	6	8	10	11	13	15	17	20	22	24	27	30	32	35	38	37
18	1	2	4	5	6	8	10	11	14	16	18	20	22	25	28	30	33	36	35	34
17	1	2	4	5	7	8	10	12	14	16	18	21	23	26	28	31	34	33	32	32
16	1	2	4	5	7	8	10	12	14	16	19	21	24	26	29	32	31	30	30	29
15	1	2	4	5	7	8	10	12	14	17	19	22	24	27	30	29	28	28	27	26
14	1	2	4	5	7	9	11	13	15	17	20	22	25	28	27	26	26	25	24	24
13	1	2	4	5	7	9	11	13	15	18	20	23	26	25	24	24	23	22	22	22
12	1	2	4	5	7	9	11	13	16	18	21	24	23	22	22	21	21	20	20	19
11	1	2	4	6	7	9	12	14	16	19	22	21	20	20	19	19	18	18	17	17
10	1	2	4	6	8	10	12	14	17	20	19	18	18	17	17	16	16	16	15	15
9	1	2	4	6	8	11	12	15	18	17	16	16	15	15	14	14	14	14	13	13
8	1	3	4	6	8	11	13	16	15	14	14	13	13	13	12	12	12	12	11	11
7	1	3	4	6	9	11	14	13	12	12	11	11	11	10	10	10	10	10	10	10
6	1	3	5	7	9	12	11	11	10	10	9	9	9	9	8	8	8	8	8	8
5	1	3	5	7	10	9	9	8	8	8	8	7	7	7	7	6	6	6	6	6
4	1	3	5	8	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	1	3	6	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Например, у одного игрока 9 профитов и 7 энвайров

Значит его базовые очки равны 12!

Точная формула подсчета базовых очков:

ИО = К × (X + Z), где:

К - коэффициент баланса, К = X/Z

X - меньшее из профитов или энвайров

Z - большее из профитов или энвайров

Однако, к базовым итоговым очкам

следует прибавить:

+1 ИО за каждую вашу фишку производства на поле

+1 ИО за каждую карточку экоинициатив, которая у вас есть


+2 ИО за каждую ТОР, которую вы приобрели

и поставили на поле.

Все округления в игре делаются в большую сторону!

4 Фаза Событий

Самая простая и быстрая фаза из всех – игрок-инициатор тянет верхнее (и только) событие и оглашает его для всех. Эффекты событий могут действовать


на всех игроков  или на вытянувшего игрока , давая ему право на что-то или накладывая штраф. Кроме того, все события действуют в свою фазу:

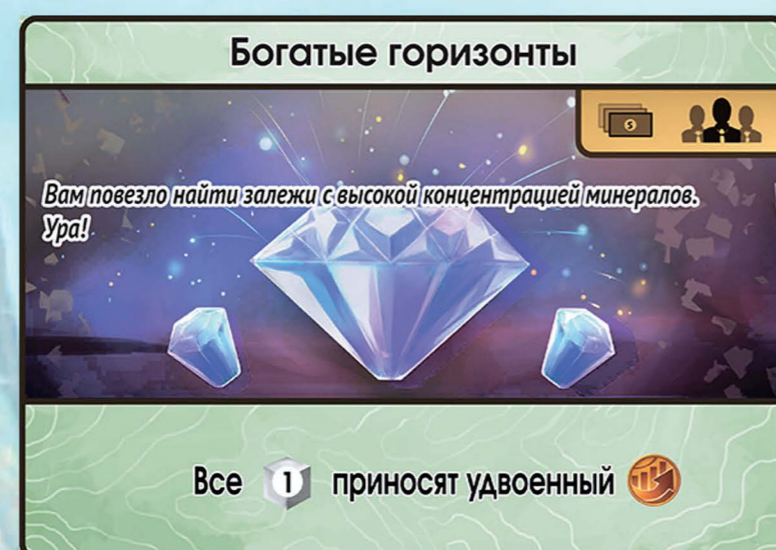
В фазу Событий 

В фазу Действий 

В фазу Экологии 

В фазу Дохода 

Например, событие “Богатые горизонты” действует в фазу Дохода на всех игроков, увеличивая прибыль минеральных производств 1-го уровня  (одна фишка в секторе).




Если событие действует не сразу - положите карточку лицом вверх на карточки событий, чтобы не забыть про него в нужную фазу хода.

Подробно все события описаны на обороте.

!Сыгранное событие кладется лицом вверх рядом с карточками событий!




5 Фаза Действий

Каждый игрок по очереди может открыть аукцион, но только один на выбор – за фишку производств* , карточку экоинициатив** или жетон ТОР***

*Определите начальную цену: подсчитайте фишки нефти всех цветов на поле (например, их две) и прибавьте к этому значению один (всегда). Поставьте маркер  на нужную цифру (3) на шкале цен нефти, сбоку игрового поля. То же сделайте для фишек минералов. Игрок может открыть аукцион за фишку любого типа не ниже, чем по начальной цене. Когда игрок купил фишку, он должен сразу поставить ее на поле.

**Игрок тянет карточку экоинициативы сверху, «вслепую». Начальная цена указана в верхнем левом углу карточки. Если она ему нужна – он открывает аукцион. Если нет – право купить ее переходит к следующему игроку. Если никто не хочет или не может ее купить – она кладется в сброс лицом вверх, рядом с набором экоинициатив.




***Игрок может выбрать любую доступную ТОР, начиная аукцион с 10 профитов 


Игроки по очереди могут повышать ставки или пасовать, отказываясь от участия в аукционе. Игрок, предложивший наибольшую цену, обязан купить предмет торгов. Он вычитает цену из своих профитов , передвигая маркер  на планшете. Затем открыть аукцион может следующий игрок. Вы можете не открывать аукцион, если не хотите (тогда открывает следующий); и не можете, если у вас не хватает профитов 


**Нельзя торговаться выше вашего запаса профитов
Энвайры  менять, продавать, отдавать нельзя!**


6 Фаза Экологии

В фазу Экологии каждый игрок подсчитывает экологический эффект своей деятельности:

- каждая фишка производства  на поле отнимает один энвайр 
- каждая купленная вами карточка экоициативы дает 1,2,3 или 5 энвайров  каждую фазу Экологии
- события бывают экологического характера
- не забывайте эффект от ТОР “Заповедник”, если этот жетон поставлен на поле

Важно знать, что если игрок должен отдать больше энвайров , чем у него есть, то он должен отдать все что у него есть, передвинуть маркер  в блоке энвайров  на планшете на значение “минус” и убрать одну свою фишку  с поля на выбор. Ваше грязное производство закрыли! Не доводите ситуацию до экологического коллапса.





Например, у одного игрока есть четыре фишки на карте, одна экоициатива “Экопросвещение”, событие не экологическое и на планшете у него три энвайра 

Это значит, что в эту фазу он должен отдать три энвайра , и переставить маркер  на ноль. Он не теряет фишки в этот ход $-4 + 1 = 3$; $3 - 3$ (из запаса) = 0











7 Фаза Дохода

По аналогии с предыдущей фазой - каждый игрок теперь радостно считает свою прибыль:

- ваш доход  складывается за каждое ваше производство  на поле с учетом его уровня (см. планшет игрока)
- многие карточки экоициатив требуют профиты  на поддержание каждую фазу Дохода
- события бывают экономического характера
- сектор с производством любого игрока, смежный с Транспортным узлом, дополнительно приносит один профит 

Если у игрока не хватает средств на поддержание карточек экоициатив - он обязан скинуть их в сброс (положить лицом вверх рядом с набором карточек экоициатив).

Предположим, у одного игрока есть два минеральных производства  1-го уровня и одно нефтяное производство  2-го уровня; сыграло событие “Богатые горизонты” и у игрока есть карточка экоициативы “Рекультивация”.

Тогда он получит семь профитов  за фишки:
+1 за каждое  1-го уровня = 2,
 $2 \times 2 = 4$, т.к. событие «Богатые горизонты» удваивает доход от  1-го уровня.
+3 за одно производство  2-го уровня.
Но должен отдать два профита  за «Рекультивацию». Таким образом, прибыль игрока составит пять профитов , он прибавляет их к своим средствам, передвигая маркер  в блоке профитов  на своем планшете.

После того, как игроки пройдут все фазы хода, инициатором хода становится следующий по часовой стрелке игрок. Он переставляет фигурку  в свой угол и тянет новое событие.

2027 год....

В течение последних 10 лет по всему миру не утихают локальные конфликты за ресурсы. В ряде регионов это оборачивается техногенными и гуманитарными катастрофами, обостряется конкуренция за ресурсы Арктики и месторождения, считавшиеся ранее не рентабельными.



Международная Исследовательская Группа по Глобальному Развитию (МИГ-ГР) прорабатывает сценарии глобального будущего «Пределы роста-2050».

Выводы не утешительны: уже сейчас экономики развитых стран в стагнации, а экономики развивающихся стран пытаются сохранить рост в ущерб качеству окружающей среды. Нормы местных и международных природоохранных документов соблюдаются лишь на уровне общих заявлений...

Годом позже, на Всемирном Саммите Министров Природы МИГ-ГР выступает с докладом по глобальному развитию до 2050 года. Основной вывод: без качественных изменений подхода к хозяйственной деятельности справиться с кризисом мировой экономики, деградацией природной среды и возрастающими потребностями населения (около 10 млрд.) только за счет «скачка» технологий не удастся. Исследовательской группе поручают разработать новый принцип оценки промышленного производства.



- Вскоре МИГ-ГР публикует Рекомендации, основными положениями которых становятся:
- единый подход к оценке качества окружающей среды для всех стран и компаний;
 - единый подход к техническим регламентам промышленного производства;
 - оценка долговременной эффективности производств по единой методике.

«Решающий Срез» («The Final Cut») – такое название получила процедура Оценка эффективности в СМИ, переключив туда из доклада ученых. Вскоре Решающий Срез стал глобальным инструментом оценки экономической и экологической эффективности производств: «за» проголосовало 83% министров.



Вито Веритаз, системный инженер, эксперт в составе МИГ-ГР (отрывок из интервью):
«Решающий Срез – удачное название, хотя промышленники больше любят говорить «Итоговый Отчет». Все понимают, что через 10-15 лет будет решающая проверка эффективности компании. Почему Решающий Срез? Это пошло от выражения «решающий срез системы»: его мы использовали, обсуждая результаты моделирования. Срез системы – «мгновенный снимок» системы, в нашем случае – глобального развития человечества».



Что такое Ecologic?

Вы – руководитель компании и вам нужно уметь зарабатывать на добыче полезных ископаемых – это бизнес! Грамотно распоряжайтесь своими доходами: часть средств разумно направить на сохранение и восстановление окружающей среды. Сумеете ли вы стать успешным бизнесменом и рациональным природопользователем?



Ecologic поможет вам смоделировать разные сценарии развития с учетом баланса «экологии» и «экономики» – ключевых факторов развития. Игра имеет «накопительный эффект»: сыграв несколько раз, вы поймете, как достичь сбалансированного развития. Со временем вы сможете видеть на несколько шагов вперед, мыслить стратегически.

Первые шаги.

Первые партии рекомендуется делать с небольшим количеством Событий, например, по три События каждого уровня (всего девять карточек) вместо стандартного набора по пять Событий (подробнее – см. Правила). Кроме этого, можно не включать в игру ТОРы (аукционы идут только за фишки производств или за карточки Экологических Инициатив, из которых надо убрать четыре карточки номиналом «12»). Обычно, после освоения правил, партия на четырех игроков длится не более часа.

**Вы в совершенстве овладели игровым процессом?
Можете просчитать несколько ходов вперед?
Успешно передали свой опыт новичкам? Самое время чтобы...**

- *играть советом директоров.* В игре всего четыре цвета (четыре игрока). Но за один цвет можно играть вдвоем и все решения принимать в совещательном режиме. В игру тогда могут играть до восьми человек.
- *играть командами.* Вы сохраняете независимость принятия решений, но при подсчете итоговых очков две союзные команды складывают значения профитов и энвайров и на основе этого считают очки. То же самое делают две другие команды. Игровой процесс при этом идет весьма необычно.
- *составлять уникальные сценарии.* Вы уже неплохо знаете карточки Событий. Если вы ведущий – составьте собственные сценарии Событий (они могут быть не известны игрокам, но известны вам). Если вам хочется длинной, напряженной партии – используйте все 30 карточек: партия для четырех человек может длиться около трех часов!
- *добавить случайностей.* Хочется чего-то внезапного? Положите жетоны энвайров (см. Правила, раздел «Начало Игры») рубашкой вверх. Или перемешайте все События случайно, не смотря на уровни!
- *заключать свободные сделки.* Это вишенка разнообразия на торте игровых возможностей Ecologic! Хотите взять в долг? Продать (купить, обменять) Экологическую Инициативу? Объявите об этом и ищите партнера! Если сделок много и они сложные – рекомендуем фиксировать их на бумаге.

ВАЖНО: «свободные сделки» – тоже часть игры и не должны вносить хаос. Поэтому они разрешены только в Фазу Действий (см. Правила, раздел «Фаза Действий»). Игрок может предложить сделку перед объявлением своего аукциона, до перехода активности к другому игроку.

В игре НЕЛЬЗЯ:

- Проводить любые операции с энвайрами (продавать, давать в долг и т.д.).
- Передвигать фишки производств на игровом поле.
- Назначать на аукционе цену, превышающую ваш запас профитов.

В игре МОЖНО:

- Закрывать (убирать в сброс) свои производства, но не более одной фишки в ход (в Фазу Действий, во время своей активности).
- Отменять (убирать в сброс) свои карточки Экологических Инициатив (в Фазу Действий, во время своей активности).
- Все, что не запрещено правилами =)

Выражаем искреннюю благодарность:

- Алене Шаламовой - за дизайн и предпечатную подготовку.
- Анне Хрустальной - за художественное оформление и рисунки.
- Елене Краснослободцевой - за личный вклад в развитие проекта и представительство в Москве.
- Виталию Родину (Vitalijs Rodins, Riga) - за ценные рекомендации и поддержку проекта.



 /ecologic4people
 /ecologic4people
 ecologic4people@yandex.ru