



# TERRA FUTURA

*W grze Terra Futura rozwijasz swoje terytorium i tworzysz samowystarczalną gospodarkę. Istnieje wiele dróg do zwycięstwa - ale ostrożnie: nie wszystkie z nich są dobre dla środowiska.*



# Zawartość gry

Autor: Petr Vojtěch

Grafiki: Jindřich Pavlásek

Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk

Opracowanie: Time Slug Studio

Wydawca: ALBI Česká republika, a. s.

Albi



*Ta gra została wyprodukowana przy wsparciu finansowym Unii Europejskiej. Za jej zawartość wyłączną odpowiedzialność ponosi Na myśli, z.ú. i niekoniecznie odzwierciedla ona poglądy Unii Europejskiej.*



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

**DEAR**  
DEVELOPMENT EDUCATION  
AND AWARENESS RAISING



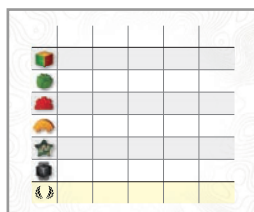
Karty początkowe (5x)



Karty poziomu I (23x)



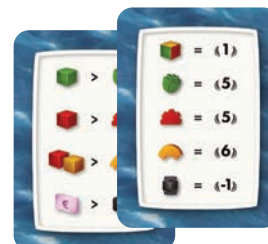
Karty poziomu II (24x)



Arkusze punktacji (60x)



Karty punktacji (16x)



Karty pomocy (5x)



Żółte kostki (25x)



Czerwone kostki  
(25x)



Żetony zasobów  
(20x)



Żetony konstrukcji  
(20x)



Zielone kostki (25x)



Kostki  
zanieczyszczeń (25x)



Żetony zapasów  
(20x)



Żetony pieniędzy  
(30x)

# Podstawowe zasady

## Terytorium: 3 × 3 karty

Budujesz terytorium z leżących przed tobą kart. Każdą nową kartę dokładasz w taki sposób, aby zachować układ 3x3 karty – nigdy nie wolno przekroczyć tej liczby. *Karta początkowa nie musi znajdować się w środku.*



## Zasoby

W grze dostępnych jest 7 rodzajów zasobów:

- 3 rodzaje surowców
- 3 rodzaje produktów
- pieniądze
- dowolny surowiec
- zanieczyszczenie (nie jest surowcem)



Swoje zasoby przechowujesz bezpośrednio na tych kartach, które je produkują. Płacąc za efekty zabierasz z kart swoje zasoby.

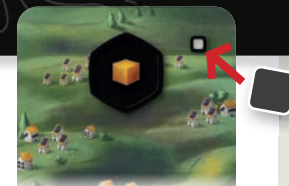
## Aktywacja kolumny i rzędu

Za każdym razem gdy dokładasz kartę, aktywujesz efekt całej kolumny oraz całego rzędu, do których ją dokładasz. Samą kartę aktywujesz tylko raz. *Ostatnia z dołożonych przez Ciebie kart aktywuje łącznie efekt pięciu.* Aktywacja karty oznacza rozpatrzenie jej efektu.



## Zanieczyszczenie

Jeżeli otrzymujesz czarną kostkę, która reprezentuje zanieczyszczenie, musisz umieścić ją na jednej ze swoich kart. Niektóre z nich potrafią wchłoniąć zanieczyszczenie – mają specjalne oznaczenie w górnym rogu. Jeśli umieścisz kostkę zanieczyszczenia na tym polu, nie będzie miała ona wpływu na dalsze działanie tej karty. *(Nadal stracisz 1 PZ za tę kartę na koniec gry, patrz: Podliczanie punktów.)*



Obszar zanieczyszczenia

Jeśli położysz kostkę zanieczyszczenia na karcie bez obszaru zanieczyszczenia (lub gdy jest on już zajęty), musisz umieścić ją na środku karty. Od tej chwili karta jest **nieaktywna**; jej efektów nie można rozpatrywać w trakcie aktywacji, nie można też pobierać z niej zasobów. (Zasoby przepadają też na potrzeby końcowej punktacji.)


< Nieaktywna karta



# Przygotowanie gry



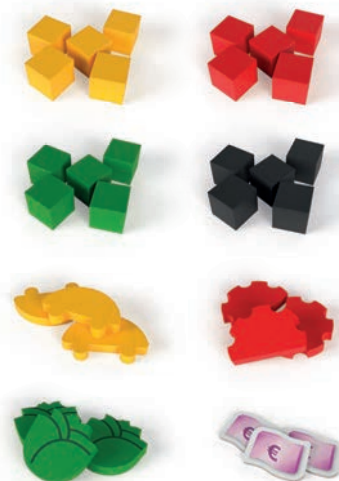
1. Każdy z graczy otrzymuje kartę początkową, którą umieszcza na stole przed sobą. Pod koniec gry każdy będzie dysponował 9 kartami, ułożonymi w 3 rzędy i 3 kolumny. Na tym etapie nie trzeba przypisywać karcie miejsca – dokładanie kolejnych kart samoczynnie to określi.

Karty początkowe należy rozdać losowo. Gracz, który wylosował kartę z symbolem  rozpoczyna grę.

2. Każdy gracz otrzymuje dwie losowe karty punktacji. Są one tajne. Tych kart gracze będą używać w trakcie punktacji końcowej żeby zdobyć dodatkowe punkty.



3. Przygotowanie kart: potasuj karty w taliach poziomo I i II. Odkryj po 4 z każdej z nich i umieść obok, tworząc dwa rzędy kart. W każdej rundzie będziesz dokładać do nich kolejne karty. Pamiętaj żeby zostawić trochę wolnego miejsca na stosy kart odrzuconych.



4. Pudełko z zasobami należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy. Każdy z nich otrzymuje również kartę pomocy.

# Rozgrywka



Gracze będą wykonywać swoje tury kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W ramach tury:

1. Możesz zdecydować się odrzucić ostatnią kartę z 1 rzędu. Odrzuć kartę najdalszą od talii na stos kart odrzuconych ❶, przesun pozostałe karty w prawo ❷, odkryj nową kartę ❸.



Jeśli talia „I” albo „II” wyczerpie się, należy przetasować odpowiedni stos kart odrzuconych i utworzyć ją na nowo.

2. Wybierz dowolną odkrytą kartę, lub zakrytą kartę z wierzchu talii „I” lub „II” ❹.

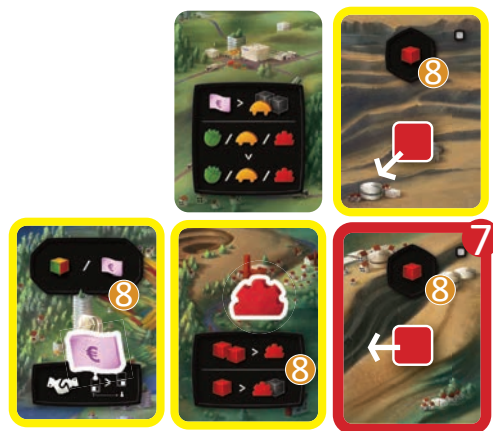
3. Przesun karty w rzędzie (z którego zabierasz kartę) w prawo ❺, uzupełnij rząd ❻.

4. Umieść wybraną kartę na swoim terytorium (z zachowaniem zasady 3 × 3 karty) ❼.

5. Aktywuj kolumnę oraz rząd do których została dołożona nowa karta. Czyli: rozpatrz efekty wszystkich kart które się w nich znajdują ❽. Karta dodawana w tej turze jest aktywowana tylko raz. Kolejność rozpatrywania nie ma znaczenia. Umieść zdobyte zasoby na kartach, które je zapewniają. Umieść znaczniki zanieczyszczenia na dowolnych kartach (tylko aktywnych).

Nie musisz aktywować karty jeśli nie chcesz. Niektóre karty oferują dwie opcje aktywacji (rozdzielone linią) – w tym przypadku zawsze wybierasz tylko jedną!

Na tym kończy się twoja tura.



Przykład: Dodajesz wybraną kartę i aktywujesz wszystkie w rzędzie 2 i kolumnie 3. Zaczynasz od kart produkujących surowce ■ aby zdobyć zasoby potrzebne do aktywacji efektu fabryki na środku. Płacisz wymagane 2 ■ i zdobywasz 1 ■. Teraz musisz aktywować kartę początkową – decydujesz się otrzymać pieniądze, które możesz wykorzystać później.

# Efekty kart

Aktywując kartę wybierasz, czy chcesz rozpatrzyć jej efekt czy nie. Efekty pokazane u góry karty oznaczają **otrzymywanie** ① zasobów. Efekty na dole karty oznaczają **wymianę** ② i pozwalają na zmianę i przetworzenie zasobów.



**Otrzymujesz** konkretny surowiec.



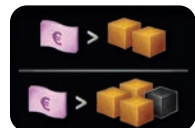
**Otrzymujesz** dowolny surowiec LUB żeton pieniędzy.



**Wymiana:** Zapłać surowce w liczbie wskazanej po lewej stronie i zdobądź nagrodę pokazaną po prawej (za strzałką).



**Wymiana i zanieczyszczenie:** Symbol czarnej kostki obok nagrody oznacza, że **musisz** umieścić kostkę zanieczyszczeń na jednej ze swoich kart (aktywnej).



Pozioma linia zawsze oznacza możliwość wyboru efektu. W trakcie aktywacji **musisz** wybrać **jeden** z nich.



**Rozprzestrzanie zanieczyszczeń:** Możesz przesunąć do 4 kostek zanieczyszczeń z dowolnych kart na tę kartę. 3 z nich umieszcza się na polach zanieczyszczeń, ostatnia dezaktywuje tę kartę.

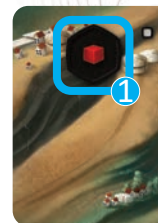


**Współpraca:** Skopiuj dolny efekt dowolnej karty jednego z przeciwników. Opłać jego koszt według standardowych zasad. Uwzględnij również kostki zanieczyszczeń. Twój przeciwnik otrzyma 1 z zapłaconych przez siebie zasobów, jako nagrodę. Kopiując efekt **rozprzestrzania zanieczyszczeń**, przeciwnik może usunąć 1 zanieczyszczenie ■ ze swojej dowolnej karty.

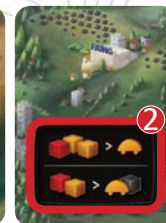


**Karta początkowa:** Karta początkowa zawiera 2 różne efekty, ale gracz zawsze wybiera tylko jeden z nich. Kiedy ją aktywuje, wybiera dowolny surowiec / żeton pieniędzy, albo korzysta z efektu Współpracy.

Karta początkowa nie musi znajdować się na środku terytorium gracza.



Otrzymujesz



Wymiana

Odtóż zapłacone surowce do pudełek.

Możesz wymienić tylko wskazaną liczbę zasobów i tylko raz w trakcie aktywacji.



Gracz 1



Gracz 2

Przykład: Gracz 1 decyduje się użyć Współpracy aktywując kartę początkową. Kopiuje kartę z terytorium gracza 2. Płaci 1 ■ i 2 ■. Gracz 2 zatrzymuje 1 ■ z zapłaconych zasobów i umieszcza je na skopiowanej karcie. Pozostałe zasoby zostają zwrócone do pudełka.



# Koniec gry

Kiedy ostatni z graczy dołoży do swojego terytorium 9. kartę, rozpatrzy jej efekty i zakończy swoją turę, następuje zakończenie gry. Wszyscy gracze rozpatrują ostatnią aktywację i podliczają punkty.

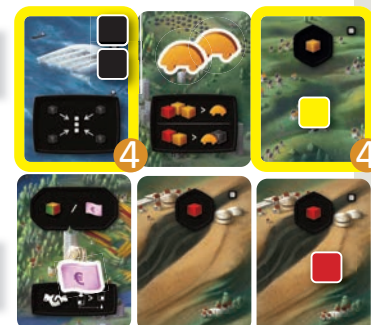
Na początku gry każdy otrzymał 2 karty punktacji. Każda z nich zapewni 2 opcje podczas ostatniej aktywacji oraz 2 dodatkowe opcje punktacji na koniec gry. Możesz wybrać dowolną kombinację (aktywację i punktację z jednej karty ❶, albo aktywację z jednej i punktację z drugiej ❷).



Przykład ostatecznej punktacji

## Ostatnia aktywacja

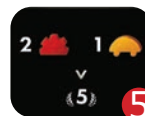
Bazując na wybranej karcie ❸, aktywuj odpowiednie karty swojego terytorium ❹. Zawsze będą to cztery karty (zaznaczone na biało). Nie możesz w żaden sposób odwracać karty aktywacji. Możesz zdecydować się pominąć efekt którejś z kart.



Przykład ostatniej aktywacji

## Punktacja

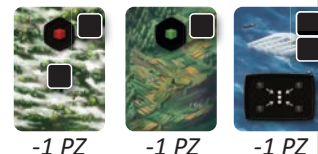
Wykorzystaj arkusz punktacji do notowania wyników poszczególnych graczy. Na początku każdy z was decyduje, który zestaw zasobów ❺ (z której karty punktacji) wybiera. Jeżeli posiada wskazane zasoby, zdobywa odpowiednią liczbę punktów (zignoruj zasoby na nieaktywnych kartach, patrz: Zanieczyszczenie). Jeżeli gracz ma odpowiednią liczbę zasobów, może zdobyć punkty wielokrotnie. Zasoby liczone w trakcie punktacji nie wracają do pudełka.



Przykład ostatniej aktywacji

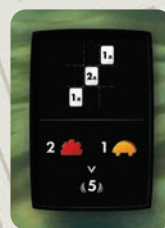
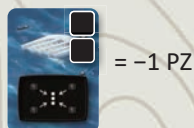
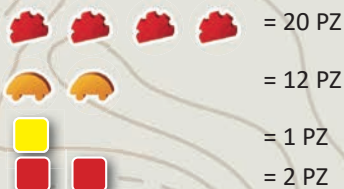


Następnie zanotuj liczbę punktów zdobytą przez poszczególnych graczy za karty zasobów (nie licząc nieaktywnych kart). Wartość każdego zasobu możesz sprawdzić na karcie pomocy. Pieniądze nie mają wartości. Za każdą kartę, na której znajduje się przynajmniej 1 kostka zanieczyszczeń, gracz traci 1 punkt zwycięstwa. **Gracz z największą łączną liczbą punktów wygrywa.** W przypadku remisu zwycięzcą zostaje osoba, która ma mniej kostek zanieczyszczeń.



Przykład zanieczyszczeń

## Przykładowa punktacja:



Gracz zdobył podwójną liczbę punktów za wskazany zestaw surowców, ponieważ posiadał 4 czerwone i 2 żółte. W rezultacie zdobywa dodatkowe 10 punktów.

= 10 PZ

**Łącznie: 44 punkty zwycięstwa**

# Posłowie: Gra i rzeczywistość



W grze *Terra Futura* handel międzynarodowy jest reprezentowany przez żetony pieniędzy. Ale czy wiesz, że płacenie przy ich użyciu również przyczynia się do zanieczyszczenia planety? Obecny system gospodarczy i jego podstawowe założenie - wzrost i maksymalizacja zysków - powodują stale rosnącą presję na zwiększanie produkcji, która nie respektuje ograniczeń naszej planety: ma negatywny wpływ na środowisko i integralność społeczną, a tym samym jest nie do utrzymania w dłuższej perspektywie. Jego skutkami są wzrost zanieczyszczeń (głównie wody i powietrza), zanik bioróżnorodności i eksploatacja najbardziej narażonych grup społecznych na świecie – ludzi, którzy pracują w niespełniających norm warunkach i często nie otrzymują za swoją pracę godziwego wynagrodzenia.

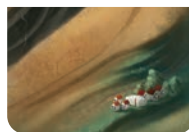


Transport globalny jest nierozzerwalnie związany nie tylko z funkcjonowaniem globalnej gospodarki, ale także z dobrobytem społeczeństwa. Jednak w obecnym kształcie jest również jednym z głównych źródeł zanieczyszczenia środowiska: przyczynia się do zmian klimatycznych i ma negatywny wpływ na zdrowie ludzi.

Zanieczyszczenie jest wytwarzane na różne sposoby, zarówno w grze *Terra Futura*, jak i w rzeczywistości. Często nie zdajemy sobie sprawy z tego, jak bardzo obciążające dla środowiska jest wytwarzanie dóbr codziennego użytku. Przemysł produkuje dużo ścieków, zanieczyszcza również wodę wykorzystywaną do chłodzenia maszyn toksycznymi substancjami. Tym samym jest głównym zanieczyszczeniem zarówno cieków wodnych, jak i powietrza. Produkcja przemysłowa w rolnictwie powoduje zanieczyszczenie i degradację gleby i zasobów wodnych dużymi ilościami pestycydów, amoniaku i innych nawozów. Jednym z rozwiązań zmniejszających obciążenie



środowiska jest ograniczenie do minimum wydobycia paliw kopalnych i bardziej ekonomiczne ich wykorzystanie. Można to osiągnąć między innymi poprzez recykling i zwiększone wykorzystanie surowców wtórnych. Niektóre karty w *Terra Futura* nie powodują zanieczyszczeń - reprezentują technologię opartą na zasadach zrównoważonego rozwoju i czystej energii. Sprawiedliwe i rozsądne przetwarzanie energii jest niezwykle ważne, ponieważ to klucz do uniknięcia katastrofy klimatycznej i rosnących nierówności społecznych. Odnawialne źródła energii obejmują na przykład wykorzystanie energii pochodzącej z wody, wiatru, promieniowania słonecznego, biomasy i biogazu, energii cieplnej oraz geotermalnej.



Efekty „pochłaniania zanieczyszczeń” niektórych kart w *Terra Futura* mogą symbolizować odpowiedzialne gospodarowanie odpadami. Niestety w rzeczywistości duża ilość odpadów trafia na wysypiska, chociaż prawie ¾ z nich można by poddać recyklingowi i ponownie wykorzystać, jeśli zostaną odpowiednio posortowane.

Żyjemy na planecie o ograniczonych zasobach naturalnych - powinniśmy starać się wykorzystywać je tak efektywnie, jak to tylko możliwe. Jednym z dostępnych rozwiązań jest tzw. ekonomia obiegu zamkniętego, która jest inspirowana naturalnymi, doskonale zamkniętymi cyklami bez marnotrawstwa i znajduje zastosowanie w naszym systemie gospodarczym.

Więcej informacji:



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

