



# TERRA FUTURA



# TERRA FUTURA



PRAVIDLA HRY ..... 3



PRAVIDLÁ HRY ..... 10



INSTRUKCJA ..... 17



REGULILE JOCULUI ..... 24



SPIELREGELN ..... 31



RÈGLES DU JEU ..... 38

Návrh hry: Petr Vojtěch  
 Ilustrace: Jindřich Pavlášek  
 Vývoj: Time Slug Studio  
 Vydavatel: ALBI Česká republika, a. s.

Děkujeme členům Albi klubu  
 deskovkářů a kamarádům, kteří se  
 zúčastnili testování.

Albi



**i** Chybí vám komponenta nebo  
 máte nějakou poškozenou?  
 Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi Vám  
 zdarma zašleme novou!

Vytvořeno ve spolupráci s Na myslí, z.ú.  
 a projektem Game On. Hra byla vytvořena  
 díky finanční podpoře Evropské  
 unie. Za její obsah nese zodpovědnost  
 organizace Na myslí, z.ú. Obsah nemusí  
 nutně odrážet oficiální stanovisko  
 Evropské unie.



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

DEAR  
 DEVELOPMENT EDUCATION  
 AND AWARENESS RAISING

Hledáte inspiraci?  
 Chcete si (nejen)  
 o našich hrách  
 popovídat s dalšími  
 nadšenými hráči?  
 Připojte se do skupiny  
 „Hry nás baví“!



# Herní komponenty



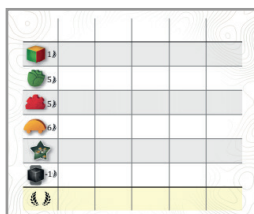
Počáteční karty (5×)



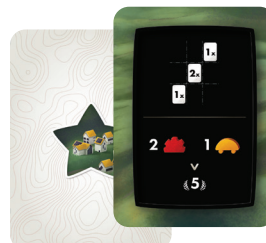
Karty I. úrovně (23×)



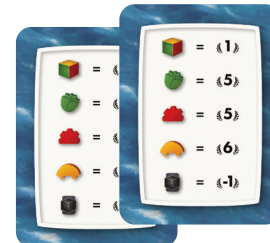
Karty II. úrovně (24×)



Bodovací tabulky (60×)



Bodovací karty (16×)



Karty nápovědy (5×)



Žluté kostky (25×)



Červené kostky  
(25×)



Žetony výrobků  
(20×)



Žetony materiálu  
(20×)



Zelené kostky (25×)



Černé kostky  
 znečištění (30×)



Žetony potravin  
(20×)



Žetony peněz (30×)

# Základní principy hry

## Území: 3 × 3 karty

Před sebou budete své vlastní území z karet. Každou novou kartu přikládáte tak, aby nepřekročila mřížku o velikosti 3 × 3. Nikdy tedy nesmíte do jednoho řádku či sloupce umístit více než 3 karty. *Počáteční karta nemusí být uprostřed.*



## Zdroje

Ve hře je 7 typů zdrojů:

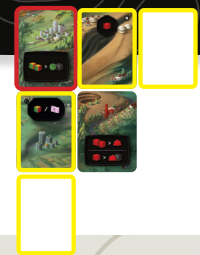
- 3 typy surovin
- 3 typy produktů
- peníze
- představuje libovolnou surovinu
- není surovinou, představuje znečištění



Své zdroje skladujete přímo na kartách, jejichž efekt tyto zdroje vyprodukovaly. Naopak při placení za efekty můžete zdroje čerpat odkudkoliv.

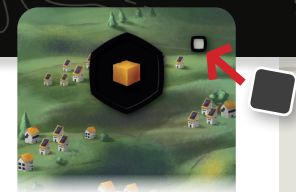
## Aktivace sloupce a řádku

Každé přiložení karty znamená také aktivování efektů všech karet ve sloupci i řádku, do kterých je nová karta přiložena. Právě přiložená karta se aktivuje pouze jednou. *Vaše poslední karta tak bude aktivovat efekty celkem 5 karet.* Při aktivaci karty vyhodnoťte efekt, který je na ní znázorněn.



## Znečištění

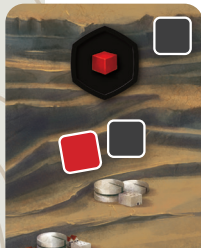
Pokud získáte černou kostku představující znečištění, musíte ji umístit na jednu ze svých karet. Některé karty zvládnou znečištění pohlit – poznáte je podle pozice pro znečištění v jejich pravém horním rohu. Umístíte-li kostku znečištění na toto pole, nebude mít na fungování karty žádný vliv (*ale na konci hry nadále za tuto kartu ztratíte 1 VB, viz dále*).



Místo pro znečištění

Pokud umístíte kostku znečištění na kartu, která pozici pro znečištění neobsahuje, případně je již zaplněná, musíte kostku znečištění umístit doprostřed karty. Tato karta se nyní považuje za **neaktivní** a nelze využívat její schopnosti při aktivaci ANI z ní brát zdroje při placení (zdroje jsou ztraceny i pro účely závěrečného bodování).

< Neaktivní karta



# Příprava hry



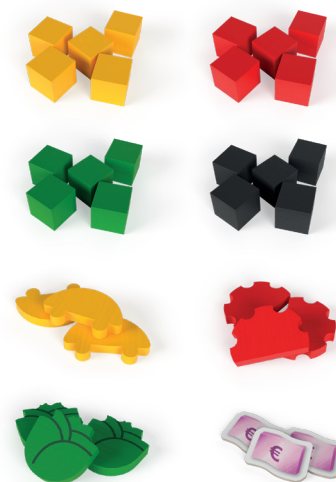
1. Každý hráč dostane počáteční kartu, kterou umístí před sebe. Na konci hry bude mít každý hráč před sebou mřížku skládající se z 9 karet (3 řádky a 3 sloupce). Pozici počáteční karty zatím nemusíte určovat. Upevníte ji až přikládáním dalších karet.

Počáteční karty rozdejte náhodně. Hráč se symbolem  začíná hru.

2. Každý hráč dostane dvě náhodné bodovací karty. Ty drží před ostatními v tajnosti. Za pomoci těchto karet na konci hry provedete závěrečnou aktivaci a získáte další vítězné body.



3. Uprostřed herní oblasti vytvořte nabídku: Zamíchejte zvlášť balíčky karet I. a II. úrovně. Vedle každého vyložte do řady lícem vzhůru 4 karty. Každé kolo budete do nabídky přidávat nové karty. Každému řádku připravte místo pro odhazovací balíček.



4. V dosahu všech hráčů připravte jednotlivé hromádky s barevnými kostkami a zdroji. Každému hráči dejte kartu nápovědy.

# Průběh hry



Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Tah hráče probíhá následovně:

1. **Můžete** se rozhodnout odhodit poslední kartu v jednom řádku. Nejjzdálenější kartu od dobíracího balíčku odhazte ❶ na odhazovací hromádku, řadu posuňte doprava ❷ a doplňte kartu novou ❸.



*Pokud v balíčku „I“ či „II“ dojdou karty, zamíchejte jejich odhazovací hromádku a balíček obnovte.*

2. Vyberte si libovolnou lícem vzhůru ležící kartu z nabídky, nebo vrchní kartu z balíčků „I“ či „II“ ❹.



3. Karty posuňte ❺ a poté na prázdné místo doplňte novou kartu ❻.

4. Vybranou kartu umístěte do svého území tak, aby se nacházela v mřížce 3 × 3 karty ❼.

5. Proveďte aktivaci **sloupce a řádku, do kterých byla nová karta umístěna**. To znamená vyhodnocení aktivačních efektů dotčených karet ❸. Právě umístěná karta se aktivuje pouze jednou. Karty aktivujte v libovolném pořadí a získané zdroje umísťujte na karty, jejichž efekt je vyprodukoval. Nové vytvořené znečištění umístěte na libovolnou ze svých karet (kromě neaktivních). K aktivaci karty nejste nuceni a provedení efektu můžete vynechat. Několik karet má 2 možnosti aktivace oddělené čarou. V takovém případě si vyberte pouze jednu z nich.



Poté následuje tah dalšího hráče.

*Příklad: Přiložení vybrané karty aktivuje karty ve 2. řádku a 3. sloupci. Hráč nejprve aktivuje karty produkující 🏭, aby získal zdroje potřebné k vyhodnocení efektu továrny uprostřed. Zaplatí tedy získané 2 🏠 a získá 1 🏠. Zbývá aktivovat počáteční kartu – hráč se rozhodne získat peníze, které použije příště.*

# Efekty karet

Při aktivaci karty si můžete zvolit, zda efekt provést, či nikoliv. Efekty znázorněné v horní části karty představují **zisk** ① zdrojů. Efekty na spodní straně představují **směnu** ② a umožňují zdroje měnit a zpracovávat.



**Zisk** konkrétní suroviny.



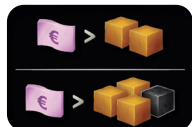
**Zisk** libovolné suroviny NEBO žetonu peněz.



**Směna:** Zaplaťte daný počet zdrojů znázorněných na levé straně a získáte odměnu na pravé straně za šipkou.



**Směna a znečištění:** Černá kostka u odměny znamená **povinnost** přidat kostku znečištění na vaši libovolnou kartu (kromě neaktivních karet).



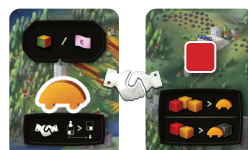
Dělicí čára vždy znamená výběr z možností. Při aktivaci si tak vyberete **jeden** z efektů.



**Přesun znečištění:** Můžete přesunout celkem až 4 kostky znečištění z libovolných karet na tuto kartu. 3 pojmu vyhrazené pozice pro znečištění, poslední pak tuto kartu deaktivuje.



**Výpomoc:** Zkopírujte spodní efekt libovolné karty spoluhráče. Cenu směny zaplaťte dle běžných pravidel; získáte i případné znečištění. Spoluhráč za odměnu získá 1 z vámi zaplacených zdrojů vlastní volby. *Při kopírování efektu **Přesun znečištění** lze na počáteční kartu přesunout pouze 1 a tím ji zablokovat. Spoluhráč smí za odměnu odstranit 1 z libovolné karty.*



Hráč 1

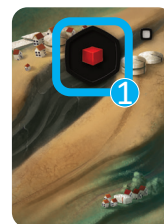
Hráč 2

*Příklad: Hráč 1 se během aktivace počáteční karty rozhodne použít Výpomoc. Zkopíruje znázorněnou kartu na území hráče 2. Zaplatí 1 a 2. Hráč 2 se rozhodne si z platby ponechat 1 a umístí ji na kopírovanou kartu. Zbývající kostky se vrátí na příslušné hromádky.*



**Počáteční karta:** Na počáteční kartě se nacházejí 2 různé efekty, vždy si však musíte vybrat pouze jeden. Buď při její aktivaci získáte libovolnou surovinu / žeton peněz, nebo provedete efekt Výpomoci.

Počáteční karta se nemusí nacházet uprostřed vašeho území.



Zisk



Směna

*Zaplacené zdroje vracejte na příslušnou hromádku.*

*Směnu vždy provádíte v přesně znázorněném množství a není možné ji během jedné aktivace provést opakovaně.*

*Na kartě se mimo vyhrazené pozice pro znečištění smí nacházet vždy maximálně 1, která ji zablokuje.*



# Konec hry

Po tom, co poslední hráč přiloží svou 9. kartu, vyhodnotí efekty karet a ukončí svůj tah, přechází hra do své závěrečné fáze. Nyní všichni hráči provedou závěrečnou aktivaci a následně spočítají své body.

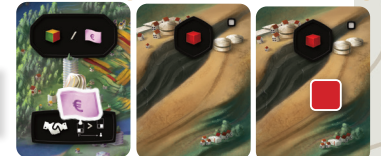
Na začátku hry jste obdrželi 2 bodovací karty. Díky nim máte na konci hry 2 možnosti pro závěrečnou aktivaci území a 2 možnosti pro dodatečné bodování zdrojů. Je možné vybrat libovolnou kombinaci (z jedné karty aktivaci i bodování ①, případně aktivaci z jedné karty a bodování z druhé ②).



Příklad bodovacích karet

## Závěrečná aktivace

Podle vybraného vzoru ③ proveďte aktivace karet ve svém území ④. Ty jsou čtyři a přesně odpovídají nákresu (bílá pole). Tento vzor nemůžete nijak natáčet ani upravovat. *Aktivaci karty nejste nuceni provést.*



Příklad závěrečné aktivace

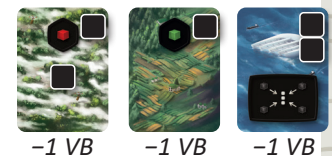
## Bodování

Vezměte si bodovací arch, na který budete zapisovat vítězné body jednotlivých hráčů. Nejprve si každý hráč z jedné ze svých bodovacích karet vybere bodovací sadu zdrojů ⑤. Vlastní-li znázorněné zdroje, získá daný počet bodů (*zdroje na neaktivních kartách (viz znečištění) při bodování ignorujte*). Má-li daný hráč dostatek příslušných zdrojů, může získat body za sadu opakovaně. Tímto bodováním se zdroje nespotebují.



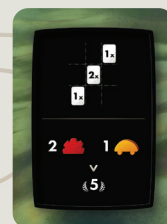
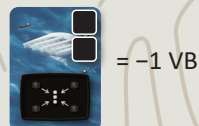
Dále zapište, kolik bodů získal každý hráč za zdroje na svých kartách (kromě neaktivních karet). Hodnotu každého zdroje naleznete na kartě nápovědy. Peníze žádnou hodnotu nemají. Za každou kartu obsahující alespoň 1 kostku znečištění si hráč 1 bod odečte.

**Vyhrává hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.** V případě remízy vyhrává hráč s celkovým menším počtem kostek znečištění.



Příklad znečištění

## Příklad bodování:



Hráč zvládne znázorněnou sadu zdrojů splnit 2x, protože má 4 ☀ a 2 ☀. Díky tomu získá dodatečných 10 bodů.

= 10 VB

**Celkem 44 bodů**



# Dovětek: Hra a skutečnost



Dálkový obchod je ve hře *Terra Futura* představován žetony peněz. Věděli jste však, že placení penězi také přispívá ke znečištění planety? Současný globální ekonomický systém je založen na principech růstu a maximalizace zisku. Kvůli tomu neustále roste tlak na větší produkci. Tento systém nerespektuje planetární limity, má negativní dopady na životní prostředí, zvětšuje nerovnosti ve společnosti, a je tak dlouhodobě neudržitelný. Nese s sebou obrovskou zátěž v podobě znečištění, emisí, úbytku biodiverzity i vykořisťování nejzranitelnějších obyvatel planety, kteří pracují v nevhovujících podmínkách a za svou práci mnohdy nedostávají důstojnou mzdu.



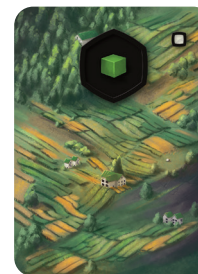
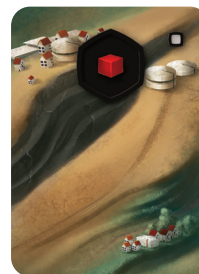
S fungováním globální ekonomiky ale i s blahobytem společnosti je neodmyslitelně spojena globální doprava. Ta je ale ve své současné podobě zároveň i jedním z hlavních zdrojů zátěže životního prostředí, přispívá ke změně klimatu a má negativní dopad na lidské zdraví.

Znečištění vzniká nejrůznějšími způsoby ve hře *Terra Futura* i ve skutečnosti. Mnohdy zůstává skryto, jak obrovské jsou ekologické náklady na výrobu zboží naší každodenní spotřeby. Průmysl produkuje množství odpadních či chladících vod plných jedovatých látek, a je tak hlavním znečišťovatelem vodních toků i ovzduší. Průmyslová výroba v zemědělství kontaminuje a znehodnocuje půdu i vodní zdroje množstvím pesticidů, amoniaku a dalších hnojiv. Jedním z řešení, jak zmírnit zátěž životního prostředí, je snížit objem těž-



ných nerostných surovin na minimum a využívat je hospodárněji. Toho lze dosáhnout mimo jiné recyklací a vyšším využitím druhotných surovin.

Některé karty ve hře *Terra Futura* znečištění neprodukují - představují technologii využívající principů udržitelného hospodaření a čisté energie. Včasná spravedlivá transformace energetiky je nesmírně podstatná, protože je klíčem k odvrácení katastrofálních dopadů změny klimatu a zvyšování nerovnosti. Mezi obnovitelné zdroje energie se řadí například využití energie vody, větru, slunečního záření, biomasy a bioplynu, energie prostředí využívaná tepelnými čerpadly či geotermální energie.



Efekty některých karet ve hře *Terra Futura* umožňující „pohlcování znečištění“ mohou symbolizovat odpovědné nakládání s odpady. Bohužel ve skutečnosti velká část odpadu končí na skládkách, přestože téměř ¾ z něj by bylo možné při správném vytřídění recyklovat a dále využívat.

Žijeme na planetě s omezenými zdroji a využití materiálů bychom se tak měli snažit co nejvíce zefektivnit. Řešením může být tzv. cirkulární ekonomika neboli oběhové hospodářství, které se inspirované přírodními dokonale uzavřenými cykly bez odpadu a aplikuje je v našem ekonomickém systému.

Více informací:



[namysli.com/terra-futura](http://namysli.com/terra-futura)



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



Návrh hry: Petr Vojtěch

Ilustrácie: Jindřich Pavlásek

Vývoj: Time Slug Studio

Vydavateľ: ALBI Česká republika, a. s.

Preklad: Jana Puškášová

Ďakujeme členom klubu stolových hier Albi a kamarátom, ktorí sa zúčastnili na testovaní.

# Albi



**i** Máte chýbajúci alebo poškodený komponent? Napište nám na [info@albi.sk](mailto:info@albi.sk), radi Vám zadarmo pošleme nový!

Vytvorené v spolupráci s Na myslí, z.ú. a projektom Game On. Hra bola vytvorená vďaka finančnej podpore Európskej únie. Za obsah hry nesie zodpovednosť organizácia Na myslí, z.ú. Obsahu nemusí nutne odrážať oficiálne stanovisko Európskej únie.



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

**DEAR**  
DEVELOPMENT EDUCATION  
AND AWARENESS RAISING

Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa porozprávať o našich hrách s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny „Hry nás bavia“!



## Herné komponenty



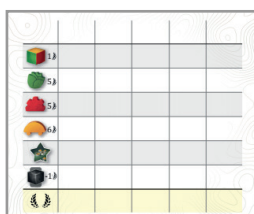
Pôčiatočné karty (5x)



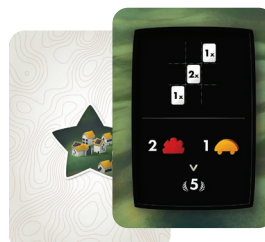
Karty I. úrovne (23x)



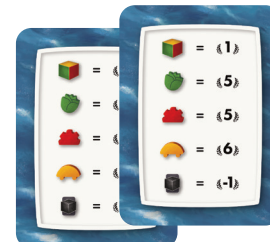
Karty II. úrovne (24x)



Bodovacie tabuľky (60x)



Bodovacie karty (16x)



Karty pomôcok (5x)



Žlté kocky (25x)



Červené kocky (25x)



Žetóny výrobkov (20x)



Žetóny materiálu (20x)



Zelené kocky (25x)



Čierne kocky znečistenia (30x)



Žetóny potravín (20x)



Žetóny peňazí (30x)

# Základné princípy hry

## Územie: 3 × 3 karty

Z kariet budujete pred sebou svoje vlastné územie. Každú novú kartu prikladáte tak, aby ste neprekročili mriežku s počtom kariet 3 × 3. Nikdy teda nesmiete do jedného riadka či stĺpca umiestniť viac ako 3 karty. *Počiatočná karta nemusí byť uprostred.*



## Zdroje

V hre je 7 typov zdrojov:

- 3 typy surovín,
- 3 typy produktov,
- peniaze.
- predstavuje ľubovoľnú surovinu.
- nie je surovina, predstavuje znečistenie.



Svoje zdroje skladujete priamo na kartách, ktorých efekt tieto zdroje vyprodukoval. Naopak pri platení za efekty môžete zdroje čerpať odkiaľkoľvek.

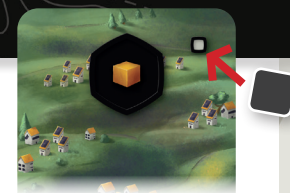
## Aktivácia stĺpca a riadka

Každé priloženie karty znamená tiež aktivovanie efektov všetkých kariet v stĺpci i riadku, do ktorých bola nová karta priložená. Práve priložená karta sa aktivuje iba raz. *Vaša posledná karta bude teda aktivovať efekty dokopy piatich kariet.* Pri aktivácii karty vyhodnoťte efekt, ktorý je na nej znázornený.



## Znečistenie

Ak získate čiernu kocku predstavujúcu znečistenie, musíte ju umiestniť na jednu zo svojich kariet. Niektoré karty dokážu znečistenie pohltiť – spoznáte ich podľa políčka na znečistenie v pravom hornom rohu karty. Ak umiestnite kocku znečistenia na toto políčko, nebude mať žiadny vplyv na fungovanie karty, ale na konci hry za túto kartu aj tak stratíte 1 VB (*viď ďalej*).



Políčko na znečistenie

Ak umiestnite kocku znečistenia na kartu, ktorá neobsahuje políčko na znečistenie, prípadne ho má už obsadené, musíte kocku znečistenia umiestniť doprostred karty. Takáto karta sa potom považuje za **neaktívnu** a nemôžete využívať jej schopnosti pri aktivácii ANI z nej brať zdroje pri platení (zdroje sú stratené aj pri záverečnom bodovaní).

< Neaktívna karta



# Príprava hry



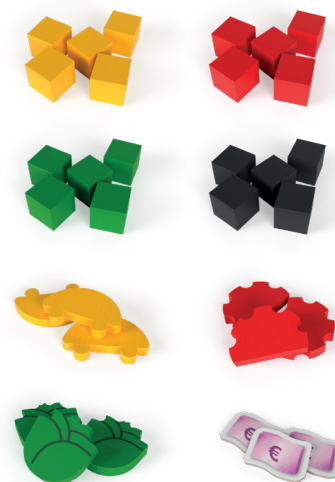
1. Každý hráč dostane počiatocnú kartu, ktorú umiestni pred seba. Na konci hry bude mať každý hráč pred sebou mriežku z deviatich kariet (tri riadky a tri stĺpce). Pozíciu počiatocnej karty zatiaľ nemusíte určovať. Upevníte ju až prikladaním ďalších kariet.

Počiatocné karty rozdajte náhodne. Hráč so symbolom  začína hru.

2. Každý hráč dostane dve náhodné bodovacie karty. Tie drží skryté pred ostatnými hráčmi. Pomocou týchto kariet vykonáte na konci hry záverečnú aktiváciu a získate ďalšie víťazné body.



3. Uprostred hernej oblasti vytvorte ponuku: Zamiešajte balíčky kariet I. a II. úrovne, každý balíček zvlášť. Vedľa každého balíčka vyložte do radu 4 karty lícom nahor. V každom kole budete do ponuky pridávať nové karty. Pri každom riadku nechajte miesto na odhadzovaciu kôpku.



4. Všetkým hráčom na dosah pripravte jednotlivé kôpky s farebnými kockami a zdrojmi. Každému hráčovi dajte kartu pomôcok.

# Priebeh hry



Hráči sa striedajú na ťahu v smere hodinových ručičiek. Ťah hráča prebieha takto:

1. Môžete sa rozhodnúť odhodiť poslednú kartu v jednom riadku. Najvzdialenejšiu kartu od doberacieho balíčka ❶ odhodte na odhadzovaciu kôpku, rad posuňte doprava ❷ a doplňte novú kartu ❸.



Ak sa v balíčku „I“ či „II“ minú karty, zamiešajte príslušnú odhadzovaciu kôpku a balíček obnovte.

2. Vyberte si z ponuky ľubovoľnú kartu ležiacu lícom hore, alebo vrchnú kartu z balíčka „I“ či „II“ ❹.



3. Karty posuňte ❻ a potom na prázdne miesto doplňte novú kartu ❼.

4. Vybratú kartu umiestnite na svoje územie tak, aby sa nachádzala v mriežke 3 × 3 karty ❼.

5. Aktivujte **stĺpec a riadok, do ktorých bola nová karta umiestnená**. To znamená, že vyhodnotíte aktivačné efekty príslušných kariet ❸. Práve umiestnená karta sa aktivuje iba raz. Karty aktivujte v ľubovoľnom poradí a získané zdroje umiestňujte na karty, ktorých efekt ich vyprodukoval. Novovytvorené znečistenie umiestnite na ľubovoľnú zo svojich kariet (okrem neaktívnych). Aktivovať kartu nie ste povinní a uplatnenie efektu môžete vynechať. Niekoľko kariet má dve možnosti aktivácie oddelené čiarou. V takom prípade si vyberte iba jednu z nich.

Potom nasleduje ťah ďalšieho hráča.



Príklad: Priloženie vybratej karty aktivuje karty v 2. riadku a 3. stĺpci. Hráč najprv aktivuje karty produkujúce ■, aby získal zdroje potrebné na vyhodnotenie továrne uprostred. Zaplatí teda získané 2 ■ a získa 1 ■. Zostáva aktivovať počiatočnú kartu – hráč sa rozhodne získať peniaze, ktoré použije nabudúce.

# Efekty kariet

Pri aktivácii karty si môžete zvoliť, či efekt vykonať, alebo nie. Efekty znázornené v hornej časti karty predstavujú **zisk** ① zdrojov. Efekty na spodnej strane predstavujú **výmenu** ② a umožňujú zdroje vymieňať a spracovávať.



**Zisk** konkrétnej suroviny.



**Zisk** ľubovoľnej suroviny ALEBO žetónu peňazí.



**Výmena:** Zaplaťte daný počet zdrojov znázornených na ľavej strane a získajte odmenu na pravej strane za šípkou.



**Výmena a znečistenie:** Čierna kocka pri odmene znamená povinnosť pridať kocku znečistenia na vašu ľubovoľnú kartu (okrem neaktívnych kariet).





Deliaca čiara vždy znamená výber z možností. Pri aktivácii si tak vyberiete **jeden** z efektov.



**Presun znečistenia:** Môžete presunúť až 4 kocky znečistenia z ľubovoľných kariet na túto kartu. Tri kocky pôjdu na vyhradené políčka a štvrtá túto kartu deaktivuje.



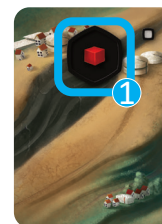
**Výpomoc:** Skopírujte spodný efekt ľubovoľnej karty spoluhráča. Cenu za výmenu zaplaťte podľa bežných pravidiel; získavate aj prípadné znečistenie. Spoluhráč za odmenu získava 1 z vami zaplatených zdrojov podľa vlastného výberu. *Pri kopírovaní efektu **Prenosu znečistenia** môžete na počítačnú kartu presunúť iba 1* , *aby ste ju zablokovali. Druhý hráč môže za odmenu z ktorejkoľvek karty odstrániť 1* .



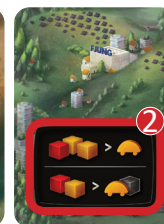
Hráč 1



Hráč 2




Zisk






Výmena

Zaplatené zdroje vracajte na príslušnej kôpky.

Výmenu robíte vždy v presne znázornenom množstve a nie je možné ju počas jednej aktivácie opakovať.

Mimo políčok znečistenia môže byť vždy iba 1 , ktorá kartu blokuje.

*Príklad: Hráč 1 sa počas aktivácie počítačnej karty rozhodne použiť Výpomoc. Skopíruje znázornenú kartu na území hráča 2. Zaplatí 1  a 2 . Hráč 2 sa rozhodne si z platby ponechať 1  a umiestni ju na kopírovanú kartu. Zvyšné kocky sa vrátia na svoje kôpky.*



**Počiatočná karta:** Na počítačnej karte sa nachádzajú 2 rôzne efekty, vždy si však musíte vybrať iba jeden. Buď pri jej aktivácii získate ľubovoľnú surovinu/žetón peňazí, alebo využijete efekt Výpomoci.

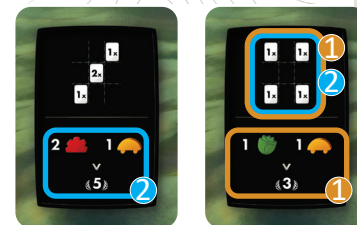
Počiatočná karta nemusí ležať uprostred vášho územia.



# Koniec hry

Po tom, ako posledný hráč priloží svoju 9. kartu, vyhodnotí efekty kariet a ukončí svoj ťah, prechádza hra do záverečnej fázy. Všetci hráči teraz vykonajú záverečnú aktiváciu a potom si spočítajú body.

Na začiatku hry ste dostali 2 bodovacie karty. Vďaka nim máte na konci hry dve možnosti záverečnej aktivácie územia a dve možnosti dodatočného bodovania zdrojov. Môžete si vybrať ľubovoľnú kombináciu (z jednej karty aktiváciu aj bodovanie ①, prípadne aktiváciu z jednej karty a bodovanie z druhej ②).



Príklad bodovacích kariet

## Záverečná aktivácia

Podľa vybratého vzoru ③ aktivujte karty na svojom území ④. Ide o štyri karty, ktoré presne zodpovedajú nákrese (biele polia). Tento vzor nemôžete nijako natáčať ani upravovať. Aktivovať karty nie ste povinní.



Príklad záverečnej aktivácie

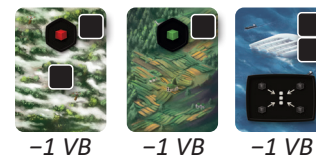
## Bodovanie

Vezmite si bodovaciu tabuľku, na ktorú budete zapisovať body jednotlivých hráčov. Najprv si každý hráč na jednej zo svojich bodovacích kariet zvolí bodovanú skupinu zdrojov ⑤. Ak znázornené zdroje vlastní, získa daný počet bodov (zdroje na neaktívnych kartách (viď znečistenie) pri bodovaní ignorujte). Ak má hráč dostatok príslušných zdrojov, môže získať body za skupinu zdrojov opakovane. Týmto bodovaním sa zdroje nespotrebojú.



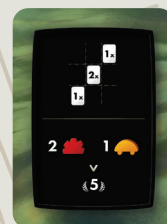
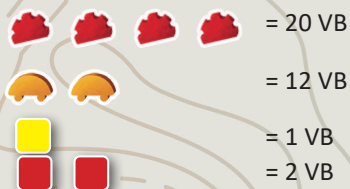
Potom zapíšete, koľko bodov získal hráč za zdroje na svojich kartách (okrem neaktívnych kariet). Hodnotu každého zdroja nájdete na karte pomocok. Peniaze žiadnu hodnotu nemajú. Za každú kartu obsahujúcu aspoň 1 ■ znečistenia si hráč odpočíta 1 bod.

**Vyhráva hráč s najvyšším počtom víťazných bodov.** V prípade remízy vyhráva hráč s celkovým nižším počtom kociek znečistenia.



Príklad znečistenia

## Príklad bodovania



Hráč dokáže za zobrazenú skupinu zdrojov získať body dvakrát, pretože má 4 ■ a 2 ■. Vďaka tomu získa dodatočných 10 bodov.

= 10 VB

**Spolu 44 bodov**

# Dôvetok: Hra a skutočnosť



Diaľkový obchod v hre *Terra Futura* predstavujú žetóny peňazí. Platenie peniazmi však často so sebou prináša aj znečistenie. Prečo? Súčasný globálny ekonomický systém je založený na princípoch rastu a maximalizácie zisku. Preto neustále narastá tlak na vyššiu produkciu. Tento systém nerešpektuje limity planéty, má negatívny vplyv na životné prostredie, prehlbuje sociálnu nerovnosť, a preto je dlhodobo neudržateľný. Nesie so sebou obrovskú záťaž v podobe znečistenia, emisií, úbytku biodiverzity a vykorisťovania najzraniteľnejších obyvateľov planéty, ktorí pracujú v nevyhovujúcich podmienkach a za svoju prácu často nedostávajú dôstojnú mzdu.



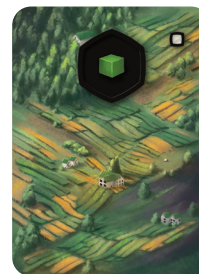
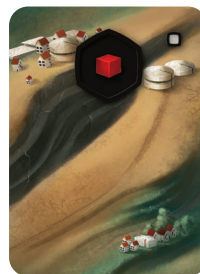
S fungovaním globálnej ekonomiky, ale i s blahobytom spoločnosti je neodmysliteľne spätá globálna doprava. Tá je však v súčasnej podobe zároveň aj jedným z hlavných zdrojov záťaže na životné prostredie, prispieva ku klimatickej zmene a má výrazný negatívny dosah na ľudské zdravie.

Znečistenie vzniká najrôznejšími spôsobmi – v hre *Terra Futura* i v skutočnosti. Väčšinou nevidíme, aké rozsiahle sú ekologické náklady na výrobu tovaru našej každodennej spotreby. Priemysel produkuje obrovské množstvo odpadových či chladiacich vôd plných jedovaných látok, a je tak hlavným znečisťovateľom vodných tokov a ovzdušia. Priemyselná výroba v poľnohospodárstve kontaminuje a znehodnocuje pôdu a vodné zdroje množstvom pesticídov, amoniaku a ďalších hnojív. Jedným z riešení, ako zmierniť negatívny vplyv na životné prostredie, je minimalizovať ťažbu nerastných surovín

a využívať ich hospodárnejšie. To sa dá dosiahnuť okrem iného recykláciou a vyšším využitím druhotných surovín.



Niektoré karty v hre *Terra Futura* znečistene neprodujú – predstavujú technológiu využívajúcu princípy udržateľného hospodárenia a čistej energie. Včasná a spravodlivá transformácia energetiky je nesmierne dôležitá, pretože je kľúčom k odvráteniu katastrofálnych dôsledkov klimatickej zmeny a prehlbovania nerovností. Medzi obnoviteľné zdroje energie patrí napríklad vodná a veterná energia, energia slnečného žiarenia, biomasy a bioplynu, energia prostredia využívaná tepelnými čerpadlami či geotermálna energia.



Efekty niektorých kariet v hre *Terra Futura*, ktoré umožňujú „pohltiť znečistenie“, môžu symbolizovať zodpovedné spracovávanie odpadu. Žiaľ, v skutočnosti príliš veľká časť odpadu stále končí na skládkach napriek tomu, že takmer tri štvrtiny z neho by bolo možné pri správnom vytriedení zrecyklovať a ďalej využívať.

Žijeme na planéte s obmedzenými zdrojmi, a tak by sme sa mali usilovať o čo najefektívnejšie využitie materiálov. Riešením môže byť tzv. cirkulárna ekonomika alebo obehové hospodárstvo, ktoré sa inšpiruje prírodnými dokonale uzavretými cyklami bez odpadu a aplikuje ich v našom ekonomickom systéme.

Viac informácií:



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





Autor: Petr Vojtěch  
 Grafiki: Jindřich Pavlásek  
 Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk  
 Redakcja: Michał Szewczyk  
 Opracowanie: Time Slug Studio  
 Wydawca: ALBI Česká republika, a. s.

Albi



**i** *Brakuje Ci jakiegoś elementu albo coś jest uszkodzone? Napisz do nas na [info@albipolska.pl](mailto:info@albipolska.pl) a my wyślemy Ci to, czego potrzebujesz.*

*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



## Elementy gry



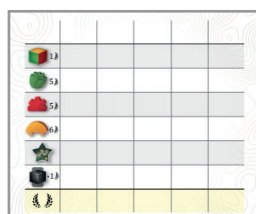
Karty początkowe (5x)



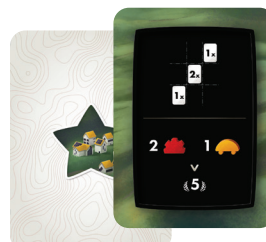
Karty poziomu I (23x)



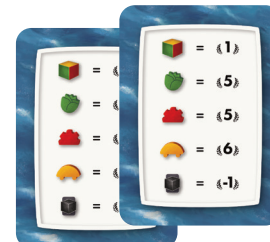
Karty poziomu II (24x)



Arkusze punktacji (60x)



Karty punktacji (16x)



Karty pomocy (5x)



Żółte surowce (25x)



Czerwone surowce (25x)



Znaczniki dóbr (20x)



Znaczniki konstrukcji (20x)



Zielone surowce (25x)



Kostki zanieczyszczeń (30x)



Znaczniki jedzenia (20x)



Żetony pieniędzy (30x)

# Podstawowe zasady

## Terytorium: 3 × 3 karty

Przed sobą budujesz swoje terytorium z kart. Każdą nową kartę dokładasz w taki sposób, aby zachować układ 3×3 karty. W kolumnie lub rzędzie **nie mogą** znajdować się więcej niż 3 karty.

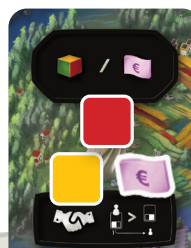
*Karta początkowa nie musi znajdować się w środku.*



## Zasoby

W grze dostępnych jest 7 rodzajów zasobów:

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



Swoje zasoby przechowujesz na kartach, które je produkują. Płacąc za efekty, możesz opłacać je zasobami ze swoich dowolnych kart.

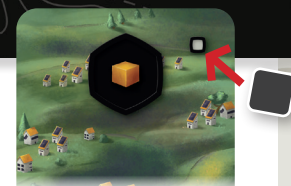
## Aktywacja kolumny i rzędu

Za każdym razem gdy dokładasz kartę, aktywujesz efekty kart w **całej** kolumnie oraz **całym** rzędzie, do których ją dokładasz. Dokładaną kartę aktywujesz **tylko raz**. *Ostatnia z dołożonych przez siebie kart aktywuje łącznie efekt wszystkich 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 wchłonąć zanieczyszczenie – mają specjalne pole w prawym górnym rogu. Jeśli umieścisz kostkę zanieczyszczenia na tym polu, nie będzie miała ona wpływu na działanie tej karty. *(Nadal stracisz 1 PZ za tę kartę na koniec gry, patrz: Podliczanie punktów.)*



Pole na zanieczyszczenie

Jeśli położysz kostkę zanieczyszczenia na karcie bez pola zanieczyszczenia (lub gdy jest ono już zajęte), **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 nie liczą się też na potrzeby końcowej punktacji.)

< Nieaktywna karta



# Przygotowanie gry



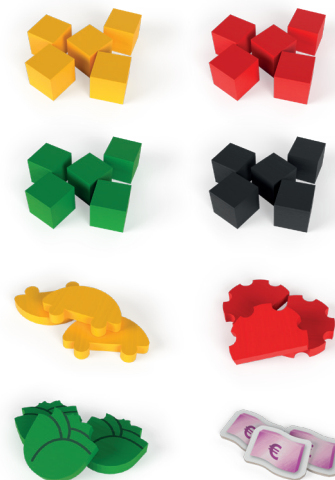
1. Każdy gracz otrzymuje kartę początkową, którą umieszcza na stole przed sobą. Pod koniec gry każdy utworzy terytorium z 9 kart, ułożonymi w 3 rzędy i 3 kolumny. Na tym etapie nie trzeba przypisywać karcie miejsca – dokładanie kolejnych kart samoczynnie to określi.

Grajac w mniej niż 5 graczy, pamiętajcie, by użyć karty startowej z polem 1. 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 oddzielnie karty poziomo I i II. Odkryj po 4 z każdego poziomu i umieść obok zakrytych talii, tworząc dwa rzędy kart. W każdej rundzie będziesz dokładać do nich kolejne karty. Pamiętaj żeby zostawić trochę wolnego miejsca na stopy kart odrzuconych.



4. Umieść stopy kolorowych kostek i zasobów w zasięgu wszystkich graczy. Każdy gracz otrzymuje kartę pomocy.

# Przebieg rozgrywki



Gracze wykonują swoje tury kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W ramach swojej tury:

1. Możesz odrzucić ostatnią (leżącą najdalej od talii) kartę z jednego rzędu na stos kart odrzuconych ❶. Jeśli to zrobisz, przesun pozostałe karty w prawo ❷ i 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 albo II ❹.



3. Przesuń karty w rzędzie (z którego zabierasz kartę) w prawo ❺, uzupełnij rząd wierzchnią kartą z talii ❻.

4. Umieść wybraną kartę w swoim terytorium (z zachowaniem zasady 3 x 3 karty) ❼.

5. Aktywuj karty w kolumnie oraz rzędzie, do których została dołożona nowa karta. Rozpatrz efekty wszystkich aktywnych kart które się w nich znajdują ❽. Karta dodawana w tej turze jest aktywowana **tylko raz**. Kolejność rozpatrywania kart jest dowolna. Umieść zasoby na kartach, które je zapewniają. Jeśli musisz, umieść kostki zanieczyszczenia na dowolnych (aktywnych) kartach w swoim terytorium.

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

Na tym kończy się twoja tura.



Przykład: Umieszczasz 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 możesz 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** ❶ zasobu. Efekty na dole karty oznaczają **wymianę** ❷ i pozwalają na zmianę i przetworzenie zasobów.



**Otrzymujesz** konkretny surowiec.



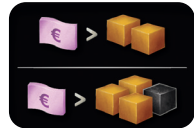
**Otrzymujesz** dowolny surowiec  
LUB żeton pieniędzy.



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



**Wymiana i zanieczyszczenie:** Symbol czarnej kostki obok zasobu 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.



**Rozprzestrzenianie zanieczyszczeń:** Możesz przesunąć do 4 kostek zanieczyszczeń z dowolnych kart na tę kartę. 3 z nich umieść na specjalnych polach, ostatnia kostka dezaktywuje tę kartę.



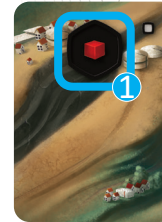
**Współpraca:** Skopiuj dolny efekt dowolnej karty jednego z przeciwników. Opłać jego koszt według standardowych zasad. Jeśli trzeba otrzymaj kostki zanieczyszczeń. Twój przeciwnik otrzyma 1 (wybrany przez niego), z zapłaconych przez ciebie zasobów, jako nagrodę. **Kopiując efekt rozprzestrzeniania zanieczyszczeń, możesz umieścić tylko 1 na kartę początkową, żeby ją zablokować. Przeciwnik może usunąć 1 ze swojej dowolnej karty.**



Ty



Gracz 2



Otrzymujesz



Wymieniasz

*Odłóż zapłacone surowce do odpowiednich stosów.*

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

*Jednocześnie może znajdować tylko 1 poza obszarem zanieczyszczenia i blokującą kartę.*

*Przykład: Decydujesz się użyć Współpracy aktywując kartę początkową. Kopiujesz kartę z terytorium gracza 2. Płacisz 1 i 2. Gracz 2 zatrzymuje 1 z zapłaconych zasobów i umieszcza je na skopiowanej karcie. Pozostałe kostki zostają zwrócone do swoich stosów.*



**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.

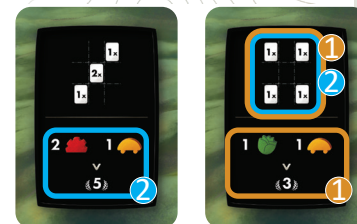
Karta początkowa **nie musi** znajdować się na środku terytorium gracza.



# 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 gracze otrzymali po 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).



Przykładowe karty punktacji

## Ostatnia aktywacja

Bazując na wybranej karcie ❸, aktywuj odpowiednie karty w swoim terytorium ❹. Zawsze będą to cztery karty (zaznaczone na biało). **Nie możesz** zmieniać orientacji karty punktacji. Możesz zdecydować się pominąć efekt którejs z kart.



## 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, zdobywa punkty wielokrotnie. Zasoby policzone w trakcie punktacji nie wracają do pudełek.

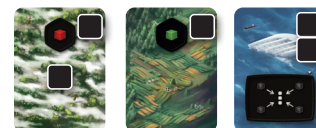


Przykład ostatniej aktywacji



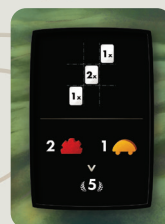
Następnie zanotuj liczbę punktów zdobytą przez poszczególnych graczy za zasoby znajdujące się na kartach zasobów (nie licząc nieaktywnych kart). Wartość każdego zasobu możesz sprawdzić na karcie pomocy. Pieniądze nie są nic warte. Za **każdą kartę**, na której znajduje się przynajmniej 1 ■ kostka zanieczyszczeń, gracz traci 1 punkt zwycięstwa.

**Gracz z największą łączną liczbą punktów wygrywa.** W przypadku remisu zwyciężcą zostaje osoba, która ma mniej kostek zanieczyszczeń na kartach w swoim terytorium.



Punkty karne za zanieczyszczenia.

## Przykładowa punktacja:



Zdobywasz podwójną liczbę punktów za wskazany zestaw surowców, ponieważ posiadasz 4 ■ i 2 ■. W rezultacie zdobywa dodatkowe 10 punktów.

**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.



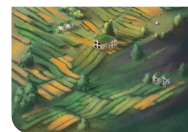
Transport globalny jest nierozzerwalnie związany nie tylko z funkcjonowaniem globalnej gospodarki, ale także z dobrobytem społeczeństwa. Jednak w obecnym kształcie jest również jednym z głównych źródeł zanieczyszczenia środowiska: przyczynia się do zmian klimatycznych i ma negatywny wpływ na zdrowie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



Game Design: Petr Vojtěch  
 Illustrations: Jindřich Pavlášek  
 Development: Time Slug Studio  
 Publisher: ALBI Česká republika, a. s.  
*We would like to thank the members of  
 the Albi Board Game Club and friends  
 who participated in the testing.*

Albi



**i** Did you find any missing or damaged components? Let us know via e-mail [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz) and we will send you replacement component for free!

*This game was produced with the financial support of the European Union. Its contents are the sole responsibility of Na myslí, z.ú. and do not necessarily reflect the views of the European Union.*



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

**DEAR**  
 DEVELOPMENT EDUCATION  
 AND AWARENESS RAISING



# Game Components



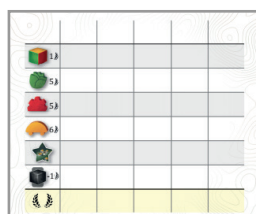
Starting cards (5x)



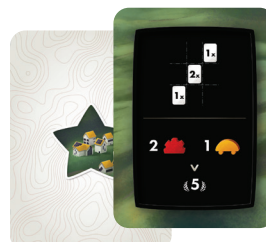
Level I cards (23x)



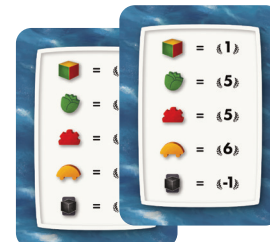
Level II cards (24x)



Scoring sheets (60x)



Scoring cards (16x)



Reference cards (5x)



Yellow cubes (25x)



Red cubes (25x)



Goods tokens (20x)



Construction tokens (20x)



Green cubes (25x)



Black pollution cubes (30x)



Food tokens (20x)



Money tokens (30x)



# Basic Principles










## Territory: 3 × 3 cards

You are building your own territory out of the cards in front of you. Each new card is added so it stays within the 3 × 3 grid. You may not place more than 3 cards in one row or column. *The Starting card does not need to be in the middle.*



## Resources

There are 7 types of resources in the game:

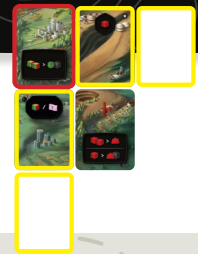
-    - 3 types of raw materials
-    - 3 types of products
-  - money
-  represents any raw material
-  pollution (not a raw material)



You store your resources directly on the cards whose effects produced them. By contrast, when paying for effects, you can take resources from any of your cards.

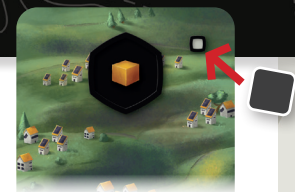
## Column and Row Activation

Each time you add a card, you also activate the effects of all cards in the column **and** row to which the new card is added. The added card is activated only once. *Your last card will activate the effects of a total of 5 cards.* When a card is activated, execute the effect shown on the card.



## Pollution

If you get a black cube, which represents pollution, you must place it on one of your cards. Some cards can absorb pollution – these have a pollution space in the upper right corner. If you place the pollution cube on this space, it will have no effect on the function of the card. *(But you will still lose 1 VP for this card at the end of the game, see Scoring below.)*



Pollution space

If you place the pollution cube on a card without a pollution space or with this space already occupied, you must place the pollution cube in the centre of the card. This card is now considered **inactive**; its effect cannot be used when the cards are activated and resources cannot be taken from there as payment. (Resources are lost in that regard for final scoring as well.)



< Inactive card



# Game Setup



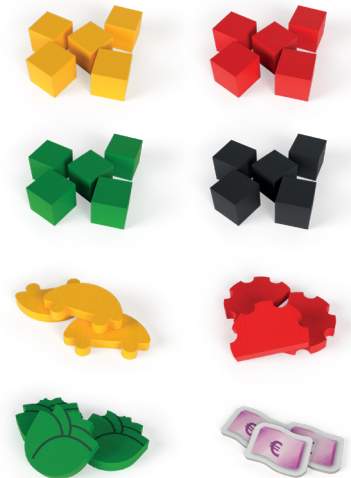
1. Each player is given a Starting card, which they place in front of them. *At the end of the game, each player will have a grid of 9 cards (3 rows and 3 columns).* The position of the Starting card does not need to be specified yet. You will determine it as you add more cards.

*Deal the Starting cards randomly. The player with the 1 symbol starts the game.*

2. Each player receives two random Scoring cards. Do not show them to the others. *You will use these cards at the end of the game for the Final Activation to gain more victory points.*



3. Prepare a Card Display in the middle of the game area: Shuffle the Level I and Level II card decks separately. Lay out 4 cards from each deck face-up in a row next to them. You will add new cards to the Display each round. Leave some space for a discard pile in each row.



4. Put the piles with coloured cubes and resources within reach of all players. Deal each player a Reference card.

# Playing the Game



Players take turns in a clockwise manner. On your turn, follow these steps:

- 1. You may** choose to discard the last card in **1** row. Discard the card farthest from the draw deck **1** to the discard pile, slide cards in the row to the right **2**, and add a new card **3**.



*If deck „I“ or „II“ runs out, shuffle the respective discard pile and create a new deck.*

- 2.** Choose any of the face-up cards in the Display, or the top card from deck „I“ or „II“ **4**.



- 3.** Slide the cards further from the draw deck **5**, and add a new card to fill the empty space **6**.




- 4.** Place the selected card in your territory (not exceeding the 3 × 3 card grid) **7**.

- 5.** Activate the **column and row in which the new card was placed**. This means resolving the activation effects of the respective cards **8**. The card that is being placed is activated only once here. Activate the cards in any order. Place the gained resources on the cards with the effect that produced them. Place the newly created pollution on any of your cards (not on inactive ones).

You do not have to activate the card and can skip the effect. Several cards offer two activation options separated by a horizontal line. In this case, choose one OR the other.

Then it's the next player's turn.



*Example: Adding a selected card activates the cards in row 2 and column 3. The player first activates the cards producing  to gain the resources needed to activate the effect of the factory in the middle. Therefore, they pay the obtained 2  and get 1 . Now the Starting card needs to be activated – the player decides to take the money that will be used next time.*

# Card Effects

When activating a card, you can choose to execute its effect or not. The effects shown at the top of the card represent **gain** ① of resources. The effects on the bottom represent **exchange** ② and allow you to change and process resources.



**Gain** of a specific raw material.



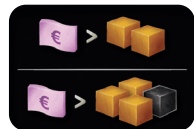
**Gain** of any raw material OR a money token.



**Exchange:** Pay the number of resources shown on the left and get the reward on the right (behind the arrow).



**Exchange and pollution:** The black cube next to the reward means you **have to** add a pollution cube to any of your cards (not inactive ones).



A horizontal line always means a choice between several options. When you activate, you choose **one** of the effects.



**Pollution transfer:** You can move up to 4 pollution cubes from any of your cards to this card. 3 cubes are placed in the pollution spaces, the last one deactivates this card.



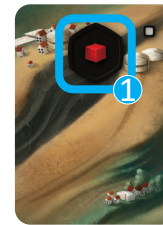
**Assistance:** Copy the bottom effect on any card owned by another player. Pay the price for the effect according to the usual rules and also add pollution, if required. The other player will receive 1 of the resources you paid of their choice as a reward. *When copying the effect of the **Pollution transfer**, you can move only 1 ■ to the Starting card to block it. The other player can remove 1 ■ pollution from any card as a reward.*



Player 1



Player 2



Gain



Exchange

Return the paid resources to the respective piles.

You always exchange only the exact specified number and only exchange resources once during one activation.

There can be only 1 ■ outside the pollution spaces blocking the card at any time.

*Example: Player 1 decides to use Assistance when activating the Starting card. They copy the card shown in the territory of player 2. They pay 1 ■ and 2 ■. Player 2 decides to keep 1 ■ from the payment and places it on the copied card. The remaining cubes are returned to their piles.*



**Starting card:** The Starting card shows 2 different effects, but you always choose only one of them. When it is activated, you either get any raw material / a money token, or use the Assistance effect.

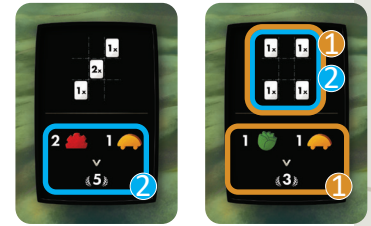
The Starting card does not have to be in the middle of your territory.



# End of Game

Once the last player places the 9th card, resolves the effects of the cards and ends their turn, the game enters its final phase. All players now execute the Final Activation and then count their points.

At the beginning of the game, all players received 2 Scoring cards. These give you 2 options for the Final Activation of the territory and 2 options for additional scoring of the resources at the end of the game. It is possible to select any combination (activation and scoring from one card ①, or activation from one card and scoring from the other ②).



Example of Scoring cards

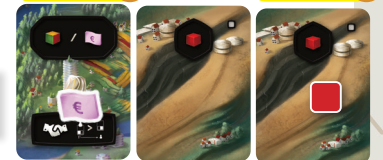
## Final Activation

Based on the selected pattern ③, activate cards in your territory ④. There are always four activations matching the pattern (white spaces). You cannot turn or adjust this pattern in any way. You may choose to skip the effect.



## Scoring

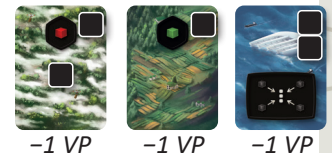
Use the Scoring sheet to record all player points. At first, each player chooses a set of resources ⑤ from one of their Scoring cards. If they have the depicted resources, they win the given number of points (Ignore the resources on inactive cards, see pollution.). If a player has enough resources, they can receive points for the set multiple times. Resources are not used up by scoring.



Example of Final Activation

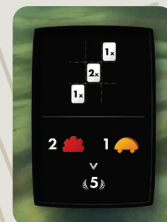
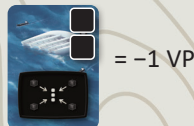
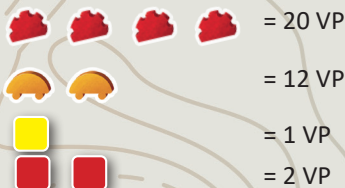


Next, record the number of points each player has won for the resources on their cards (not inactive cards). You can find the value of each resource on the Reference card. Money has no value. For each card with at least 1 pollution cube, the player deducts 1 victory point. **The player with the highest number of victory points wins.** In the event of a draw, the player with a lower number of pollution cubes overall wins.



Example of pollution

## Scoring example:



The player has completed the depicted set of resources twice, because they own 4 red cubes and 2 yellow cubes. As a result, they get an additional 10 points.

= 10 VP

**Total VP: 44**

# Afterword: The Game and Reality



In the *Terra Futura* game, long-distance trade is represented by money tokens. However, did you know that paying with money also contributes to the pollution of the planet? The current global economic system is based on the principles of growth and profit maximisation. As a result, the pressure for greater production is constantly increasing. This system does not respect planetary limits, has a negative impact on the environment, increases inequalities in society, and is therefore unsustainable in the long run. It carries a huge burden in the form of pollution, emissions, biodiversity loss, and exploitation of the most vulnerable people on the planet, who work in substandard conditions and often do not receive a decent wage for their work.



Global transport is not only inextricably linked to the functioning of the global economy, but also to the well-being of society. However, in its current form, it is also one of the main sources of environmental

burden, contributes to climate change, and has a negative impact on human health.

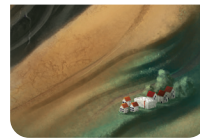
Pollution is caused by a variety of ways in both *Terra Futura* and in reality. The scale of the environmental costs of producing goods for our daily consumption often remains hidden. Industry produces a lot of wastewater or cooling water full of toxic substances and is thus the main pollutant of both watercourses and the air. Industrial production in agriculture contaminates and degrades soil and water resources with



large amounts of pesticides, ammonia and other fertilizers. One of the solutions for reducing the burden on the environment is to reduce the

volume of mined minerals to a minimum and use them more economically. This can be achieved, among other things, through recycling and the increased use of secondary raw materials.

Some cards in *Terra Futura* do not produce pollution - they represent a technology based on the principles of sustainable management and clean energy. The timely and fair transformation of energy is extremely important, as it is the key to averting the catastrophic effects of climate change and increasing inequality. Renewable energy sources include, for example, the use of energy from water, wind, solar radiation, biomass and biogas, environmental energy used by heat pumps, and geothermal energy.



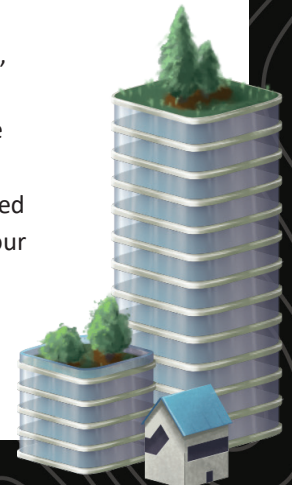
The “pollution absorption” effects of some of the cards in *Terra Futura* can symbolize responsible waste management. Unfortunately, in reality, a large amount of waste ends up in landfills, although almost  $\frac{3}{4}$  of it could be recycled and reused if properly sorted.

We live on a planet with limited resources, and we should try to make use of materials as efficiently as possible. One feasible solution is the so-called circular economy, which is inspired by natural, perfectly closed cycles without waste and is applicable in our economic system.

More info:



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





Spieldesign: Petr Vojtěch  
 Grafikdesign: Jindřich Pavlásek  
 Entwicklung: Time Slug Studio  
 Verlag: ALBI Česká republika, a. s.  
 Übersetzung: Textguru.eu (Corinna Spellerberg)

Albi



*Dieses Spiel wurde mit Unterstützung der Europäischen Union ermöglicht. Für den Inhalt der Veröffentlichung ist allein Na myslí, z.ú. verantwortlich; der Inhalt kann in keiner Weise als Standpunkt der Europäischen Union angesehen werden.*



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

DEAR  
 DEVELOPMENT EDUCATION  
 AND AWARENESS RAISING



# Spielmaterial



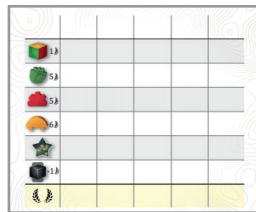
Start-Karten (5x)



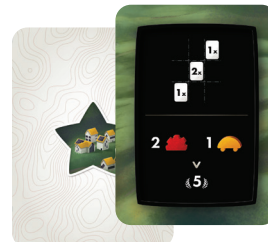
Stufe-I-Karten (23x)



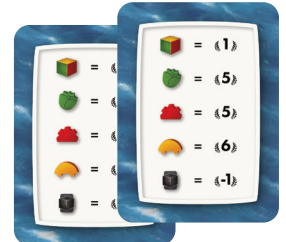
Stufe-II-Karten (24x)



Wertungs-Blätter (60x)



Wertungs-Karten (16x)



Referenz-Karten (5x)



Gelbe Würfel (25x)



Rote Würfel (25x)



Waren-Marker (20x)



Bauwerk-Marker  
(20x)



Grüne Würfel (25x)



Schwarze Umweltschmutzungs-  
-Würfel (30x)



Nahrungs-Marker  
(20x)



Geld-Plättchen  
(30x)

# Grundregeln

## Gebiet: 3 × 3 Karten

Alle bauen ihr eigenes Gebiet aus den vor ihnen liegenden Karten auf. Jede neue Karte wird in ein 3x3-Raster eingefügt. Ihr dürft also nicht mehr als 3 Karten in eine Reihe oder Spalte legen. *Die Start-Karte muss dabei nicht in der Mitte liegen.*



## Ressourcen

Im Spiel gibt es 7 Arten von Ressourcen:

- 3 Arten von Rohstoffen
- 3 Arten von Produkten
- Geld
- ein beliebiger Rohstoff
- Umweltverschmutzung (kein Rohstoff)



Eure Ressourcen legt ihr direkt auf den Karten ab, von deren Effekten sie generiert werden. Im Gegensatz dazu dürft ihr beim Bezahlen der Effekte Ressourcen von einer beliebigen eurer Karten nehmen.

## Spalten- und Zeilen-Aktivierung

Jedes Mal, wenn du eine Karte hinzufügst, aktivierst du auch die Effekte aller Karten in der Spalte **und** Reihe, zu denen die neue Karte hinzugefügt wird. Die hinzugefügte Karte wird nur einmal aktiviert. *Deine letzte Karte aktiviert also die Effekte von insgesamt 5 Karten.* Wenn eine Karte aktiviert wird, führst du die auf der Karte erwähnten Effekte aus.



## Umweltverschmutzung

Erhältst du einen schwarzen Würfel, der Umweltverschmutzung anzeigt, musst du ihn auf einer deiner Karten platzieren. Einige Karten können die Umweltverschmutzung neutralisieren – diese haben ein Umweltverschmutzungs-Feld in der oberen rechten Ecke. Wenn du den Umweltverschmutzungs-Würfel auf dieses Feld legst, hat er keinen Einfluss auf die Funktion der Karte. *(Am Ende des Spiels verlierst du aber trotzdem 1 Siegpunkt für diese Karte, siehe Wertung.)*

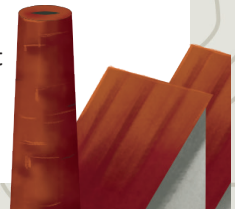


Umweltverschmutzungs-Feld

Wenn du den Umweltverschmutzungs-Würfel auf eine Karte legst, die kein Umweltverschmutzungs-Feld hat oder bei der dieses Feld bereits besetzt ist, musst du den Würfel stattdessen in die Kartenmitte legen. Diese Karte gilt nun als **inaktiv**; ihr Effekt kann bei der Karten-Aktivierung nicht genutzt werden und du kannst von dort keine Ressourcen als Zahlungsmittel nehmen. (Auch für die Endwertung gelten diese Ressourcen als verloren.)



< Inaktive Karte





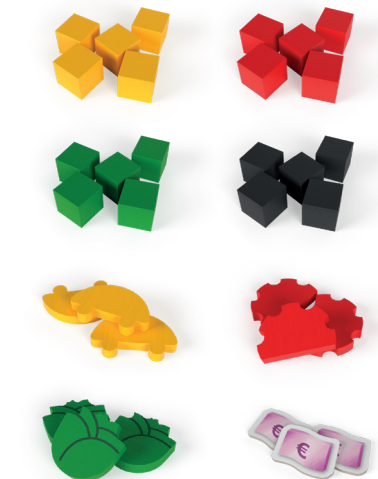
# Spielaufbau



1. Jeder Spieler erhält eine Start-Karte, die er vor sich ablegt. *Am Ende des Spiels wird jeder ein Raster aus 9 Karten (3 Reihen und 3 Spalten) haben.* Die Position der Start-Karte musst du noch nicht gleich festlegen, sondern erst, wenn du weitere Karten hinzufügst.

Teilt die Start-Karten zufällig aus. Der Spieler mit dem 1 Symbol auf der Karte beginnt.

2. Jeder erhält zwei zufällige Wertungs-Karten. Zeigt diese nicht den Mitspielern. *Ihr braucht sie am Ende des Spiels in der Endaktivierung, um mehr Siegpunkte zu erhalten.*



3. Legt eine Kartenauslage in die Tischmitte: Mischt dazu separat die Karten der Stufen I und II. Legt 4 Karten von jedem Stapel offen in einer Reihe nebeneinander aus. Jede Runde werdet ihr nun neue Karten in diese Auslage legen. Lasst in jeder Reihe etwas Platz für einen Ablagestapel.

4. Legt die Stapel mit den farbigen Würfeln und den Ressourcen so aus, dass sie für alle erreichbar sind. Gebt dann jedem Spieler eine Referenz-Karte.

# Spielablauf



Gespielt wird abwechselnd im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, führst du folgende Schritte aus:

1. Du kannst die letzte Karte von einer Reihe abwerfen. Lege dazu die am weitesten vom Nachziehstapel entfernte Karte auf den Ablagestapel ①, schiebe die Karten dieser Reihe nach rechts ② und füge eine neue Karte hinzu ③.



Ist der Nachziehstapel der Stufen „I“ oder „II“ aufgebraucht, mischt ihr den jeweiligen Ablagestapel und macht daraus einen neuen Nachziehstapel.

2. Wähle eine der offenen Karten in der Auslage oder die oberste Karte von Stapel „I“ oder „II“ ④.



3. Schiebe die Karten weiter weg vom Nachziehstapel ⑤ und füge eine neue Karte hinzu, um die leere Position zu füllen ⑥.

4. Lege die ausgewählte Karte in dein Gebiet (innerhalb des 3x3-Kartenrasters) ⑦.

5. Aktiviere die **Spalte und Reihe, in welche du die neue Karte gelegt hast**. Das bedeutet, dass die Aktivierungseffekte der jeweiligen Karten abgearbeitet werden ⑧. Die neu gelegte Karte wird dabei nur einmal aktiviert. Du kannst die Karten in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Lege hinzugewonnene Ressourcen auf die Karten, von deren Effekten sie generiert wurden. Platziere die neu erzeugte Umweltverschmutzung auf einer deiner Karten (nicht auf inaktive Karten).



Du musst eine Karte nicht aktivieren und kannst den Effekt auch nicht ausführen. Einige Karten bieten zwei Aktivierungsoptionen, die durch einen Schrägstrich getrennt sind. In diesem Fall wählst du die eine ODER die andere.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

*Beispiel: Durch Hinzufügen der ausgewählten Karte werden die Karten in Reihe 2 und Spalte 3 aktiviert. Die Spielerin aktiviert zuerst die Karten, die produzieren, um die Ressourcen zu erhalten, die für die Aktivierung der Fabrik-Effekte in der Mitte benötigt werden. Dafür bezahlt sie die erhaltenen 2 und erhält 1 . Nun muss die Start-Karte aktiviert werden – die Spielerin entscheidet, Geld zu nehmen, das später verwendet werden kann.*

# Karten-Effekte

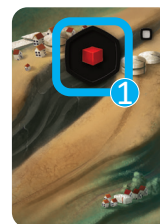
Wenn du eine Karte aktivierst, kannst du entscheiden, ob du ihren Effekt ausführst oder nicht. Die oben auf der Karte dargestellten Effekte stellen den **Gewinn 1** von Ressourcen dar. Die Effekte am unteren Rand bedeuten **Austausch 2** und erlauben dir, Ressourcen zu verändern und zu verarbeiten.



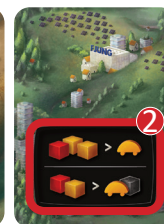
**Gewinn** eines bestimmten Rohstoffs.



**Gewinn** eines beliebigen Rohstoffs ODER eines Geld-Plättchens.



Gewinn



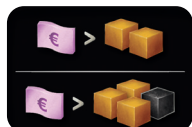
Austausch



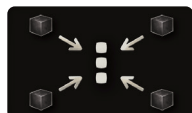
**Austausch:** Bezahle die links dargestellte Zahl an Ressourcen und erhalte die rechts dargestellte Belohnung (hinter dem Pfeil).



**Austausch und Umweltverschmutzung:** Der schwarze Würfel neben der Belohnung bedeutet, du **musst** einen Umweltverschmutzungs-Würfel auf einer beliebigen deiner Karten (nicht auf den inaktiven) platzieren.



Die horizontale Trennlinie bedeutet, du hast die Wahl zwischen mehreren Optionen. Bei der Aktivierung wählst du einen der Effekte.



**Umweltverschmutzungs-Transfer:** Du kannst bis zu 4 schwarze Würfel von einer beliebigen deiner Karten auf diese Karte verschieben. 3 Würfel werden auf die Umweltverschmutzungs-Felder gelegt, der letzte deaktiviert diese Karte.



**Unterstützung:** Kopiere den unteren Effekt einer beliebigen Karte eines Gegenspielers. Bezahle den Preis für den Effekt nach den üblichen Regeln und füge ggf. noch die Umweltverschmutzung hinzu. Dein Gegenspieler erhält eine der von dir bezahlten Ressourcen seiner Wahl als Belohnung. *Kopierst du den Effekt des Umweltverschmutzungs-Transfers, verschiebe nur 1 ■ auf die Start-Karte, um diese zu blockieren. Der andere Spieler kann*



Spieler 1



Spieler 2

1 ■ von einer beliebigen Karte als Belohnung nehmen.

**Start-Karte:** Die Start-Karte zeigt zwei verschiedene Effekte, aber du wählst immer nur einen davon. Wenn sie aktiviert wird, erhältst du entweder einen beliebigen Rohstoff / ein Geld-Plättchen, oder du nutzt den Unterstützungs-Effekt.

Die Start-Karte muss nicht in der Mitte deines Gebiets liegen.

Lege die bezahlten Ressourcen auf ihre Stapel zurück.

Tausche immer nur exakt die vorgegebene Zahl an Ressourcen und nur einmal während einer Aktivierung.

Es kann zu jeder Zeit nur 1 ■ außerhalb des Umweltverschmutzung-Felds diese Karte blockieren.

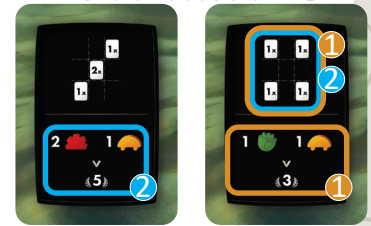
*Beispiel: Spieler 1 entscheidet, den Unterstützungs-Effekt beim Aktivieren der Start-Karte zu verwenden. Er kopiert die Karte im Gebiet von Spieler 2. Er zahlt 1 ■ und 2 ■. Spieler 2 entscheidet, 1 ■ von der Zahlung zu behalten und legt diesen auf die kopierte Karte. Die übrigen Würfel kommen zurück auf ihre Stapel.*



# Spielende

Sobald der oder die Letzte von euch die neunte Karte ablegt, die Karten-Effekte abarbeitet und den Zug beendet, geht das Spiel in die Endphase. Alle Spieler führen nun die Endaktivierung durch und zählen dann ihre Punkte zusammen.

Zu Beginn des Spiels hast du zwei Wertungs-Karten erhalten. Diese bieten dir zwei Optionen für die Endaktivierung deines Gebiets und zwei Optionen für die zusätzliche Wertung deiner Ressourcen am Spielende. Dabei ist es möglich, eine beliebige Kombination zu wählen (*Aktivierung und Wertung von einer Karte* ①, oder *Aktivierung von einer Karte und Wertung von der anderen* ②).



Beispiele für Wertungs-Karten

## Endaktivierung

Aktiviere anhand des gewählten Musters ③ Karten in deinem Gebiet ④. Es gibt immer vier Aktivierungen, die dem Muster entsprechen (weiße Felder). Du darfst dieses Muster nicht drehen oder irgendwie anpassen. Du kannst aber entscheiden, den Effekt nicht auszuführen.



## Wertung

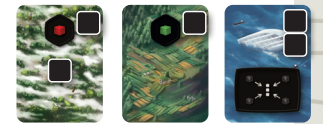
Verwendet ein Wertungs-Blatt, um alle Punkte der Spieler zu notieren. Zunächst wählt jeder Spieler einen Satz Ressourcen ⑤ von einer seiner Wertungs-Karten. Wenn er die abgebildeten Ressourcen hat, erhält er die angegebene Punktzahl (Ressourcen auf inaktiven Karten werden ignoriert, siehe Umweltverschmutzung). Wenn ein Spieler genügend Ressourcen hat, kann er für einen Satz gleich mehrfach Punkte erhalten. Ressourcen werden durch diese Wertung nicht verbraucht.



Beispiel Endaktivierung

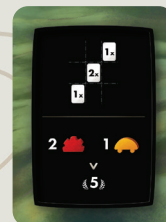
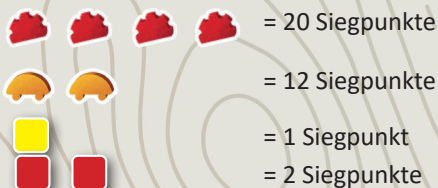


Als Nächstes notiert ihr die Anzahl der Punkte, die jeder Spieler für die Ressourcen auf seinen Karten gewonnen hat (nicht auf den inaktiven Karten). Den Wert jeder Ressource findet ihr auf der Referenz-Karte. Geld hat keinen Wert. Für jede Karte mit mindestens 1 Umweltverschmutzungs-Würfel wird dem Spieler 1 Siegpunkt abgezogen. Wer die höchste Anzahl an Siegpunkten hat, gewinnt das Spiel. Im Fall eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit der geringeren Gesamtzahl an Umweltverschmutzungs-Würfeln.



-1 Siegpunkt -1 Siegpunkt -1 Siegpunkt  
Beispiel für Umweltverschmutzung

## Beispielwertung:



Die Spielerin hat den abgebildeten Ressourcen-Satz gleich zweimal, da sie 4 und 2 hat. Daher erhält sie 10 Punkte zusätzlich.

= 10 Siegpunkte

**Gesamt-Punktzahl: 44**

# Nachwort: Spiel und Realität



Im Spiel *Terra Futura* wird der Fernhandel durch Geld-Plättchen dargestellt. Aber wusstet ihr, dass die Bezahlung mit Geld auch zur Verschmutzung unseres Planeten beiträgt? Unser derzeitiges globales Wirtschaftssystem basiert auf den Prinzipien von Wachstum und Gewinnmaximierung. Dadurch steigt der Druck, immer mehr zu produzieren. Dieses System respektiert nicht die natürlichen Grenzen unseres Planeten, wirkt sich negativ auf die Umwelt aus, vergrößert die Ungleichheit in der Gesellschaft und ist daher auf lange Sicht nicht nachhaltig. Es verursacht enorme Belastungen in Form von Umweltverschmutzung und Emissionen, und es bewirkt den Verlust der biologischen Vielfalt und die Ausbeutung der schwächsten Menschen, die unter unwürdigen Bedingungen und häufig für einen unangemessen niedrigen Lohn arbeiten müssen.

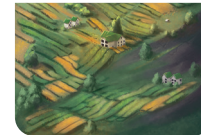


Der globale Transport ist nicht nur untrennbar mit dem Funktionieren der Weltwirtschaft verbunden, sondern auch mit dem Wohlstand unserer Gesellschaft. In seiner derzeitigen Form ist er jedoch auch eine der Hauptquellen für Umweltbelastungen, trägt zum Klimawandel bei und hat negative Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit.

Umweltverschmutzung wird sowohl in *Terra Futura* als auch in der Realität auf vielfältige Weise verursacht. Das Ausmaß der tatsächlichen Umweltkosten für die Bereitstellung von Gütern unseres täglichen Bedarfs bleibt dabei oft verborgen. Die Industrie produziert Unmengen an Ab- bzw. Kühlwässern voller giftiger Substanzen und ist damit Hauptverschmutzer von Wasser und Luft. Die industrialisierte Landwirtschaft verseucht und verschlechtert unsere Böden und Wasserressourcen durch Pestizide, Ammoniak und andere Düngemittel. Die Umweltbelastung könnte auch verringert werden, wenn die Menge der abgebauten Mineralien auf

ein Minimum reduziert und diese sparsamer genutzt würden, beispielsweise durch Recycling und den verstärkten Einsatz von Sekundärrohstoffen.

Einige Karten in *Terra Futura* bewirken keine Umweltverschmutzung – sie repräsentieren Technologien, die auf den Prinzipien des nachhaltigen Wirtschaftens und der sauberen Energiegewinnung basieren. Eine sorgfältig geplante und angemessene Energiewende ist extrem wichtig, denn sie stellt den Schlüssel dar, um die katastrophalen Auswirkungen des Klimawandels und der damit zunehmenden Ungleichheit abzuwenden. Zu den Erneuerbaren gehören unter anderem die Nutzung von Energie aus Wasser, Wind, Sonnenstrahlung, Biomasse und Biogas, sowie aus der Umwelt mittels Wärmepumpen und Erdwärme.



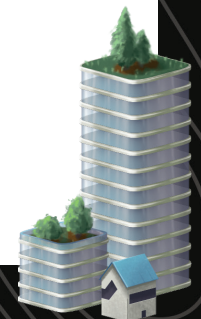
Die Effekte einiger Karten in *Terra Futura*, welche die „Umweltverschmutzung neutralisieren“, können ein verantwortungsvolles Abfallmanagement symbolisieren. Leider landet in Wirklichkeit ein großer Teil unseres Abfalls noch auf Deponien, obwohl fast  $\frac{3}{4}$  davon bei sauberer Sortierung recycelt und wiederverwendet werden könnten.

Wir leben auf einem Planeten mit endlichen Ressourcen und sollten versuchen, Wertstoffe so effizient wie möglich zu nutzen. Eine praktikable Lösung ist die sogenannte Kreislaufwirtschaft, die von den natürlichen, perfekt geschlossenen Kreisläufen ohne Abfall inspiriert und in unserem Wirtschaftssystem umsetzbar ist.

Mehr Informationen:



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





# Composants de jeu

Auteur : Petr Vojtěch

Illustrations : Jindřich Pavlásek

Développement : Time Slug Studio

Éditeur : ALBI Česká republika, a. s.

Traduction : Gus&Co

# Albi



*Ce jeu a été produit avec le soutien financier de l'Union européenne. Son contenu relève de la seule responsabilité de Na myslí, z.ú. et ne reflète pas nécessairement les positions de l'Union européenne.*



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

**DEAR**  
DEVELOPMENT EDUCATION  
AND AWARENESS RAISING



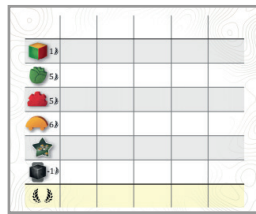
Cartes de Départ (5×)



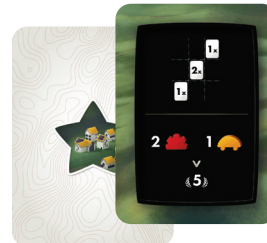
Cartes de niveau I (23×)



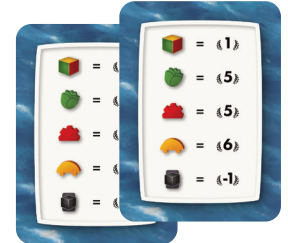
Cartes de niveau II (24×)



Fiche de décompte (60×)



Cartes de Décompte (16×)



Cartes de Référence (5×)



Cubes jaunes (25×)



Cubes rouges (25×)



Jetons de  
marchandises (20×)



Jetons de  
construction (20×)



Cubes verts (25×)



Cubes de pollution  
noirs (30×)



Jetons de nourriture  
(20×)



Jetons d'argent  
(30×)

# Principes de base










## Territoire : 3 × 3 cartes

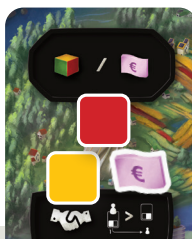
Vous construisez votre propre territoire à partir des cartes jouées devant vous. Chaque nouvelle carte est ajoutée afin qu'elle compose une grille 3x3. Vous ne pouvez pas placer plus de 3 cartes sur une rangée ou une colonne. *La carte de départ n'a pas besoin d'être au milieu.*



## Ressources

Il y a 7 types de ressources dans le jeu :

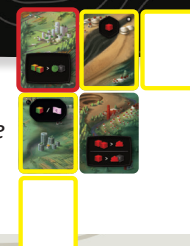
-    - 3 types de matières première
-    - 3 types de produits
-  - de l'argent
-  représente n'importe quelle matière première
-  pollution (n'est pas une matière première)



Vous stockez vos ressources directement sur les cartes dont les effets les ont produites. En revanche, lorsque vous payez pour les effets, vous pouvez prendre des ressources de n'importe laquelle de vos cartes.

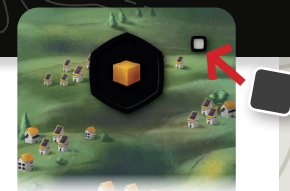
## Activation de colonne et rangée

Chaque fois que vous ajoutez une carte, vous activez également les effets de toutes les cartes de la colonne **et** de la rangée auxquelles la nouvelle carte est ajoutée. La carte ajoutée n'est activée qu'une seule fois. *Votre dernière carte active les effets d'un total de 5 cartes au total.* Quand une carte est activée, exécutez l'effet indiqué sur la carte.



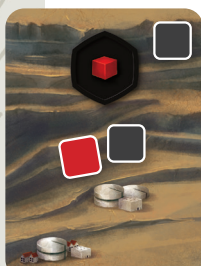
## Pollution

Si vous obtenez un cube noir, qui représente la pollution, vous devez le placer sur l'une de vos cartes. Certaines cartes peuvent absorber la pollution - celles-ci ont un espace de pollution dans le coin supérieur droit. Si vous placez le cube de pollution sur cette case, il n'aura aucun effet sur la fonction de la carte. *(Mais vous perdrez quand même 1 PV pour cette carte à la fin de la partie, voir Décompte ci-dessous.)*



Case de pollution

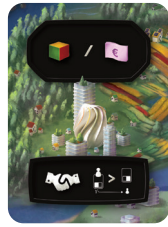
Si vous placez le cube de pollution sur une carte sans case pollution ou avec cette case déjà occupée, vous devez placer le cube de pollution au milieu de la carte. Cette carte est désormais considérée comme **inactive**; son effet ne peut pas être utilisé lorsque les cartes sont activées et les ressources ne peuvent pas y être prélevées comme moyen de paiement. (Des ressources sont également perdues à cet égard lors du Décompte final.)




< Carte inactive



# Mise en place



1. Chaque joueur reçoit une carte de Départ, qu'il place devant lui. *En fin de partie, chaque joueur aura composé une grille de 9 cartes (3 rangées et 3 colonnes).* La position de la carte de Départ n'a pas besoin d'être spécifiée. Vous la déterminerez en ajoutant d'autres cartes.

Distribuez les cartes de départ au hasard. Le joueur avec le symbole  commence la partie.

2. Chaque joueur reçoit aléatoirement deux cartes de Décompte. Ne les révélez pas aux autres. *Vous utiliserez ces cartes à la fin du jeu lors de l'Activation Finale afin de gagner plus de points de victoire.*



3. Préparez un Marché de cartes au milieu de la zone de jeu : mélangez les paquets de cartes de niveau I et de niveau II séparément. Révélez-en pour former une rangée de 4 cartes de chaque deck face visible. Vous ajouterez de nouvelles cartes au Marché à chaque tour. Laissez de la place pour une pile de défausse à côté de chaque rangée.

4. Placez les réserves de cubes de couleur et de ressources à portée de chaque joueur. Distribuez une carte de Référence.



# Jouer au Jeu



Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, procédez ainsi :

- 1. Vous pouvez** décider de défausser la dernière carte d'1 rangée du Marché. Placez la carte la plus éloignée de la pioche dans la défausse ❶, glissez les cartes dans la rangée vers la droite ❷, et ajoutez une nouvelle carte ❸.



*Si la pioche "I" ou "II" est épuisée, mélangez la défausse correspondante et créez une nouvelle pioche.*

- 2.** Choisissez l'une des cartes face visible dans le Marché, ou la carte supérieure du deck "I" ou "II" ❹.



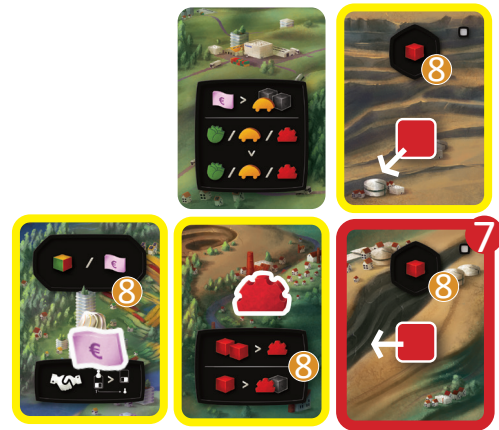
- 3.** Faites glisser les cartes pour les éloigner de la pioche ❺ et ajoutez une nouvelle carte pour remplir l'espace vide ❻.

- 4.** Placez la carte choisie dans votre territoire (en ne dépassant pas la grille de 3 x 3 cartes) ❼.

- 5.** Activez la **colonne et la rangée dans lesquelles la nouvelle carte a été placée**. Cela signifie résoudre l'action ou les effets des cartes respectives ❸. La carte qui est placée n'est activée ici qu'une seule fois. Activez les cartes dans n'importe quel ordre. Placez les ressources acquises sur les cartes avec l'effet qui les a produites. Placez la pollution nouvellement créée sur l'une de vos cartes (pas sur les inactives).

Vous n'êtes pas obligé d'activer la carte et pouvez ignorer l'effet. Plusieurs cartes offrent deux options d'activation séparées par une barre oblique. Dans ce cas, choisissez l'une OU l'autre.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



*Exemple : L'ajout d'une carte sélectionnée active les cartes de la rangée 2 et colonne 3. Le joueur active d'abord les cartes produisant ■ pour gagner les ressources nécessaires pour activer l'effet de l'usine au milieu. Par conséquent, il paie les 2 ■ obtenus et en obtient 1 ■. Maintenant, la carte de Départ doit être activée - le joueur décide de prendre l'argent qui sera utilisé la prochaine fois.*

# Les effets des cartes

Lors de l'activation d'une carte, vous pouvez choisir d'exécuter son effet ou non. Les effets affichés en haut de la carte représentent le **gain** ① de ressources. Les effets sur le bas représentent **l'échange** ② et vous permettent de changer et de traiter des ressources.



**Gain** d'une matière première spécifique.



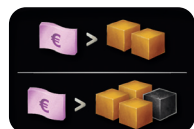
**Gain** de n'importe quelle matière première OU un jeton d'argent.



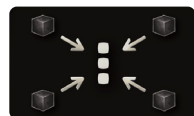
**Échange** : Payez le nombre de ressources affichées à gauche et obtenez la récompense à droite (après la flèche).



**Échange et pollution** : Le cube noir à côté de la récompense signifie que vous **devez** ajouter un cube de pollution à l'une de vos cartes (pas les inactives).



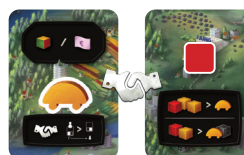
Une ligne de séparation signifie toujours un choix entre plusieurs options. Lorsque vous activez, vous choisissez **l'un** des effets.



**Transfert de pollution** : Vous pouvez déplacer jusqu'à 4 cubes de pollution de l'une de vos cartes sur cette carte. 3 cubes sont placés sur la case pollution, le dernier désactive cette carte.

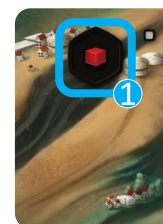


**Assistance** : Copiez l'effet du bas sur n'importe quelle carte appartenant à un autre joueur. Payez le prix de l'effet selon les règles habituelles et ajouter aussi de la pollution, si nécessaire. L'autre joueur recevra 1 des ressources que vous avez payée de leur choix comme récompense. *Lorsque vous copiez l'effet **Transfert de pollution**, vous pouvez déplacer un seul ■ vers la carte de départ pour la bloquer. L'autre joueur peut récupérer 1 ■ de n'importe quelle carte en récompense.*



Joueur 1

Joueur 2



Gain



Échange

Remettez les ressources payées dans leurs réserves respectives.

Vous n'échangez toujours que le nombre spécifié exact et n'échangez les ressources qu'une seule fois au cours d'une activation.

Il ne peut y avoir qu'un seul ■ en dehors des cases pollution bloquant la carte à tout moment.

*Exemple : Le joueur 1 décide d'utiliser l'Assistance lors de l'activation de la carte de Départ. Il copie la carte affichée sur le territoire du joueur 2. Il paie 1 ■ et 2 ■. Le joueur 2 décide de garder 1 ■ du paiement et le place sur la carte copiée. Les cubes restants sont remis dans leurs réserves.*



**La carte de Départ** : La carte de Départ indique 2 effets différents, mais vous choisissez toujours un seul d'entre eux. Quand il est activé, soit vous obtenez n'importe quelle matière première / un jeton d'argent, ou utilisez l'effet d'Assistance.

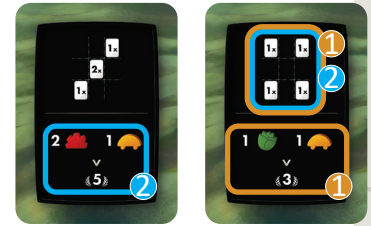
La carte de Départ n'a pas besoin d'être au milieu de votre territoire.



# Fin du Jeu

Une fois que le dernier joueur place la 9ème carte, qu'il résout les effets des cartes et qu'il termine son tour, le jeu entre dans sa phase finale. Tous les joueurs exécutent maintenant l'Activation Finale et comptent ensuite leurs points.

Au début du jeu, tous les joueurs ont reçu 2 cartes de Décompte. Celles-ci vous confèrent 2 options pour marquer des points supplémentaires à la fin de la partie lors de l'Activation Finale. Il est possible de choisir n'importe quelle combinaison (*activation et décompte d'une carte ①, ou activation d'une carte et décompte de l'autre ②*).



Exemple d'une carte de Décompte

## Activation finale

Basé sur le modèle sélectionné ③, activez les cartes dans votre territoire ④. Il y a toujours quatre activations correspondant au modèle (emplacements blancs). Vous ne pouvez pas tourner ou ajuster ce modèle en aucune façon. *Vous pouvez choisir d'ignorer l'effet.*



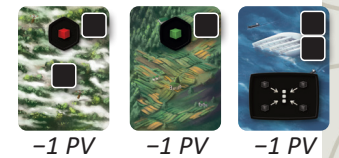
Exemple de l'Activation Finale

## Décompte

Utilisez la fiche de Décompte pour noter tous les points des joueurs. Dans un premier temps, chaque joueur choisit un ensemble de ressources ⑤ à partir d'une de ses cartes de Décompte. S'ils ont les ressources indiquées, ils gagnent le nombre indiqué de points (*Ignorez les ressources sur les cartes inactives, voir pollution.*). Si un joueur dispose de suffisamment de ressources, il peut obtenir des points pour l'ensemble plusieurs fois. Les ressources ne sont pas défaussées lors du décompte.

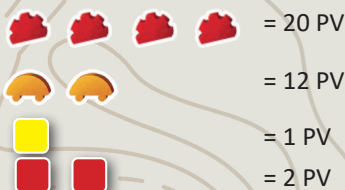


Ensuite, notez le nombre de points que chaque joueur a remportés pour les ressources sur ses cartes (pas les cartes inactives). Vous pouvez trouver la valeur de chaque ressource sur la carte de Référence. L'argent n'a aucune valeur. Pour chaque carte avec au moins 1 cube de pollution, le joueur déduit 1 point de victoire. Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus petit nombre de cubes de pollution remporte la partie.

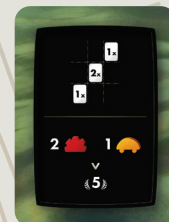


Exemple de pollution

### Exemple de décompte :



= -1 PV



Le joueur a complété l'ensemble de ressources représentées deux fois, parce qu'il possède 4 cubes et 2 cubes. En conséquence, il obtient 10 points supplémentaires.

= 10 PV

**Total de PV : 44**

# Postface : Le jeu et la réalité



Dans le jeu *Terra Futura*, le commerce à longue distance est représenté par des jetons d'argent. Cependant, saviez-vous que payer avec de l'argent contribue également à la pollution de la planète ? Le système économique mondial actuel repose sur les principes de croissance et de maximisation des bénéfices. En conséquence, la pression pour une plus grande production ne cesse d'augmenter. Ce système ne respecte pas les limites planétaires, a un impact négatif sur l'environnement, accroît les inégalités dans la société et est donc insoutenable à long terme. Cela porte un lourd fardeau sous forme de pollution, d'émissions, de perte de biodiversité et d'exploitation des individus les plus vulnérables de la planète, qui travaillent dans des conditions inférieures aux normes et ne reçoivent souvent pas un salaire décent pour leur travail.



Le transport mondial n'est pas seulement inextricablement lié au fonctionnement de l'économie mondiale, mais aussi au bien-être de la société. Toutefois, dans sa forme actuelle, il est également l'une des principales sources d'impact environnemental, contribue au changement climatique et a un impact négatif sur la santé humaine.

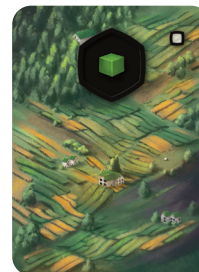
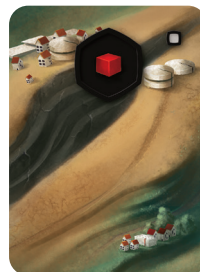
La pollution est causée par une variété de manières à la fois dans *Terra Futura* et dans la réalité. L'ampleur des coûts environnementaux de production de biens pour notre consommation quotidienne reste souvent cachée. L'industrie produit beaucoup d'eaux usées ou d'eau de refroidissement contenant des substances toxiques, ce qui constitue donc le principal polluant des cours d'eau et de l'air. La production industrielle dans l'agriculture contamine et dégrade les ressources en sol et en eau avec de grandes quantités de pesticides, d'ammoniac et d'autres engrais. L'une des solutions pour réduire



le poids sur l'environnement est de réduire au minimum le volume des minéraux exploités et de les utiliser de façon plus économe. Cela peut être réalisé, entre autres, par le recyclage

et l'utilisation accrue de matières premières secondaires.

Certaines cartes dans *Terra Futura* ne produisent pas de pollution - elles représentent une technologie basée sur les principes de la gestion durable et de l'énergie renouvelable. La transformation rapide et équitable de l'énergie est extrêmement importante, car elle est la clé pour éviter les effets catastrophiques du changement climatique et l'accroissement des inégalités. Les sources d'énergie renouvelables comprennent, par exemple, l'utilisation de l'énergie provenant de l'eau, de l'énergie éolienne, du rayonnement solaire, de la biomasse et du biogaz, de l'énergie environnementale utilisée par les pompes à chaleur et de l'énergie géothermique.



Les effets « d'absorption de la pollution » de certaines cartes dans *Terra Futura* peuvent représenter une gestion responsable des déchets. Malheureusement, en réalité, une grande quantité de déchets se retrouve dans les décharges, bien que près des 3/4 d'entre eux puissent être recyclés et réutilisés s'ils sont correctement triés.

Plus d'information :



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

Nous vivons sur une planète aux ressources limitées, et nous devrions essayer d'utiliser les matériaux aussi efficacement que possible. Une solution réalisable est l'économie dite circulaire, qui s'inspire de cycles naturels et parfaitement fermés sans déchets et qui s'applique à notre système économique.

