



СО₂
ВТОРОЙ ШАНС

CO₂: SECOND CHANCE

второй шанс

В 1970-е годы страны мира столкнулись с беспрецедентным спросом на энергию и для удовлетворения этого спроса были созданы электростанции. Год за годом загрязнение из-за них увеличивалось, а сделано для его сокращения слишком мало.

В 2010 году были даны обещания, проведены встречи на высшем уровне, но сделано мало, и влияние этого растущего загрязнения стало слишком большим. Поскольку мы наблюдали, как CO₂ в нашей атмосфере увеличивается от 350 ppm (частей на миллион) до 400 ppm, человечество начинало понимать, что мы движемся к катастрофе. Теперь у нас есть второй шанс спасти землю и мы вынуждены удовлетворить наши энергетические потребности с помощью чистых источников энергии.

Компании, обладающие знаниями в области чистой энергетики, приглашаются для разработки проектов, которые обеспечат энергию без загрязнения природы.

Региональные правительства стремятся финансировать эти проекты.

В игре “CO₂: второй шанс”, каждый игрок является генеральным директором энергетической компании, отвечающей на запросы правительства о новых, зеленых электростанциях. Цель состоит в том, чтобы остановить увеличение загрязнения, в то же время удовлетворяя растущий спрос на устойчивую энергию и, конечно же, на прибыль. Вам понадобятся достаточные знания, деньги и ресурсы для создания этих чистых электростанций. Энергетические конференции будут способствовать глобальному осознанию и позволят компаниям делиться своими знаниями, учась друг у друга.


Посмотрим, сможете ли вы выполнить цели ООН и помочь спасти нашу среду обитания, воплощая в жизнь свою личную стратегию!

Эта игра предлагает вам два режима игры: полностью кооперативный режим игры и классический, конкурентный режим, в котором каждый игрок стремится превзойти других. Если происходит слишком большое загрязнение окружающей среды, каждый игрок проигрывает, независимо от того, в какой режим вы играете! Вы можете использовать любой режим игры для своей первой игры, но кооперативный режим легче освоить и изучить.

СОДЕРЖАНИЕ

Компоненты	3	1.2 Основные действия		5. Фаза Конца десятилетия	18
Кооперативный режим	4	а. Предложить проект	12	Конец игры	18
Обзор	6	• Тайлы региональных программ		Вариант “Инспекторы ООН”	18
• Конец игры		б. Подготовка инфраструктуры	13	Конкурентный режим	19
• Десятилетие		с. Строительство электростанции	14	• Подготовка	
1. Фаза Действий	7	• Энергоснабжение региона	15	• Обзор игры	
• Специальное правило для 3 игроков		• Энергетические конференции	15	• Десятилетие	
1.1 Дополнительные действия		1.3 Конец хода	15	• Фазы игры	20-21
а. Переместить ученого	8-9	2. Фаза Дохода	16	• Конец игры	
• Ограничения ученого		3. Фаза Экологических целей	16	Соло-игра	22-23
• Получение знаний		4. Фаза Энергоснабжения	17	Руководство	24
б. Посетить рынок РУВ	10	• Оплата штрафа		Тайлы Экологических целей	25
• Пустой рынок		• Снижение уровня загрязнения	18	Карты и Дополнения	25-28
с. Играть карту лобби или цели ООН	10-11				

КОМПОНЕНТЫ

 <p>1 двухстороннее игровое поле</p>	 <p>4 планшета в цветах игроков</p>	 <p>1 книга правил и 4 подсказки</p>	 <p>1 маркер первого игрока и тайл кооперативной игры на 3 игрока</p>	 <p>36 диска-маркера разных цветов</p>
 <p>32 тайлы инфраструктуры в цветах игроков</p>	 <p>20 маркеров и 32 куба контроля в цветах игроков</p>	 <p>4 маркера действий и 16 учёных в цветах игроков</p>	 <p>50 разрешений на углеродные выбросы (РУВ) и 1 маркер цены</p>	 <p>1 маркер подсчета ПО и 30 кубов технологий</p>
 <p>1 маркер декады и 1 маркер фазы</p>	 <p>2 маркера глобальных загрязнений для двух разных режимов игры</p>	 <p>Жетоны валюты: 1 миллиард \$, 2 миллиарда \$, 5/10 миллиардов \$</p>	 <p>25 электростанций (по 5 штук)</p>	 <p>25 тайлов проектов (2 шт. 1-го уровня и 3 шт. 2-го уровня)</p>
 <p>30 электростанций на ископаемом топливе 3 различных видов</p>	 <p>8 тайлов региональных программ</p>	 <p>18 тайлов энергетических конференций, с 2/3/4 темами</p>	 <p>47 тайлов экологических целей 3 типов, мешок (для кооператива)</p>	 <p>7 тайлов событий (для конкурентного режима)</p>
 <p>36 карт лобби</p>	 <p>Карты: 2 памятки и 12 победы</p>	 <p>45 карт целей ООН в 2 стопках</p>	 <p>16 карт общих целей игроков (для кооперативного режима)</p>	 <p>10 карт личных целей игроков (для конкурентного режима)</p>

Количество и внешний вид компонентов могут отличаться от указанных здесь - это не будет отрицательно влиять на сам процесс игры

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ



Поместите игровое поле на середину стола кооперативной стороной вверх. Ищите такой значок на игровом поле.

1. Каждый игрок выбирает цвет. Затем берет:
 - a. Личный планшет своего цвета и справочник.
 - b. Деревянные фигуры в цвет игрока: электростанции, диски, маркеры, кубы.
 - c. 1 ученой вашего цвета (остальные 3 уходят в пул вербовки), 2 РУВ, 2 куба технологий.



2. Кто недавно посадил дерево, ходит первым и берет маркер первого игрока.

Треки ПО, десятилетий и фаз

3. Поместите маркер подсчета ПО на позицию '0' трека подсчета ПО на игровом поле.
4. Поместите маркер десятилетий на первую декаду (десятилетие) с пометкой '2010'.
См. специальное правило на 3 игроков для кооперативного режима игры на стр. 7.
5. Поместите маркер фаз в крайнее левое положение трека фаз на игровом поле.

Деньги

6. Расположите банк вне игрового поля.

Дайте каждому игроку деньги, начиная с первого игрока и по часовой стрелке:

- 1 игрок получает 3\$;
- 2 и 3 игроки получают по 4\$;
- 4 игрок получает 5\$.

Кубы технологий

7. Поместите кубы технологий на свое место на игровом поле - это общий запас.

На иллюстрации изображена кооперативная игра для 4 игроков. Для описания конкурентного режима игры см. стр. 19.



ДЕНЬГИ

- 1 игрок получает \$3
- 2 игрок получает \$4
- 3 игрок получает \$4
- 4 игрок получает \$5

За исключением денег, все остальные компоненты ограничены существующим количеством.

Проекты

8. Разделите проекты по типу и разместите их на соответствующих местах игрового поля, нужной стороной вверх, сортируя от 1 уровня сверху и до 2 уровня внизу.

Зеленые электростанции

9. Разделите зеленые электростанции по типу и поместите каждый тип на игровом поле рядом с соответствующими проектами.

Конференции

10. Перемешайте тайлы конференций в стопку лицевой стороной вниз.
11. Поместите тайлы конференций на нужные места игрового поля лицом вверх.

Региональные программы

12. Поместите случайный тайл региональной программы в область каждого региона. Верните оставшиеся тайлы в коробку.

В кооперативной режиме игры все игроки работают вместе, чтобы глобальные выбросы CO2 не превышали 500 ppm и компании достигали указанных глобальных экологических целей.



Тайлы экологических целей

19. Разложите тайлы экологических целей следующим образом, заполнив 21 место:

- Перемешайте тайлы в мешке.
- Заполните первую группу мест 8 случайными тайлами электростанций (зеленые тайлы), расположенными лицевой стороной вверх.
- Заполните вторую группу мест 5 случайными тайлами экологических целей (розовые тайлы), расположенными лицевой стороной вверх.
- Заполните третью группу мест 8 случайными тайлами экологических целей (синие тайлы), расположенными лицевой стороной вверх.
- Верните мешок в коробку с игрой (или используйте его для электростанций на ископаемом топливе вместо того, чтобы складывать их в стопки).

Карты целей ООН

20. Перемешайте две колоды карт целей ООН отдельно и разместите определенное число карт из этих колод лицом вверх рядом с игровым полем; количество карт целей ООН зависит от числа игроков: см. памятку, соответствующую числу игроков.



Пример: для игры с 4 игроками откройте 3 карты каждого типа

Карты целей

21. Дайте 2 карты личных целей каждому игроку. Верните оставшиеся в коробку.

Важно: вам не разрешается обсуждать с соперниками ваши карты во время игры!

Карты лобби

22. Перемешайте карты лобби и дайте по 5 каждому игроку. Верните другие в коробку.

Важно: не разрешается обсуждать эти карты.

Заводы на ископаемом топливе



20. В игре с 3 игроками: верните 6 тайлов электростанций на газу («20») в коробку.

Разрешения на выбросу углерода

15. Поместите по 1 РУВ в каждый регион.

16. Сложите остальные рядом с полем как банк.

РЫНОК РУВ

17. Поместите 2 РУВ в середину рынка РУВ.

18. Поместите маркер цены РУВ на отметку «3».

13. Перемешайте все тайлы электростанций на ископаемом топливе и создайте стопки из них рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

14. Поместите маркер глобального загрязнения CO2 на отметку в 400 ppm на треке CO2.

Драфт-вариант карт лобби

Этот вариант игры только для опытных игроков!

Подготовьте стартовый набор карт лобби в руке:

Выберите 2 из 5 карт лобби, которые у вас есть, и передайте остальные 3 карты игроку справа. Затем из полученных 3 карт возьмите 1 карту и передайте 2 карты направо. Из полученных 2 карт возьмите 1 карту и передайте 1 направо.

Вы готовы к игре!

ОБЗОР

Игра длится 4 десятилетия и каждая декада состоит из 5 фаз:

1. Действия
2. Доход
3. Экологические цели
4. Энергоснабжение
5. Конец десятилетия



1. **Действия** являются основной фазой в которой все игроки по очереди выполняют действия. В ходе игры вы предлагаете проекты по снижению выбросов CO2. Любая компания может подготовить инфраструктуру для работы с новыми электростанциями - такая инициатива будет вознаграждена ООН. Наконец, любая компания может фактически построить электростанцию. Благодаря этому процессу глобальная ситуация улучшается и экономика стимулируется! Вы получите знания, отправляя своих ученых для работы над новыми проектами и представляя их результаты на итоговых энергетических конференциях. Вы также сможете управлять рынком разрешений углеродных выбросов (РУВ) и использовать лоббистов, чтобы помочь достичь своих целей.

2. На этапе **Дохода** отраслевые эксперты по каждому типу энергии пожинают плоды своего труда в виде денег и/или победных очков (ПО), основываясь на своих позициях на треках знаний.

3. На этапе **Экологических целей** вы теряете ПО за требуемые целевые показатели в области охраны окружающей среды, которые еще не были достигнуты.

4. На этапе **Энергоснабжения** каждый регион, потребности в энергии которого не выполняются, удовлетворяет свои потребности на основе электростанций на ископаемом топливе. Чтобы не позволять регионам строить электростанции на ископаемом топливе, вы должны прогнозировать их энергетические потребности и строить достаточно зеленых электростанций для удовлетворения их будущих потребностей! С каждой новой электростанцией на ископаемом топливе больше выбросов CO2 загрязняет планету, что также требует от региона разрешений на углеродные выбросы (РУВ).

5. Фаза **Конца десятилетия** просто подготавливает игру на следующее десятилетие.

КОНЕЦ ИГРЫ

ПО в игре представляют вашу репутацию, ваше влияние, ваши знания о различных чистых источниках энергии и работу, которую вы проделали, чтобы помочь сохранить окружающую среду.

Если ПО в конце любого десятилетия ниже нуля - вы все проигрываете.

При наличии ПО выше нуля - игра заканчивается через 4 десятилетия.

ДЕСЯТИЛЕТИЕ

Каждое десятилетие состоит из 5 фаз, описанных выше. На следующих страницах вы найдете подробные, пошаговые инструкции для каждой из фаз. Вы будете отмечать текущую фазу, продвигая маркер фаз.

Примечание: Во время игры вам запрещается обмениваться деньгами, РУВ или любыми другими ресурсами с остальными игроками, если это явно не указано в правилах.



1. Действия



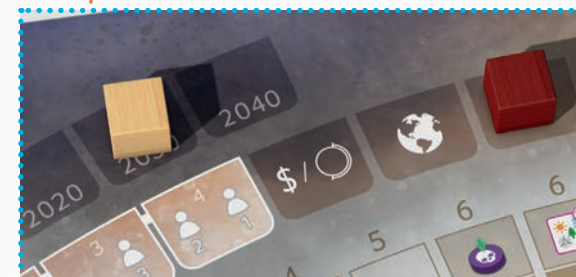
2. Доход



3. Экологические цели

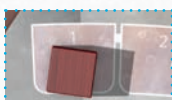


4. Энергоснабжение



5. Конец десятилетия

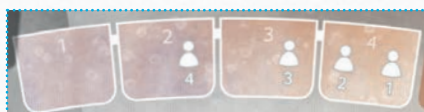
1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ



Поместите маркер фаз слева на первое место действий (на первое десятилетие маркер был помещен во время подготовки к игре).

Эта фаза длится несколько раундов (см. ниже). После каждого раунда действий продвигайте маркер фазы по треку. После того, как вы сыграете последний раунд действий, переместите маркер фазы на следующую фазу.

Количество раундов на этапе **Действий** зависит от числа игроков:



1-2 игрока - 4 раунда



3 игрока - 3 раунда



4 игрока - 2 раунда

Начиная с первого игрока и идя по часовой стрелке, в каждом раунде каждый игрок делает по одному ходу.

Вы должны выполнить **1 основное действие** и можете выполнить **любое число дополнительных действий**, но только 1 дополнительное действие 1 раз в ход. Можно выполнять действия **в любом порядке**.

В конце своего хода всегда проверяйте, завершены ли какие-либо энергетические конференции (см. стр. 15), затем сбросьте маркеры действий на своем планшете, в то время как следующий игрок совершает свой ход.

Специальное правило для кооперативных игр на 3 игрока



Поместите тайл кооперативной игры для 3 игроков на место 4 десятилетия. Когда приходит 4 десятилетие, переверните и переместите маркер, чтобы закрыть 3-е место для действий.

В 4-м десятилетии вы будете играть 2 раунда действий вместо обычных 3. Это гарантирует, что игра с 3 игроками имеет примерно такое же число ходов, что и игра с 2 и 4 игроками.



Переверните и переместите маркер на 3 место действий. В 2040 сыграйте 2 раунда и перейдите к следующей фазе

ПРИМЕР

Это конец раунда Действий с 4 игроками. В этом варианте играется только 2 раунда.

Последний игрок в раунде завершил свой ход. Завершенных конференций нет. Маркер фаз перемещается на следующую фазу.



ДЕЙСТВИЯ

На этапе Действий доступны 3 основных и 3 дополнительных действия. Поскольку все они взаимосвязаны, будьте терпеливы и изучите их все. В итоге все они будут иметь смысл.

Основные действия:

1. Предложить проект (стр. 12).
2. Подготовить инфраструктуру (стр. 13).
3. Построить электростанцию (стр. 14).

Дополнительные действия:

1. Переместить ученого (стр. 8).
2. Посетить рынок РУВ (стр. 10).
3. Играть карту лобби/цели ООН (стр.10-11).

Зеленые электростанции

Чистые «зеленые» электростанции - это будущее производства электроэнергии.

Энергетические компании скоро поймут, что чистая электроэнергия становится намного дешевле, получая более высокую прибыль после первоначальных инвестиций. Поэтому опытные компании откажутся от заводов на ископаемом топливе, а вместе с ним и больших налогов, штрафов за выбросы углекислого газа и расходов на борьбу с загрязнением природы.

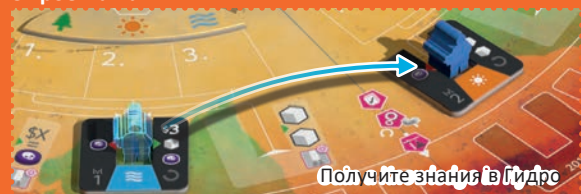
Перемещение ученого

Со своего планшета на:



1. Без бонуса
 2. Получите эффект от карты
1. любой незанятый проект
 2. любую незанятую карту лобби любого игрока

С проекта на:



1. любой незанятый проект



2. любую незанятую карту лобби любого игрока



3. любую незанятую конференцию по той же энергии



4. свой планшет

Ученые

Научное сообщество явно показало, что в последние десятилетия изменение климата ускоряется и некоторые виды деятельности человека оказывают на это значительное влияние. Среди основных человеческих факторов - это выбросы углекислого газа с электростанций на ископаемом топливе.

1.1. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете делать каждое из них 1 раз в течение хода, до или после основного действия. Когда вы выполняете дополнительное действие, закройте его место на планшете диском.



1. Переместить ученого



2. Посетить рынок РУВ



3. Играть карту лобби или цели ООН



1. Переместить ученого

Ученые позволяют вам приобретать знания через их работы над проектами, а также участвовать в энергетических конференциях. Знания приносят доход/ПО и позволят вам строить электростанции.

Переместите одного из ваших ученых следующим образом:

Со своего планшета на:

1. любой незанятый проект (см. стр. 12) или
2. любую незанятую карту лобби любого игрока для использования ее эффекта (см. стр. 10).

или

С проекта на:

1. любой незанятый проект,
2. любую незанятую карту лобби любого игрока для использования ее эффекта,
3. любую незанятую энергетическую конференцию по тому же типу энергии (см. стр. 15) или
4. свой планшет.

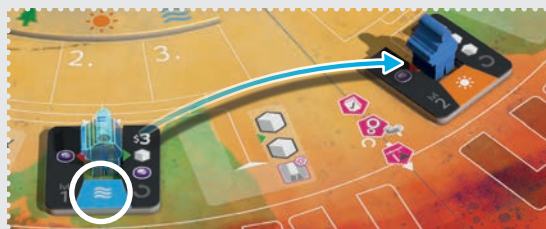
Ограничения ученого:

- Только 1 ученый может быть на каждом проекте, карте лобби или на теме энергетической конференции.
- Ученые никогда не переходят на проект с инфраструктурой (см. «Подготовка инфраструктуры», стр. 13).
- Единственный способ для ученого выступить на энергетической конференции - это переход с проекта.
- Ученый никогда не может перейти на энергетическую конференцию напрямую с планшета игрока.
- Как только ученый приходит на энергетическую конференцию, он остается там до ее завершения.
- Как только ученый переходит на карту лобби, он остается на ней до конца игры.

Важное правило:

Каждый раз, когда вы перемещаете своего ученого из предлагаемого проекта по любой причине, получите 1 знание в том типе энергии, с каким был проект (см. «Получение знаний» ниже).

В примере, уход синего ученого из предлагаемого проекта принесет 1 знание в Гидро **Синему** игроку.



Когда ваш ученый покидает проект, ваша компания получает знание в этом типе энергии. В этом примере это Гидро. Поместите (если еще нет этого знания) или передвиньте диск на деление по треку знаний Гидро.



Получение знаний

Знание представляет собой ноу-хау компаний в каждом из зеленых источников энергии в игре.

Когда вы получаете знание о типе энергии, передвиньте свой диск вправо по этому треку знаний. Если ваш диск останавливается или проходит место с иконкой над ним, немедленно получите указанный бонус. Этот бонус может быть применен также и к любому другому игроку по вашему выбору, а не только лично к вам.

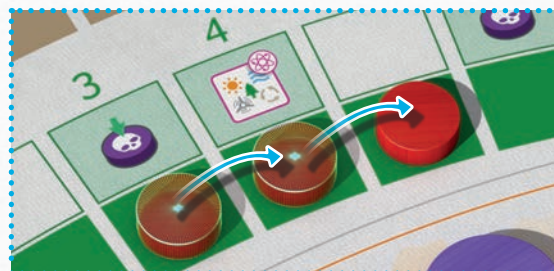
Если это ваша первая ступень знания на этом треке источника энергии, переместите один из ваших цветных дисков с личного планшета на первое место на соответствующем треке. Когда диск находится в конце трека знаний, он не может продвигаться дальше, и любое знание, полученное за пределами этой ступени, теряется.

Бонусы:

	Тип энергии	Вы получаете 1 знание в указанном типе энергии
	Куб технологий	Вы получаете 1 куб технологий. Возьмите его из общего банка
	РУВ региона	Вы размещаете РУВ с рынка в любом регионе по вашему выбору с местом для РУВ. В каждом регионе может быть только 1 РУВ на месте для РУВ. Если нет доступных мест, вам нужно выбрать другой регион (см. стр. 10)
	Общая энергия	Вы получаете 1 знание в любом типе энергии

Пример

Красный переводит своего ученого из проекта и получает 1 знание в Лесной отрасли. Это позволяет ему продвинуть диск, который уже имеется на этом треке, на одну ступень. Диск попадает на место ниже значка Общей энергии. **Красный** игрок решает снова подняться по Лесному треку.

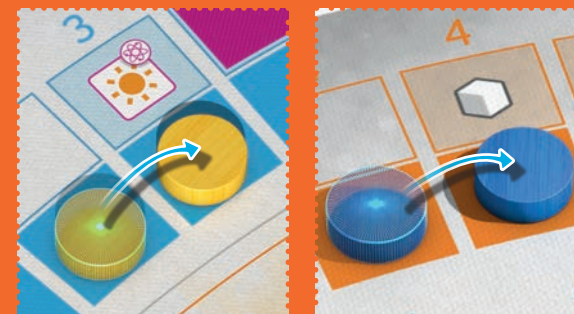


Пример

Желтый игрок перевел своего ученого из проекта "Гидро", поэтому он олучил 1 знание в Гидро. Так как он впервые приобрел знание этого типа энергии - он перемещает один из своих дисков рядом с личным планшетом на первое место трека знаний Гидро-энергии.



Позже в игре **Желтый** игрок достигает места с пиктограммой Солнечной энергии над ним. Он решает предложить данный бонус **Синему** игроку, который нуждается в нем больше, чем он сам. **Синий** продвигается на 1 ступень по треку солнечной энергии, он попадает на место с иконкой Куба технологий над ним и решает вернуть бонус **Желтому**, предложив ему Куб технологий. Он мог бы сохранить его или предложить куб любому другому игроку.



Знания

За последние годы объем инвестиций в исследования увеличился и анализ рынков капитала показывает, что финансовый мир перестраивается в соответствии с законами устойчивого развития в XXI веке. Инвестиции развивали специализированные компании с новыми изобретениями и более дешевыми процессами, производя больше мощности по более низким ценам, тем самым увеличивая прибыль. Надеемся, что такие компании, как Tesla и проекты в области экологически чистой энергетики, такие как Solar City, в конечном итоге будут более прибыльными, чем любые ископаемые виды топлива, так что компании, работающие с ископаемыми, будут менять бизнес на более прибыльные, но в то же время более чистые источники энергии.

Пример

Красный покупает РУВ с рынка. Он платит 4\$, указанные маркером цены и перемещает РУВ с рынка на свой планшет. Маркер цены не перемещается, т.к. на рынке еще есть 1 РУВ.

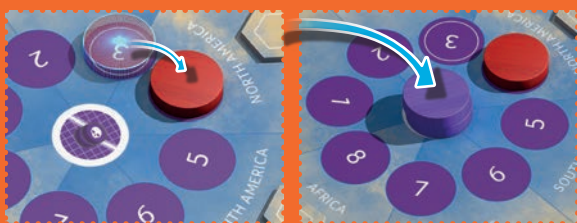


Синий решает продать РУВ на рынке. Для этого у него должен быть РУВ на планшете. Затем он возвращает РУВ в общий запас и получает 4\$, обозначенные маркером цены, затем перемещает маркер цены на одно деление вниз, с 4 до 3.



Основное действие принесло **Желтому** игроку бонус в виде 1 РУВ. Он берет последний РУВ с рынка, увеличивая этим цену на 1 и закрывая рынок. После пополняет рынок 2 новыми РУВ.

В этот ход он больше не может выполнить дополнительное действие Посещение рынка РУВ т.к. рынок закрылся. Если ему надо купить РУВ, он должен был сделать это перед своим основным действием.



Торговля углеродом

Торговля углеродом является рыночным стимулом для ограничения выбросов парниковых газов. У государств есть ограничение на их углеродный след. Компании с неподконтрольным учетом выбросов, которые развивают проекты, должны их урезать, либо взять кредиты на выбросы углерода. Там, где есть сам рынок, есть и спекулятивные инвестиции на нем...



2. Посетить рынок РУВ

Компании могут покупать и продавать разрешения на выбросы углерода для удовлетворения своих квот на загрязнение или просто спекулировать на рынке и увеличивать свою прибыль.

Выполняя это дополнительное действие, вы можете:

- **Купить 1 РУВ** с рынка по цене, указанной красным маркером и переместить РУВ с рынка на планшет. После покупки, если на рынке еще есть РУВ, цена не меняется; иначе см. ниже "Пустой рынок РУВ".
- **Продать 1 РУВ** по цене, указанной красным маркером и уменьшить цену РУВ на 1 (в игре это 1 млн. \$). РУВ, который вы продаете, должен быть убран с вашего планшета и возвратиться в запас рядом с полем.

Пустой рынок РУВ

Всякий раз, когда рынок РУВ пустеет (вы увидите значок рынка на поле как напоминание), немедленно увеличьте цену РУВ на 1 (максимум до 8\$) и добавьте 2 РУВ из общего банка на значок рынка. Как только вы видите значок рынка - рынок закрывается на оставшуюся часть вашего хода и это означает, что вы больше не сможете посещать рынок РУВ в вашем текущем ходу.



3. Играть карту лобби или цели ООН

Конкуренция в области производства энергии жестокая и ни одна компания не сможет сама выжить в ней без помощи лоббистов, чтобы устранить препятствия и открыть перед вами новые возможности. Достижение целей ООН поможет компании получить мировое признание и влияние.

Выполняя это дополнительное действие, вы можете:

• Играть карту лобби

Играйте карту лобби из своей руки рядом с планшетом для применения ее основного эффекта из середины карты или для дополнительного эффекта из правого нижнего угла. Эффект карты должен применяться в текущем ходу:



Основной эффект: примените его перед или после выполнения действия, изображенного в середине карты (оно будет либо основным, либо 1 из 2 дополнительных действий), затем получите бонус, изображенный ниже зеленой стрелки, указывающей вниз от действия.

Пример: Карта слева показывает: Когда вы выполняете свое дополнительное действие "Посетить рынок РУВ" для продажи РУВ - получите дополнительные 3\$.



Дополнительный эффект: для его применения нет никаких требований. Просто играйте карту и примите бонус с ее нижнего правого угла.

Пример: Карта слева показывает: Получите Куб технологий из общего запаса.



Примечание: Т.к. вы или другой игрок можете переместить ученого на дополнительный эффект любой карты после ее игры (см. стр. 8), то данный эффект можно использовать дважды за игру.

Пример

Ход **Синего** игрока. Он играет карту рядом с планшетом, чтобы получить дополнительный эффект карты - Куб технологий. В следующий ход **Желтый** игрок переводит одного из своих ученых на эту же карту и получает новый Куб технологий. Ученый останется там до конца всей игры в качестве напоминания о том, что снова невозможно получить этот доп.эффект.



Пример



Ход **Красного**. Он играет карту с символом энергетической конференции как действие, на карте символ энергии ветра. У него есть ученый на проекте энергии ветра. Он переводит этого ученого в конференцию, выполнив дополнительное действие **Переместить ученого**.

Он немедленно продвигается на 2 ступени по треку знаний об энергии ветра; 1 знание за перемещение ученого из проекта ветра, а второй балл к знаниям - за розыгрыш карты.



Примечание: Описание всех карт можно найти на стр. 25-26.

• Играть карту цели ООН:



На каждой карте цели ООН изображены несколько типов зеленых электростанций (иногда более одного типа), а также стоимость карты в Кубах технологий, требуемых для ее игры.

Если у вас есть инфраструктура (см. раздел правил «Подготовка инфраструктуры» на стр. 13), поддерживающая все построенные электростанции, изображенные на карте, то заплатите стоимость в Кубах технологий, чтобы заявить о цели. Переверните карту лицевой стороной вниз, чтобы показать, что она была разыграна. Группа игроков сразу же получает 2 ПО.

Пример



Ход **Фиолетового** игрока. У него есть инфраструктура для построенных электростанций, обозначенных на одной карте цели ООН. Поэтому, он платя 2 куба технологий, указанных на карте, переворачивает ее лицом вниз и сразу получает 2 ПО. **Желтый** игрок не мог претендовать на эту карту, потому что проект Гидро, который указан на карте, еще не стал готовой построенной электростанцией **Желтого** игрока.



Инфраструктура готовых электростанций

Карты лобби



В этом случае: Предложить проект в Южной Америке и получить 3\$. Или просто сыграть эту карту и получить Куб технологий.

Карты целей ООН



Эта группа из 2 значков есть на всех картах ООН. Она указывает на то, что только тот игрок, который подготовил Инфраструктуру, может претендовать на эту карту, но только после того, как электростанция уже была построена. Независимо, кто из игроков построил эту электростанцию.



Цели ООН на 2030 год

- Обеспечить условия к доступной, надежной, устойчивой и современной энергии для всех.
- Значительно увеличить долю возобновляемых источников энергии в энергетическом балансе.
- Удвоить темпы роста энергоэффективности.
- Расширять международное сотрудничество в целях содействия доступу к исследованиям и технологиям в области чистой энергии и поощрять инвестиции в энергетическую инфраструктуру и технологии экологически чистой энергетики.
- Развить технологии и модернизировать инфраструктуру для предоставления современных и устойчивых услуг для всех.

Тайл проекта



Пример

Фиолетовый игрок решает предложить проект в Северной Америке. Региональная программа Северной Америки показывает то, что региону не хватает энергии солнца/гидро/переработки. Игрок предлагает проект солнечной энергии. Он берет тайл, получает 1 знание в солнечной энергии (свое первое в этом виде энергии) и помещает тайл в пустую область для проектов региона. Поскольку в этом регионе находятся 5 РУВ - игрок получает 5\$.



Действия

Строительство электростанций идет в 3 этапа:

Предложение проекта, где вы предлагаете чертежи проекта по зеленой энергетике.

Подготовка инфраструктуры, включающая не только подготовку энергосистемы, но и самой строительной площадки, дорог и изменений ландшафта под линии электропередач.

Строительство электростанции включает строительство здания самого завода и установление распределения энергии.

Часто эти 3 этапа будут выполняться разными игроками/компаниями.

1.2. ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы **должны** выполнить 1 из 3 основных действий на каждом своем ходу, до или после любых дополнительных действий. Отметьте пятиугольным маркером на своем планшете то из действий, которое вы выберете для выполнения. Если вы не можете выполнить ни один из описанных в действии шагов, вы не можете выполнить и все действие целиком.



1. Предложить проект 2. Подготовить инфраструктуру 3. Построить электростанцию



1. Предложение проекта

Вы предлагаете проект «Зеленой энергии» для региона, и в свою очередь регион предоставляет вам грант. Регион берет на себя ответственность за предложенный проект, который затем может быть инициирован компанией любого игрока.

Чтобы предложить проект, выполните следующие действия:

1. Выберите **верхний тайл электростанции** на любом типе энергии и **поместите его** предложенной стороной вверх на пустую область проектов в **любом доступном регионе**.

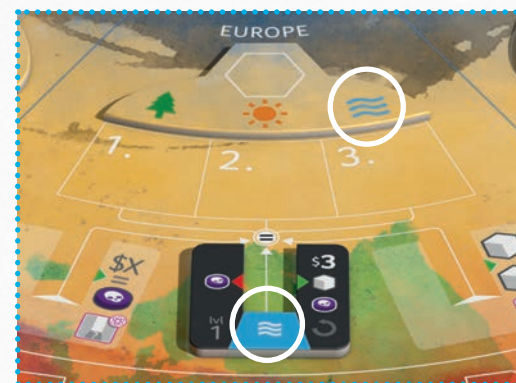
Тайл Региональных программ должен иметь такую же энергию.

Уровень проекта влияет только на действие Построить электростанцию, которое будет выполнено в проекте позже.

2. **Получите 1 знание** на треке той энергии, которой посвящен проект (см. «Получение знаний», стр. 9).



3. **Получите грант**, указанный на области размещения проекта:



	Деньги	<p>Возьмите деньги из общего банка, равные числу РУВ в этом регионе</p> <p>Пример: 3 РУВ = 3\$ (все суммы в \$ представляют собой миллиарды \$)</p>
	Кубы технологий	<p>Возьмите 2 Куба технологий из общего запаса</p>
	Ученые	<p>Выберите 1 из 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Нанять 1 ученого. Чтобы нанять ученого, переместите одного из ваших ученых из зоны вербовки на свой планшет. Когда вы нанимаете ученого - получите 1 знание в любом виде энергии (см. «Получение знаний», стр. 9). • Переместить 1 из ваших ученых (см. «Переместить ученого», стр. 8).

Примечание: Значок ◀ обозначает стоимость; значок ▶ предоставляет выгоду (бонус).



2. Подготовка инфраструктуры

Современная зеленая электростанция требует подготовленной инфраструктуры и распределения своих мощностей. Вы подготавливаете инфраструктуру для проекта, которая предоставляет вам немедленные и долгосрочные выгоды, и закладывает основу для строительства электростанций.

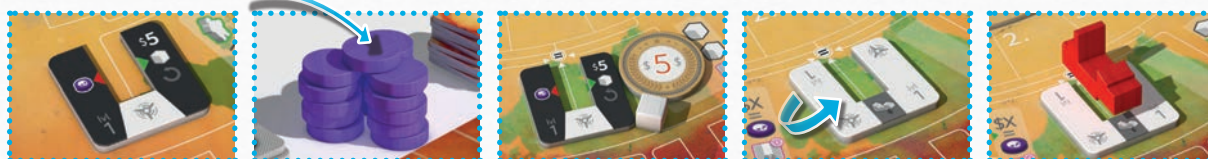
Чтобы подготовить инфраструктуру, выполните следующие действия:

1. Выберите проект по его предлагаемой стороне.
2. Оплатите 1 РУВ, как указано красной стрелкой на тайле проекта. Каждый раз, когда вы платите РУВ, они могут браться из вашего личного запаса или из зоны любого региона, чьим энергоснабжением вы управляете (см. «Управление энергоснабжением региона», стр. 15); РУВ всегда возвращаются в общий запас.

Если на выбранном проекте есть ученый, то работодатель этого ученого (игрок с тем же цветом, что и ученый) немедленно убирает своего ученого и, таким образом, получает 1 знание (см. «Переместить ученого», стр. 8).

Примечание: Перемещение вашего ученого тоже бесплатное и не считается дополнительным действием.

3. Получите бонус, указанный зеленой стрелкой на тайле проекта.
4. Разместите тайл проекта и 5. Переместите на него одну из ваших фишек инфраструктуры.



Предлагаемый проект Оплата за счет РУВ Получение бонуса Переворот проекта Постройка инфраструктуры

Бонусы от подготовки инфраструктуры (вы также можете найти эти бонусы на своем планшете):

	Переработка	Возьмите 5\$ из банка и 1 РУВ с рынка	
	Гидро	Возьмите 3\$ из банка, 1 Куб технологий из запаса и 1 РУВ с рынка	
	Ветряк	Возьмите 5\$ из банка и 1 Куб технологий из общего запаса	
	Солнце	Возьмите 3 Куба технологий из общего запаса	
	Лес	Возьмите 2 РУВ с рынка	

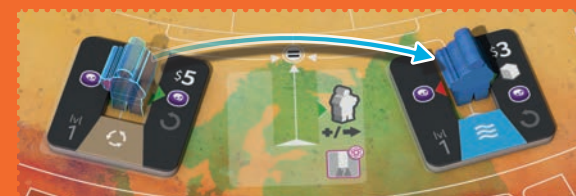
Примечание: Подготовивший инфраструктуру игрок позже получит доступ к картам целей ООН, но только после завершения проекта и создания электростанции (см. «Строительство электростанции», стр. 14).

Примечание: Вы можете подготовить инфраструктуру только для предлагаемого типа проекта, и только при наличии у вас доступных фишек инфраструктуры вашего цвета в личном запасе.

Пример



Ход **Желтого** игрока. Он делает основное действие **Подготовить инфраструктуру**, ставя на него пятиугольный маркер действия и выбирает предлагаемый проект по переработке в Африке. На этом проекте стоит **Синий** ученый, поэтому **Синий** игрок бесплатно перемещает своего ученого.



Он решает переместить своего ученого на другой пустой проект, также в Африке.

Поскольку он перевел ученого из проекта, он немедленно продвигается на 1 ступень в соответствующем треке знаний: Переработка.

И **Желтый** может продолжить свое действие: Он отдает РУВ с планшета в банк и получает бонусом 5\$ и 1 РУВ с рынка, переворачивает тайл и ставит на него фишку инфраструктуры.



Инфраструктура

Предложение экологически чистых производств энергии является решающим первым шагом, а постройка зеленых электростанций завершает проект; однако сама электростанция ничего не решает, не улучшая дистрибуторскую сеть по доставке чистой энергии в дома населения. Кроме того, это все еще проект строительства, с его собственным загрязнением и затратами. Для разных компаний довольно часто удается предложить свой проект, подготовить для него инфраструктуру и в конечном итоге построить электростанцию.

Пример

Фиолетовый игрок хочет строить солнечную электростанцию. Уровень его знаний на треке солнечной энергии 1 - позволяет ему строить.

После изучения памятки с планшета он отдает 10\$, 2 Куба технологий и 1 РУВ в общий банк.



В регионе нет пустых областей спроса энергии. Поэтому **Фиолетовый** игрок убирает самую левую электростанцию на ископаемом топливе (газовую электростанцию), и, таким образом, снижает глобальные выбросы CO2 на 20 ppm.



Теперь он перемещает фишку инфраструктуры на освободившуюся пустую область, ставит соответствующую электростанцию, и группа игроков получает 8 ПО. Потом, он размещает свой куб на месте с солнечной энергией в региональной программе и далее проверяет, управляет ли он энергоснабжением региона.



Лес в игре

Лес является важным элементом в контроле и сокращении глобальных выбросов CO2 и, следовательно, является императивным элементом для включения его в эту игру. Стремясь усовершенствовать терминологию геймплея и правил, Лес рассматривается в игре как источник зеленой энергии.



3. Строительство электростанции

Основываясь на подготовленной инфраструктуре, вы окончательно создаете зеленую электростанцию, на первом подходящем месте, на основе предложенного проекта.

Чтобы построить электростанцию, выполните следующие действия:

1. **Выберите инфраструктуру**, уровень которой не превышает ваши знания в этом типе энергии.

Примечание: Как только ваше знание достигнет места, изображающего уровень электростанции, вы сможете строить этот уровень электростанции этого типа. До тех пор вы не можете (см. ниже **Пример: Уровни знаний**).

2. **Отдайте ресурсы** (\$, РУВ, Кубы технологий) в соответствии с типом и уровнем электростанции (см. свой планшет).

3. **Переместите фишку инфраструктуры** в крайне левую пустую область спроса на энергию. Если пустого места нет, замените самую старую электростанцию на ископаемом топливе (уберите тайл в коробку), а затем уменьшите уровень CO2 на число выбросов от ископаемой электростанции (уровень CO2 не может быть ниже 400 ppm).

Примечание: Зеленые электростанции не могут быть заменены. Если в регионе есть только зеленые электростанции, то в этом регионе больше невозможно строительство никаких электростанций.

4. **Поставьте электростанцию** соответствующего типа на подготовленную инфраструктуру.

5. **Получите ПО** в соответствии с типом и уровнем электростанции (см. свой планшет).

6. **Поместите ваш куб** в региональную программу по соответствующей энергии (может быть любое число кубов).

7. **Проверьте контроль над энергоснабжением региона** (см. «Энергоснабжение региона», стр. 15).

Пример

Красный игрок решает построить электростанцию на инфраструктуре **Желтого**. Проект строительства требует электростанцию по переработке 1-го уровня. Его знание в переработке на 1 ступени, что ему и нужно, чтобы строить электростанцию этого уровня. **Красный** отдает 7\$, 1 РУВ и 1 Куб технологий и получает 5 ПО (согласно памятки на планшете). Теперь он ставит фишку инфраструктуры в крайне левую пустую область спроса на энергию этого региона, помещает на инфраструктуру свой завод по переработке. Помещая свой куб в регион, видит, что теперь управляет энергоснабжением региона.



Выбор инфраструктуры



Трата ресурсов на строительство



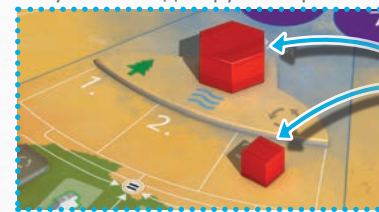
Получение ПО для группы игроков



Перенос фишки инфраструктуры



Постановка электростанции



Помещение куба, проверка контроля

Пример: Уровни знаний

Маркер **Синего** игрока по треку энергии ветра находится на расстоянии 1 ступени от «уровня 2». Он может построить ветряные электростанции уровня 1, но не может уровня 2.





Энергоснабжение региона

Всякий раз, когда вы строите свою новую зеленую электростанцию, проверьте, не перехватили ли вы контроль над энергоснабжением региона.

Контроль над энергоснабжением региона проверяется только при строительстве электростанции.

Вы контролируете энергоснабжение региона:

1. Если у вас есть контрольные кубы в большинстве источников энергии под тайлом региональной программы.
2. При ничье, вы берете контроль, если заняли приоритетные источники энергии (левее на тайле программы).
3. При ничье, вы берете контроль, если у вас больше знаний в той энергии, завод которой вы только что создали.
4. При ничье, вы берете контроль, потому что вы активный игрок.

Примечание: Количество электростанций никогда не имеет значения; имеют значение только их типы.

Если взяли контроль, замените пятиугольный маркер другого игрока на свой на тайле региональной программы. Верните убранный маркер его владельцу.

Напоминание: Единственные проекты/электростанции, которым разрешено находиться в регионе - те, что указаны в тайле его региональной программы.



Энергетические конференции

Компании могут отправлять своих ученых на энергетические конференции, чтобы получить знания об источниках энергии, обсуждаемых на тематических секциях этих саммитов.

После того, как вы завершили свои ход, закройте каждую энергетическую конференцию, на которой все ее темы посещены (закрыты) учеными. Если за этот ход было завершено более одной конференции, закрывайте их в том порядке, в котором они были завершены. Закройте каждую из них следующим образом:

1. По часовой стрелке, в порядке оканчивающимся игроком, который завершил энергетическую конференцию, поставив последнего ученого на тайл конференции, каждый ученый с тайла приносит своему работодателю 2 знания в любом обсуждаемом на конференции типе энергии (2 из 1 типа или 1 за каждый из 2 разных типов), затем фишка ученого возвращается на планшет к своему владельцу.
2. Уберите тайл завершенной конференции и замените его верхним тайлом из стопки новых конференций.

Напоминание: Ученый может быть перенесен на энергетическую конференцию из соответствующего предлагаемого проекта. Ученый не может уйти с конференции, пока она не будет завершена.

Пример

Желтый игрок завершает энергетическую конференцию с обсуждением лесов, солнечной энергии и ветряков. Ученые **Красного** игрока посетили 2 темы: Солнце и Ветер. Ученый **Желтого** игрока посетил 1 тему: Лес. **Красный** игрок решает получить 1 знание в солнечной энергии, 1 знание в энергии ветра и 2 знания по лесу. **Желтый** игрок решает увеличить свои знания на 1 в каждой из тем: солнечной энергии и на тему леса.



1.3. КОНЕЦ ХОДА

После закрытия всех завершенных энергетических конференций, уберите все маркеры действий с мест действий на личном планшете.

Пример



Кто даст региону больше энергии - будет им управлять. **Красный** поставляет два из желаемых источников энергии в этом регионе.

Несмотря на то, что у **Фиолетового** игрока больше электростанций, **Красный** игрок имеет контроль в этом регионе по их типам.

Пример



Оба игрока имеют электростанции в 2 разных источниках энергии. Они оба дают приоритетный тип энергии региона, поэтому проверяем по второму типу приоритетной энергии: солнечной. И здесь ее поставкой занимается только **Синий** игрок, он же и контролирует энергоснабжение региона.

Пример



Существует ничья в управлении регионом, т.к. каждый игрок дает только один источник энергии и одного типа. Какой игрок имеет больше знаний по треку солнечной энергии (**Фиолетовый**), тот и получает контроль. Если бы у них было одинаково знаний в солнечной энергии, активный игрок взял бы контроль региона.

Парижская конференция 2015

Организации Объединенных Наций в 2015 году в Париже провела конференцию по изменению климата и приняла глобальное соглашение о сокращении воздействия на климат, текст которого предвещал собой консенсус представителей из 196 стран, присутствующих на конференции. Все стороны согласились с окончательным глобальным пактом о том, чтобы прилагать усилия для ограничения роста температуры до 1,5°C.

По словам некоторых ученых, цель будет заключаться в сокращении выбросов ближе к нулю, в период между 2030 и 2050 годами.

Пример

Диск **Синего** игрока стоит на первом месте на треке Гидро и у него также есть диск на втором месте по треку Солнца. Над двумя синими дисками на соответствующих треках знаний указаны значения «4» и «3». Поэтому, синий игрок получает доход 7. Он решает взять свой доход 7 в виде 4\$ и 3 ПО.



Пример: планирование вперед в Фазе Дохода

Идет 3-е десятилетие (2030 год). Прежде чем получить доход, игроки замечают, что осталось 5 пунктов по экологическим целям, оставшихся незавершенными. Цена каждой невыполненной цели в этом десятилетии составляет 3 ПО. Команда должна заплатить всего 15 ПО, чтобы продолжить играть, но у них только 5. Чтобы они могли продолжить игру, они будут должны получить не менее 10 ПО, прежде чем получить доход в виде денег. Дальше им потребуется еще больше ПО в фазе энергоснабжения.



Экологические цели

Для выполнения соглашений и программ, установленных почти всеми странами мира, небольшие шаги необходимо предпринимать каждое десятилетие, каждый год, каждый месяц, каждый день. Новые соглашения на конференциях, новые достижения в области технологий и реализация проектов в области современной энергетики в самых нуждающихся и наиболее загрязненных регионах земного шара, являются неотложными шагами, которые необходимо завершить как можно скорее. Чем позже эти экологические цели выполняются, тем более дорогими и трудными становятся.



2. ФАЗА ДОХОДА

Переместите маркер фаз в раздел «Фаза Дохода»



В свой ход, для каждого источника энергии, игроки, чьи маркеры находятся в двух местах, наиболее удаленных по треку знаний от начала, получают доход (в игре с двумя игроками - получает только один игрок). Каждый из этих игроков получает доход, указанный в этом разделе. Когда вы получаете доход, то выбираете, какую сумму вы получаете деньгами, а сколько в виде победных очков. Деньги не могут делиться между разными игроками.



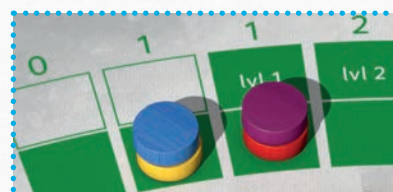
Фиолетовый берет доход 5. **Желтый** - 4. **Красный** и **Синий** не получают.



Красный/Желтый получают доход 4. **Фиолетовый** - 3. **Синий** не получает.



Фиолетовый получает 4. **Синий** и **Красный** по 3. **Желтый** не получает.



Каждый игрок получает доход 1.



Игра с 2 игроками: **Желтый** получает доход 5. **Синий** ничего не получает.



Игра с 2 игроками: **Синий** и **Красный** игроки получают доход 5 каждый.

Совет: Просчитывать нужные ПО перед получением дохода

Будет легче планировать ваши действия, если вы перед получением дохода будете просчитывать, сколько очков вам понадобится далее в игре, чтобы не оказаться в ситуации невозможности выполнения действий. (см. слева).



3. ФАЗА ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ЦЕЛЕЙ

Переместите маркер фаз в раздел «Экологические цели».



1. Переверните тайл экологической цели (см. описание тайлов целей на стр. 25).
2. Теряйте ПО за каждый неперевернутый тайл (невыполненную цель).

Количество теряемых ПО определяется десятилетием, в котором вы находитесь:

2010	-1 очко	2020	-2 очка	2030	-3 очка	2040	-4 очка
------	---------	------	---------	------	---------	------	---------

Пример

В течение второго десятилетия (2020), после проверки наличия завершенных целей, команда должна заплатить 16 ПО, т.к. осталось 8 незавершенных целей. У команды осталось только 13 ПО, поэтому все проигрывают игру.



Если у вас менее 0 ПО в конце этого этапа, то игра заканчивается и все игроки проигрывают.

Совет: Чтобы упростить общее видение игры и помочь в ее планировании, вы можете переворачивать тайлы экологических целей сразу же, как только достигаете изображенной на нем цели.



4. ФАЗА ЭНЕРГОСНАБЖЕНИЯ

Переместите маркер фаз в раздел «Энергоснабжение».



Для каждого региона (начиная с того региона, в котором вы находитесь, и далее двигаясь по часовой стрелке) выполните следующие действия:

1. Если в регионе есть электростанция на месте текущего десятилетия, то перейдите к следующему региону.
2. Если электростанции нет, заполните пустое место случайным образом, используя электростанцию на ископаемом топливе с одной из стопок.
3. Увеличьте глобальный уровень загрязнения CO2 исходя из значения ppm, изображенного на электростанции на ископаемом топливе.
4. Потратьте РУВ на увеличение глобального загрязнения.

- Если тайл региональной программы с маркером игрока, переместите этот маркер на новый тайл электростанции на ископаемом топливе; в противном случае переместите РУВ из региона на электростанцию.

После оценки всех регионов, потратьте РУВ для каждого региона, построившего электростанцию на ископаемом топливе, таким образом:

- Если на построенной электростанции на ископаемом топливе есть РУВ (из текущего региона), просто уберите РУВ в банк.
- Если на новой электростанции есть маркер игрока, то данный игрок должен убрать РУВ в банк (со своего планшета или с любого региона, в котором игрок находится, включая текущий) или заплатить штраф (см. «Оплата штрафа» ниже). Верните маркер игрока на тайл региональной программы, как только РУВ будет выплачен.



Оплата штрафа

Если вы не можете заплатить РУВ во время фазы энергоснабжения, вы должны взять РУВ с рынка РУВ, чтобы отдать его и потерять ПО, равные текущей рыночной стоимости РУВ.

Пример

Во время фазы энергоснабжения **Красный** игрок должен отдать РУВ, но у него нет ни одного РУВ на его планшете или в контролируемых им регионах. Поэтому он должен заплатить штраф. Рыночная цена РУВ составляет 4\$. Поэтому, команда теряет 4 ПО и убирает РУВ с рынка в банк.



Пример

Фазу энергоснабжения игроки начинают в Северной Америке. Место этого десятилетия не имеет зеленой электростанции, поэтому Северной Америке нужна энергия. Игроки берут тайл из стопки электростанций на ископаемом топливе, которым оказывается нефтяная электростанция. Тайл размещается на месте электростанции, а маркер CO2 идет на 30 ppm. Поскольку никто не контролирует регион, они помещают РУВ из региона на тайл.



Теперь перемещаемся в Южную Америку. Место десятилетия тут занято зеленой электростанцией. Поэтому игроки идут в следующий регион.

В Европе нет зеленой электростанции, а регион контролируется **Красным** игроком. Угольная электростанция помещается на соответствующее место, а маркер CO2 продвигается на 40 ppm. **Красный** должен отдать РУВ тк электростанция на ископаемом топливе была построена в регионе, который он контролирует. В Европе нет РУВ, но он контролирует еще и Африку, которая имеет РУВ. Игрок размещает на тайле РУВ с Африки.



После того, как все регионы будут проверены, все РУВ со всех электростанций, работающих на ископаемом топливе, будут убраны в банк.

Зачем нужно энергоснабжение?

С ростом населения планеты потребности в энергии растут с каждым годом. Если компании и правительства вместе не договорятся на эффективный и устойчивый способ поставки этой энергии, то энергия из ископаемого топлива - это самый простой, дешевый и прибыльный способ сделать это.

Пример

На этапе энергоснабжения третьего десятилетия (2030 г.) уровни выброса CO2 достигли 540 ppm. Для продолжения игры команда должна отдать не менее 12 ПО. У них 16 ПО, поэтому они уменьшают загрязнение на 50 ppm (3 ПО за 10 ppm), получая 490 ppm и оставаясь с 1 ПО (16 ПО - 15). Команде удается продержаться в игре до 4-го десятилетия.



Пример

На этапе энергоснабжения первого десятилетия (2010 г.) уровни выброса CO2 достигли 520 ppm.

Нужно 2 ПО для продолжения (1 ПО за 10 ppm), но у команды 1 ПО, чего мало, чтобы уменьшить загрязнение до 500 ppm, поэтому игра проиграна.



Вариант игры “Инспекторы ООН”

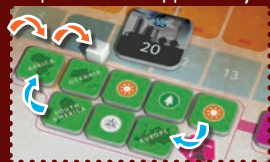
Во время подготовки поместите куб технологий в качестве инспектора ООН рядом с левым зеленым тайлом «Экологическая цель»; поместите другой куб рядом с верхним левым синим. Не ставьте рядом с розовой группой. Далее передвигайте инспекторов.

Передвижение инспекторов

Для зеленой группы, а затем и синей, выполните:

- Сыграйте тайл завода на ископаемом топливе.
- Передвиньте инспектора по часовой стрелке вдоль тайлов (пропуская пустые места):
2 места для 20, 3 места для 30, 4 места для 40.
- Переверните тайл завода лицом вниз под стопку.

Пример: При подготовке к игре вы сыграли газовую электростанцию (20 ppm) для зеленого инспектора, поэтому он передвигается ко второму зеленому тайлу.



Если вы не выполнили экологическую цель около которой находится инспектор, то ценность цели удваивается в течение текущего десятилетия.

Пример: Вы не выполнили экологическую цель инспектора в течение второго десятилетия (2020), поэтому вы потеряете за это 4 ПО, а не обычные 2.

В фазе конца десятилетия передвиньте каждого инспектора таким же образом, как описано выше.

СНИЖЕНИЕ УРОВНЯ ЗАГРЯЗНЕНИЯ

После того, как новые электростанции на ископаемом топливе увеличат уровень загрязнения, у вас есть шанс снизить уровень загрязнения CO2, потратив ПО.

Вы должны уменьшить выбросы CO2, чтобы они не превышали 500 ppm, но вам желательно уменьшить их как можно больше до минимального значения т.к. сокращение выбросов позже будет стоить дороже!

Количество ПО, которое вы должны потратить на сокращение выбросов CO2, зависит от десятилетия:

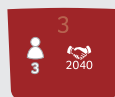
Десятилетие	Число потраченных ПО
2010	-1 ПО на 10 ppm
2020	-2 ПО на 10 ppm
2030	-3 ПО на 10 ppm
2040	-4 ПО на 10 ppm

Если в конце этого этапа у вас менее 0 ПО или уровень загрязнения выше 500 ppm - игра заканчивается и все проигрывают.

5. ФАЗА КОНЦА ДЕСЯТИЛЕТИЯ

Подготовьтесь к следующему десятилетию следующим образом:

1. Передвиньте маркер десятилетия.
2. Передайте маркер первого игрока направо (против часовой стрелки).
3. Проверьте условия окончания игры.



ПОМНИТЕ: В игре с 3 игроками, когда вы передвигаете маркер десятилетия на 4-ое десятилетие, переместите *тайл кооперативной игры на троих*, чтобы закрыть 3 место действий на треке фаз: в 4-ом десятилетии вы будете играть только 2 раунда.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 4-го десятилетия.

Команда проигрывает, если:

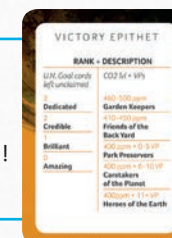
- Команда игроков не завершает четвертое десятилетие.
- Любой игрок не выполнил ни одну из своих карт с личными целями.
- Остается более 3 карт целей ООН, которые остались не востребованными.

В противном случае команда побеждает. Поздравляем!

Обратитесь к специальной карте победы, чтобы определить уровень вашего успеха.

Пример:

Команде игроков удалось сохранить уровень загрязнения CO2 на уровне 430 ppm. Все игроки достигают одной из своих целей на картах личных целей и только 2 карты целей ООН остаются не востребованными. Команда побеждает и получает определенную квалификацию согласно уровню достигнутого успеха!



КОНКУРЕНТНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ


В конкурентном режиме игры вы соревнуетесь, чтобы максимизировать свою прибыль, якобы «работая вместе» для сокращения глобальных выбросов CO₂.

Если вы хотите играть в конкурентную игру, то примените изменения, указанные на последующих 3 страницах. Все остальные правила остаются неизменными.

ПОДГОТОВКА

Используйте конкурентную сторону игрового поля. Ищите такой значок на игровом поле.

ИГРОКИ

- Поместите 1 диск вашего цвета на '0' трека победных очков. В конкурентном режиме игры каждый игрок зарабатывает свои личные победные очки, поэтому стоит следить за позицией каждого игрока отдельно.
- Вместо карт личных целей кооперативной игры, используйте карты личных целей конкурентной игры. Каждый игрок получает 2 случайные карты, сразу же оставляет себе одну из них, а вторую сбрасывает. При игре с 2 игроками уберите из игры все карты с этим символом: 

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- Установите маркер глобального загрязнения CO₂ на 50 ppm.
- Вместо тайлов экологических целей используйте тайлы событий.
Перемешайте все тайлы событий, чтобы сформировать стопку тайлов лицом вниз.
Поместите эту стопку на оранжевый круг (*место предстоящего события*) около края игрового поля.
Откройте и переместите верхний тайл на белый круг (*место текущего события*).
Затем переверните новый тайл в стопке событий. Теперь видны 2 события.
- Перемешайте карты целей ООН, разделите их на 2 колоды и откройте 10 карт рядом с игровым полем: 5 карт с изображением 2 типов энергии из одной колоды и 5 карт с 3 типами энергии из другой колоды. Верните остальные карты в коробку с игрой.

ОБЗОР

Соревновательная (конкурентная) игра длится 5 десятилетий. Фаза экологических целей заменяется фазой событий, а фаза энергоснабжения становится первой фазой каждого десятилетия, а не четвертой. Таким образом, каждое десятилетие делится на следующие 5 фаз:

- Энергоснабжение
- Действия
- Доход
- События
- Конец десятилетия

Если уровень глобального загрязнения CO₂ превышает 500 ppm - все игроки сразу же проигрывают игру. В противном случае, спустя 5 десятилетий, побеждает тот, кто заработал больше других победных очков.

ХОД ИГРОКА

- В свой ход, вы можете сбросить карту личной цели и получить 8\$ (проверьте правый нижний угол карты).

Подготовка Игроков

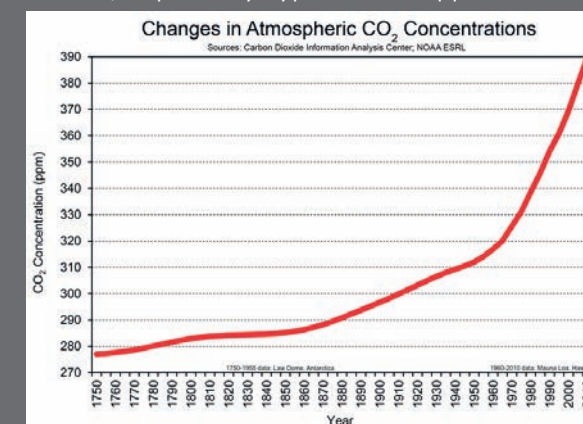


Подготовка Игрового поля



Выбросы CO₂ в новейшей истории

Примерно с 1750 года до настоящего времени измеряемые концентрации углекислого газа в атмосфере Земли увеличились более, чем на 100 ppm по сравнению с доиндустриальной эпохой, перешагнув уровень 400 ppm в 2018 г.



Источник: Центр анализа данных о двуокиси углерода; NOAA ESRL

Энергоснабжение 1 десятилетия

Обратите внимание, что в 1 десятилетии нет электростанций, поэтому регионы получают по случайной электростанции на ископаемом топливе и каждый регион платит 1 РУВ в банк. Затем маркер CO₂ передвигается на столько же значений, как сумма всех электростанций.

Пример: Электроснабжение



В 1 десятилетии было размещено 2 угольные, 3 нефтяные и 1 газовая электростанция, всего увеличив глобальное загрязнение на 190 ppm: 80 уголь (2×40)+90 нефть (3×30)+20 газ (1×20). Игроки продвигают маркер по треку CO₂.

Т.к. трек CO₂ начинается с 50 ppm, после 1-ой фазы электроснабжения глобальный уровень загрязнения CO₂ будет составлять 240 ppm.

Пример: Постройка завода



Игрок строит солнечную электростанцию в Африке. Он отдает за это 1 РУВ, 10\$ и 2 куба технологий. Поскольку после предыдущего этапа событий в регионе осталось 2 куба, игрок отдает один куб из этого региона, а второй куб отдает из собственного запаса.

Мы готовы к экстремальным условиям?

Если уровни загрязнения CO₂ будут расти, ожидается, что Земля испытает еще более экстремальные климатические изменения. Повышение температуры и повышение уровня мирового океана может поставить под угрозу поставки продовольствия, вызовет массовые миграции и, возможно, уничтожит множество тропических лесов за счет засухи и пожаров.

С момента выпуска первого издания этой игры в 2012 году, уровень CO₂ поднялся на 50 ppm.

1. ФАЗА ЭНЕРГОСНАБЖЕНИЯ

При игре на конкурентной основе, правила для этой фазы практически одинаковы, за исключением:

- Вы не можете тратить победные очки для уменьшения загрязнения.
- Оплата штрафа производится победными очками конкретного игрока.
- Если уровень CO₂ превышает 500 ppm - игра закончена и все проигрывают!

2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

2.1. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

3. Играть курту лобби или цели ООН

Заявление о карте цели ООН работает не так, как в кооперативной игре. Когда вы берете карту цели ООН с игрового поля, поместите ее рядом с планшетом игрока. Чем больше у вас есть карт, тем больше ПО вы получите в конце игры; но, вы не получаете единоразовых ПО сейчас (см. "Конец игры", стр. 21).

2.2. ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

3. Строительство электростанции

Шаг 2 этого действия дает вам дополнительный вариант в конкурентном режиме игры. В течение фазы событий регионы могут получать кубы технологий.

Когда вы оплачиваете стоимость строительства электростанции кубами технологий, если в регионе есть свободные кубы, вы можете использовать 1 из них для покрытия своих расходов на строительство.

3. ФАЗА ДОХОДА

Как и в кооперативной игре, при получении дохода, вы выбираете, сколько получить в деньгах и сколько в ПО; однако в конкурентной игре каждый игрок получает лично свои победные очки и все это делают по очереди.

Пример:

Фиолетовый игрок имеет доход 10. Он решает получить 3\$ и 7 ПО. Он получает деньги и продвигает свой маркер на 7 делений по треку ПО.

4. ФАЗА СОБЫТИЙ

Вы должны оказывать помощь нуждающимся регионам, если вы этого не сделаете, то должны сохранить лицо своей компании, предоставив в качестве поддержки кубы технологий и РУВ. Если у вас уже есть инфраструктура или электростанции в регионе, ваши взносы уже учтены.

Фаза событий полностью заменяет фазу экологических целей кооперативного режима игры.

План действий:

1. **Переместите маркер фаз на фазу событий.**
2. **Уберите по 1 кубу технологий из каждого региона** (где они есть) в банк.
3. **Активируется тайл события на белом круге.** Указанный регион страдает от катастрофы.
Каждый игрок, который не создал в указанном регионе ни электростанции, ни инфраструктуры для нее, должен передать региону **1 из своих кубов технологий** и **заплатить 1 РУВ** или оплатить штраф (см. стр. 17). Переместите РУВ в банк и поместите куб технологий на нужное место в регионе.
Каждый игрок, который не может предоставить региону 1 куб технологий - сразу же теряет 2 ПО. Вы не можете потерять 2 ПО, чтобы сохранить куб технологий у себя. А если нет РУВ - то платите и штраф.
4. **Если уровень загрязнения CO2 находится на уровне 400 ppm или выше, открывается второе событие** сверху стопки (в оранжевом круге «Предстоящее событие»). Следуйте той же процедуре, что и на шаге 3.
5. **Уберите тайлы событий, которые вступили в силу.**
6. **Откройте верхний тайл из стопки** (если он не открыт) и **поместите его в белый круг** текущего события, затем откройте еще один верхний тайл события из стопки, так чтобы снова были видны 2 тайла событий.



На этапе событий найдите эти иконки под значком «События» на игровом поле. Они напоминают вам, что от вас требуется, если катастрофа ударит по региону:

- **либо** у вас должна быть **инфраструктура** для электростанции в регионе;
- **или** у вас должна была быть построена **электростанция** в этом регионе;
- **или** вы должны **заплатить 1 РУВ** и **отдать 1 свой куб технологий** региону.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если уровень загрязнения CO2 выше 500 ppm - игра заканчивается и все игроки немедленно проигрывают. В противном случае игра заканчивается после 5-го десятилетия.

Если вы успешно дошли до конца игры - каждый игрок выполняет финальный **подсчет очков**:

1. **Соберите все РУВ из контролируемых регионов** (чьими энергопоставками вы управляете).
2. **Продайте все ваши РУВ** (собранные и находящиеся у вас) по текущей рыночной цене, не снижая ее.
3. **Можете сбросить карту цели своей компании** (если не сбросили ее ранее) **и получить 8\$, или откройте ее и получите ПО**, как показано на карте (см. описание этих карт на стр. 23).
4. **Получите 1 ПО за каждые 2\$.**
5. **Игрок с большинством кубов технологий получает 3 ПО.** Если ничья - каждый из них получает 3 ПО.
6. **Получите ПО за число карт целей ООН**, которые вы открыли:

1/2/3/4+ карт целей ООН

6/10/15/21 ПО

Побеждает игрок набравший больше всего победных очков. Порядок разрешения ничьи:

- больше карт целей ООН;
- больше построенных электростанций;
- больше подготовленных инфраструктур;
- больше денег.

Если все еще ничья - победа делится между игроками.

Пример: Фаза Событий

Желтый игрок должен внести свой вклад в Северную Америку, но у него нет своих кубов технологий или РУВ; однако он контролирует Африку. Поэтому он забирает 1 РУВ из Африки в банк и теряет 2 ПО за то, что не смог отдать 1 свой куб технологий Северной Америке.



Т.к. уровень загрязнения CO2 выше 400 ppm, произойдет второе событие, которое будет проходить в Азии. Но в Азии **Красный** игрок не присутствует, поэтому он отдает 1 свой куб технологий в Азию и платит 1 РУВ.



Пример: Подсчет очков

Фиолетовый контролирует Африку и Океанию. Эти регионы имеют по 1 РУВ каждый.

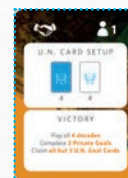
1. Игрок берет РУВ из этих регионов себе.
• У него уже были свои 3 РУВ в руке.
2. Он продает все 5 РУВ по рыночной цене 5\$, получая в общей сложности 25\$.
3. К этим 25\$ он добавляет свои 5\$ с руки и обменивает деньги на ПО: $25\$ + 5\$/2 = 15$ ПО.
4. Его карта цели компании приносит 12 ПО.
5. У него поровну с другим игроком кубов технологий и он зарабатывает еще 3 ПО.
6. У него есть 2 карты целей ООН на 10 ПО.
- У него 75 ПО на треке победных очков.

Итого:

$15 + 12 + 3 + 10 + 75 = 115$ ПО.

СОЛО-ИГРА

Цель соло-игры такая же, как и в кооперативном режиме; однако вы должны выполнить 2 цели вместо 1. У вас также может быть постоянная цель.



ПОДГОТОВКА

Используйте обычную подготовку кооперативного режима со следующими изменениями (которые выделены жирным):

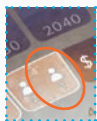
1. Используйте только один цвет игрока и игровое поле.
2. Возьмите **дополнительный маркер действия другого цвета (чтобы их было 2)** и положите один на другой.
3. Начните с 20 ПО.
4. Начните с 3\$.
5. Возьмите 4 случайные карты личных целей и оставьте себе **2, которые вы хотите выполнить**.
6. При желании вы можете, **либо** взять случайную карту личной соло-цели, **либо** выбрать конкретную карту. Это сделает игру более сложной и добавит реиграбельности. С этой картой у вас будет третья цель.
7. Подготовить вариант игры “Инспекторы ООН” (см. стр. 18).
8. Используйте карту-памятку для 1 игрока.
9. Возьмите 8 «**оппозиционных**» контрольных кубов неиспользуемого цвета. Они будут размещены на местах источников энергии **ниже тайлов региональных программ в соответствии со следующими правилами:**
 - a. Посмотрите на тайлы экологических целей слева направо. Найдите следующий тайл с другим типом энергии. (Игнорируйте тайлы целей на основе регионов.)
 - b. Выберите любой регион в качестве «стартового».
 - c. Найдите следующий регион против часовой стрелки от стартового, который соответствует этим критериям:
 - Регион имеет такой же тип энергии на своем тайле региональной программы.
 - В регионе еще нет оппозиционных контрольных кубов на 2 местах источников энергии.
 - d. Добавьте оппозиционный контрольный куб на соответствующее место источника энергии.
 - e. Продолжайте делать это до тех пор, пока не будут размещены все 8 оппозиционных контрольных кубов.

Эти оппозиционные контрольные кубы затрудняют контроль над энергопоставками данных регионов.

Если в управлении энергоснабжением региона ничья, то первым считается тот, кто продвинулся дальше по треку знаний в связанных типах энергии.



ХОД ИГРЫ



Важно: соло-игра будет длиться 4 десятилетия и каждое десятилетие по 4 раунда в фазе действий.

Все правила кооперативного режима игры действуют со следующими изменениями:

- В каждом раунде фазы действий можно увеличить загрязнение CO₂, чтобы выполнить второе основное действие:
 - Чтобы сделать это, вы должны передвинуть маркер уровня загрязнения CO₂ на 1 деление по треку CO₂. Если маркер загрязнения уже находится на уровне 500 ppm, вы не сможете выполнить второе основное действие.
 - Второе основное действие должно отличаться от первого. Используйте второй маркер действия для этого.
 - Вы не можете выполнять повторных дополнительных действий. За 1 ход можно выполнить 2 основных действия и по 1 дополнительному действию на каждое основное, но оба дополнительных действия должны быть разными.
- Играйте с вариантом игры “Инспекторы ООН” (см. стр. 18).
- Цель соло-игры показана на карте-памятке: играем 4 десятилетия, выполняем 2 личные цели и должно быть выполнено хотя бы 5 карт целей ООН (не выполнены 3). Вам также необходимо выполнить карту личной соло-цели.

КАРТЫ СОЛО-ЦЕЛЕЙ

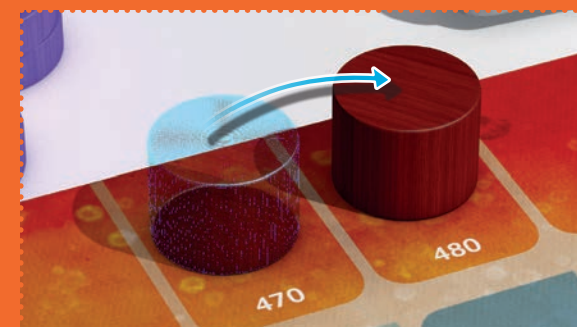
	1. Максимум по всем 5 трекам знаний к концу игры		2. 10 построенных электростанций к концу игры		3. 5 построенных электростанций к концу 2 декады
	4. Построенные в каждом регионе электростанции к концу игры		5. Завершить все 4 личные цели к концу игры		6. Начать игру с 10 ПО вместо 20 ПО и все равно победить
	7. Выиграть игру без электростанций на газу (значение 20). Просто сбросьте их, когда они выйдут и выложите новую электростанцию		8. Выполнить все цели по электростанциям до конца 2 декады		9. Иметь 6 РУВ в Азии к концу игры
	10. Завершить по 1-ой конференции на 2/3/4 темы к концу игры		11. Заменить завод на ископаемом топливе путем строительства электростанции в регионе без пустых мест под э/станции		12. Не использовать карты лобби в первую декаду

Пример

После строительства электростанции в роли основного действия, **Желтый** игрок перемещает своего ученого с планшета на проект в роли дополнительного действия.



Затем игрок решает передвинуть маркер уровня загрязнения CO₂ с 470 до 480 ppm для выполнения второго основного действия.



Желтый игрок хотел бы построить еще одну электростанцию вторым основным действием, но он должен выполнить отличное от первого действие, поэтому решает предложить проект.



Игрок хочет переместить своего ученого на только что предложенный проект, но он уже использовал свое дополнительное действие с ученым в этот ход. Но он может выполнить 1 из 2 оставшихся дополнительных действий.

РУКОВОДСТВО

РУВ

- После подготовки **каждый РУВ**, который появляется, **берется с рынка** центра поля
- Когда **рынок пустеет**, переместите **2 РУВ из банка на рынок** и **увеличьте цену на 1**
- **РУВ после оплаты/продажи** идут в банк
- Когда вам нужно **заплатить РУВ**, вы можете взять его **с любого вашего управляемого региона** или **с руки**
- Если у вас нигде **нет РУВ** для оплаты, вы **не можете выполнить действие**
- Если вам нужно **заплатить штраф**, вы должны взять **РУВ с рынка в обмен на ПО**, равные рыночной стоимости РУВ
- Вы можете **продавать** только **РУВ с руки**; Вы не можете продавать РУВ из региона, даже если у вас есть над ним контроль (вы не можете использовать регионы для получения собственной прибыли)
- Некоторые места на треках знаний позволяют переместить РУВ с рынка в регионы по вашему выбору, при наличии в регионах свободных мест под РУВ

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ООН

- Чтобы претендовать на **карту цели ООН**, соответствующие **электростанции** должны быть построены **в вашей инфраструктуре**; Если электростанции еще не построены, вы не можете взять карту цели ООН
- Если на **карте цели ООН 2 электростанции одного типа энергии**, вы должны иметь **инфраструктуры** для них **обоих**

ЗНАНИЯ

- Вы получаете **1 знание** в типе энергии по вашему выбору, **когда нанимаете ученого или проходите значок «Общая энергия»**
- Вы получаете **1 знание** в конкретном типе энергии, **когда предлагаете свой проект в регионе, когда ученый покидает проект по любой причине, когда вы достигаете значка типа энергии** на треке знаний
- В конце хода, на котором завершается конференция, вы получаете **2 знания по любому типу энергии**, соответствующему **темам конференции, за каждого ученого** вашего цвета, участвующего на ней

ПРЕИМУЩЕСТВА ЗНАНИЙ:

- **В фазе дохода игроки** с дисками на **1 и 2** позициях (на 1 при 2 игроках) на треках каждого типа энергии **берут \$ и/или ПО**
- **Чтобы построить электростанцию**, вы должны **обладать достаточным знанием** в источнике энергии для электростанции
- **Знание** является решающим фактором при **разрешении ничьи** управления регионами
- Когда ваш диск достигает определенных мест **на треке знаний**, вы получаете **бонус**

ИНФРАСТРУКТУРА (конкурентный режим игры)

- Когда событие влияет на регион, где есть ваша инфраструктура с электростанцией, вы не должны ничего платить

УПРАВЛЯЕМЫЕ РЕГИОНЫ

- Контроль региона проверяется только при строительстве электростанций
- Влияние управляемого региона:
- Вы можете **использовать РУВ как свои собственные** (но не можете продавать)
 - Если **регион строит завод** на ископаемом топливе - **отдаете РУВ или платите штраф**
 - Для некоторых карт целей необходимо **условие** вашего управления регионом

УЧЕННЫЕ

- Если у вас есть свой **ученый на проекте** и вы решили подготовить инфраструктуру, вам **не надо выполнять дополнительное действие, чтобы переместить ученого** - движение этого ученого обязательное и бесплатное; Однако вы все равно можете выполнить дополнительное действие для перемещения этого или другого ученого










КУБЫ ТЕХНОЛОГИЙ / РЕГИОНЫ (конкурентный режим игры)

- Если событие происходит в регионе, но у вас нет электростанции и инфраструктуры, вы должны отдать региону куб технологий (если его нет, теряете 2 ПО) и платите 1 РУВ или же оплачиваете штраф (стр. 17)
- В начале фазы событий каждый из регионов сбрасывает 1 куб технологий (если он есть)
- При каждом строительстве электростанции регион компенсирует вам 1 из нужных на постройку кубов технологий (если он есть)

ТАЙЛЫ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ЦЕЛЕЙ

Они используются только в кооперативном режиме игры. Если цели не выполнены - они отнимают ПО у всех игроков в текущем десятилетии.

Примечание: Если открыто 2 тайла с одинаковой целью, то группа игроков должна выполнить обе цели по отдельности разными ресурсами.

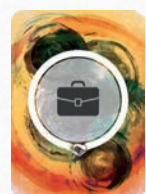
	Цели электростанций		12 тайлов	Построить электростанцию в этом регионе		10 тайлов	Построить электростанцию этого типа
	Цели знаний		5 тайлов	Дойти до конца на этом треке знаний		5 тайлов	Дойти до розового места (половины) по этому треку знаний
	Цели конференций		5 тайлов	Завершить такое то число конференций		10 тайлов	Завершить конференцию на эту тему

КАРТЫ

Основной эффект		Они используются в обоих режимах игры. Их можно играть только дополнительным действием.					
		Предложить проект	01-06	Предложить проект в этом регионе, затем получить 3\$	07-09	Предложить проект в данном месте, затем взять 3\$, взять 2 куба технологий или переместить своего ученого	
		Подготовить инфраструктуру	10-14	Подготовить инфраструктуру этого типа энергии, затем получить 3\$, взять 2 куба технологий или взять 2 куба или 2\$	15-19	Подготовить инфраструктуру этого типа энергии, затем получить 1 знание в таком же типе энергии	
		Построить электростанцию	20-24	Построить электростанцию этого типа энергии, затем получить 3\$: вы можете взять эти деньги для оплаты постройки	25-29	Построить электростанцию этого типа энергии, затем получить 1 знание в таком же типе энергии	
		Участвовать в конференции	30-34	Переместить ученого на конференцию по этому типу энергии, затем получить 1 знание в таком же типе энергии (только во время своего хода, потому что это единственный раз, когда можно играть эти карты)			
		Посетить рынок РУВ	35	Продать РУВ, затем взять еще 3\$	36	Купить РУВ, затем получить 2 ПО	
Дополнительный эффект		Взять РУВ с рынка / взять куб технологий / взять 2\$ / переместить своего ученого					

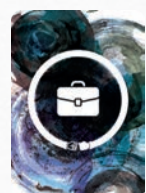
КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Они используются только в кооперативном режиме игры. Каждый игрок получает 2 случайные карты цели во время подготовки. Одним из условий победы в кооперативном режиме игры является то, что каждый игрок выполняет 1 из 2 двух карт личных целей. За исключением карты №3, все карты остальные карты остаются неизвестными другим игрокам до конца игры.



Кооперативный режим

01	Минимум 6 РУВ на руках	02	Минимум 4 РУВ в управляемом регионе	03	Завершить конференцию своими учеными в 2 темах (откройте эту карту, как только вы ее выполните)	04	Минимум 3 куба технологий на руках
05	У вас есть все 4 ученых	06	Минимум 10\$ на руках	07	Дойти до конца треков знаний хотя бы по 2 типам энергии	08	Минимум X (низ карты) управляемых регионов (по количеству игроков)
09	Минимум X (низ карты) ваших подготовленных таких же инфраструктур (по количеству игроков)	10	Минимум X (низ карты) ваших подготовленных разных инфраструктур (по количеству игроков)	11	Минимум X (низ карты) ваших подготовленных инфраструктур региона (по количеству игроков)	12	Минимум X (низ карты) ваших подготовленных инфраструктур регионов (по количеству игроков)
13	Минимум X (низ карты) ваших построенных таких же электростанций (по количеству игроков)	14	Минимум X (низ карты) ваших построенных разных электростанций (по количеству игроков)	15	Минимум X (низ карты) ваших построенных электростанций региона (по количеству игроков)	16	Минимум X (низ карты) ваших построенных электростанций регионов (по количеству игроков)



Конкурентный режим

Они используются только в конкурентном режиме игры. Они будут учтены в конце игры или вы можете в любое время сбросить любую карту и получить 8\$, не учитывая целей карты. Карты остаются неизвестны другим игрокам до конца игры, даже если они сбрасываются.

01	2 ПО за каждый РУВ на руках и в ваших регионах Максимум 16 ПО	02	4 ПО за каждый трек знаний, где вы лидер (даже при ничье) Максимум 16 ПО	03	3 ПО за каждую карту выполненной цели ООН Максимум 15 ПО	04	4 ПО за каждый управляемый регион Максимум 16 ПО
05	3 ПО за каждый регион с хотя бы 1 вашей электростанцией Максимум 15 ПО	06	3 ПО за каждую вашу электростанцию на разных типах энергии Максимум 15 ПО	07	3 ПО за каждую вашу электростанцию, которая построена после первой Максимум 15 ПО	08	3 ПО за каждый регион, где у вас есть минимум 1 инфраструктура Максимум 15 ПО
09	3 ПО за каждую вашу инфраструктуру на разных типах энергии Максимум 15 ПО	10	3 ПО за каждую вашу инфраструктуру, которая подготовлена после первой Максимум 15 ПО	 Уберите такие карты при игре с 2 игроками			

Большое спасибо всем тестерам, включая: Andy Mesa, Brendan Ogilvie, Bruno Valério, Catarina Lacerda, Christopher Incao, Danilo "SkyWolf" Catalano, Emanuel Diniz, Ian O'Toole, Inês Lacerda, Justin Waugh, Júlian Pombo, Kayla Nimis, Michael Cabral, Nikola Stojanovski, Paul M. Incao, Paulo Renato, Pedro Almeida, Rafael Pires, Ricardo Almeida, Richard Ham, Sandra Sarmento, Sara Rodrigues, Sofia Passinhas, Tony Baker, William Leslie, Winston Bérigamo, and Grupos de Lisboa and Leiria.

Отдельное спасибо: Julián Pombo, for all his commitment and the development of the solo version of the game. Ian O'Toole for the amazing Art, Nathan Morse for the exquisite editing of English rules, and Ori Avtalion for seeing in the rules what nobody else sees. Paul Incao for his advice and suggestions, and all of the BGG community for their suggestions and support. Without all of these people this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês, and to my muse and greatest friend, my wife Sandra for all their ideas, patience, support, inspiration, and many, many hours of playtesting.

Авторский коллектив:

Автор: Витал Ласерда (Vital Lacerda)

Дизайнер: Ян О'Тул (Ian O'Toole)

Руководитель разработки: Paul M. Incao

Разработчик соло-режима: Julián Pombo

Правила и иллюстрации: Vital Lacerda

Редактирование правил: Nathan Morse,

Ori Avtalion, Francois Landry Corbin, Justin Waugh, Michael Franz, Michael Findley, Tahsin Shamma, T.R. Knight

Менеджер проекта: Michele Quondam

Перевод правил: Юрий / Sam Bounce (www.instagram.com/Sam_Bounce)

Stronghold Games LLC

7964 Emerald Winds Circle

Boynton Beach, FL 33473 USA

Email: info@StrongholdGames.com

And visit our website at: StrongholdGames.com © 2018

Stronghold Games All Rights Reserved.

Under license from Giochix.it



**STRONGHOLD
GAMES™**

giochix.it

ДОПОЛНЕНИЯ для CO₂: SECOND CHANCE

ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ

Это расширение для конкурентной игры, в виде катастрофического события, которое затрагивает всю планету. Каждый регион будет нуждаться в помощи в этой ситуации!

Компоненты: 1 тайл глобального события

Ход игры: влияет на 4-ую фазу, Фаза событий

После шага 4 есть дополнительный шаг: 4½. Если это первый раз, когда уровень загрязнения CO₂ достигает 400 ppm, отложите верхний тайл лицом вверх, затасуйте тайл Глобального события в колоду событий, затем поместите колоду на свое место, положив отложенный тайл лицом вверх.

Глобальное событие

На этапе Событий, если текущее или будущее событие является Глобальным, вы разрешите только Глобальное событие на этом этапе и оставите другое на следующее десятилетие.

Примечание: Даже если уровень CO₂ упадет ниже 400 ppm, Глобальное событие произойдет!

Глобальное событие - это то событие, которое затрагивает каждый регион. Начните с региона, в котором вы играете, и идите по часовой стрелке. После разрешения каждого региона пропустите шаги 3 и далее, и верните тайл глобального события на поле. Если место текущего события пустое, переместите верхний тайл из стопки на место текущего события: видны 2 тайла событий.

ЛЕГКИЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Это вариант для кооперативного режима игры. Используйте его, если вам сложно управлять увеличением выбросов CO₂. Как только вы научитесь играть, вернитесь к игре без него.

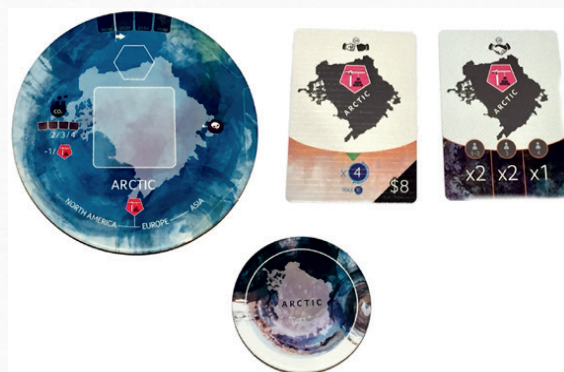
Из заводов на ископаемом топливе, уберите из игры 4 угольных (40) и 2 нефтяных (30) завода.

АРКТИЧЕСКИЙ РЕГИОН

Это расширение для обеих версий игры. Арктика дает вам еще одну цель, новый регион, что делает игру более сложной.

Компоненты:

1 тайл Арктического региона
1 карта частной цели - кооперативная игра
1 тайл события Арктики - конкурентная игра
1 карта цели компании - конкурентная игра



Подготовка: Поместите тайл Арктики около поля. Он будет вне игры до 2-го десятилетия. Замешайте карту цели, соответствующую режиму игры, с другими картами целей.

Ход игры: затрагивает основное действие
Построить электростанцию.

Вы можете использовать подготовленную инфраструктуру в North America, Europe или Asia для строительства электростанции в Арктике. Ограничений на число создаваемых станций нет; но, если в центре уже была станция, переместите ее вокруг Арктики, перед постройкой своей в середине, чтобы показать, что она закрывается. Хотя старые станции закрыты, они считаются стоящими в Арктике для любых целей, которые могут их учитывать, и когда события затрагивают ее.

Имея новую электростанцию в Арктике, вы контролируете энергоснабжение региона.

Фаза энергоснабжения

После перемещения маркера фазы на фазу Энергоснабжения, перед выполнением обычных шагов выполните следующее:

- Если это 1 десятилетие, перейдите к обычным шагам этой фазы, если не 1 - Арктика начинает участвовать в игре.
- Если это 2 десятилетие и у вас конкурентная игра - замешайте тайл арктического события в колоду событий.
- Повысить глобальный уровень CO₂ на число шагов, равное числу декады (2,3,4), минус число электростанций, построенных в Арктике до настоящего времени.

Фаза конца десятилетия

Если у вас контроль над энергоснабжением регионом Арктики, возьмите 1 РУВ с рынка.

СЛУЧАЙНЫЕ ПРОЕКТЫ

Это расширение для обеих версий игры, которое меняет правила для проектов, поощряет альтернативные стратегии.

Компоненты: 6 тайлов случайных проектов

Подготовка: Перемешайте эти 6 тайлов и поместите их случайным образом поверх мест для проектов на поле базовой игры.

Ход игры: затрагивает основное действие
Предложить проект.

Всякий раз, когда вы предлагаете проект в регионе, тайл проекта должен располагаться в крайнем левом пустом месте для проекта. Затем, вы получаете бонус, указанный на этом месте. Остальные правила одинаковы.