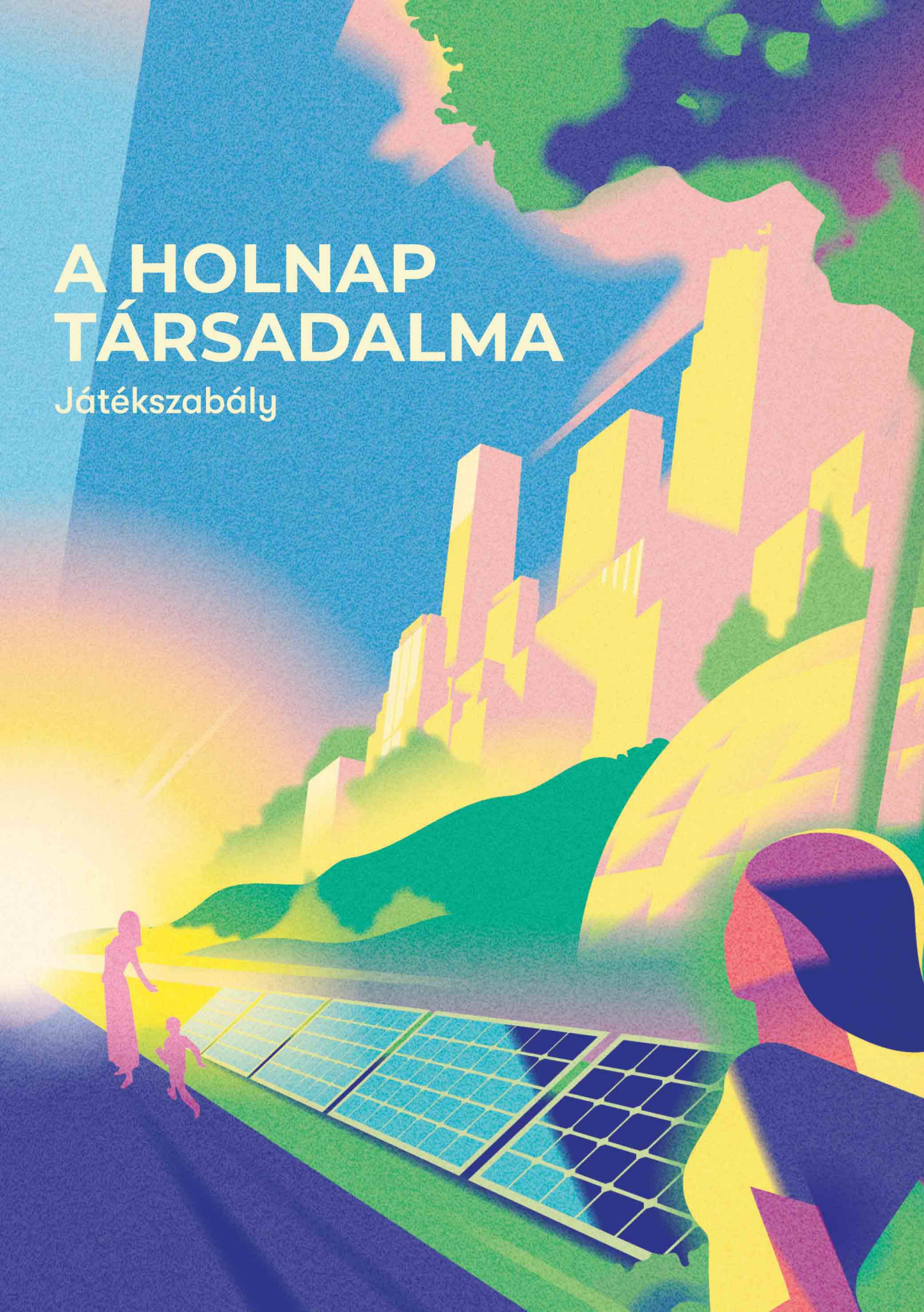


A HOLNAP TÁRSADALMA

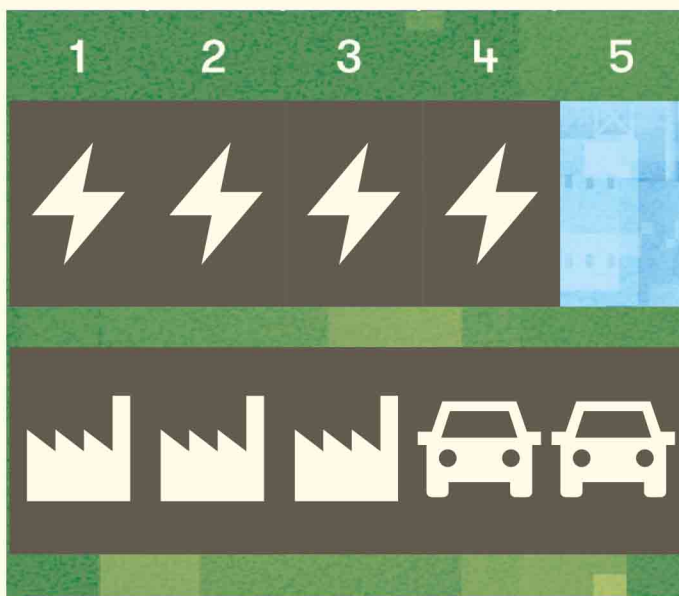
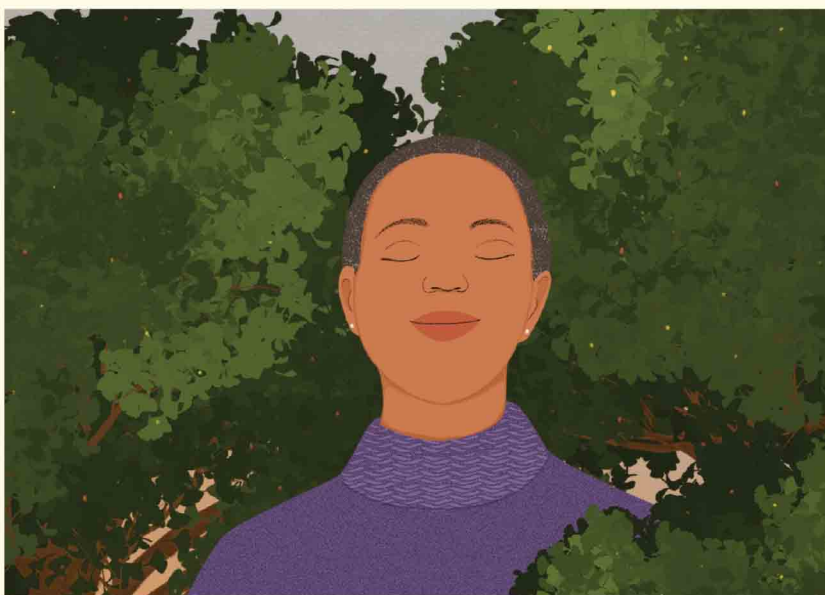
Játékszabály





A holnap társadalmát játszva azokat a lenyűgöző technológiai fejlesztéseket és ellenálló társadalmakat fogjátok létrehozni, amelyekre szükségünk van túlmelegedő bolygónkon.

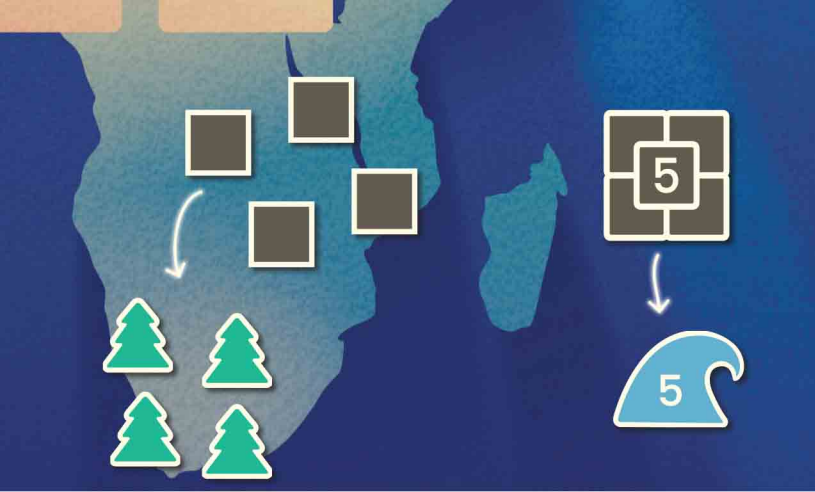
Mindegyikötök egy-egy világhatalmat fog irányítani (Fejlődő országok, Kína, Egyesült Államok, Európa). A célotok közös: csökkentsétek a karbonkibocsátást, mielőtt a globális felmelegedés túl magas szintet ér el, vagy túl sok közösség kerül krízishelyzetbe.



A játék kezdetén mindannyian jelentős mennyiségű karbonkockát termeltek a játékos táblákon található szennyező energia és a kibocsátások miatt.

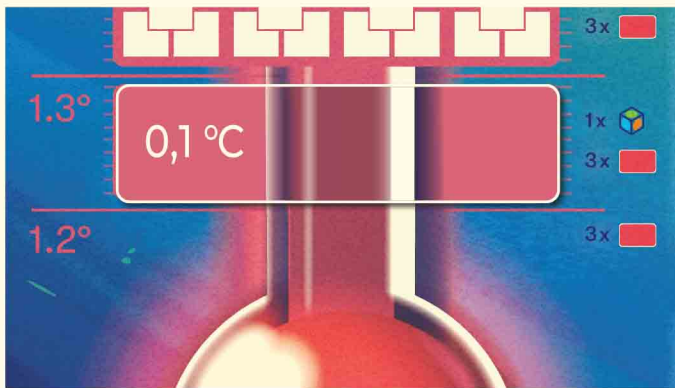
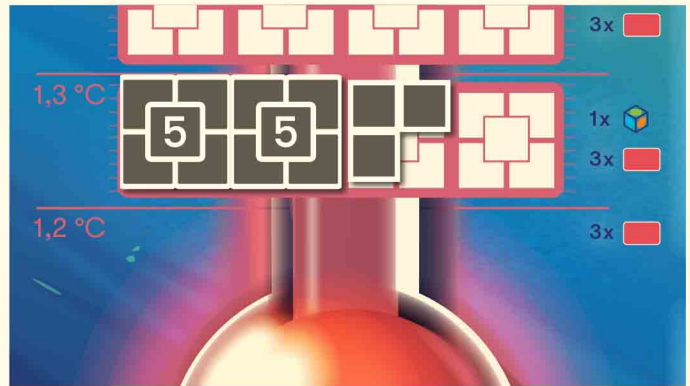


4 szennyező energia jelző
 + 3 ipari kibocsátásjelző
 + 2 közlekedési kibocsátásjelző
 = 9 karbonkocka



Ezekből a kockákból a fa- és az óceánjelzők semlegesítenek párat, így nem lesz negatív hatásuk.


Jóval több kARBONT termeltek, mint amennyit a bolygó kezelni tud, a nem semlegesített karbonkockák pedig a hőmérőre kerülnek, ami jelzi, milyen mértékben növekszik a globális hőmérséklet.



Amint egy egész sort betöltöttetek kockákkal, tegyetek fel a helyükre egy hőmérsékletlapkát, ami jelzi, hogy a bolygó hőmérséklete 0,1°C-kal nőtt. Amint felteszitek a 8. hőmérsékletlapkát, vesztettetek.

A játéktáblán lévő minden hőmérsékletlapkéért dobni fogtok a bolygóhatáskockával. Ez jelzi, hogy a bolygónk mikor ér el különböző ökológiai fordulópontokat, amelyek további kihívásokat jelentenek a játékban.





Viharok

MINDENKI

+ minden **0,1°C** után

Minden játékos helyezzen 1 közösségi krízist a játékosablájára minden hőmérsékletlapka után.

Csökkenések 1-gyel minden után

1.415

Ahogy a hőmérséklet emelkedik, egyre több kríziskártyát fogtok húzni. Ezek a kártyák a klímaváltozás különböző (valós) következményeit mutatják be.

A kríziskártyák veszélybe sodorják a közösségeiteket. Ha bármelyik játékosnál 12 vagy több közösségi krízis gyűlik össze, mindenki veszít.



Hogyan védhetitek meg a közösségeket? Építsetek ki társadalmi, ökológiai és infrastrukturális ellenállást.

Minél nagyobb az ellenállásotok (több jelzőtök van), annál védettebbek vagytok.

Társadalmi

Ökológiai

Infrastrukturális

Így győzhettek

Érjétek el az **enyhülést**: ez az a pillanat, amikor már több korbont távolítotok el az atmoszférából, mint amennyit termeltek. Ezt úgy érhetitek el, hogy olyan kártyákat játszotok ki, amelyekkel eltávolítjátok a szennyező energia jelzőket és a kibocsátásjelzőket, miközben zöldenergiával fedezitek a világhatalmatok energiafogyasztását.

A játék kezdetén minden játékos megkapja a világhatalmához tartozó 5 kezdőkártyát. Az alábbi példában Kína kezdő játékterületét látjátok.




Minden fordulóban egy pakliból fogtok húzni, ami tele van egyedi képességű projektkártyákkal. Ezeket a kártyákat a kezetekből fogjátok kijátszani a játékterületen lévő kártyáitokra vagy azok alá. A játék során így egyre erősebb kártyaoszlopokat hoztok létre.


Távolítotok el minél több szennyező energia jelzőt és kibocsátásjelzőt.



← Szereztetek zöldenergiát, hogy fedezétek az energiafogyasztást.

Zöldenergia-erőművek •

 → +  minden  után



Szennyező energia kivezetése •

 →  minden  után



1.206

Kibocsátáscsökkenés

Húzz -t minden  meg azokat a kártyákat, amelyek csökkentik a -t vagy

LIMIT
Fordulónként egyszer

Szimbólumok →

Név → Szárazföldi szélturbinák

Képesség →  → +  minden  után

Feltétel és/vagy limit → FELTÉTEL   1.020

→  1.006

→  1.038

  •

után, és tartsd
kat, amelyek
y a -t.

 1.208

   •

Önkéntes segítők •

 → + 

 1.997

  •

Zöldtechnológia-export •

Adj át -t vagy -t
a játékos tábláról egy
másik játékosnak.

LIMIT
Fordulónként minden  után egyszer

 1.209

Háromféleképpen játszhattok ki kártyáikat

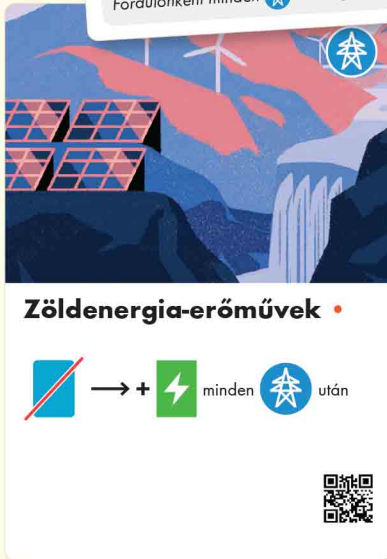
- Ha egy kártya képességét szeretnéd használni, a kártyát egy kártyaoszlopra játszd ki. Például: ha a Nagy távolságú átviteli hálózatot erre az oszlopra játszod ki, fordulónként kétszer használhatod a képességét, mivel a Zöldenergia-erőművek kártyán van hálózat szimbólum. Amikor képességet használsz, az oszlop minden kártyájának a szimbólumait vedd figyelembe.



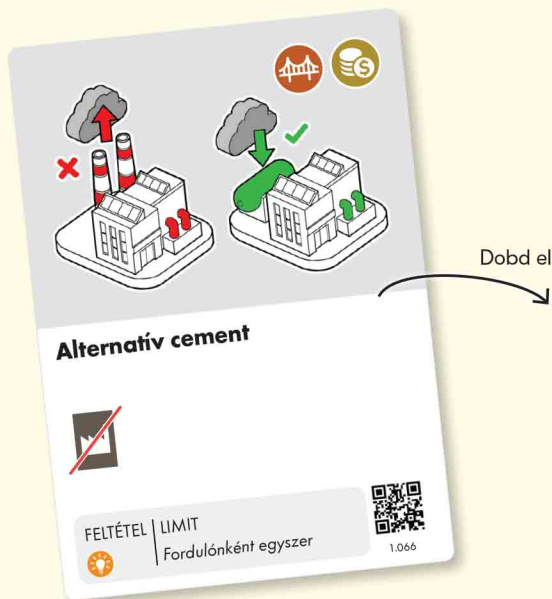
Játszd ki az oszlopra



Csúsztasd az oszlop alá



2. Kijátszhatsz egy kártyát egy kártyaoszlop alá, hogy felerősítsd a legfelső kártya képességét. Például: ha a Faültetvényt a Szennyező energia kivezetése alá csúsztatod, az oszlopban található két előírás szimbólum miatt 1 helyett 2 szennyező energiát távolíthatsz el.



3. Eldobhatsz egy kártyát, hogy kifizessz egy képesség költségét. Például: az Alternatív cement eldobásával használhatod az Önkéntes segítők képességét, amivel egy tetszőleges ellenállásjelzőt szerzel. Mivel ezen a képességen nincs limit, további kártyák eldobásával újra és újra végrehajthatod azt.



Ha több szimbólumotok van, erősebbek a képességek



← Minden kártyán 1–3 szimbólum látható.

Minél több támogatás szimbólum van a kártya oszlopában, annál több infrastrukturális ellenállásjelzõt szerezhetsz vele.

Érdeemes a Nagy sebességű vasutat az oszlop alá csúsztatni, hogy minden eldobott kártyával még több infrastrukturális ellenállásjelzõt szerezz? Vagy inkább az oszlop tetejére kellene kijátszani, hogy a hálózat szimbólumok segítségével megszabadulj minden közlekedési kibocsátásjelzõdtől?

Ilyen és ehhez hasonló dilemmák fogják a játék alapját képezni.



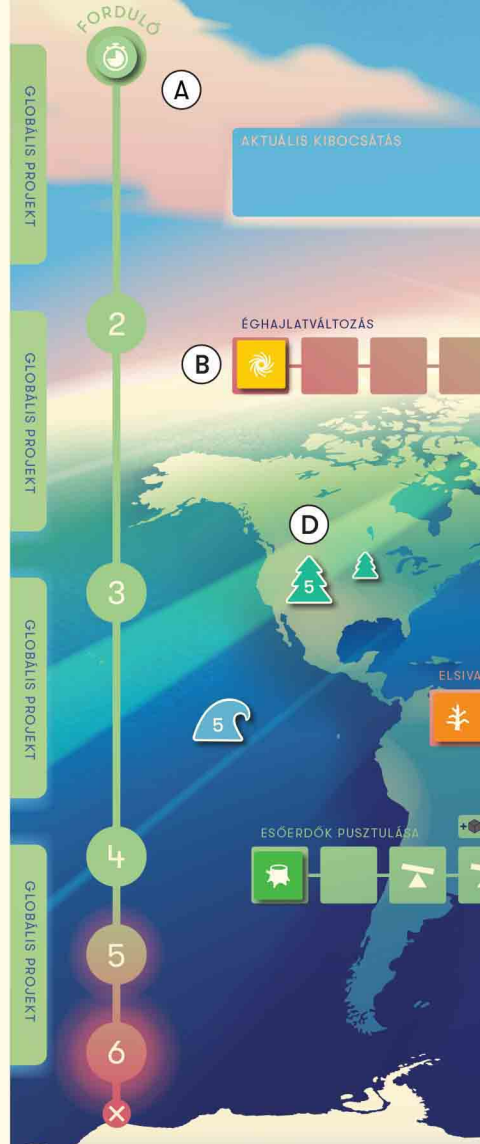
Előkészületek

Játéktábla előkészítése

- A. Helyezzétek a fordulójelölőt a fordulósáv első mezőjére, az enyhülés oldalával lefelé.
- B. Helyezzétek a 6 bolygóhatás-jelölőt a megfelelő sávok kezdőmezőjére.
- C. Helyezzétek a 10 hőmérsékletlapkát, a bolygóhatáskockát és a geomérnikockát a hőmérő aljára, hogy mindenki elérje.
- D. Helyezzétek a játéktáblára a fa- és az óceánjelzőket a jobb oldali táblázat szerint. Ezeket bárhová helyezhetitek a térképen.
- E. A többi jelölőt és jelzőt tartásotok a tárolókban, és helyezzétek azokat egy mindenki által elérhető helyre.

Paklik előkészítése

- F. Keverjétek meg a globális projektkártyákat, és tegyétek a paklit a tábla mellé képpel lefelé.
- G. Keverjétek meg a kríziskártyákat, és tegyétek a paklit a tábla mellé képpel lefelé.
- H. Keverjétek meg a lokális projektkártyákat, és tegyétek a paklit a tábla mellé képpel lefelé.
- I. Az első játék során ne használjátok a kihíváskártyákat. A kihíváskártyákról a 35. oldalon olvashattok.



A HOLNAP TÁRSADALMA

JÉGSAPKÁK OLTVADÁSA minden után

ÖRÖK FAGY minden után

ÓCEÁNSAVASODÁS minden után

ISMERETLEN

ISMERETLEN

ISMERETLEN

ELŐREJELZÉS

2,0 °C

1,9 °C

1,8 °C

1,7 °C

1,6 °C

1,5 °C

1,4 °C

1,3 °C

1,2 °C

0,1 °C

HŐMÉRSÉKLET EMELKEDÉSE °C-BAN 1990 ÓTA

Játékoszám	Fák	Óceánok
4	24	16
3	16	12
2	11	7
1	6	4

G



Tipp: az átláthatóság érdekében, amikor lehet használjatok 5-ös értékű fa- és óceánjelzőket.



H







I



A
Játékterület

Zöldenergia-erőművek

 → +  minden  után



Szennyező energia kivezetése

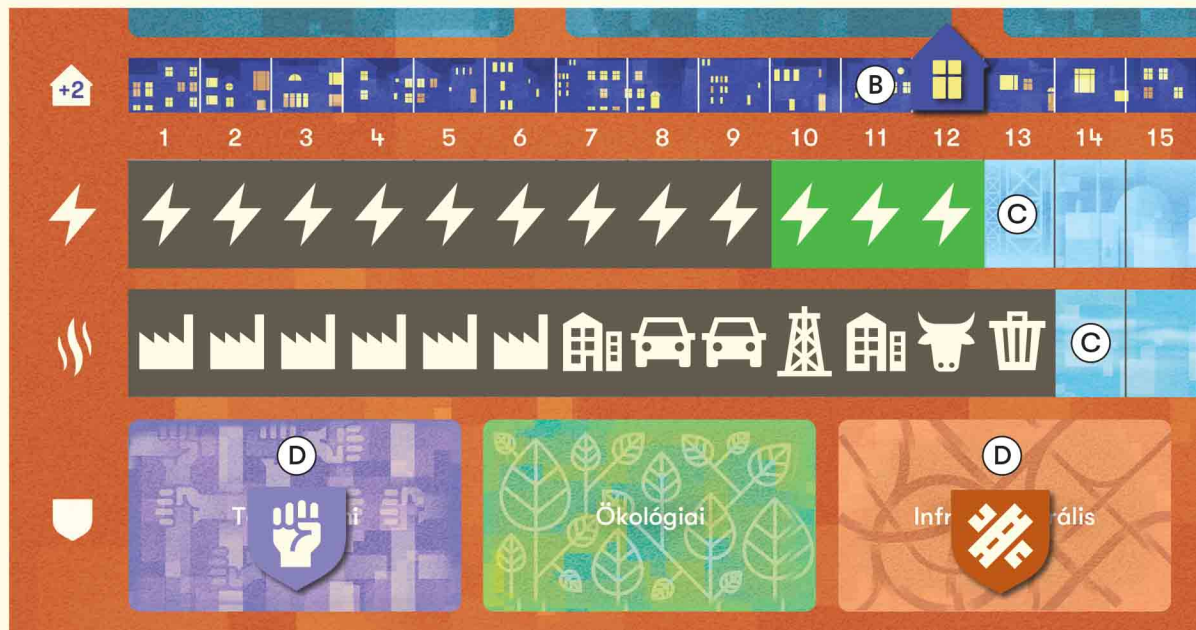
 →  minden  után



Kibocsátás

Húzz **2**-t minden  meg azokat a kártyákat, amelyek csökkenti a -t

LIMIT
Fordulónként egyszer




The game board features a city skyline at the top with 15 buildings. Below it are three tracks: a lightning bolt track (10 grey, 3 green), a pollution track (10 grey, 5 blue), and a resource track (3 blue, 1 green, 1 orange). The resource cards are labeled D, T, Ökológiai, and Infravörös.

Világhatalmak kiválasztása

A játékosok számától függően és az alábbi táblázat szerint osszátok ki a játékosláblákat és a hozzájuk tartozó segédleteket.

Játékoszám	Játékban lévő világhatalmak
4	minden világhatalom
3	Fejlődő országok, Európa, Egyesült Államok
2	Kína, Egyesült Államok
1	bármelyik (lásd a játékossegédleten)

 Az egyszemélyes játékváltozatban távolíts el és hagyd figyelmen kívül minden olyan kártyát, amin ez az ikon látható.

Játékosláblák előkészítése

Minden játékos állítsa össze a játékoslábláját.

- Minden játékos vegye magához az 5 kezdő lokális projektkártyát, amelyek hátulján a választott világhatalma neve látható. Helyezzétek ezeket képpel felfelé a játékosláblátok fölé, ezáltal kialakítva a játékterületeiteket – lásd fentebb. A fel nem használt kezdő lokális projektkártyákat tegyétek vissza a dobozba.
- Helyezzétek az energiafogyasztás-jelölőket a játékossegédleteken jelzett értékekre.



Központ K+F •

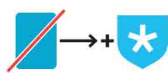
után, és tartsd
lámpákat, amelyek
egy a +.



1 200



Önkéntes segítők •



Zöldtechnológia-export •

Adj át + vagy + +
a játékoslábláról egy
másik játékosnak.

LIMIT

Fordulónként minden után egyszer



1 200



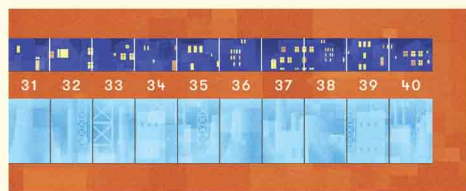
C. Helyezzétek a játékossegédleteken jelzett mennyiségű szennyező és zöldenergia-jelzőt, valamint kibocsátásjelzőt a megfelelő sávokra.

D. Helyezzétek a játékossegédleteken jelzett mennyiségű ellenállásjelzőt a kijelölt területekre.

E. Helyezzétek a játékossegédleteken jelzett mennyiségű közösségi krízist a nekik kijelölt helyekre.

F. A játékoslábla-bővítőket egyelőre hagyjátok a dobozban: ezekre akkor lesz szükségetek, ha valamelyik játékos energiajelzőinek mennyisége vagy az energiafogyasztása 30 fölé emelkedne.

F



Tartozékok listája

A tartozékok listáját a 36. oldalon találjátok.

A játék menete

A játék során fordulóról fordulóra haladtok. A fordulón belül nincs játékosrend, mindannyian egyszerre hajtjátok végre az akcióitokat. Minden forduló 5 fázisból áll:

Globális fázis

Vizsgáljátok meg a kríziskártyák előrejelzését, és válasszatok egy globális projektkártyát egy globális csúcstalálkozó során.

Lokális fázis

Húzzatok lokális projektkártyákat, és játsszátok ki azokat, hogy csökkentsetek a kibocsátást és a szennyező energiát a saját táblátokon, növeljétek a zöldenergia termelését és az ellenállást, valamint segítsetek a játékosársaitoknak.

Kibocsátás fázis

Összesítsetek a forduló során termelt karbonkockákat, majd a semlegesítés után megmaradt kockákat helyezétek a hőmérőre.

Krízis fázis

Hajtsátok végre a kríziskártyák hatásait és a bolygóhatásokat, hogy kiderüljön, milyen változásokat idéznek elő a bolygón és a közösségeken.

Növekedés fázis

Nézzétek meg, hogy sikerült-e teljesítenetek a győzelmi feltételeket. Ha nem, növeljétek az energiafogyasztásokat.

Globális fázis

Vizsgáljátok meg a kríziskártyák előrejelzését, és válasszatok egy globális projektkártyát egy globális csúcstalálkozó során.

Kríziskártyák húzása

A legfelső hőmérsékletlapka mellett látható ikon jelzi, hogy hány kríziskártyát kell húznotok. Az elsőként felhúzott kríziskártyát tegyétek képpel felfelé az előrejelzés mezőre, a többi képpel lefelé az ismeretlen mezőkre. A kríziskártyák száma nem korlátozott, ha 4-nél több kerülne fel a játéktáblára, tegyétek azokat a játéktábla fölé.

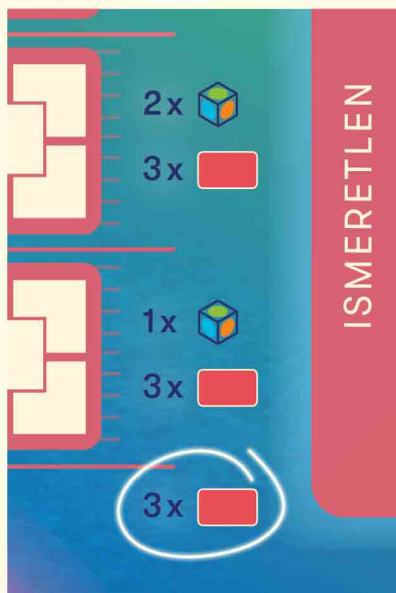
A kríziskártyák részletes leírását a 29. oldalon találjátok.

Globális projekt indítása

Húzzatok 2 kártyát a globális projektkártyák paklijából. Döntsétek el közösen, hogy a 2 kártyából melyiket tartjátok meg. A választott kártyát tegyétek képpel felfelé fentről az első szabad globális projekt mezőre, a játéktábla bal oldalán. A nem választott kártyát tegyétek a globális projektkártyák húzópaklija mellé, így kialakítva a dobópaklit.

Amint aktiváltok egy globális projektkártyát a feltételei teljesítésével, a kártya minden játékosra érvényes.

Legfeljebb 4 globális projektkártya lehet egyszerre játékban. Ha új globális projektkártyát lehelyezni szeretnétek, de már játékban van 4 kártya, el kell dobnotok az egyik (tetszőleges) globális projektkártyát (az aktiválásához felhasznált, alácsúsztatott kártyákkal együtt). Dönthettek úgy is, hogy az adott fordulóban nem választotok új globális projektkártyát.



Az első forduló során 3 kríziskártyát húztok: 1-et képpel felfelé (előrejelzés), és 2-t képpel lefelé (ismeretlen). A kríziskártyák mennyisége a hőmérsékletlapkák hozzáadásával nő.



Lokális fázis

Húzzatok lokális projektkártyákat, és játsszátok ki azokat, hogy csökkentsétek a kibocsátást és a szennyező energiát a saját táblátokon, növeljétek a zöldenergia termelését és az ellenállást, valamint segítsetek a játékosársaitoknak.

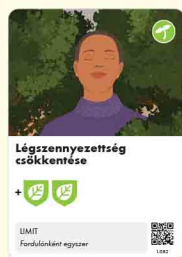
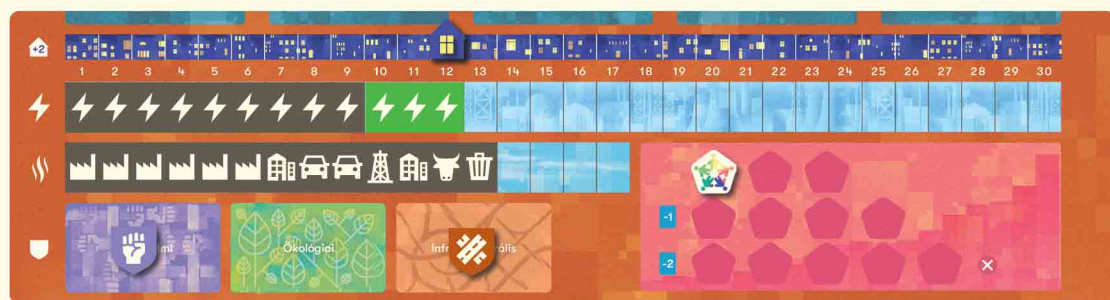
Lokális projektkártyák húzása

Húzzatok 5-5 lokális projektkártyát. A kézben tartott kártyák nyilvánosak, így érdemes azokat a játékos táblátok alá tenni képpel felfelé. Bármennyi kártya lehet a kezetekben.

A játék során bármikor átnézhetitek és megvitathatjátok egymás kártyáit, játékterületét és a dobópakliba került kártyákat. A képpel lefelé fordított paklik kártyáit sosem nézhetitek meg.

Ha elfogy a lokális projektkártyák paklija, és kártyát kellene húzni, keverjétek meg a lokális projektkártyák dobópakliját, és alkossatok belőle egy új húzópaklit, és abból húzzatok.

Megjegyzés: Egyes lokális és globális projektkártyák növelik a fordulónként húzott kártyák számát. A fordulónként húzott kártyák száma csökkenhet, ha 4 vagy több közösségi krízised van.



Kézben tartott kártyák



A lokális fázisban háromféle akciót tudtok végrehajtani. Ezeket bármilyen sorrendben, bármennyiszer végrehajthatjátok.

- Lokális projekt végrehajtása**
- Lokális projekt indítása**
- Projekt támogatása**

Lokális projekt végrehajtása

Minden lokális projektkártyán a kártya neve alatt egy képesség található. Ezek a képességek jellemzően a saját játékos táblára vonatkoznak. Például a balra látható kártya képessége a következő: „Dobj el 1 kártyát a kezedből, hogy szerezz 1 zöldenergiát az oszlop minden hálózat szimbóluma után”.

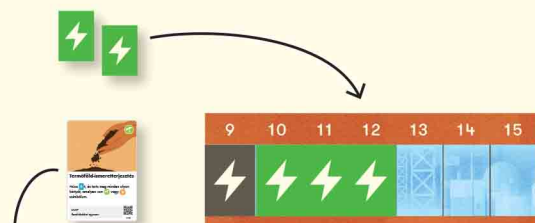
Ha a kártya másként nem rendelkezik, egy lokális projektkártya képességét bármennyiszer használhatod, ameddig ki tudod fizetni a költségét, és teljesíteni tudod a feltételeit. A költség jellemzően egy kézben tartott kártya eldobása.

A képességek gyakran hivatkoznak a kártyák jobb felső sarkában található szimbólumokra. Ha olyan képességet használsz, amely a szimbólumokra hivatkozik, vedd figyelembe az adott kártya szimbólumait és az oszlop többi kártyáján lévő szimbólumokat is.

A képességek hatékony használatához elengedhetetlen, hogy a megfelelő szimbólumokkal rendelkező kártyákat egy oszlopba rendezd.

Példa: A lokális projektkártyák egy oszlopa. A képesség használatakor vedd figyelembe az oszlop összes kártyájának szimbólumát.

Tipp: Minden kártyán található egy egyedi QR-kód. Ezek egy weboldalra vezetnek, ami pontosabb leírást ad a kártya képességéről, és a témájáról is olvashattok.



Példa: Angelika a fent látható Zöldenergia-erőművek képességét szeretné használni. Először kiválaszt egy kártyát a kezéből, amire nincs szüksége, és eldobja, hogy kifizesse a képesség költségét. Ezzel 2 zöldenergiát szerez, mivel a képességgel 1 zöldenergia jelzöt szerezhet az oszlopban található minden hálózat szimbólum után. A 2 jelzöt a játékos táblájára teszi.

Lokális projekt indítása

Helyezz egy kártyát a kezedből a játékerületed bármelyik oszlopára. A kártyát úgy helyezed le, hogy az alatta lévő kártyák szimbólumai látszódnak, ahogy ez a játékszabály példáiban is látható.

Fontold meg, milyen kártyákat takarsz le, hiszen mindig csak az oszlop legfelső kártyájának képességét használhatod. Egy kártya képessége azonnal használható, amint lehelyezed egy oszlopra. Miután használtad egy kártya képességét, letakarhatod azt egy új kártyával, majd az újonnan lehelyezett kártya képességét rögtön használhatod a letakart kártya szimbólumait is figyelembe véve.

Projekt támogatása

A lokális projektkártyákat becsúsztathatod más kártyák alá, hogy lokális vagy globális projektkártyákat támogass, illetve csökkentsd a krízisek hatásait.

Lokális projekt támogatása

Válassz ki egy kártyát a kezedből, és csúsztasd egy játékerületeden lévő egy vagy több kártyából álló oszlop alá. Ezzel további szimbólumokkal erősítheted az oszlop legfelső kártyájának képességét.

Globális projekt támogatása

Válassz ki egy kártyát a kezedből, és csúsztasd az egyik globális projektkártya alá, hogy közreműködj a feltétele teljesítésében. Amint teljesítitek a feltételt, emlékeztetőként rátehetitek a globális projektkártyára egy aktivitásjelölőt a zöld oldalával felfelé, jelezve, hogy a hatása aktív.

Aktív

Kríziskártya hatásának csökkentése

Bizonyos kríziskártyák hatása csökkenthető, ha lokális projektkártyákat csúsztattok alá. Ha van a kezekben olyan kártya, ami megfelel a kríziskártya feltételének, a kríziskártya alá csúsztathatod. Nem csúsztathatsz kártyát ismeretlen kríziskártya alá.



Példa: Angelika a Közösségi gyűlést az Önkéntes segítők kezdőkártyájára helyezi. Az új kártyával 2 társadalmi ellenállásjelzőt szerezhet ebben a fordulóban, az oszlop minden társadalom szimbóluma után 1-et. Azonban így már nem használhatja a letakart Önkéntes segítők képességét.



Példa: Mielőtt használna a Közösségi gyűlés képességét, Angelika még egy társadalom szimbólummal ellátott kártyát csúsztat alá, hogy támogassa a projektet. Így már fordulónként 3 társadalmi ellenállásjelzőt szerezhet, mivel 3 társadalom szimbólum található az oszlopban.

Lokális képességek követése

Egyes képességek fordulónként csak korlátozott mennyiségben használhatók. A karbonkockák segítségével jelezheted, hogy a képességet hányszor használtad az adott fordulóban.

Ez csak az átláthatóságot segíti, nincs hatással a játékmenetre.

Lokális fázis vége

Ha mindannyian egyetértetek, hogy befejeztétek a lokális fázist, folytassátok a játékot a kibocsátás fázissal.



Példa: Korinna egy olyan kártyát csúsztat az Adóparadicsom szabályzása globális projektkártya alá, amelyen előírás szimbólum található. Mivel nincs több ilyen szimbóluma, Korinna arra biztosítja a többi játékost, hogy működjenek közre ebben a projektben.



Példa: Angelika egy olyan kártyát csúsztat az Olajipari gondatlanság kríziskártya alá, amelyen infrastruktúra szimbólum található. Így minden játékos figyelmen kívül hagyhatja a kríziskártya negatív hatását.



Példa: Ramóna a kártya képességével növelheti az energiafogyasztását, hogy csökkentse az építkezési kibocsátását. Ezt minden fordulóban annyiszor teheti meg, ahány innováció szimbólum található az adott oszlopban. Emlékeztetőként, amikor a képességet használja, a kártyára tesz egy karbonkockát. A fázis végén ezeket a kockákat visszateszi a készletbe.

Kibocsátás fázis

Összesítsétek a forduló során termelt karbonkockákat, majd a semlegesítés után megmaradt kockákat helyezétek a hőmérőre.

Energiafogyasztás ellenőrzése

Ellenőrizd a játékosabládon, hogy tudod-e fedezni az energiafogyasztásodat: a szennyező energia jelzők és a zöldenergia-jelzők összegének legalább annyinak kell lennie, mint a játékosabládon jelzett energiafogyasztás – lásd a jobb oldali ábrán.

Ha nincs elég jelződ, és így nem tudod fedezni az energiafogyasztásodat, helyezz le annyi közösségi krízist, amennyivel kevesebb energiát termelsz az energiafogyasztásodnál (lásd 30. oldal).

Karbonkockák lehelyezése

Add össze a játékosabládon található szennyező energia jelzőket és kibocsátásjelzőket. Vegyél el az eredménynek megfelelő mennyiségű karbonkockát a készletből, és helyezd a játéktábla aktuális kibocsátás mezőjére.

Minden fordulóban össze kell számolnod a játékosabládon lévő összes szennyező energia jelzőt, akkor is, ha zöldenergiával fedezni tudod az energiafogyasztásodat. Nincs azonnali előnye annak, ha az energiafogyasztásodnál több zöldenergiát termelsz.

A szennyező energia jelzők eltávolítása egy kiváló mód arra, hogy minden fordulóban csökkentsd a kibocsátásodat – azonban fontos zöldenergiával pótolni a termelést, hogy fedezni tudd az energiafogyasztásodat.

A 12-es energiafogyasztást sikerült fedezni 9 szennyező energiával és 3 zöldenergiával.



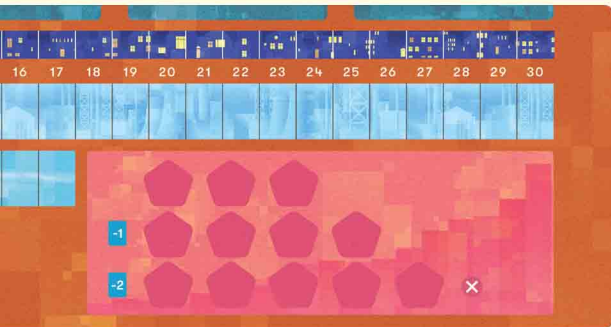
9 szennyező energia jelző
+ 13 kibocsátásjelző
= Kína 22 karbonkockát termelt
ebben a fordulóban.



Karbon semlegesítése

Helyeztetek a játéktáblán található fa-, óceán- és közvetlen szén-dioxid-leválasztás (DAC) jelzőkre az értéküknek megfelelő mennyiségű karbonkockát az aktuális kibocsátás mezőről. DAC-jelzőket bizonyos lokális projekt-kártyák segítségével helyezhetek a játéktáblára. A DAC-jelzők ugyanúgy semlegesítik a karbonkockákat, mint a fa- és az óceánjelzők.

A fa-, óceán- és DAC-jelzőkre helyezett karbonkockákat tegyéték a készletbe, mivel ezek jelölik azt a karbonmennyiséget, amit sikeresen semlegesítettetek, így ez nem emeli a hőmérsékletet.



Tipp: összehasonlíthatjátok az aktuális kibocsátás mezőn lévő karbonkockák számát a fa- és az óceánjelzők számával, hogy gyorsabban meg tudjátok állapítani, hány karbonkockát tudtok semlegesíteni.



Elértétek az enyhülést?

Enyhülés

Ha nem marad karbonkockátok az aktuális kibocsátás mezőn, és van olyan fa-, óceán- és/vagy DAC-jelző a játéktáblán, amelyre nem helyeztetek karbonkockát, elértétek egy fontos mérföldkövet: az **enyhülést**.

Folytassátok a karbonkockák semlegesítését a játéktáblán, de az aktuális kibocsátás mező helyett a hőmérőről vegyéték le a karbonkockákat.

Ezeknek a karbonkockáknak az eltávolítása segíthet túlélni a krízis fázist. Betöltött sorokból is tudtok karbont semlegesíteni, ebben az esetben cseréljétek le a hőmérsékletlapkát karbonkockákra.

Ezután fordítsátok át a fordulójelölőt: már csak egy utolsó krízis fázist kell túlélnetek, és tiétek a győzelem.



Hőmérséklet beállítása

Helyeztetek az aktuális kibocsátás mezőről a hőmérőre minden olyan karbonkockát, amelyet nem sikerült semlegesíteni. Minden 1-es értékű karbonkocka egy kis négyzetet tölt fel a sorban, és minden 5-ös értékű karbonkocka egy nagy négyzetet tölt fel a sorban. A hőmérőt lentről felfelé, balról jobbra töltsetek fel.

Csak a játékoszámnak megfelelő oszlopig töltsetek fel a sorokat. Négy játékos esetén mind a 4 nagy négyzetet töltsetek fel, mielőtt tovább haladnátok a következő sorra. Egyjátékos változatban csak 1 nagy négyzetet tölts fel, majd haladj tovább a következő sorra.

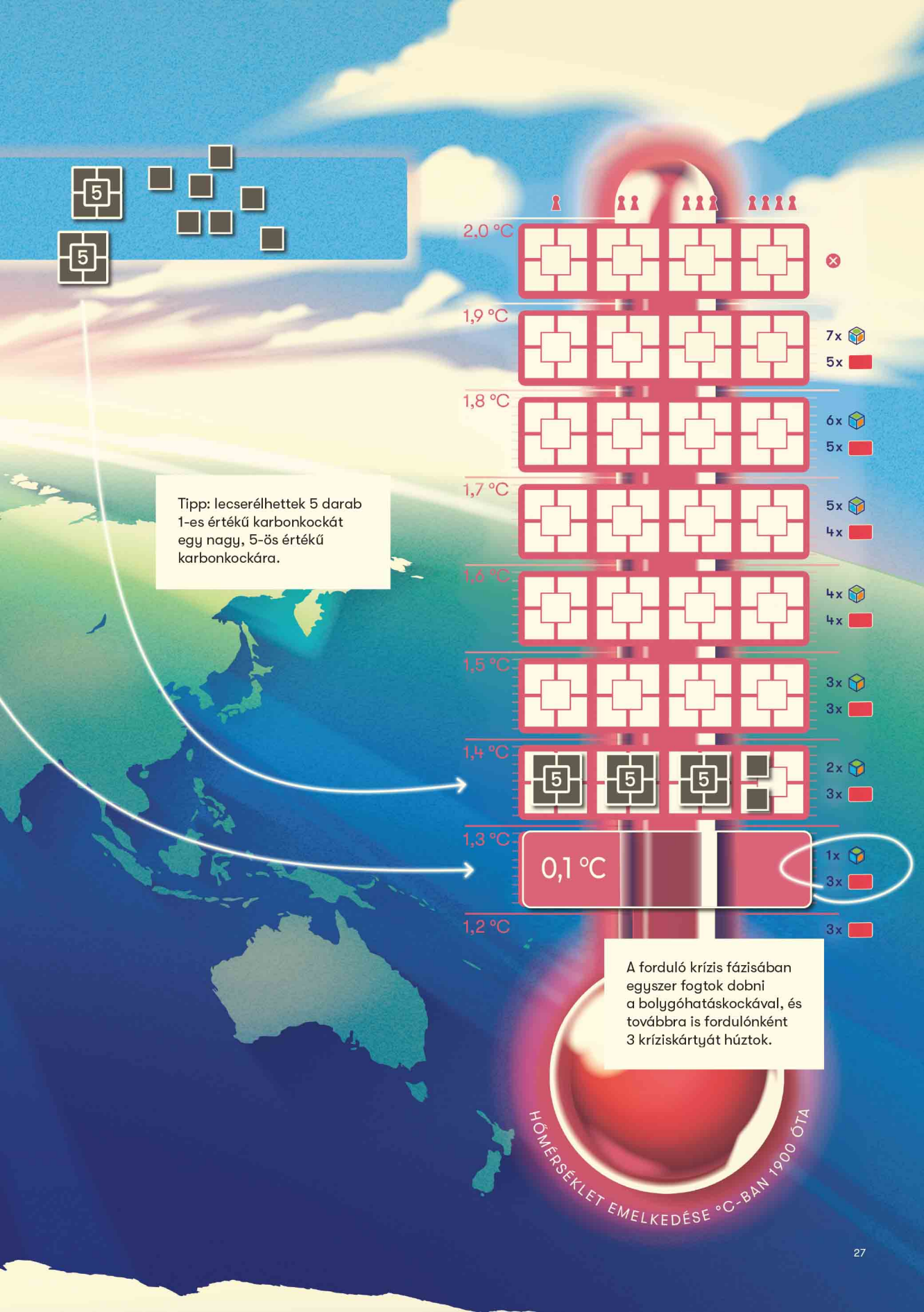
Amint egy sort teljesen feltöltötök, vegyétek le a sor összes karbonkockáját, és helyeztetek fel egy hőmérsékletlapkát. Minden hőmérsékletlapka 0,1 °C-os emelkedésnek felel meg, és emellett, hogy meghatározza, hányszor kell dobnotok a bolygóhatáskockával, a kríziskártyák erejét is növeli.

Amikor egy olyan helyre kerül fel hőmérsékletlapka, ami több kríziskártyát jelöl, mint amennyit lehelyeztetek a forduló globális fázisában (pl. az 1,5 °C-ról 1,6 °C-ra emelkedésnél 3-ról 4-re emelkedik a kríziskártyák száma), azonnal le kell helyeztetek egy új kríziskártyát képpel lefelé, amelyet szintén ebben a fordulóban fogtok végrehajtani.

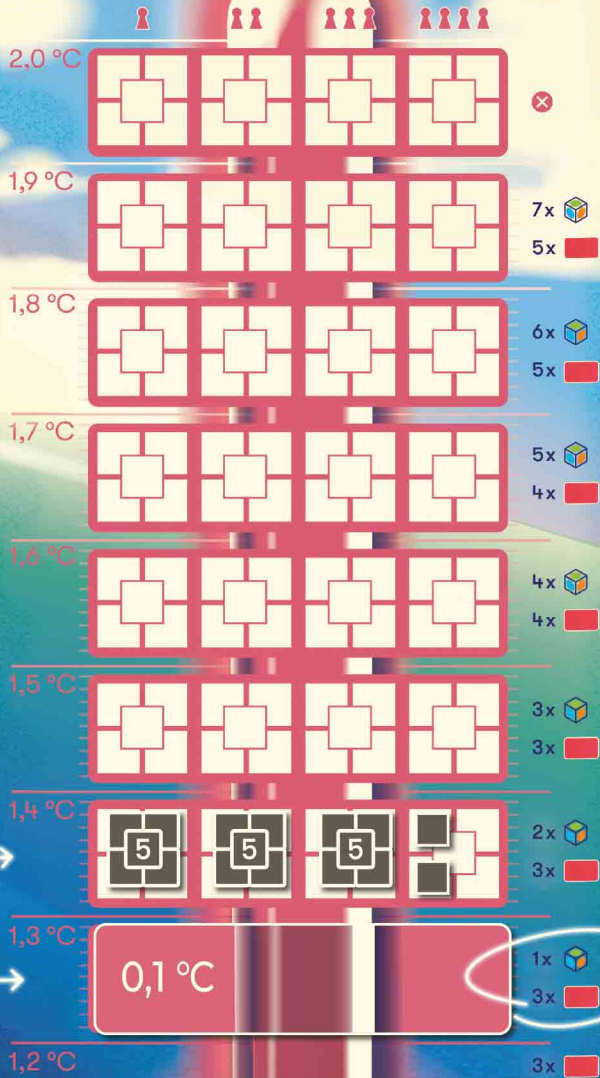
Abban az esetben, ha a hőmérő eléri a 2,0 °C-ot (8 hőmérsékletlapka), elvesztitek a játékot.



Négy játékos esetén
20 karbonkocka tölt fel
egy sort.



Tipp: lecserélhettek 5 darab 1-es értékű karbonkockát egy nagy, 5-ös értékű karbonkockára.



A forduló krízis fázisában egyszer fogtok dobni a bolygóhatáskockával, és továbbra is fordulónként 3 kríziskártyát húztok.

HŐMÉRSÉKLET EMELKEDÉSE °C-BAN 1900 ÓTA

Krízis fázis

Hajtsátok végre a kríziskártyák hatásait és a bolygóhatásokat, hogy kiderüljön, milyen változásokat idéznek elő a bolygón és a közösségeken.

Bolygóhatások végrehajtása

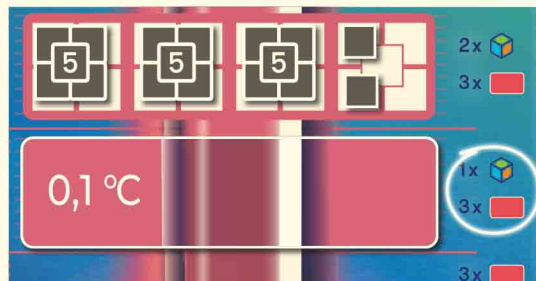
A hőmérőn lévő minden hőmérsékletlapka után dobjatok egyszer a bolygóhatáskockával. Minden dobás után mozgassátok az adott bolygóhatás-jelölőt 1 mezővel előre a sávján. Ha a jelölővel olyan mezőre léptek, amelyen fordulópont ikon látható, hajtsátok végre a bolygóhatást – ezt a sáv mellett láthatjátok.

Ha a bolygóhatás miatt hőmérsékletlapkát kell helyeztetek a játéktáblára, még egyszer dobnotok kell a bolygóhatáskockával.

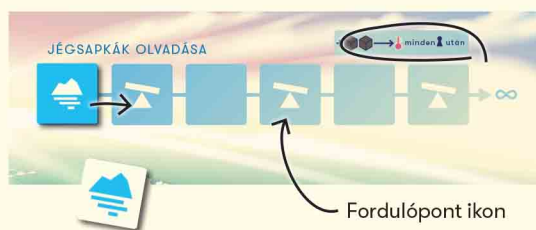
Ha egy bolygóhatás-jelölő elér a sávja utolsó mezőjére, a további mozgatás helyett mindig végre kell hajtani az adott bolygóhatást – ezt a végtelen ikon jelöli.

Bolygóhatások

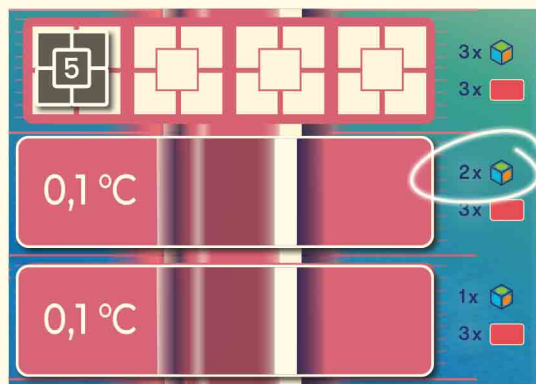
-  **Éghajlatváltozás:** húzzatok még 2 kríziskártyát.
-  **Elsivatagosodás:** távolítsatok el játékosonként 1 fajelzöt.
-  **Esőerdők pusztulása:** helyeztetek játékosonként 1 karbonkockát az aktuális kibocsátás mezőre, majd távolítsatok el ugyanennyi fajelzöt.
-  **Jégsapkák olvadása:** helyeztetek játékosonként 2 karbonkockát a hőmérőre.
-  **Örök fagy olvadása:** helyeztetek játékosonként 2 karbonkockát az aktuális kibocsátás mezőre.
-  **Óceánsavasodás:** távolítsatok el játékosonként 1 óceánjelzöt.



Példa: egyszer kell dobni a bolygóhatáskockával, mivel 1 hőmérsékletlapka van a hőmérőn.



A dobás eredménye a jégsapkák olvadása. Mozgassátok előre az adott jelölőt egy mezővel. Ezen a mezőn fordulópont ikon van: helyeztetek játékosonként 2 karbonkockát a hőmérőre.

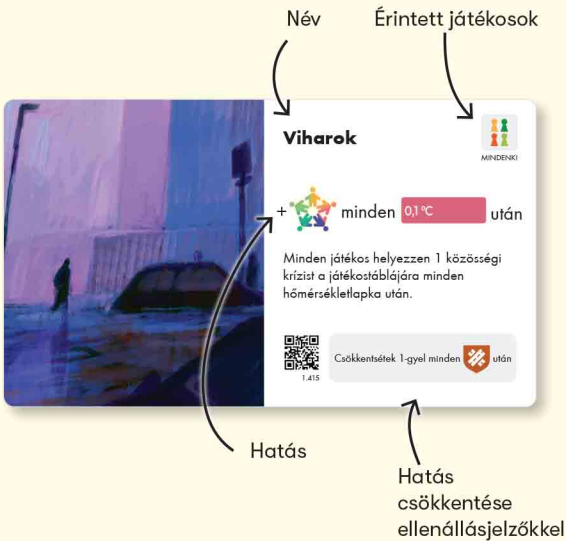


4 játékos esetén 8 karbonkocka kerül a hőmérőre, ezzel megtelik a második sor. Mivel így már két hőmérsékletlapka van a hőmérőn, ismét dobnotok kell a bolygóhatáskockával.

Kríziskártyák végrehajtása

Hajtsátok végre minden játékban lévő kríziskártya hatását. Haladjatok egyesével, letről felfelé, az előrejelzéssel kezdve.

Minden kríziskártyát végre kell hajtani, akkor is, ha több kríziskártyátok van, mint amennyit a legfelső hőmérsékletlapka jelez.



1. Fordítsátok képpel felfelé a kríziskártyát, (ha még képpel lefelé volt).
2. Ellenőrizétek, kik az érintett játékosok. Vannak kríziskártyák, amelyek minden játékosra vonatkoznak, egyes kríziskártyák azonban csak olyan játékosokra vonatkoznak, akik megfelelnek bizonyos feltételeknek. Döntetlen esetén az érintett játékosok dobjanak a geomérnökockával, és az lesz az érintett játékos, aki a legkisebb értéket dobta. Amennyiben szükséges, ismételjétek meg a dobást.



3. Olvassátok el a hatást. Bizonyos hatásokat csökkenthetek ellenállásjelzőkkel: amennyiben érintett vagy, és van nálad megfelelő ellenállásjelző, csökkentsd a hatást jelzőnként 1-gyel. Ezzel csak magadnak tudod csökkenteni a hatást, más játékosoknak nem. Az erre a célra felhasznált ellenállásjelzőket nem kell eldobnod.

Egyes kríziskártyák hatásai csökkenthetők vagy kivédhetők, ha alácsúsztattok kártyákat a lokális fázis során. Az így felhasznált kártyák a kríziskártyán feltüntetett módon csökkentik a hatást minden érintett játékos számára.

4. Hajtsátok végre a hatást minden érintett játékosnál.
5. Dobjátok el a kríziskártyát és minden olyan kártyát, amit alácsúsztattatok.

Közösségi krízisek lehelyezése

A kríziskártyák miatt előfordulhat, hogy közösségi krízist kell lehelyeznetek. Ilyen esetben helyezétek a közösségi krízist a játékos táblákon kijelölt helyre.

Először a felső sort töltsétek be, majd a középsőt, végül az alsó sort, balról jobbra haladva.

Kevesebb kártya húzása

Ha a játékos tábládon 4–7 közösségi krízis van, a lokális fázisban 1-gyel kevesebb lokális projektkártyát húzz. 8–11 közösségi krízis esetén 2-vel kevesebb lokális projektkártyát húzz.

Ellenállás-, fa- és óceánjelzők elvesztése

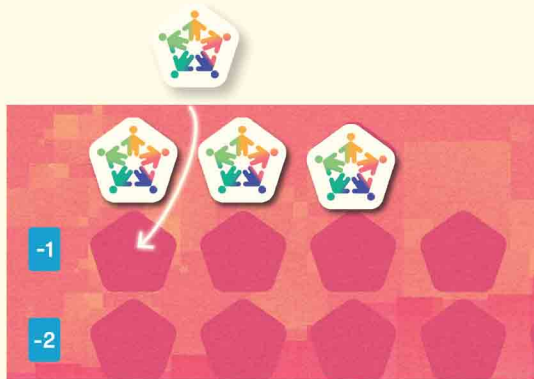
Ha egy kríziskártya vagy bolygóhatás miatt ellenállás-, fa- és/vagy óceánjelzőket vesztesz, tegyétek azokat a készletbe.

Ha olyan ellenállásjelzőt vesztesz, amelyből nincs elég jelződ, helyezz le 1 közösségi krízist minden ellenállásjelzőért, amelyet elvesztesz.

Ha fa- és/vagy óceánjelzőt vesztesz, de nincs elég belőle a játékos táblán, minden játékos helyezzen le 1 közösségi krízist minden jelzőért, amelyet elvesztesz.

Kártyák elvesztése krízisek miatt

Ha egy kríziskártya miatt lokális projektkártyákat vesztesz, eldobhatod azokat a kezedből vagy a játékos területéről. Bármelyik oszlopból eldobhatod bármelyik kártyát, az oszlop legfelső kártyáját is beleértve. Ha egy oszlop legfelső kártyáját dobod el, a közvetlen alatta lévő kártya képessége elérhetővé válik.



A közösségi kríziseket balról jobbra, fentről lefelé haladva helyezétek le.



Ha felkerül a negyedik közösségi krízised, fordulónként 1-gyel kevesebb lokális projektkártyát húzol.



ISMERETLEN

7x

5x

6x

5x

5x

4x

4x

4x

ISMERETLEN

3x

3x

2x

3x

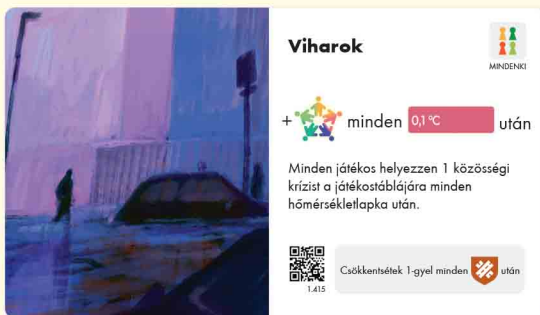
1x

3x

3x

ISMERETLEN



ELŐREJELZÉS



Viharok MINDENKI

+ minden **0,1 °C** után

Minden játékos helyezzen 1 közösségi krízist a játékosablájára minden hőmérsékletlapka után.

 Csökkentétek 1-gyel minden  után 1.415



Globális pénzügyi válság MINDENKI

-1

A **következő forduló** lokális fázisának kezdetén minden játékos 1-gyel kevesebb lokális projektártyát húzzon.

 Kivédhettek   alácsúztatásával > 1.443



Olajipari szennyezés LEGKEVESEBB

  Egyszemélyes: 

A legkevesebb infrastrukturális ellenállással rendelkező játékos távolítsa el 2 ökológiai ellenállást a játékosablájáról. Egyszemélyes játékváltozatban 1 ökológiai ellenállást távolítsa el.

 Kivédhettek  alácsúztatásával > 1.432

5

Az egy forduló alatt végrehajtandó kríziskártyák számának nincs felső határa. Ha több kríziskártyát kell végrehajtaniotok, mint amennyi a játéktáblán van (pl. ha a kibocsátás fázisban felkerül egy hőmérsékletlapka), húzzatok további kríziskártyákat, és helyezétek azokat képpel lefelé a meglévő kríziskártyák fölé.



4

Ha a hőmérséklet jelentősen megemelkedett volna, és felkerült volna egy negyedik kríziskártya, azt erre az ismeretlen krízis mezőre kellett volna helyezni képpel lefelé.



3

Az utolsó kríziskártya a Viharok, amely szintén minden játékost érint. Minden játékos helyezze hőmérsékletlapkánként 1 közösségi krízist a játékosablájára, kivéve, ha tudja magának csökkenteni a hatást infrastrukturális ellenállásjelzőkkel. Mivel minden játékosnak van 1 infrastrukturális ellenállásjelzője, de a játéktáblán 2 hőmérsékletlapka található, minden játékosnak 1 közösségi krízist kell helyeznie a játékosablájára.



2

A következő kríziskártya a Globális pénzügyi válság. Minden játékost érint, és mivel ismeretlen volt, a játékosoknak nem volt lehetőségük kivédeni a hatását. Minden játékos 1-gyel kevesebb lokális projektártyát húz a következő forduló lokális fázisában.



1

Az első kríziskártya, az Olajipari szennyezés az előrejelzés mezőre került a forduló globális fázisában, így a játékosoknak volt lehetőségük kivédeni. A kríziskártya hatása, hogy a legkevesebb infrastrukturális ellenállásjelzővel rendelkező játékos 2 ökológiai ellenállásjelzőt veszít. Angelika alácsúztatott egy előírás szimbólummal ellátott kártyát a lokális fázis alatt, így a kríziskártyának nincs hatása.

Növekedés fázis

Nézzétek meg, hogy sikerült-e teljesítenetek a győzelmi feltételeket. Ha nem, növeljétek az energiafogyasztásotokat.

Enyhülés

Győzelem ellenőrzése

Ha ezen a ponton a fordulójelölő az enyhülés oldalával felfelé áll, győztetek! Ellenkező esetben...

Fordulójelölő mozgatása

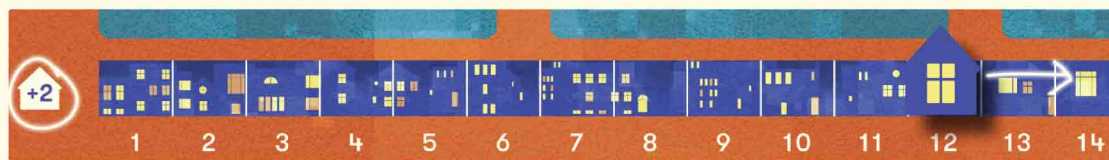
A fordulójelölőt mozgassátok a következő mezőre a fordulósávon. Minden játékkerületen lévő és kézben tartott lokális projektkártyát tartsatok meg a következő fordulóra.

Ha a 6. forduló végéig nem győztök, veszítetek.

Energiafogyasztás növelése

Minden játékos mozgassa jobbra az energiafogyasztás-jelölőjét annyi mezővel, amennyi a játékossegédletén látható.

Alaphelyzetben az Egyesült Államok és Európa 1-gyel, Kína 2-vel, a Fejlődő országok pedig 3-mal növeli az energiafogyasztását. Az egyszemélyes játékváltozatban 2-vel növeld az energiafogyasztásodat.

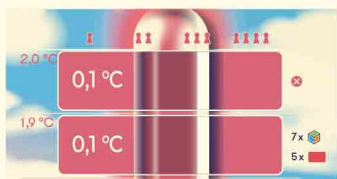


Példa: a játékos tábla bal felső sarkában jelzett módon Kína kettővel növeli az energiafogyasztását, 12-ről 14-re.

A játék vége

Amennyiben elérték az enyhülést a kibocsátás fázisban (lásd 25. oldal), és túlélitek a krízis fázist, győztök!

Ha az alábbi feltételek bármelyike teljesül, veszítetek.



A hőmérő eléri a **2,0 °C**-ot
(8 hőmérsékletlapka)



Egy játékosnak **legalább 12** közösségi krízise van

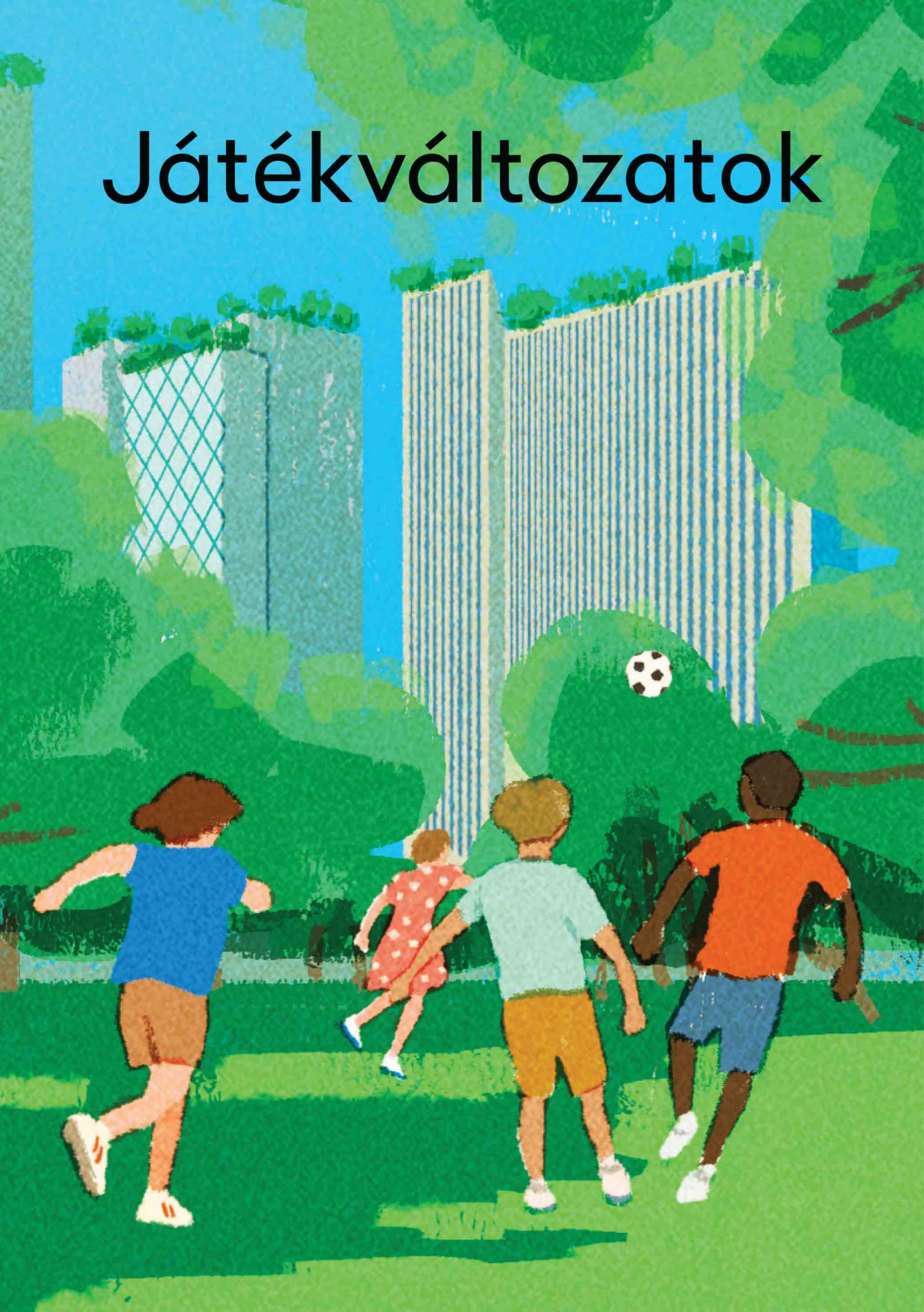


Nem győztetek a **6. forduló végéig**

Emlékeztetők

- Lokális projekt indításához a játékterületeden lévő bármelyik oszlopra kijátszhatsz kártyát.
- A lokális projektkártyák feltétele csak a feltüntetett képességek használatára vonatkozik. Kijátszhatod vagy más módon felhasználhatod ezeket a feltétel teljesítése nélkül is.
- Egy lokális projektkártya szimbólumait felhasználhatod az ugyanezen kártyán található feltétel teljesítéséhez.
- Egy lokális projektkártya képességét többször is használhatod, hacsak a kártya másként nem rendelkezik.
- Egy lokális projektkártya képességének használata után letakarhatod azt egy másik kártyával, majd használhatod az új kártya képességét a frissen letakart kártya szimbólumait is figyelembe véve.
- A lokális fázisban végrehajtható akciók száma nem korlátozott, amíg ki tudod fizetni a költségüket.
- A kézben tartott kártyák száma nem korlátozott, és megtarthatod azokat a fordulók között.
- Érdeemes hőmérsékletlapkánként 1 ellenállásjelzővel rendelkezni minden típusból, hogy biztonságban tartsd a közösségeidet.
- Maximum 5 oszlop lehet a játékterületeden. Az oszlopok bármennyi kártyából állhatnak.
- A forduló során felkerülő hőmérsékletlapkák miatt előfordulhat, hogy többször kell dobnotok a bolygóhatáskockával vagy további kríziskártyákat kell húznotok, amelyek hatását még az adott fordulóban végre kell hajtnotok.
- Az előrejelzés mezőn található kríziskártyák folyamatos hatásai nem lépnek életbe a krízis fázis előtt.

Játékváltozatok



Kihíváskártyák

Szeretnétek nehezebbé, könnyebbé, vagy csak változatosabbá tenni a játékot? A dobozban található kihíváskártyákkal módosíthatjátok a játék nehézségét, vagy kipróbálhattok különböző klímahelyzeteket.

A kihíváskártyák vagy minden játékosnak, vagy csak egy játékosnak módosítják a szabályokat.

Ha nehezebbé szeretnétek tenni a játékot, fordítsatok fel egy piros mínusz ikonnal jelölt, minden játékosra vonatkozó kihíváskártyát, majd kövessétek az utasításait, vagy osszatok minden játékosnak egy piros ikonnal jelölt, egy játékosra vonatkozó kihíváskártyát. Ha könnyebbé szeretnétek tenni a játékot, járjatok el hasonlóképp a zöld plusz ikonnal jelölt kihíváskártyákkal. Változatosabb játékhoz használjátok a kérdőjel ikonnal jelölt kihíváskártyákat.

A kihíváskártyák típusait akár keverhetitek is kedvetek szerint.



Minden játékos számára nehezebbé teszi a játékot.



Egy játékos számára nehezebbé teszi a játékot.



Minden játékos számára könnyebbé teszi a játékot.



Egy játékos számára könnyebbé teszi a játékot.



Minden játékos számára változatosabbá teszi a játékot.

Változatok az előkészületekre

Módosíthatjátok a nehézségi szintet a világhatalmak különböző kombinációival is, az alábbi táblázat szerint:

Játékosok	Nehézségi szint	Világhatalmak				Fák	Óceánok
4	Normál	Fejlődő országok	Kína	Európa	USA	24	16
	Könnnyű		Kína	Európa	USA	15	10
3	Normál	Fejlődő országok		Európa	USA	16	12
	Nehéz	Fejlődő országok	Kína		USA	19	14
		Fejlődő országok	Kína	Európa		20	14
	2	Könnnyű			Európa	USA	8
Normál			Kína		USA	11	7
			Kína	Európa		11	8
Nehéz		Fejlődő országok			USA	12	9
		Fejlődő országok		Európa		13	9
Extrém		Fejlődő országok	Kína			16	11
1	Normál	Egyszemélyes játékváltozat				6	4