



**ECOLOGIC**

**Настольная. Деловая. Экологическая**

**Правила и описание**



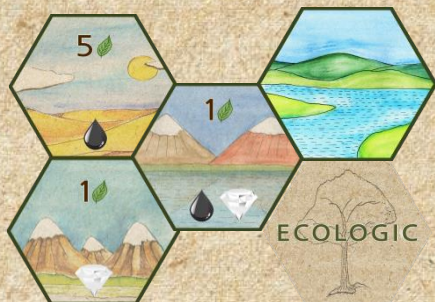
**Ecologic – предлагает вам попробовать себя в роли руководителей крупных компаний, занимающихся добычей природных ресурсов.**

**Основная идея Ecologic – сбалансированное развитие, учитывающее как доход, так и качество окружающей среды. Сохранить баланс в игре будет не просто, особенно в первые несколько партий. Но хорошая новость состоит в том, что этому можно научиться! Со временем вы научитесь видеть на несколько шагов вперед и мыслить стратегически и системно.**

**Ecologic – не только перспективный инструмент для экологического просвещения молодежи, подойдет она и для экологически ориентированных бизнес-кейсов, в качестве дополнительного методического пособия и для домашнего досуга в кругу семьи или друзей.**



# Элементы игры



19 гексов карты



50 монет экоочков



3 карточки специальных инициатив



4 карточки памятки



50 монет денег



40 «нефтяных» и 40 «минеральных» фишек зданий



21 карточка событий



20 карточек экоинициатив



Цель игры – набрать наибольшее количество итоговых очков, складывающихся из:



• Экологические Очки



• Деньги

Но при подсчете Итоговых очков немаловажным является баланс между деньгами и Экологическими Очками –  
Нужно не только набрать максимум, но и стремиться к тому, что бы разница между деньгами и Экологическими Очками к концу игры была минимальна (см. пункт 12).



# Список используемых терминов

Экологические Инициативы – Экоинициативы

Фишка здания игрока – Фишка

Случайные События – События

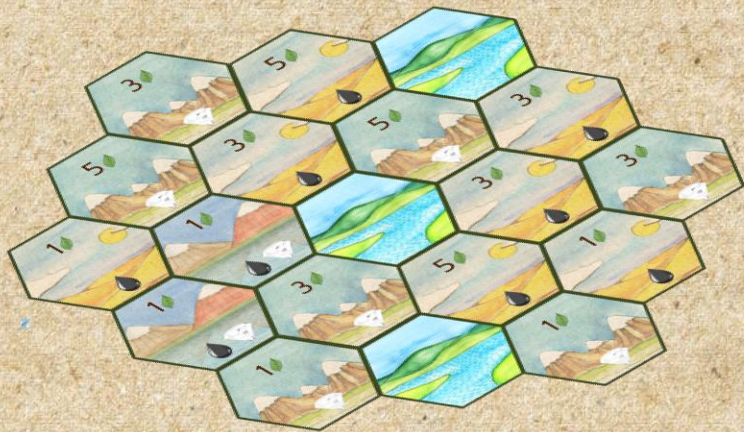
Шестиугольные карточки игрового поля – Гексы

Экологические Очки – Экоочки

Игровые деньги - Деньги

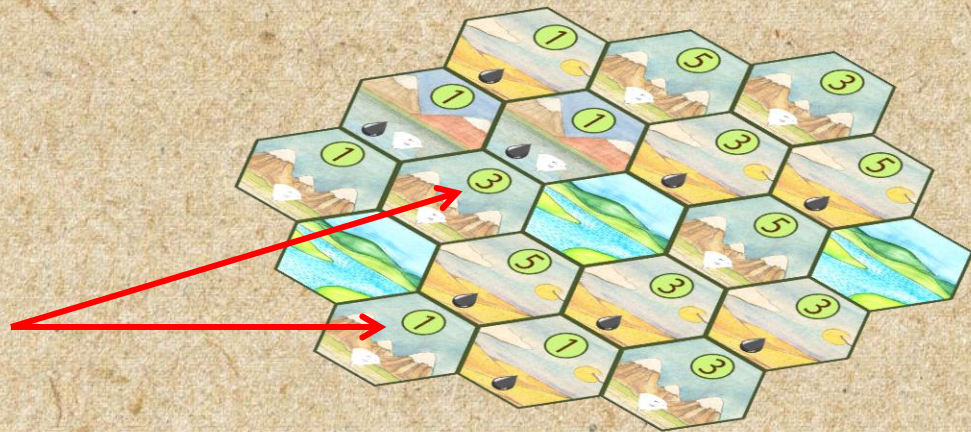


# 1 Раскладка игрового поля



Разложите игровое поле так, чтобы из гексов получилась фигура, изображенная на рисунке. Гексы нужно раскладывать лицевой (цветной) стороной вверх, в случайном порядке.

Положите фишки экоочков на каждый гекс цифрой вверх— это биоёмкость конкретной территории.



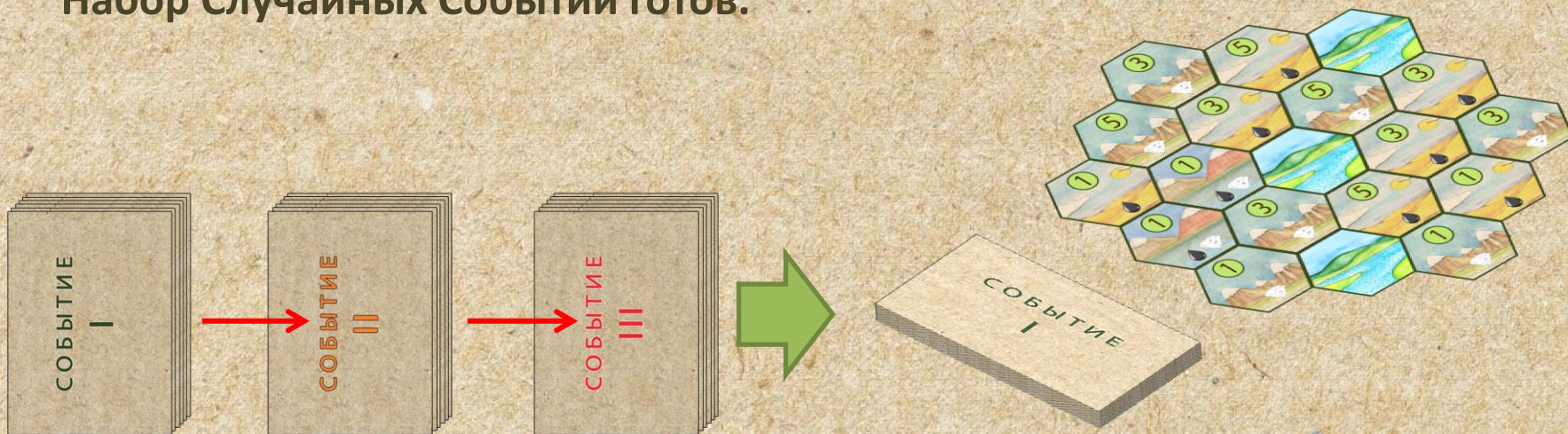


## 2 Набор Случайных Событий

Разделите карточки событий на три группы по уровням (обозначены на рубашке) и перемешайте каждую группу.

**ВАЖНО** перемешивать события нужно внутри групп, но не между ними.

Рядом с полем положите рубашкой вверх сначала карточки Событий III-го уровня, далее на них сверху так же рубашкой вверх кладутся карточки Событий II-го уровня, а на них карточки Событий I-го уровня. Набор Случайных Событий готов.

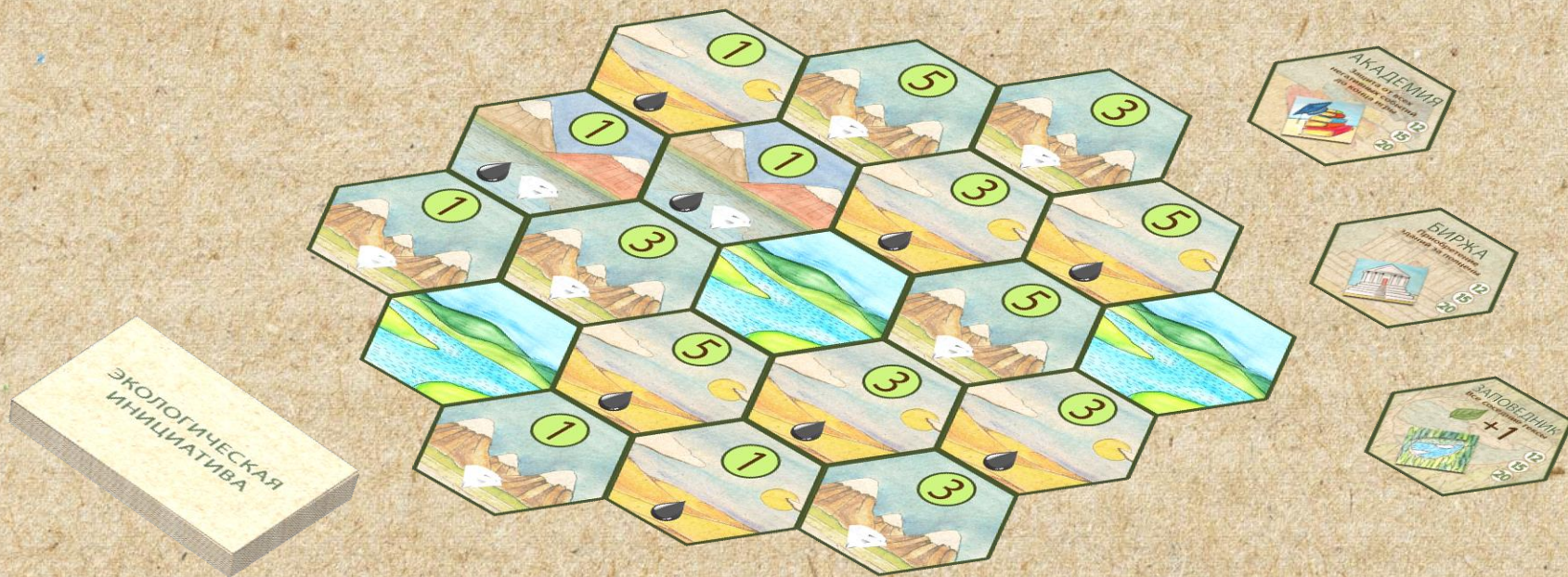




# 3 Наборы Инициатив

Перемешайте все карточки экоинициатив и положите «рубашкой» вверх рядом с игровым полем. Набор экоинициатив готов.

Три карточки специальных инициатив положите лицевой стороной вверх рядом с игровым полем, так чтобы все карточки были видны.

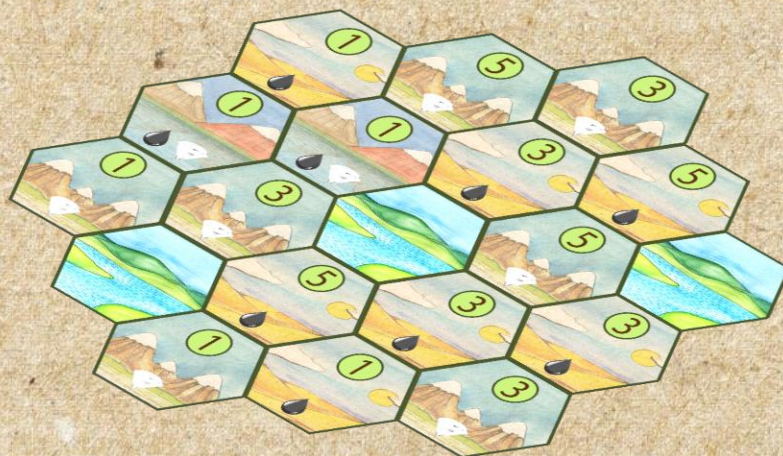




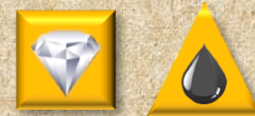
# 4 Начальные активы

Выберете цвета команд (игроков), и возьмите начальные активы:

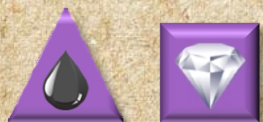
- одну фишку нефти своего цвета
- одну фишку минерала своего цвета
- 10 игровых монет



10



10



5 5



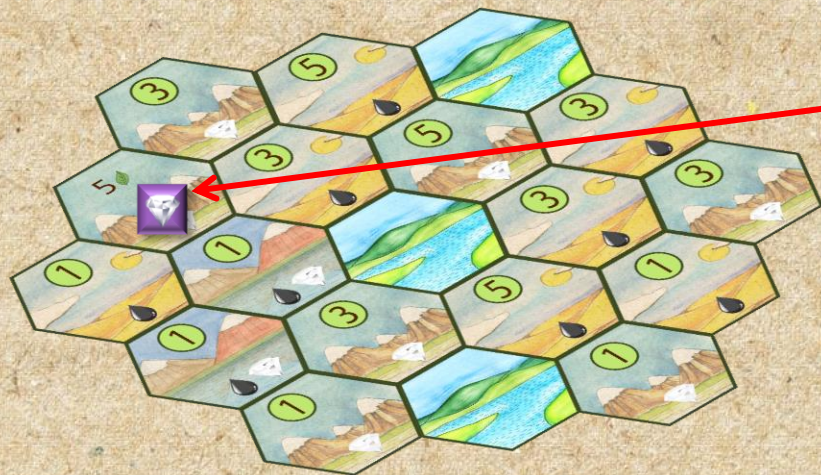
3 3 3 1



# 5 Стартовые позиции

Определите кто будет ходить первым и расставьте по одной своей фишке на крайние гексы игрового поля. Не забудьте забрать себе экологические очки.

Ведущий игрок определяется жребием, по договоренности или любым цивилизованным способом.



Фиолетовый игрок поставил фишку минерала на гекс и забрал себе 5 экоочков за счет биоемкости.

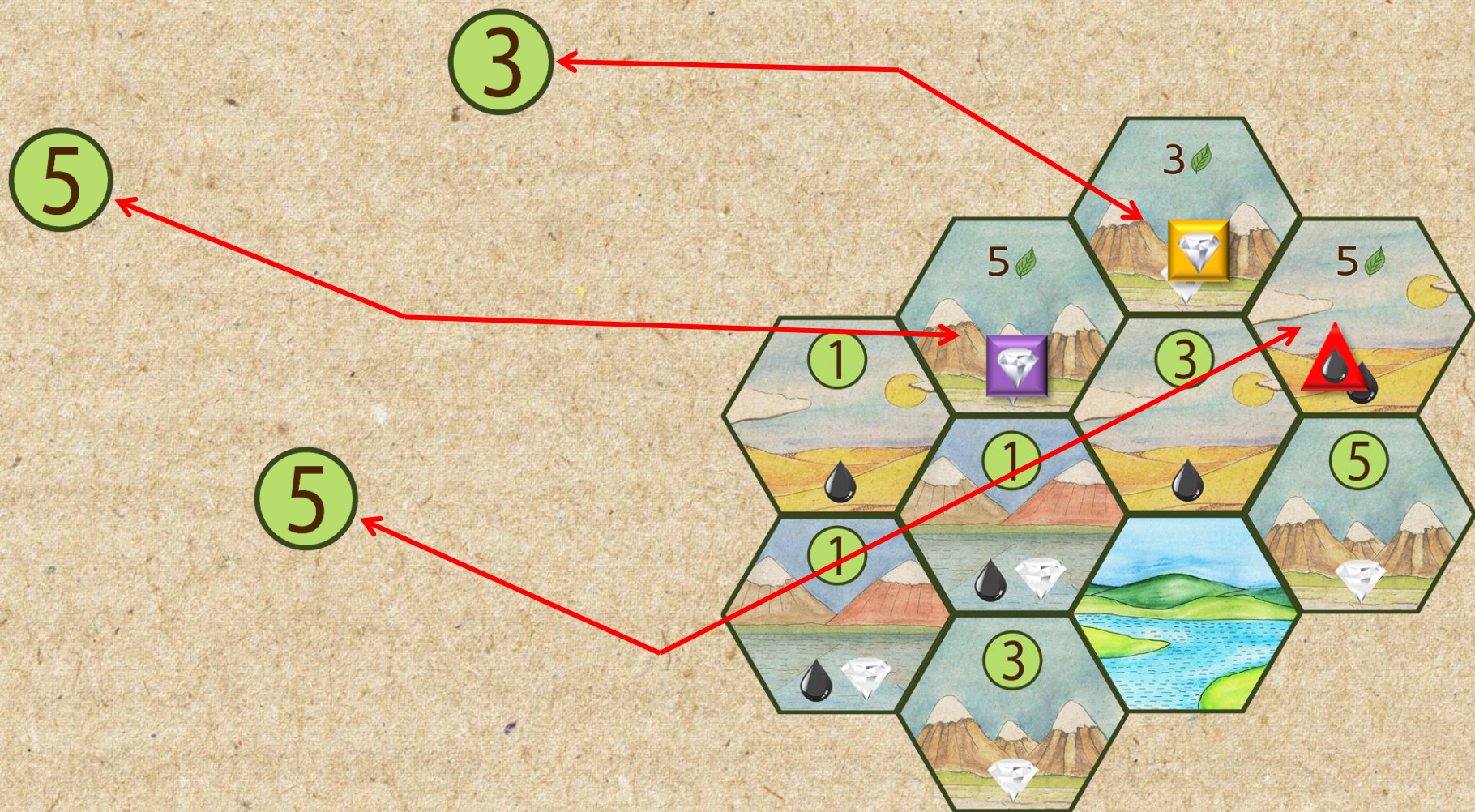
5

**ВАЖНО**

Если кто-то из игроков поставит свою фишку на этот гекс – 5 очков биоемкости он уже НЕ получит. Это одноразовый способ получения экоочков.



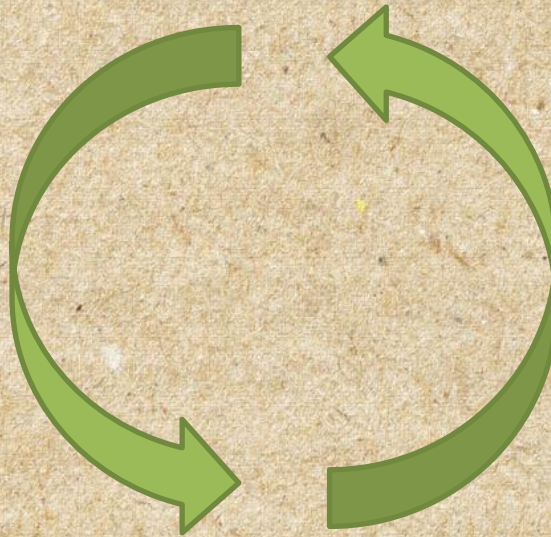
Каждая команда (игрок) по очереди расставляет по одной своей фишке на крайних гексах и забирает биоемкость среды себе – это ваши первые экоочки, которые вы «одолжили» у окружающей среды.





После того, как команды (игроки) расставили по первой своей фишке, они могут в обратной последовательности поставить по второй фишке (тот, кто ставил первую фишку последним, теперь первым ставит вторую фишку и т.д.).

Первая фишка



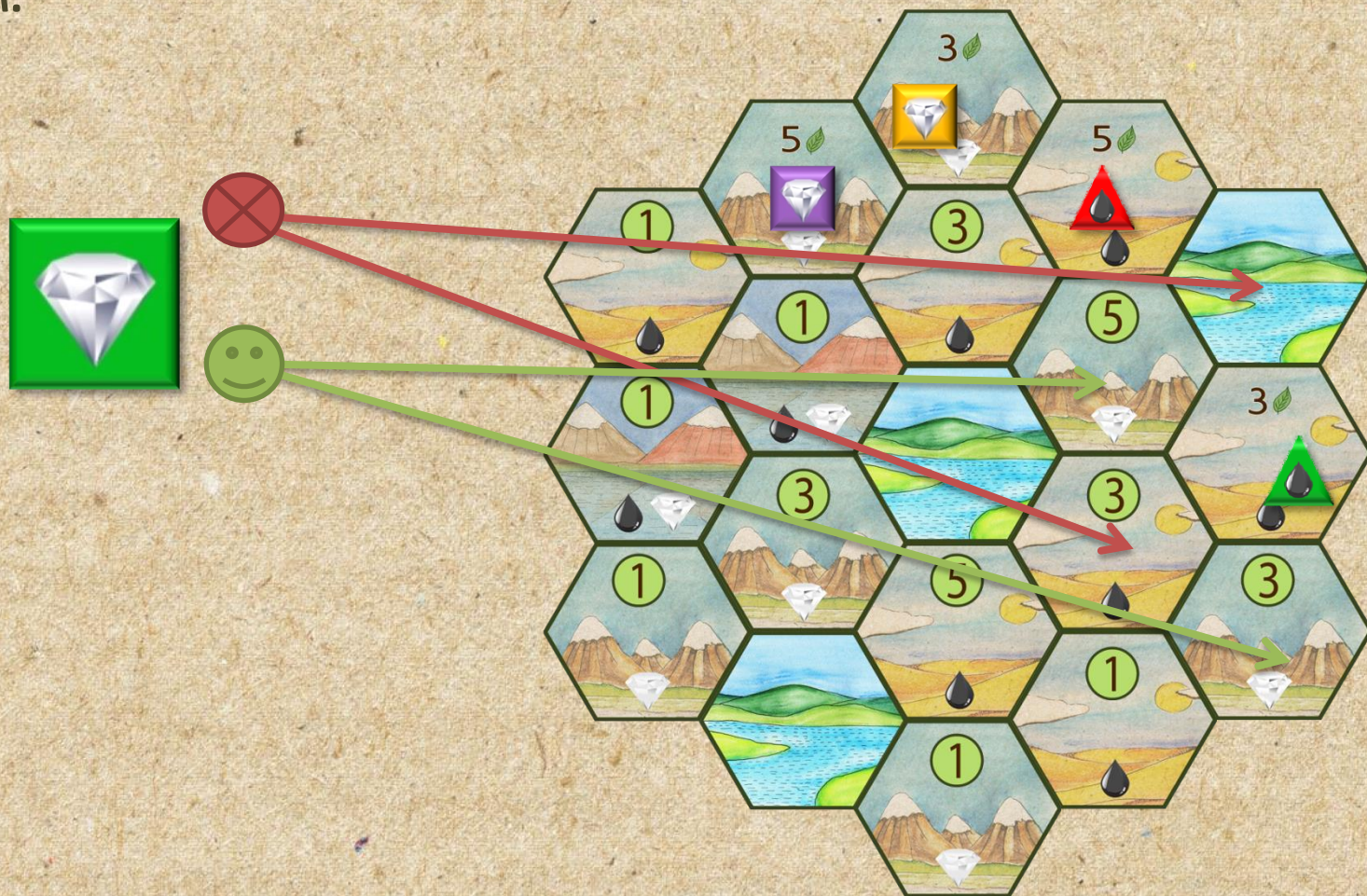
Вторая фишка





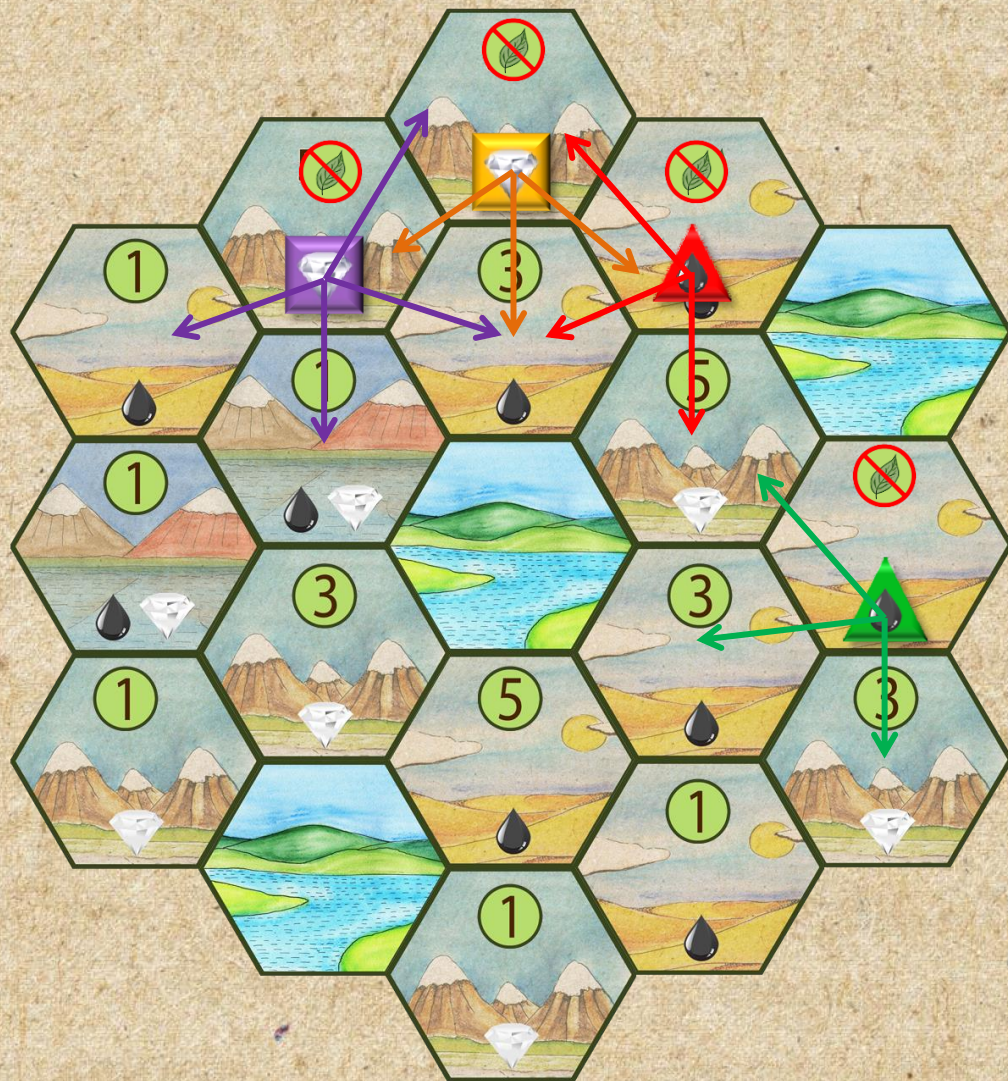
Вторая фишка, как и все последующие в игре ставятся по следующим правилам:

1. ставить фишку можно только на гекс с соответствующим ресурсом - нефть на нефть, минерал на минерал, любую фишку на гекс с двойным ресурсом.





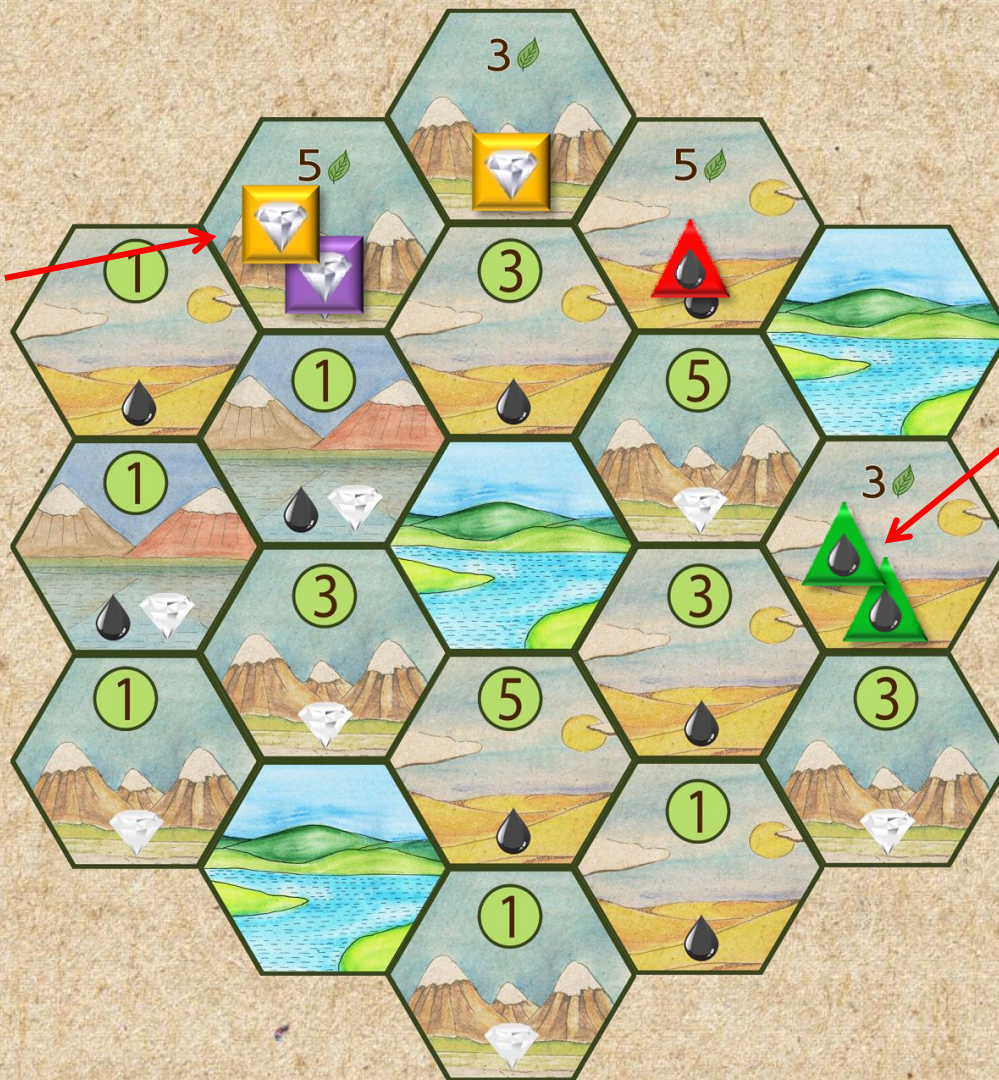
2. ставить фишку можно только на соседний гекс с тем, где уже есть фишка вашего цвета или на уже занятый вами гекс.





3. максимум на один гекс можно ставить до четырех фишек любого цвета. Увеличивая количество своих фишек на гексе, вы повышаете уровень промышленного объекта (подробнее – см. карточки памяти)

Два здания  
первого уровня  
разных игроков



Одно здание  
второго уровня  
одного игрока



Таким образом определяются начальные условия игры. Игра Начинается.

Игрок, которого вы определили первым - начинает игру, иницируя все фазы хода.

*Полный ход включает в себя четыре фазы:*

*Фазу Событий, Фазу Действий, Фазу Экологии, Фазу Дохода.*

После всех фаз первого хода, очередь открывать фазы второго хода передается следующему игроку (см. карточки памятки).

## ФАЗЫ ХОДА

### 1. ФАЗА СОБЫТИЙ

Открытие  
карточки  
событий

### 2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Торги за СИ,  
фишки зданий и ЭИ  
Снятие фишки

### 3. ФАЗА ЭКОЛОГИИ

Подсчет  
экологического  
эффекта

### 4. ФАЗА ДОХОДА

Подсчет доходов  
и расходов

Ведущий игрок тянет верхнее событие и оглашает его для всех(см. пункт 6)

Игроки по очереди открывают торги за фишки зданий и экоинициативы(см. пункт 7 и 8)

Каждый игрок рассчитывает экологический эффект(см. пункт 9)

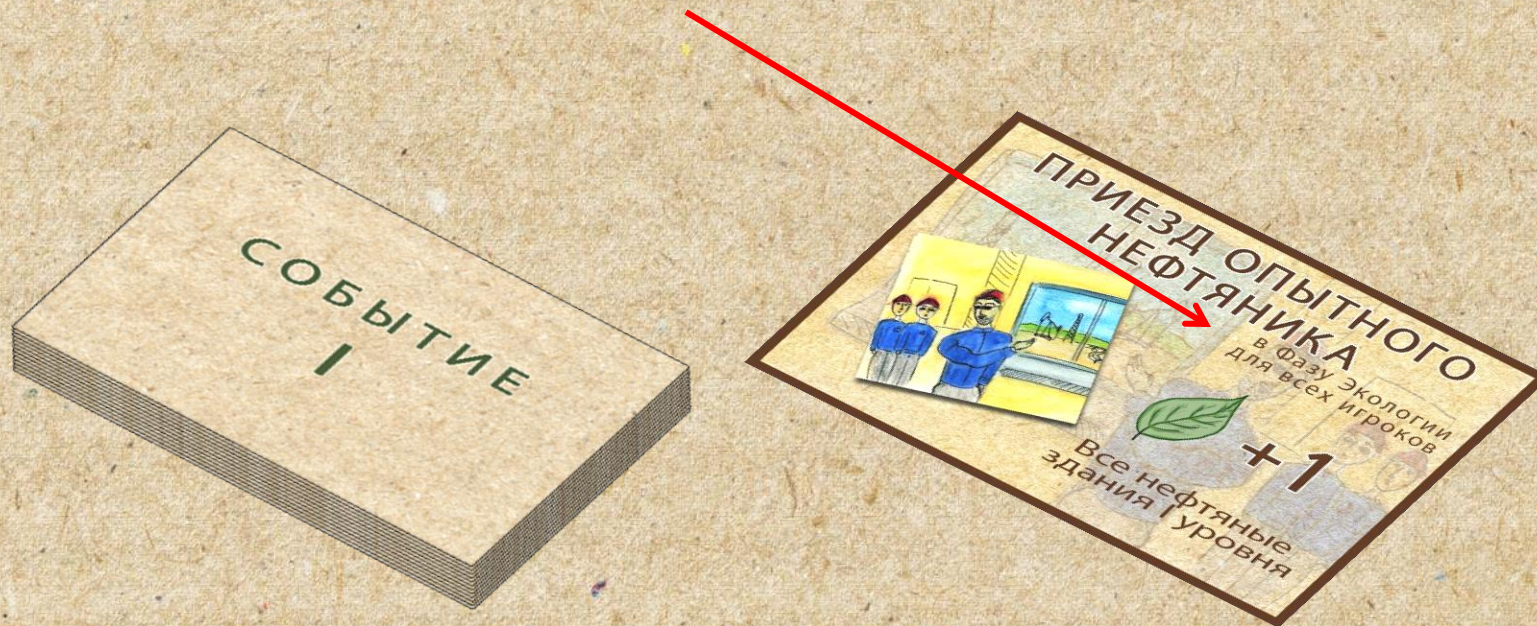
Каждый игрок рассчитывает доходы и расходы (см. пункт 10)



# 6 Фаза Событий

Итак, начинается первый ход и ведущий игрок открывает верхнюю карточку события и оглашает его для всех. Событие можно брать только сверху, и только одно за ход, что и делает ведущий игрок.

События в игре бывают положительные и отрицательные, могут распространяться на все или на одну команду (игрока) и действуют строго в определенную фазу .





# 7 Фаза Действий. Торг за фишки зданий

Затем, ведущий игрок начинает фазу Действий. Он может инициировать торг за фишку, которая ему нужна или отказаться от этого права.

Цена на каждую последующую фишку равна количеству уже расставленных на поле фишек всех цветов данного типа + 1.

Т.е. если фиолетовый игрок хочет купить фишку нефти – он считает сколько всего фишек нефти на поле (в нашем случае 4) и прибавляет единицу. Таким образом, номинальная цена, за которую фиолетовый игрок может купить фишку нефти – 5 монет.





Но инициировать торг за фишку – лишь пол дела, ведь конкуренты могут перебить вашу ставку и купить фишку по более высокой цене. После того как фиолетовый игрок объявил какую фишку и за сколько он хочет купить, игроки по очереди могут поднимать цену на произвольную величину или спасовать, выйдя из торга за данную фишку.



Беру фишку нефти,  
по номиналу, в пять монет.

Хм...

Посмотрим!

Ну уж нет!





Предположим, что после того, как фиолетовый игрок объявил цену за фишку нефти в 5 монет, каждый игрок поднял цену на 1 монету. Тогда следующая ставка по этой фишке для фиолетового игрока будет уже 9 монет (при игре на четыре команды).

В нашем случае фиолетовый игрок делает именно так, после чего все остальные пасуют и он покупает фишку за 9 монет.

Помните, что после того, как фиолетовый игрок инициировал и провел торг, то же самое могут сделать и остальные игроки. Возможно вы сэкономите деньги при отказе от аукциона, но не забывайте, что номинальная цена растет после каждой вновь поставленной на поле фишки.

Тогда повышаю до 9.

Ура!

Да мне нефть  
и не нужна была.

Ну нет...Я пас!

Я свой торг  
открою.



Игрок, купивший фишку должен перечислить соответствующую сумму в банк.

После покупки игрок может сразу поставить фишку на поле, но может также оставить ее на руках и поставить в любую последующую фазу Действий.

Фишка, поставленная на поле, наносит вред окружающей среде (см. пункт 9) , но и приносит доход (см. пункт 10, см. карточки памяти)

Игрок может убрать с поля в «сброс» ОДНУ свою фишку здания, в любой момент фазы Действий. То есть за один ход можно убрать только одну фишку.

Минус 9 монет за  
покупку фишки



Плюс 1 экоочко за счет  
биоемкости гекса





# 8 Фаза Действий. Торг за Экоинициативы

Ведущий игрок открывает торг за экоинициативу, при этом вытащив карточку он имеет право не покупать ее, и в таком случае, следующий за ним игрок может объявить торг по номинальной цене.

В отличие от фишек зданий – номинальная цена экоинициатив – фиксирована; при этом торги с повышением ставок или пасами остаются.



Экоочки, которые дает данная экоинициатива каждый ход в фазу Экологии (см. пункт 9)

Деньги, которые необходимо отдавать в банк каждый ход за данную экоинициативу в фазу Дохода (см. пункт 10)

**ВАЖНО** Игрок может убрать в сброс любое количество экоинициатив в любой момент фазы Действий



# 9 Фаза Экологии

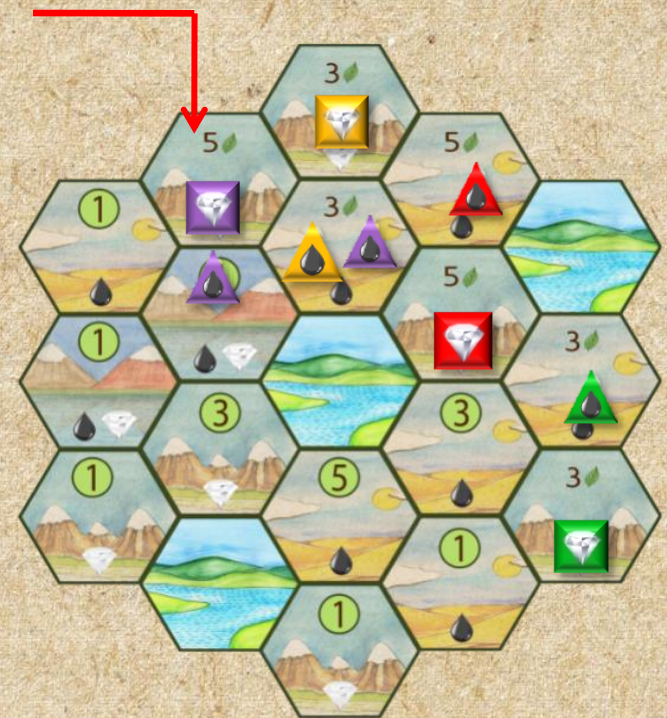
После того, как прошли торги за экоинициативы, игроки переходят к фазе Экологии. Каждая команда (игрок) рассчитывают экологический эффект (экоочки) от своей деятельности.

Рассмотрим подсчет экологических очков на примере фиолетового игрока, у которого есть два нефтяных здания первого уровня (по одной фишке нефти на гексе) и одно минеральное здание первого уровня (одна фишка минерала на одном гексе)

Экологические эффекты зданий разных уровней представлены на карточках памятках

УРОВНИ ЗДАНИЙ			
	1	+1	-1
	2	+3	-2
	3	+5	-3
	4	+7	-4

1 3  
5 10

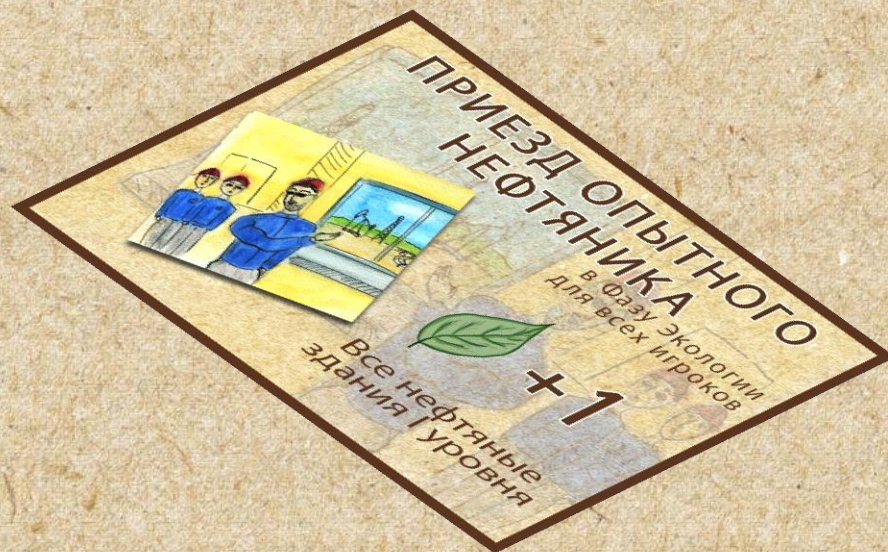




- за каждое здание первого уровня игрок должен отдать по 1 экоочку.
  - экоинициатив, дающих дополнительные экоочки у него нет.
- Итого игрок должен отдать  $1 + 1 + 1 = 3$  экоочка
- но в этот ход на всех действует экологическое событие: все нефтяные здания первого уровня –безвредны, а значит 2 экоочка за два нефтяных здания первого уровня фиолетовый игрок не отдает.
- В Итоге, в эту фазу Экологии, фиолетовый игрок теряет 1 экоочко.

Фиолетовый игрок  
теряет 1 экоочко

1





**ВАЖНО** если в фазу Экологии, вам нужно отдать в банк больше экоочков, чем у вас есть, вы отдаете все экоочки, которые у вас есть и обязаны убрать с поля одну свою фишку здания.

Следовательно, вас наказывают «рублем» за пренебрежение к окружающей среде. Следите за изменением количества ваших экоочков.



**ВАЖНО** Экоочки – это не деньги. Ими нельзя расплачиваться, менять и т.д. Это показатель влияния вашей деятельности на окружающую среду.



# 10 Фаза Дохода

После фазы Экологии, наступает фаза Дохода. Все игроки считают свой доход, согласно уровням зданий на карточках памятках.

На примере фиолетового игрока:

- за два нефтяных здания первого уровня +2 монеты.
- за одно минеральное здание первого уровня +1 монета.
- содержание экоинициатив – 0.
- событие – не экономического характера.

В Итоге фиолетовый получает:  $2 + 1 - 0 = 3$  монеты.

**ВАЖНО** Если у вас не хватает денег на поддержание экоинициатив – вы должны скинуть их в сброс.

УРОВНИ ЗДАНИЙ			
	1		+1  -1 
	2		+3  -2 
	3		+5  -3 
	4		+7  -4 

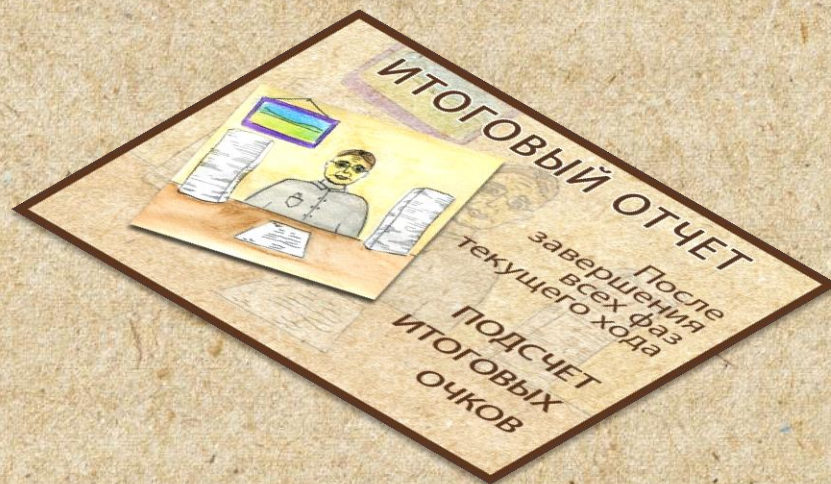


# 11 Окончание игры

После фазы Дохода, наступает новый ход и следующий по очереди игрок становится иницилирующим и открывает все фазы хода, начиная со фазы Событий.

(подробное описание событий – раздел 15 «Случайные события»)

Одно из событий третьего уровня – «Итоговый отчет», т.е. конец игры. После того, как какая-то команда (игрок) вытащила «Итоговый отчет» игроки проходят все фазы данного последнего хода и подсчитывают итоговые очки.





# 12 Подсчет итоговых очков

Формула подсчета итоговых очков:

$$\text{ИО} = K \times (\text{Э1} + \text{Э2}), \text{ где:}$$

$K$  – понижающий коэффициент  $K = \text{Э1} / \text{Э2}$

$\text{Э1}$  – меньшее, что есть у вас из денег и экоочков

$\text{Э2}$  – большее, что есть у вас из денег и экоочков

Другими словами, если у вас на момент окончания игры 13 монет и 7 экоочков (или наоборот), то формула будет выглядеть следующим образом:

$$K = 7/13, \text{ т.е. } 0,54$$

$$\text{ИО} = 0,54 \times (7+13) = 10,8$$

**ВАЖНО** Любой нулевой показатель по деньгам или экоочкам следует считать за единицу.

**ВАЖНО** Любые расчеты в игре делаются в большую сторону, не в пользу игрока.



# 13 Свободные сделки

Мир Ecologic приближен к реальности. Создавайте временные союзы или сохраняйте нейтралитет, все равно победит только одна команда.

1. Вы можете продавать другим игрокам экоинициативы. Тем самым вы можете продать их подороже или же спасти себя от банкротства по их содержанию.
2. Вы можете давать и брать кредиты друг у друга и заключать любые краткосрочные или долгосрочные сделки.
3. Все сделки заключаются в фазу Действий.

## ВАЖНО

1. Нельзя продавать, менять, дарить, давать в долг экоочки
2. Нельзя менять положения зданий на карте, снимать их для использования в сделках





# 14 Специальные инициативы

-в игре всего три Специальные инициативы (далее - СИ). Ставить их можно только на гексы с озером, если на соседних с ним гексах есть ваши фишки.

-номинальная цена СИ фиксирована – 12, 15, 20 монет. Торг может быть начат в любом момент фазы Действий иницирующим игроком.

-Если какая-либо СИ была куплена, номинальная цена любой из двух оставшихся – 15 монет. Последняя оставшаяся обойдется вам минимум в 20 монет.







Заповедник распространяет влияние на все соседние с ним гексы, давая им +1 экоочко в фазу Экологии. При этом не важно чьи фишки стоят на этих гексах — эффект действует на всех.



Биржа дает право своему владельцу покупать фишки зданий за полцены. Это значит, что если игрок перед вами скажет 13 монет за нефть, вы смело говорите 7 (14/2).



Академия защищает своего владельца от всех негативных событий в игре. При этом позитивные продолжают действовать.



# 15 Случайные События

СОБЫТИЕ  
I



Сразу же после того, как ведущий игрок вытянул это событие, все игроки получают 5 дополнительных монет.

СОБЫТИЕ  
I



Игрок, вытащивший эту карточку, при покупке фишки здания или эконоинициативы – может провести один торг без аукциона со стороны других игроков. Он должен заявить до начала торга, что использует это право.

СОБЫТИЕ  
I



Прибыль от всех минеральных зданий первого уровня увеличивается в два раза в фазу дохода данного хода. Но только первого уровня.



# 15 Случайные События

СОБЫТИЕ  
I



Игрок, вытащивший эту карточку, просто берет и удаляет одну любую фишку с поля.  
Удобно, но только один раз.

СОБЫТИЕ  
I



Новая техника, механизмы и аппаратура – залог оставить сервисные центры пустующими.. на время.

СОБЫТИЕ  
I



Все нефтяные здания первого уровня качают нефть как и прежде, а продать ее удастся в два раза дороже.



# 15 Случайные События

СОБЫТИЕ  
I



Опытный специалист с высшим образованием поможет всем малым предприятиям.

СОБЫТИЕ  
II



Игрок, вытащивший эту карточку, имеет право в фазу Экологии поменять до 5 монет на 5 экоочков или наоборот. Это единственный и единоразовый механизм в игре прямого обмена денег на экоочки.

СОБЫТИЕ  
II



Игрок, вытащивший эту карточку, тут же лишается половины своих сбережений.



# 15 Случайные События

СОБЫТИЕ II



В фазу дохода данного хода, одно здание второго уровня каждого игрока приносит удвоенный доход.

СОБЫТИЕ II



Любой пиар – палка о двух концах.

СОБЫТИЕ II



Логистика и консолидация – все малые предприятия работают вдвое эффективнее.



# 15 Случайные События

СОБЫТИЕ  
II



Если кто-то из игроков провел торг, результаты которого вам не понравились – вы объявляете вето. При этом, игрок лишается права открыть торг повторно.

СОБЫТИЕ  
II



В кризис выживают крупные корпорации, остальным приходится несладко. При этом еще нужно платить за экологические инициативы.

СОБЫТИЕ  
III



В фазу событий каждая команда (игрок) дарит вам по три монеты из собственных запасов.



# 15 Случайные События

СОБЫТИЕ  
III



У вас есть здания третьего уровня? Ваши аналитики просчитались.

СОБЫТИЕ  
III



Т.е. вы можете полностью ликвидировать нефтяное здание 4-го уровня и взять 4 минеральные фишки. При этом расставить их вы можете в фазу Действий, согласно правилам расстановки фишек.

СОБЫТИЕ  
III



Да, это иногда случается..  
И случается для всех в фазу Событий.



# 15 Случайные События

СОБЫТИЕ  
III



Размер взноса определяет и первый его оплачивает – игрок вытащивший эту карточку. Игрок, не заплативший взнос – всю фазу Действий ругается с рабочими и ничего не делает.

СОБЫТИЕ  
III



Что-то не понравилось специалистам-экологам в вашем королевстве и они пакуют чемоданы. Но кого отпустить – решать вам.

СОБЫТИЕ  
III



Волнительный момент!



За конструктивные замечания при подготовке новых правил игры  
выражаем особую благодарность *Виталию Родину*.

Идея: *Алексей Колмаков, Марат Сабиров*

Иллюстрации: *Андрей Манойлов*

Дизайн и оформление: *Ирина Васильева*

<http://goo.gl/forms/4Fyp6iocyX>

Лотерея Ecologic!





# Наши Контакты



Друзья, если у вас возникли вопросы по игровому процессу Ecologic или есть идеи по улучшению или дополнению игрового процесса, пишите в нашу группу ВКонтakte: <https://vk.com/ecologic4people>



Страница Ecologic в facebook: <https://www.facebook.com/groups/494757097256621/>

## Электронная версия Ecologic!

Все новости в нашей группе ВКонтakte! Приглашаем желающих на альфа-тестирование. Демо-версия игры будет распространяться свободно :)

