

РАССВЕТ



Правила игры





Больше информации
об игре вы можете
найти на
daybreakgame.org

- 04 Введение
- 13 Состав игры
- 14 Подготовка к игре
- 18 Как играть
 - 19 Глобальный этап
 - 20 Локальный этап
 - 24 Этап выбросов
 - 28 Этап кризиса
 - 33 Этап роста
 - 33 Конец игры
 - 34 Напоминания
- 35 Модификации игры
 - 35 Карты испытаний
 - 36 Варианты подготовки к игре
- 37 Создатели игры
 - 38 От авторов
- 40 Памятка

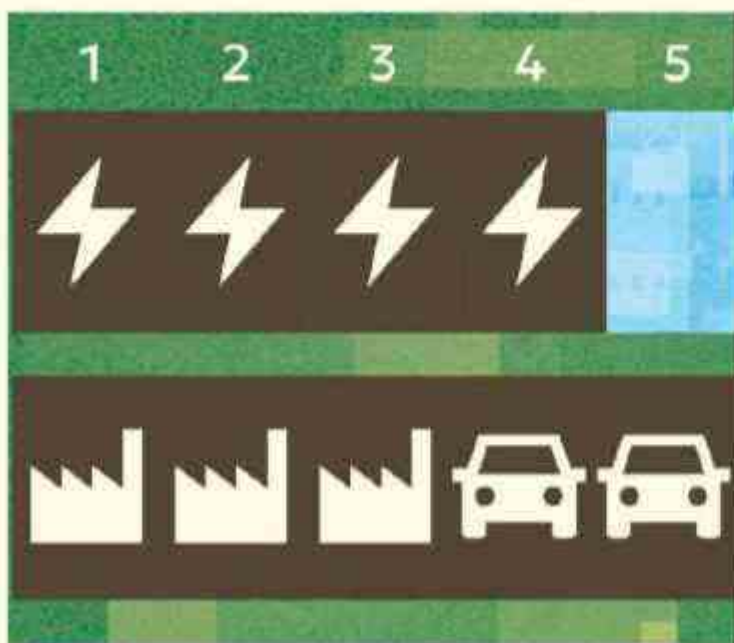
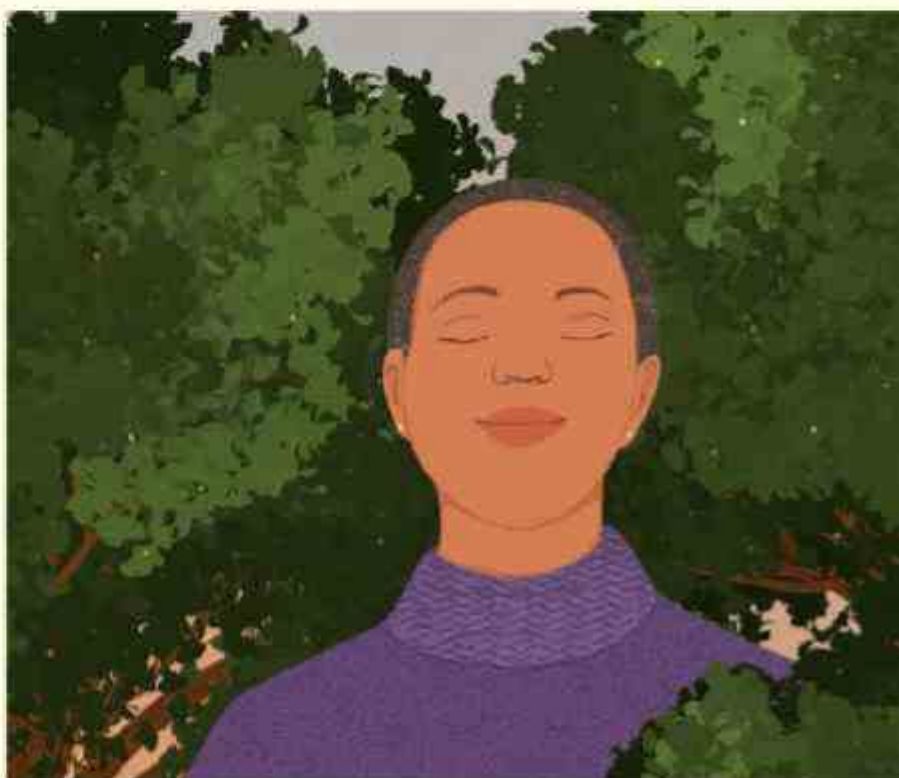
«Рассвет» — это
кооперативная игра
про спасение планеты
от экологической
катастрофы!





В этой игре вы создадите умопомрачительные технологии и устойчивые сообщества, необходимые нам в условиях потепления на планете.

Каждый игрок берёт на себя роль отдельной мировой державы — Китая, Европы, Соединённых Штатов Америки или мирового большинства. У всех вас есть общая цель — сократить выбросы углерода, до того как станет слишком жарко или слишком много поселений окажется в состоянии кризиса.



В начале игры все производят на своих планшетах огромное количество фишек углерода за счёт жетонов грязной энергии и выбросов.

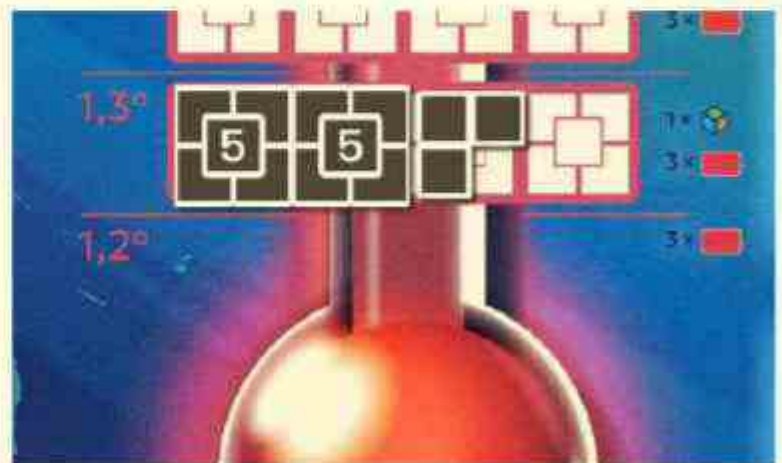


4 жетона грязной энергии +
3 жетона промышленных выбросов +
2 жетона транспортных выбросов =
9 фишек углерода



Часть этих фишек будет нейтрализована фишками деревьев и океанов на игровом поле и не окажет негативного влияния.

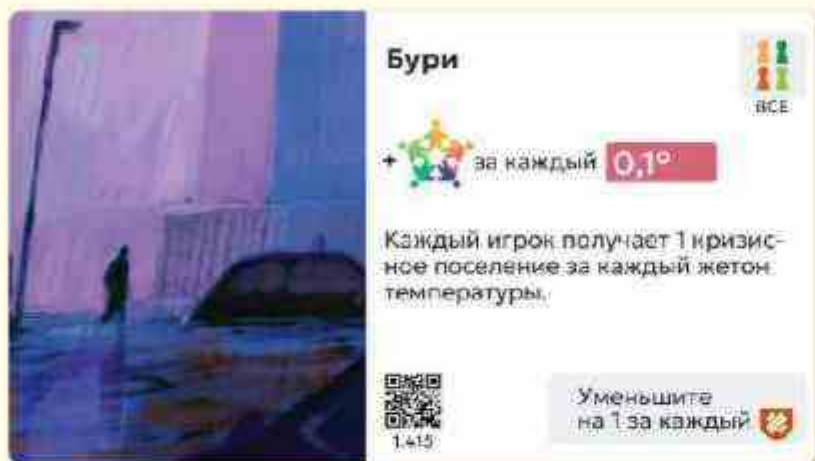
Но вы все выбрасываете в атмосферу гораздо больше углерода, чем может выдержать планета. Эти лишние фишки попадают прямо на шкалу термометра, который отображает рост средней температуры планеты.



Как только весь ряд заполняется фишками, на шкалу кладётся жетон температуры, означающий, что планета нагрелась на $0,1^{\circ}\text{C}$. И если у вас будет 8 жетонов температуры, вы все проиграете.

За каждый жетон температуры вы будете бросать кубик планетарных эффектов, который показывает, что планета достигла критической экологической точки и игра становится сложнее.





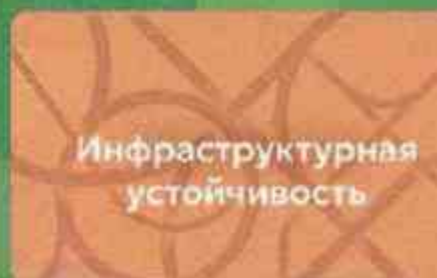
Повышение температуры также заставляет вас разыгрывать больше карт кризисов, которые отражают различные реальные последствия изменения климата.

Карты кризисов угрожают вашим поселениям. Если у кого-то из участников станет 12 или более кризисных поселений, все проигрывают.



Как защитить свои поселения? Создавайте социальную, экологическую и инфраструктурную устойчивость.

Чем больше у вас жетонов устойчивости, тем защищённее вы будете.



Вот как можно победить

Достичь **сокращения** — это момент, когда вы сообща удаляете из атмосферы больше углерода, чем производите. Для этого вы разыгрываете карты, которые убирают жетоны грязной энергии и выбросов с вашего планшета, а также добавляют жетоны чистой энергии, чтобы удовлетворить потребности вашей мировой державы в энергии.

Каждый из вас начинает игру с 5 картами, уникальными для своей мировой державы. Например, на иллюстрации внизу показана начальная игровая зона Китая.

Каждый раунд игроки будут брать из общей колоды карты с уникальными действиями. Вы будете добавлять их с руки в свою игровую зону, накладывая на уже лежащие карты или подкладывая под них, чтобы создавать мощные комбинации эффектов.

Избавляйтесь от жетонов грязной энергии и выбросов



Электростанции чистой энергии



за каждый



1.205



Отказ от грязного электричества



за каждый



1.306



Исследование технологий в

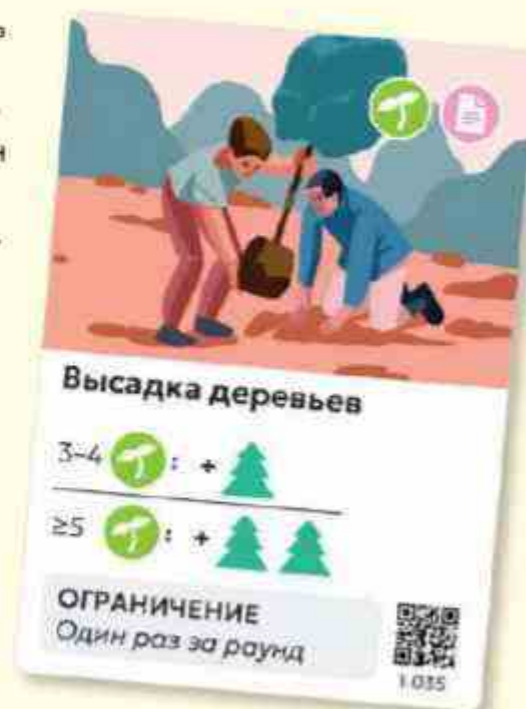
Возьмите 2 за и оставьте из них уменьшают

ОГРАНИЧЕНИЕ
Один раз за ра

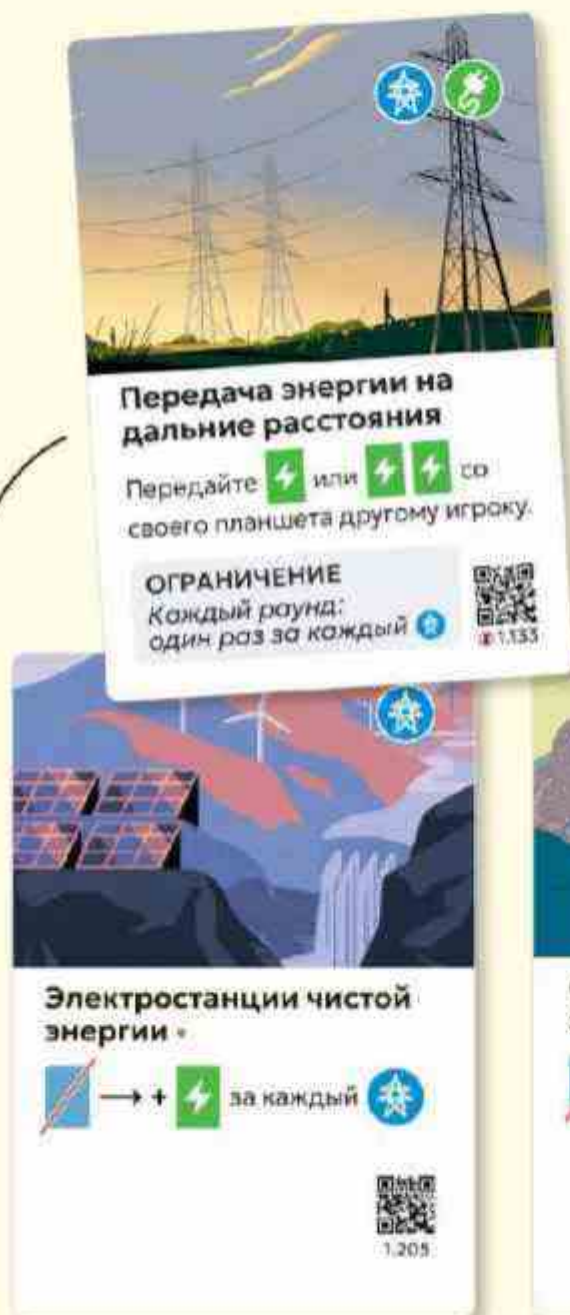


3 способа разыграть карту

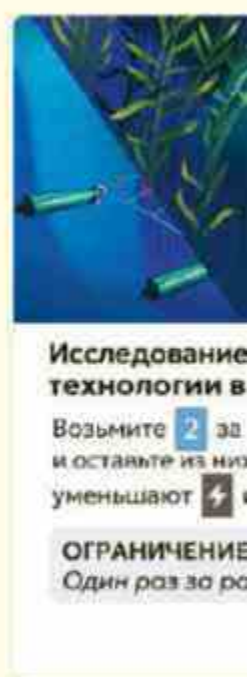
1. Положите карту поверх одной из стопок, чтобы сделать её действие доступным. Например, вы можете положить карту «Передача энергии на дальние расстояния» поверх стопки, потому что её можно использовать один раз за каждый синий символ энергосистемы, который как раз есть у карты «Электростанции чистой энергии». Когда вы выполняете действие карты, вы используете также все символы на картах, которые лежат под ней!



Положите
сверху



Подложите
снизу



2. Подложите карту под низ любой стопки, чтобы действие верхней карты в ней стало более мощным! Возможно, вы захотите подложить карту «Высадка деревьев» под карту «Отказ от грязного электричества», чтобы удвоить количество розовых символов законопроектов в стопке и убирать 2 жетона грязной энергии, а не 1.



3. Сбросьте карту, чтобы оплатить стоимость того или иного действия. Например, вы сбрасываете карту «Альтернативный цемент», чтобы выполнить действие карты «Волонтёры для чрезвычайных ситуаций» и получить жетон устойчивости по своему выбору. Поскольку у этого действия нет ограничений, вы можете сбрасывать дополнительные карты с руки, чтобы выполнять это действие снова и снова, если захотите!



Накапливайте символы, чтобы создавать мощные комбинации



У каждой карты есть от 1 до 3 символов

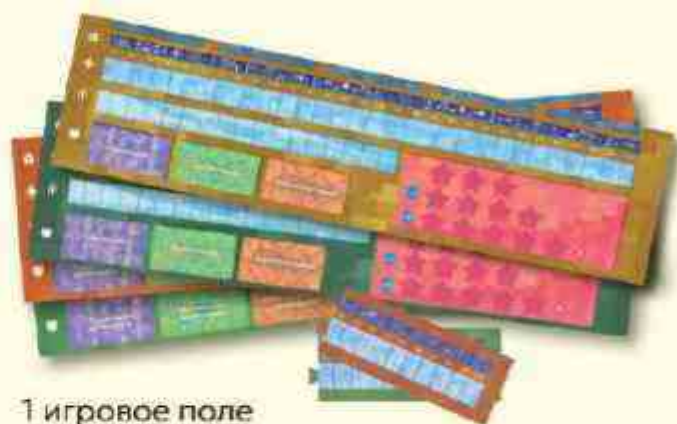
Чем больше символов льгот в этой стопке, тем больше жетонов инфраструктурной устойчивости вы можете получить.

Что вы сделаете: подложите карту «Единый общественный транспорт» под низ стопки, чтобы создать огромное производство инфраструктурной устойчивости? Или вы положите её поверх, чтобы воспользоваться символами энергосистемы в стопке и убрать все ваши транспортные выбросы?

Именно такие решения и компромиссы лежат в основе игры «Рассвет»!



Состав игры



- 1 игровое поле
- 4 планшета игроков (каждый из 2 частей)
- 2 расширения планшетов
- 1 кубик планетарных эффектов
- 1 кубик геоинжиниринга
- 4 органайзера

КАРТЫ

- 133 локальных проекта
- 25 стартовых локальных проектов
- 48 кризисов
- 24 глобальных проекта
- 42 испытания
- 9 памяток



ФИШКИ

- ① 60 фишек углерода (40 номиналом «1», 20 номиналом «5»)
- ② 6 маркеров планетарных эффектов
- ③ 1 маркер текущего раунда
- ④ 4 маркера отслеживания глобальных проектов
- ⑤ 4 маркера потребности в энергии
- ⑥ 9 фишек УПЗВ (8 номиналом «1», 1 номиналом «5»)
- ⑦ 13 фишек деревьев (8 номиналом «1», 5 номиналом «5»)
- ⑧ 11 фишек океанов (8 номиналом «1», 3 номиналом «5»)



ЖЕТОНЫ

- ① 74 жетона чистой/грязной энергии (60 номиналом «1», 14 номиналом «5»)
- ② 60 жетонов устойчивости (48 номиналом «1», 12 номиналом «5»)
- ③ 69 жетонов выбросов
- ④ 48 жетонов кризисных поселений
- ⑤ 10 жетонов температуры



Подготовка к игре

Подготовка игрового поля

- А. Поместите маркер раунда стороной с часами вверх в ячейку с цифрой «1» шкалы раундов.
- Б. Поместите 6 маркеров планетарных эффектов в начальные ячейки соответствующих шкал.
- В. Поместите все 10 жетонов температуры, кубик планетарных эффектов и кубик геотехнического кризиса на нижнюю часть термометра, чтобы они были доступны для всех.
- Г. Поместите на игровое поле нужное число фишек деревьев и океанов, используя таблицу, приведённую справа. Их можно разместить в любом месте поля.
- Д. Держите все остальные жетоны и фишки в своих органайзерах во время игры.

Подготовка колод карт

- Е. Перемешайте карты глобальных проектов и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз.
- Ж. Перемешайте карты кризисов и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз.
- З. Перемешайте карты локальных проектов и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз.
- И. Не используйте карты испытаний в первой игре. Подробнее см. на с. 35.



РАССВЕТ

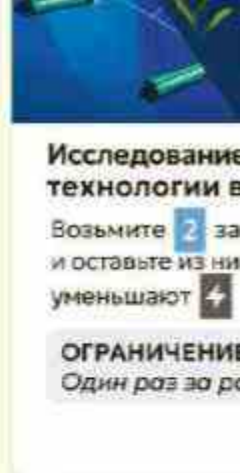


Число игроков	Деревья	Океаны
4	24	16
3	16	12
2	11	7
1	6	4

Совет: для облегчения игры всегда, когда это возможно, используйте фишки деревьев и океанов с номиналом «5».



Игровая зона



Выберите мировые державы

В зависимости от количества участников возьмите нужные планшеты игроков и памятки. Решите между собой, кто за какую мировую державу будет играть.

Число игроков	Используемые мировые державы
4	Все
3	Мировое большинство, Европа и США
2	Китай и США
1	Любая (см. памятку)

Если вы играете в одиночном режиме, убирайте и игнорируйте все карты с этим символом из всех колод во время партии.

Подготовьте планшеты игроков

Соберите все планшеты игроков.

А. Раздайте каждому игроку 5 стартовых карт локальных проектов, на обороте которых указано название его мировой державы. Положите их лицевой стороной вверх в ячейки над планшетом игрока, как показано выше. Так у каждого получится его игровая зона. Неиспользованные стартовые карты верните в коробку.

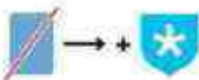
Б. Поместите свой маркер потребности в энергии на деление с числом, указанным в вашей памятке.

и разработка выбросов •

каждый 16 или 1208



Волонтёры для ЧС •




1207

Экспорт зелёных технологий •

Передайте 1 или 2 со своего планшета другому игроку.

ОГРАНИЧЕНИЕ
Каждый раунд: один раз за каждый 1



1209



В. Добавьте в соответствующие ряды столько жетонов грязной энергии, чистой энергии и выбросов, сколько указано в вашей памятке.

Г. Поместите в соответствующие области столько жетонов устойчивости, сколько указано в вашей памятке.

Д. Поместите в соответствующую область столько жетонов кризисных поселений, сколько указано в вашей памятке.

Е. Расширения для планшетов оставьте пока в коробке: они могут пригодиться, если количество жетонов энергии или потребности в энергии у игрока превысит 30.

Е



Как играть

Игра длится несколько раундов, пока все вместе не победят или не потерпят поражение. Очередности ходов нет: вы все будете играть одновременно. Раунды состоят из 5 этапов:

Глобальный этап

Игроки проводят глобальный саммит, на котором рассматривают карту спрогнозированного кризиса и выбирают карту глобального проекта.

Локальный этап

Участники фокусируются на своих планшетах, разыгрывая карты локальных проектов, чтобы убрать выбросы и грязную энергию, добавить чистую энергию, повысить устойчивость и помочь своим товарищам.

Этап выбросов

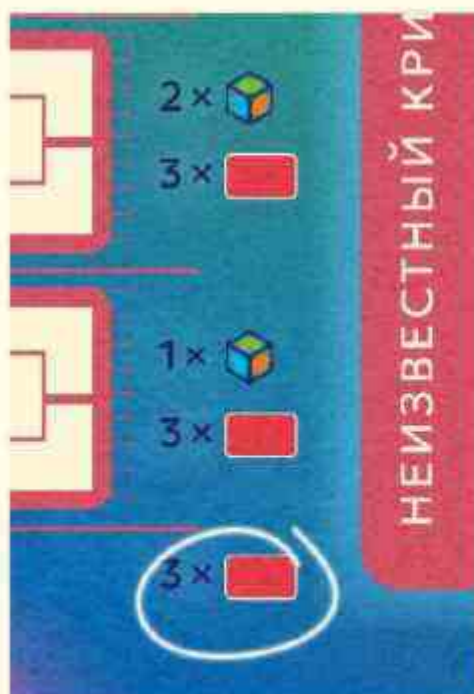
Игроки подсчитывают количество фишек углерода, образовавшихся в этом раунде, нейтрализуют столько фишек, сколько могут, а оставшиеся добавляют на термометр.

Этап кризиса

Участники применяют планетарные эффекты и разыгрывают карты кризисов, чтобы отразить негативное воздействие на планету и поселения.

Этап роста

Игроки проверяют, победили ли они, и если нет, то каждый из них увеличивает свою потребность в энергии.



Глобальный этап

Игроки проводят глобальный саммит, на котором рассматривают карту спрогнозированного кризиса и выбирают карту глобального проекта.

Добавьте карты кризисов

От количества жетонов температуры на термометре зависит, сколько карт кризисов вы должны добавить, это число указано справа от термометра. Возьмите соответствующее количество карт кризисов из колоды, положите одну из них лицевой стороной вверх в ячейку для спрогнозированного кризиса, а остальные — лицевой стороной вниз в ячейки неизвестных кризисов на правой стороне игрового поля. Количество карт кризисов не ограничено, поэтому, если вам нужно разыграть больше 4 карт, просто продолжайте выкладывать их рядом с полем.

В первом раунде вы берёте в общей сложности 3 карты кризисов: одну лицевой стороной вверх (спрогнозированный кризис) и две лицевой стороной вниз (неизвестные кризисы). Это число будет увеличиваться по мере добавления новых жетонов температуры на термометр.

Подробное описание карт кризисов см. на с. 29.

Начните глобальный проект

Возьмите 2 карты из колоды глобальных проектов. Затем решите вместе, какую из этих 2 карт оставить. Положите её лицевой стороной вверх в самую верхнюю пустую ячейку глобального проекта на левой стороне игрового поля. Вторую карту сбросьте, поместив её рядом с колодой.

Как только требование глобального проекта выполнится, он станет активным и будет влиять на всех игроков.

В игре может находиться не более 4 карт глобальных проектов. Если участники хотят разыграть новую карту глобального проекта, а их уже 4, они должны сбросить 1 карту по своему выбору (вместе с возможными картами, подложенными под неё). Вы также можете решить не начинать новый глобальный проект в этом раунде.

Название



Эффект

Требование

Локальный этап

Участники фокусируются на своих планшетах, разыгрывая карты локальных проектов, чтобы убрать выбросы и грязную энергию, добавить чистую энергию, повысить устойчивость и помочь своим товарищам.

Получите карты локальных проектов

Каждый игрок берёт на руку 5 карт локальных проектов из колоды. Ваши карты на руке — открытая информация, советуем держать их лицевой стороной вверх на столе ниже своего планшета. Количество карт на руке не ограничено.

В любое время участники могут смотреть и обсуждать карты, игровые зоны и стопки сброса друг друга. Игроки не могут проверять содержимое колод, лежащих лицевой стороной вниз.

Если вам нужно взять карту локального проекта из колоды, а она закончилась, переверните стопку сброса и перемешайте её — у вас получится новая колода. Затем продолжайте брать карты.

Примечание: некоторые локальные и глобальные проекты увеличивают количество карт, которое вы берёте каждый раунд. Это количество также может быть уменьшено, если у вас 4 или более кризисных поселения.



Ваши карты
на руке



→ Символы

→ Символы

→ Символы

→ Название

→ Действие

→ QR-код

На локальном этапе вам доступно 3 типа действий. Вы можете выполнять их в любом порядке и так часто, как вам захочется. Вы можете:

Выполнить локальное действие

Начать локальный проект

Поддержать карту

Выполнить локальное действие

На каждой карте локального проекта в вашей игровой зоне указано действие (под названием карты). Как правило, локальные действия влияют только на ваш собственный планшет. Например, действие карты слева звучит так: «Сбросьте 1 карту с руки, чтобы добавить 1 жетон чистой энергии за каждый символ энергосистемы в стопке с этой картой».

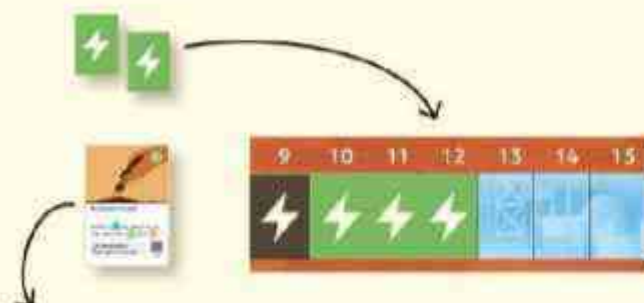
Если не указано иное, вы можете выполнять локальное действие сколько угодно раз при условии, что вы каждый раз оплачиваете указанную стоимость и выполняете требования, если таковые имеются. Стоимость обычно оплачивается путём сброса других карт с вашей руки.

Локальные действия часто используют символы, которые указаны в правом верхнем углу каждой карты. При выполнении локального действия, в котором используются символы, вы можете использовать символы на самой карте, а также любые другие символы на картах, лежащих под ней в той же стопке.

Таким образом, вы можете создавать мощные комбинации, сочетающие символы на нескольких картах в стопке!

Пример: перед вами стопка карт локальных проектов. Обратите внимание, что действия используют символы на всех картах в стопке.

Совет: у каждой карты есть уникальный QR-код, при сканировании которого вы попадёте на страницу, описывающую тему этой карты и то, как она используется в игре.



Пример: Анна хочет выполнить действие карты «Электростанции чистой энергии», показанной выше. Сначала она выбирает карту с руки, которая, по её мнению, не будет ей полезна, и сбрасывает её, чтобы оплатить стоимость действия. Затем она получает 2 жетона чистой энергии, потому что это действие приносит 1 жетон за каждый символ энергосистемы в стопке с этой картой. Затем она кладёт 2 полученных жетона на свой планшет.

Начать локальный проект

Положите карту с руки поверх любой стопки карт в вашей игровой зоне. Расположите карту так, чтобы символы на всех картах, лежащих под ней, оставались видны, как показано в примерах в этой брошюре.

Будьте внимательны к тому, какие карты вы накрываете, поскольку вы можете выполнять действия только на той карте, которая находится сверху стопки. Но поскольку действие карты становится доступно сразу после её добавления, может оказаться полезно сначала выполнить действие верхней карты в стопке, положить на неё новую карту, а затем выполнить её действие, используя символы накрытой карты!

Поддержать карту

Карты локальных проектов можно подкладывать под другие карты, чтобы поддержать различные проекты или уменьшить эффекты кризиса.

Поддержать локальный проект

Подложите карту с руки под стопку, состоящую из 1 или нескольких карт, в вашей игровой зоне. Это может сделать действие другого локального проекта более эффективным за счёт новых символов в его стопке.



Пример: Анна выкладывает карту «Гражданские ассамблеи», накрывая свою стартовую карту «Волонтёры для чрезвычайных ситуаций». Эта новая карта позволит ей получить в этом раунде 2 жетона социальной устойчивости, один за каждый символ сообщества в этой стопке. Однако Анна больше не сможет использовать карту «Волонтёры для чрезвычайных ситуаций», которую накрывала.



Пример: перед тем как выполнить действие карты «Гражданские ассамблеи», Анна подкладывает под неё ещё одну карту с символом сообщества, чтобы поддержать этот проект. Теперь она может получить 3 жетона социальной устойчивости за раунд, так как в этой стопке стало 3 символа сообщества!



Пример: Кирилл кладёт карту с символом законопроекта под карту глобального проекта «Регулирование офшорных зон». Кирилл призывает других игроков помочь поддержать этот проект, так как у него нет карт, чтобы сделать это в одиночку.



Пример: Анна подкладывает карту с символом инфраструктуры под карту кризиса «Небрежность нефтяной промышленности». Благодаря этому все игроки проигнорируют её негативные эффекты.



Пример: Роман может выполнить это действие, чтобы убрать жетоны выбросов зданий, увеличив свою потребность в энергии. Он может сделать это один раз за раунд за каждый символ инноваций в стопке. Чтобы не забыть об этом, каждый раз, когда он выполняет это действие, он кладёт фишку углерода на карту. В конце этапа он возвращает эти фишки в запас.

Поддержать глобальный проект
Подложите карту с руки под карту глобального проекта, чтобы помочь выполнить его требование. Как только требование будет выполнено, вы можете в качестве напоминания о том, что карта теперь активна, а её эффекты вступили в силу, поместить на неё маркер отслеживания «активной» стороной вверх.

Уменьшить эффекты карты кризиса
Эффекты некоторых карт кризисов можно уменьшить, подложив под них карты локальных проектов. Если карта на вашей руке соответствует условиям, указанным на карте кризиса, вы можете подложить её под эту карту кризиса. Вы не можете класть карты под карты неизвестных кризисов (лежащих лицевой стороной вниз).

Отслеживание локальных действий

Некоторые действия можно выполнять ограниченное количество раз за раунд. Чтобы следить за тем, сколько раз вы выполняли действие такой карты, можете каждый раз класть на неё фишку углерода, как показано в примере слева.

Это нужно только для того, чтобы следить за ходом событий, фишки углерода в данном случае никак не влияют на игру. В конце этапа верните такие фишки в запас.

Завершение локального этапа

Когда все игроки закончат действия, переходите к этапу выбросов.

Этап выбросов

Игроки подсчитывают количество фишек углерода, образовавшихся в этом раунде, нейтрализуют столько фишек, сколько могут, а оставшиеся добавляют на термометр.

Проверьте потребность в энергии

Каждый игрок проверяет свой планшет, чтобы убедиться, что он удовлетворяет потребность в энергии: суммарное количество жетонов грязной и чистой энергии на планшете должно быть равно его потребности в энергии или превышать её, как показано в примере справа.

Если кто-то из игроков не может удовлетворить свою потребность в энергии, он должен добавить кризисные поселения, число которых равно разнице между производимой энергией и потребностью в энергии (см. с. 31).

Добавьте выбросы

Каждый игрок подсчитывает суммарное количество жетонов грязной энергии и жетонов выбросов на своём планшете. Затем каждый берёт из запаса фишки углерода, равные этому количеству, и добавляет их в область «Недавние выбросы» на игровом поле.

Жетоны грязной энергии подсчитываются каждый раунд, даже если вы можете удовлетворить свою потребность в энергии только с помощью жетонов чистой энергии. Нет никакой немедленной выгоды в том, чтобы произвести больше чистой энергии, чем ваша текущая потребность.

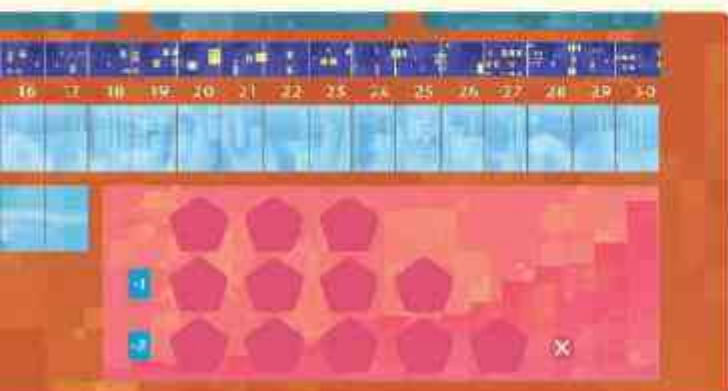
Удаление жетонов грязной энергии — отличный способ сократить выбросы в каждом раунде, только не забудьте заменить их достаточным количеством жетонов чистой энергии для удовлетворения потребности!

Потребность в энергии в 12 единиц удовлетворяется за счёт 9 жетонов грязной энергии и 3 жетонов чистой энергии.

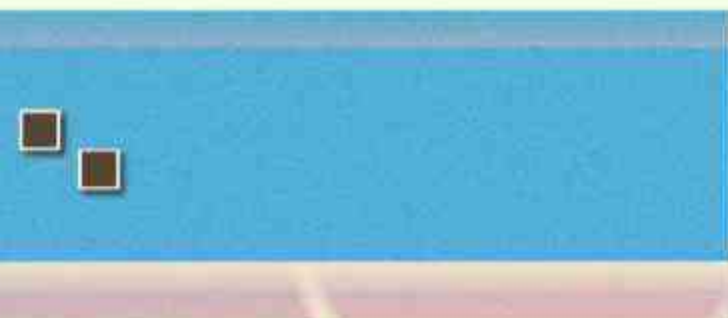


9 жетонов грязной энергии + 13 жетонов выбросов = 22 фишки углерода, произведённых Китаем в этом раунде.





Совет: вы можете просто сравнить сумму фишек углерода в области «Недавние выбросы» с суммой фишек деревьев, океанов и УПЗВ на игровом поле, чтобы быстро определить, сколько углерода нейтрализовано ими.



Нейтрализуйте углерод

Возьмите фишки углерода из области «Недавние выбросы» и накройте ими эквивалентные по номиналу фишки деревьев, океанов и установок прямого захвата воздуха (УПЗВ) на игровом поле. Фишки УПЗВ добавляются некоторыми картами и действуют точно так же, как деревья и океаны, нейтрализуя углерод.

Верните весь углерод, перемещённый таким образом, в запас, поскольку это углерод, который был успешно нейтрализован и который не приведёт к повышению температуры.

Достигли ли вы сокращения?

После нейтрализации углерода, если в области «Недавние выбросы» не осталось фишек углерода, а на поле есть не накрытые деревья, океаны и/или фишки УПЗВ, вы достигли важного рубежа — **сокращения!**

Продолжайте нейтрализовывать углерод на игровом поле, но вместо того, чтобы брать фишки из области «Недавние выбросы», берите их с термометра (это означает, что вы достигли чистого нулевого уровня выбросов).

Сброс этих фишек может помочь вам пережить этап кризиса этого раунда. Обратите внимание, что вы сможете даже сбросить жетон температуры и превратить его в фишки углерода, если должны будете удалить хотя бы 1 фишку из его ряда.

Затем переверните маркер раунда: теперь вы на пути к победе в игре! Остаётся только пережить последний этап кризиса.





Скорректируйте температуру

Переместите все оставшиеся фишки углерода из области «Недавние выбросы» на термометр. Каждая фишка углерода номиналом «1» заполняет 1 маленький квадратик, а каждая большая фишка углерода номиналом «5» заполняет 1 большой квадрат. Заполняйте термометр снизу вверх, а его ряды — слева направо.

Заполняйте столько столбцов, сколько в игре участников. В партии с 4 игроками вы используете все 4 столбца и только потом переходите к следующему ряду. В одиночной игре вы заполняете только 1 столбец, после чего переходите к следующему ряду.

Если ряд целиком заполнился фишками, уберите все фишки из этого ряда и замените их жетоном температуры.

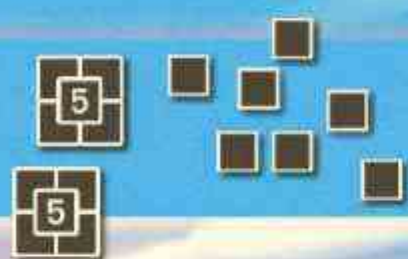
Каждый жетон температуры на термометре добавляет $0,1^{\circ}\text{C}$ потепления и определяет, сколько раз вы будете бросать кубик планетарных эффектов, а также количество карт кризисов, которые нужно разыграть.

Если вы добавляете жетон температуры на деление, которое показывает большее количество карт кризисов, чем вы добавили на глобальном этапе этого раунда, например с $1,5^{\circ}$ до $1,6^{\circ}$, вы должны немедленно взять из колоды кризисов дополнительные карты для розыгрыша в этом раунде и выложить их лицевой стороной вниз.

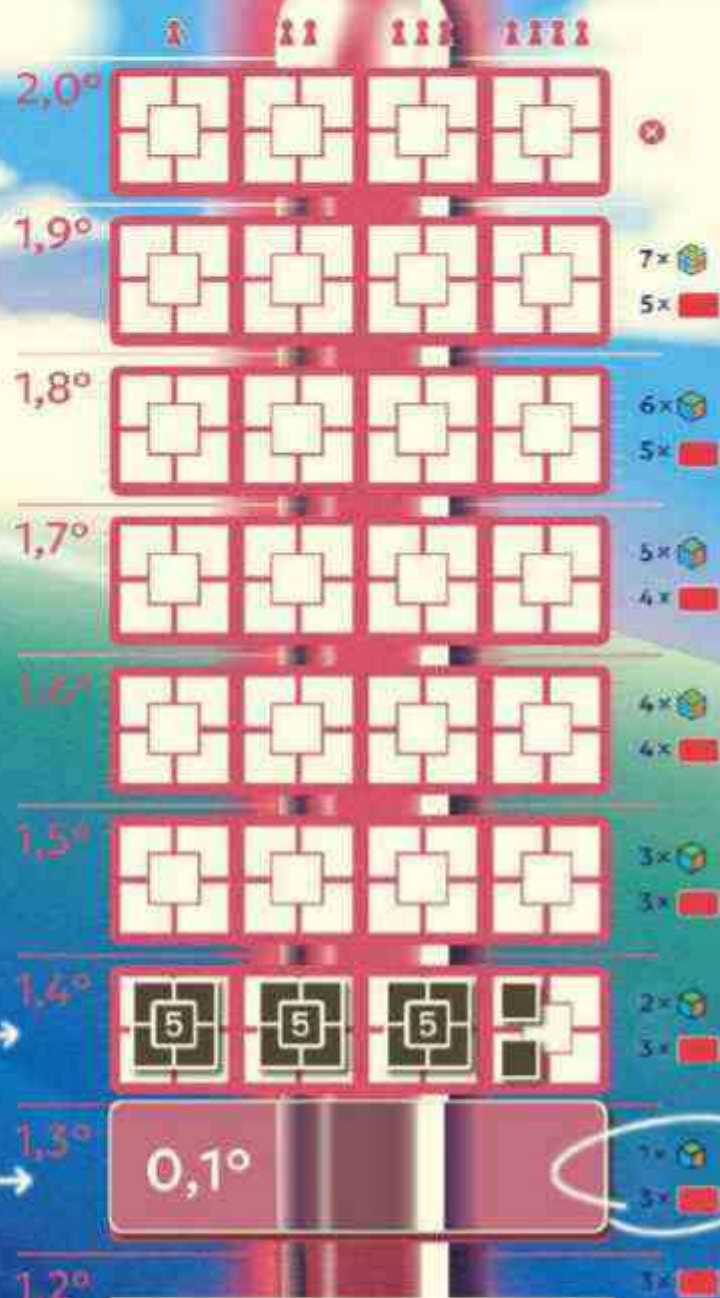
Если термометр достигает $2,0^{\circ}\text{C}$ (8 жетонов температуры), все игроки терпят поражение!

$0,1^{\circ}$

В партии для 4 игроков
1 жетон температуры —
это 20 фишек углерода.



Совет: вы можете сложить из 5 отдельных фишек углерода одну большую фишку.



Теперь на этапе кризиса вы будете 1 раз бросать кубик планетарных эффектов и каждый раунд брать по-прежнему 3 карты кризисов.

Этап кризиса

Участники применяют планетарные эффекты и разыгрывают карты кризисов, чтобы отразить негативное воздействие на планету и поселения.

Кубик планетарных эффектов

Бросьте кубик планетарных эффектов 1 раз за каждый жетон температуры на термометре. После каждого броска передвигайте соответствующий маркер планетарного эффекта на 1 ячейку вправо. Если маркер продвигается в ячейку с символом критической точки, примените эффект, указанный рядом с соответствующей шкалой на игровом поле.

Если планетарный эффект добавляет жетон температуры, вы должны бросить за него кубик.

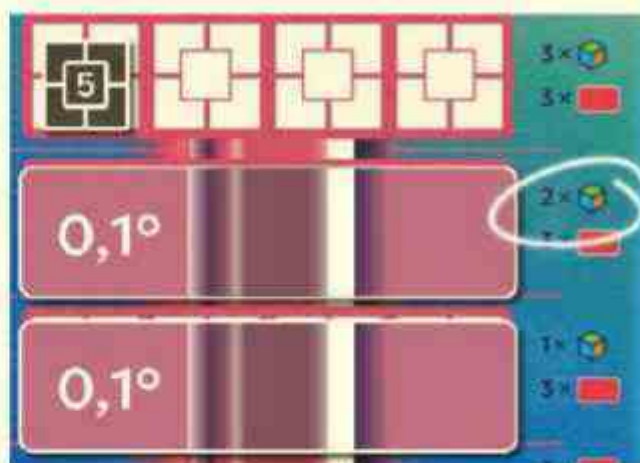
Если жетон планетарного эффекта достигает конца шкалы, эффект критической точки будет применяться каждый раз, когда этот планетарный эффект будет выпадать на кубике, на что указывает знак бесконечности.



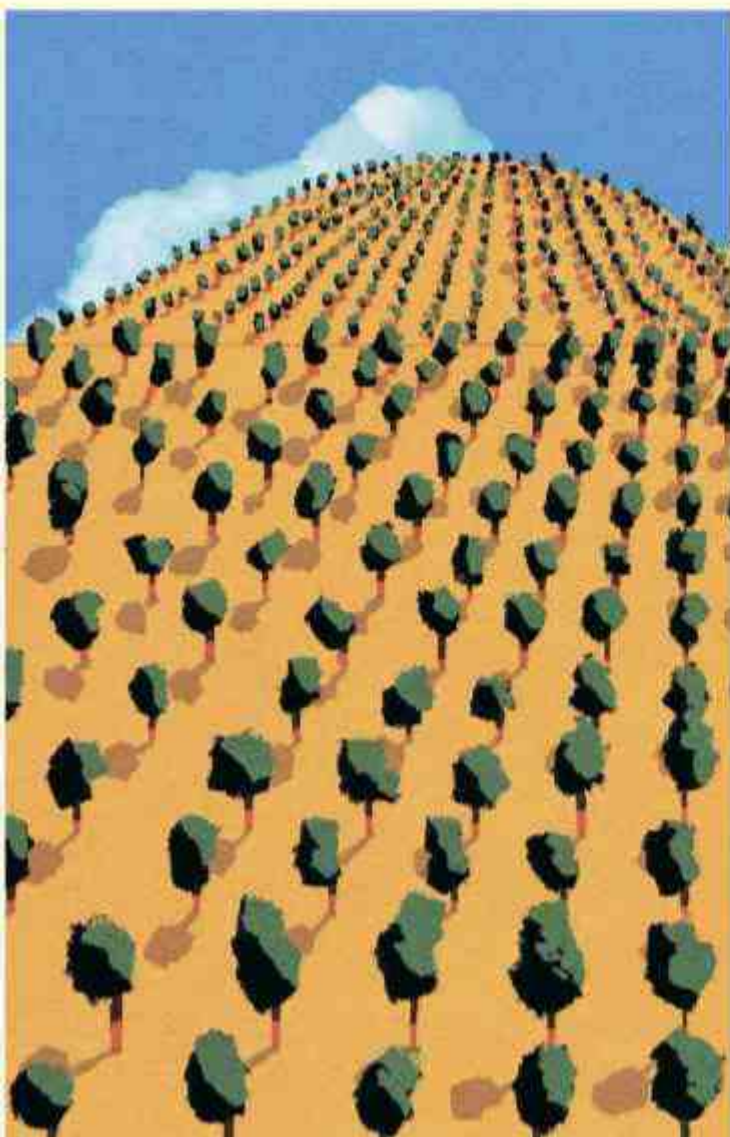
Пример: игроки бросают кубик планетарных эффектов 1 раз, так как на термометре 1 жетон температуры.



Результат броска кубика планетарных эффектов — сокращение площади арктического морского льда. Игроки продвигают этот маркер на одну ячейку. В этой ячейке есть символ критической точки, поэтому они должны добавить на термометр 2 фишки углерода за каждого игрока.



Поскольку в игре 4 участника, на термометр добавляется 8 фишек, которые заполняют второе деление! Так как на термометре теперь 2 жетона температуры, игрокам придётся в этом раунде бросить кубик планетарных эффектов ещё раз.



Планетарные эффекты

-  **Изменение основных метеорологических условий:** возьмите 2 дополнительные карты кризисов из колоды.
-  **Опустынивание:** уберите 1 фишку деревьев за каждого игрока.
-  **Гибель тропических лесов Амазонии:** добавьте в область «Недавние выбросы» 1 фишку углерода за каждого игрока и уберите 1 фишку деревьев за каждого игрока.
-  **Сокращение площади арктического морского льда:** добавьте на термометр 2 фишки углерода за каждого игрока.
-  **Таяние вечной мерзлоты:** добавьте в область «Недавние выбросы» 2 фишки углерода за каждого игрока.
-  **Закисление океанов:** уберите 1 фишку океанов за каждого игрока.

Разыграйте карты кризисов

Разыграйте все выложенные карты кризисов. Делайте это по одной карте друг за другом от нижней к верхней, начиная со спрогнозированного кризиса.

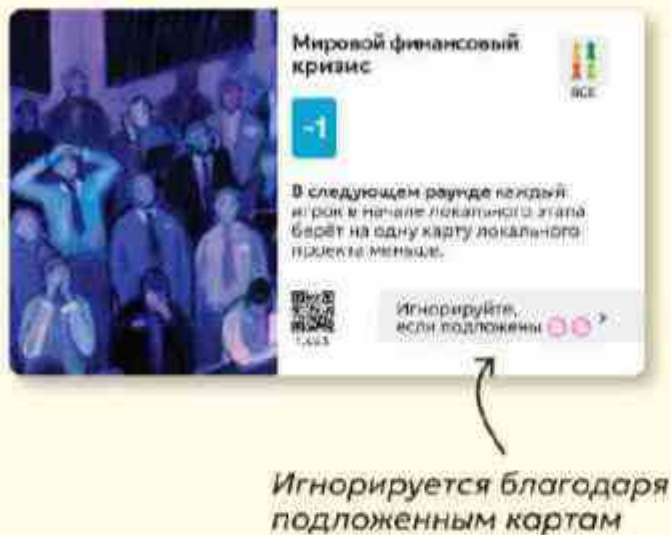
Даже если количество карт кризисов, выложенных рядом с полем, больше числа, указанного справа от самого высокого жетона температуры, вы должны разыграть их все.

Разыгрывая карту кризиса, выполните следующее:

1. Переверните карту лицевой стороной вверх, если она ещё не перевернута.
2. Проверьте, на кого направлен эффект. Некоторые карты кризисов влияют на всех игроков, а некоторые — только на того, кто соответствует определённым критериям. Если у игроков ничья, они бросают кубик геоинжиниринга: целью карты становится тот, кто выбросил наименьший результат на кубике. В случае равенства результатов претенденты перебрасывают кубик.



3. Прочитайте эффекты. Некоторые эффекты можно ослабить с помощью жетонов устойчивости: если вы стали целью и у вас есть жетоны нужного типа, ослабьте эффект на 1 за каждый имеющийся у вас соответствующий жетон. Обратите внимание, что эффект ослабляется только для вас, но не для других игроков. Жетоны устойчивости, использованные таким образом, не сбрасываются.



Эффекты некоторых карт кризисов можно ослабить или проигнорировать, если во время локального этапа под них подложили карты с определёнными символами. Такие подложенные карты ослабляют эффекты для всех выбранных целями игроков, как это описано на карте кризиса.

4. Примените эффекты ко всем выбранным целями игрокам.
5. Сбросьте карту кризиса и все подложенные под неё карты локальных проектов.

Добавьте кризисные поселения

Карты кризисов часто увеличивают количество кризисных поселений. Если это происходит, добавьте жетоны кризисных поселений в соответствующую область на вашем планшете.

Заполняйте сначала верхний ряд, затем средний и, наконец, нижний, двигаясь слева направо.

Уменьшение числа получаемых карт

Если у вас от 4 до 7 кризисных поселений, вы каждый раунд во время локального этапа будете брать на 1 карту локального проекта меньше. Если у вас от 8 до 11 кризисных поселений, вы будете брать на 2 карты меньше.

Потеря устойчивости, деревьев и океанов

Если из-за карты кризиса или планетарного эффекта вы теряете жетоны устойчивости, фишки деревьев и/или океанов, верните их в запас.

Если вы должны потерять устойчивость, но у вас нет жетонов этого типа, вы получаете 1 жетон кризисного поселения за каждый жетон устойчивости, который должны были бы потерять.

Если вы должны потерять фишки деревьев и/или океанов, а на поле закончились фишки этого типа, все игроки получают по 1 кризисному поселению за каждую фишку деревьев и/или океанов, которую должны были бы потерять.



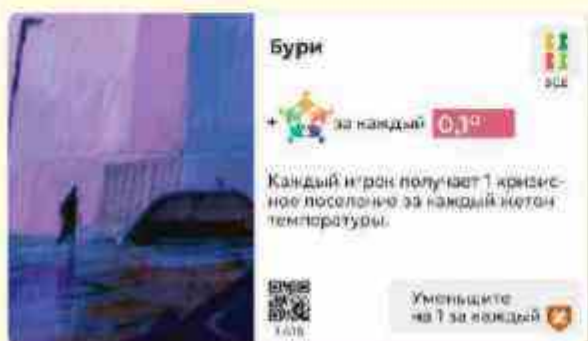
Добавляйте кризисные поселения слева направо, сверху вниз.



Если вы получите четвертое кризисное поселение, каждый раунд вы будете брать на одну карту локального проекта меньше.

Потеря карт из-за кризисов

Когда карта кризиса заставляет вас потерять карты локальных проектов, сбрасывайте их с руки или из игровой зоны. Карты, сбрасываемые из вашей игровой зоны, могут находиться в любом месте любой стопки, включая верх стопки. Если вы сбрасываете верхнюю карту из стопки, действие карты, лежащей непосредственно под ней, становится доступным.



5

Количество карт кризисов, которые разыгрываются в каждом раунде, не ограничено. И если вам вдруг понадобится больше карт, чем сейчас лежит на игровом поле (например, вы добавили жетон температуры на этапе выброса), возьмите недостающее количество карт и положите их лицевой стороной вниз выше остальных.

↑

4

Если бы значительное повышение температуры добавило четвертую карту кризиса, игроки бы поместили её в ячейку неизвестного кризиса лицевой стороной вниз.

↑

3

Последний разыгрываемый кризис — это «Бури», который тоже влияет на всех. Каждый игрок должен получить 1 кризисное поселение за каждый жетон температуры, если только он не сможет индивидуально уменьшить его эффект с помощью своих жетонов инфраструктурной устойчивости. У всех игроков есть по 1 жетону инфраструктурной устойчивости, но поскольку на поле 2 жетона температуры, все игроки должны получить по 1 жетону кризисного поселения.

↑

2

Следующий разыгрываемый кризис — «Мировой финансовый кризис». Он влияет на всех игроков, и нет возможности уменьшить его последствия, так как это был неизвестный кризис. В следующем раунде во время локального этапа каждый игрок возьмёт на 1 карту локального проекта меньше.

↑

1

Первый разыгранный кризис, «Загрязнения от нефтяной промышленности», был спрогнозирован во время глобального этапа этого раунда, то есть игроки могли видеть его и отреагировать на него. Эффект кризиса заставляет игрока с наименьшей инфраструктурной устойчивостью потерять 2 жетона экологической устойчивости. Анна подложила карту с символом законопроекта под эту карту кризиса во время локального этапа, поэтому кризис не оказывает никакого эффекта.

Этап роста

Игроки проверяют, победили ли они, и если нет, то каждый из них увеличивает свою потребность в энергии.

Проверка победы

Если в этот момент маркер раунда лежит стороной «Сокращение» вверх, вы победили! В противном случае...



Следующий раунд

Переместите маркер текущего раунда в следующую ячейку на шкале раундов. Все карты локальных проектов в вашей игровой зоне и на руке остаются на следующий раунд.

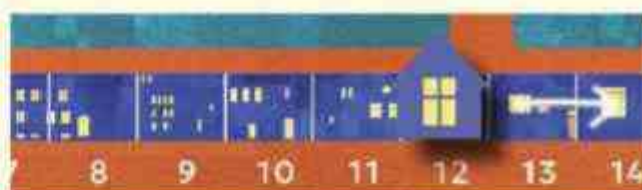
Если к концу 6-го раунда вы не одержали победу, партия заканчивается поражением игроков!



Увеличьте потребность в энергии

Каждый игрок перемещает свой жетон потребности в энергии вправо на величину, указанную в его памятке.

По умолчанию Соединённые Штаты Америки и Европа увеличивают потребность на 1, Китай — на 2, а мировое большинство — на 3. В одиночной игре увеличивайте потребность на 2.



Пример: Китай увеличивает потребность в энергии на 2, с 12 до 14, как показано в верхней левой части его планшета.

Конец игры

Игроки побеждают, если достигают сокращения на этапе выбросов (см. с. 25) и при этом им удалось пережить последний этап кризиса.

Игроки терпят поражение, если выполняется любое из этих условий:



Термометр показывает 2,0 °C (8 жетонов температуры)



У кого-то из игроков есть 12 кризисных поселений или больше



Игроки не победили к концу 6-го раунда

Напоминания

- Чтобы начать локальный проект, вы можете разыграть карту, положив её поверх любой стопки в своей игровой зоне.
- Требование карты локального проекта относится только к выполнению описанного на ней действия. Вы можете разыгрывать и использовать её другими способами, не обращая внимания на требования.
- Символы на карте можно использовать для выполнения требований этой же карты.
- Вы можете выполнять локальное действие несколько раз, если не указано иное.
- Вы можете выполнить локальное действие, затем накрыть его другой картой и выполнить новое действие, используя символы на только что накрытой карте.
- Количество действий, которые вы можете выполнить на локальном этапе, не ограничено; главное, каждый раз оплачивать их стоимость.
- Количество карт на руке не ограничено, и они переходят в следующие раунды.
- Чтобы сохранить свои поселения в безопасности, старайтесь иметь хотя бы 1 жетон устойчивости каждого типа за каждый жетон температуры.
- В вашей игровой зоне может быть до 5 стопок карт. В стопке может быть любое количество карт.
- Жетон температуры, добавленный в течение раунда, может привести к дополнительным броскам кубика планетарных эффектов и добавлению новых карт кризисов, которые будут разыграны в том же раунде.
- Спрогнозированная карта кризиса с длительным эффектом не вступает в силу до наступления этапа кризиса.

Модификации игры

Карты испытаний

Хотите сделать игру сложнее или легче или просто добавить разнообразия? В коробке вы найдёте колоду карт испытаний, которые позволяют регулировать сложность игры или добавляют различные климатические сценарии.

Каждая карта испытания содержит правила, которые действуют либо на всех, либо только на отдельного игрока.

Чтобы усложнить игру, либо возьмите 1 карту группового испытания с красным знаком минус и следуйте её указаниям, либо раздайте всем игрокам по 1 индивидуальной карте со знаком минус. Чтобы облегчить игру, сделайте то же самое, но используйте карты с зелёными знаками плюс. Для разнообразия можно использовать карты с серым вопросительным знаком.

Вы можете также комбинировать и сочетать карты испытаний по своему усмотрению.



Делает игру сложнее и влияет на всех



Делает игру сложнее и влияет на одного участника



Делает игру легче и влияет на всех



Делает игру легче и влияет на одного участника



Добавляет разнообразие и влияет на всех

Варианты подготовки к игре

Вы также можете менять уровень сложности игры, используя различные комбинации мировых держав, как показано ниже.

Число игроков	Сложность	Мировые державы				Деревья	Океаны
4	Обычная	МБ	Китай	Европа	США	24	16
3	Лёгкая		Китай	Европа	США	15	10
	Обычная	МБ		Европа	США	16	12
	Повышенная	МБ	Китай		США	19	14
		МБ	Китай	Европа		20	14
2	Лёгкая			Европа	США	8	5
	Обычная		Китай		США	11	7
			Китай	Европа		11	8
	Повышенная	МБ			США	12	9
		МБ		Европа		13	9
	Экстремальная	МБ	Китай			16	11
1	Обычная	Одиночная				6	4



Создатели игры

Авторы игры

Мэтт Ликок и Маттео Менапаче

Креативный директор

Алекс Хаг

Разработка игры

Алекс Хаг и Джастин Викерс

Графический дизайн

Кристен Лич

Разработка веб-сайта

Роберт Сюй

Консультант по устойчивому развитию

Рут Меца

Производство

Джеймс Натан Спенсер

Иллюстрация на обложке

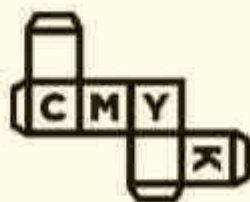
Мадс Берг

Иллюстраторы

Одзима Абалака, Мадс Берг, Сюэтон Ван, Кенто Иида, Цзя-и Зоэ Лю, Жоан Папен, Руй Рикардо, Эдвард Таквелл, Вэньцзя Тан, Холли Уорбёртон, Денис Фрейтас, HifuMiyo, Son of Alan

Разработка символов

Schultzsultz, Мадс Берг



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство

Михаил Акулов

Руководство производством

Иван Попов

Директор издательского департамента

Александр Киселев

Главный редактор

Валентин Матюша

Заместитель главного редактора

Александр Петрунин

Выпускающий редактор

Юлия Колесникова

Переводчик

Алексей Белов

Главный дизайнер-верстальщик

Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик

Дмитрий Ворон

Корректор

Ольга Португалова

Лицензионный менеджер

Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



От авторов

На создание этой игры нас вдохновила любовь к таким играм, как «Крылья», «Покорение Марса» и «Борьба за галактику». Мы решили создать игру в этом жанре, чтобы она рассказывала вдохновляющую историю о декарбонизации мира — такого, где все мы сможем не просто выжить, но и процветать.

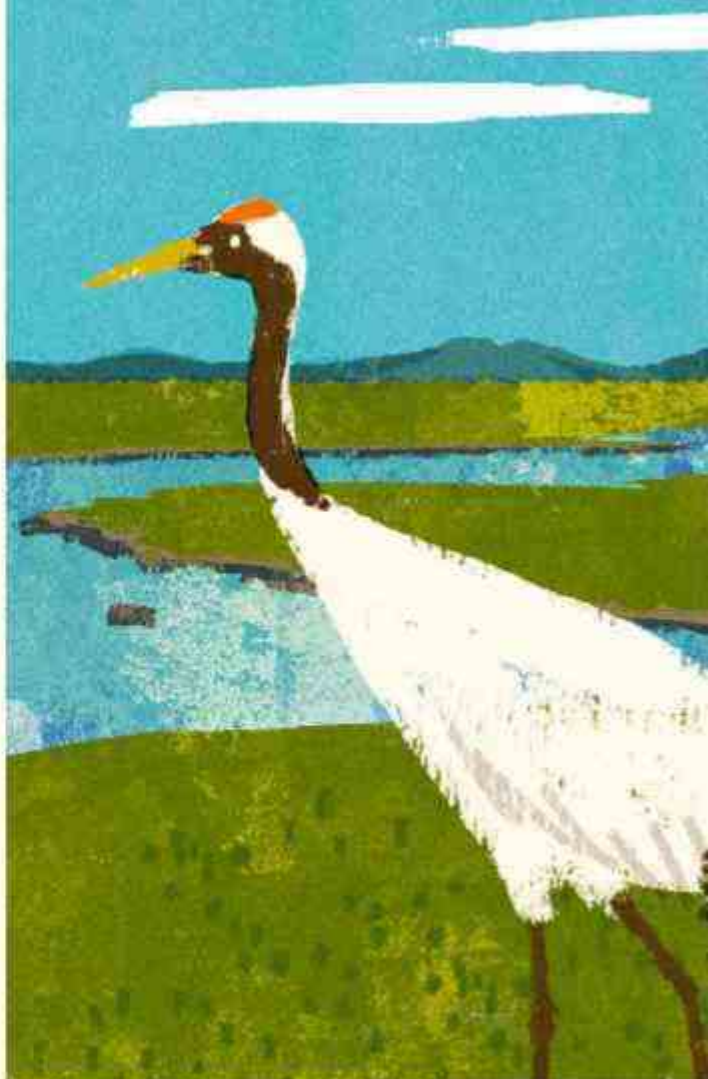
Игра не содержит пластиковых компонентов и вредного текстиля. В игре используется на 100 % сертифицированная FSC древесина и бумажная продукция. Более подробную информацию об обязательствах в области устойчивого развития можно найти на сайте daybreakgame.org.

Благодарности

Мы хотим поблагодарить людей, чьи отзывы и поддержка неизмеримо улучшили эту игру: Джули Арриги, Карина Бахофен, Элизабет Бэгли, Соломон Гольдштейн-Роуз, Марта Диллон, Питер Ирвин, Беттина Келле, Марко Контьеро, Эрин Кофлан де Перес, Лори Лейборн-Лангтон, Эми Ли, Билл Маккиббен, Рут Меца, Янот Мендлер де Суарес, Оливер Мортон, Энди Паркер, Кейт Роуорт, Саянти Сенгупта, Пабло Суарес, Кевин Тейлор, Марк Тёрнер, Деклан Финни, Сабина Харрер, Санне Хогестегер, Эндрю Ширин и Джастин Якобсон.

Маттео хотел бы поблагодарить Дхри, Джулию, Хва Ён и Марту за беседы, которые вдохновили его на создание игры. Он благодарен Мэтту за то, что тот был таким вежливым и вдохновляющим соавтором. Прежде всего, он благодарит своих родителей Ренато и Нодио, а также свою любимую Эйми за то, что все они всегда поощряли его в реализации возвышенных идей.

Мэтт хотел бы поблагодарить Маттео за то, что он был таким энтузиастом и непоколебимым партнёром по разработке, а Донну — за её щедрую и постоянную поддержку.



Тестировщики

Эрин Адамс, Сара Али, Макс Альбрехт, Хоакин Альмиранте, Джефф Андерсон, Джоанна Андраде, Ливио Андретта, Арианна Андретта, Ильда Андретти, Аника Аранета, Джули Арриги, Ллуиза Аструк, Стивен Баер, Алекс Баркер, Карина Бахофен, Эмма Берд, Алекс Бердичевская, Винсент Бизуар, Франческо Бинетти, Наоиз Бойл, Рэйчел Бриско, Виктория Бруд, Аттила Бузас, Боб Бургойн, Бинду Бхандари, Джастин Бэгли, Элизабет Бэгли, Питер Бэк, Каспер ван дер Ваарт, Табеа Вайманн, Надя Валентини, Лаура Валентини, Мауро Ванетти, Вольфганг Варш, Миклош Вексей, Алетея Виллаа, Тина Дудаль Висгаард, Гуру Вишвас, Магда Врона, Шеннон Ву, Джеймс Вуд, Лидия Гарнер, Джонатан Гарнер, Вичи Гендель Дафна, Нина Гиллеспи, Арпана Гиритхаран, Дом Гленнон, Алисия Гловицка, Франциско Гомес, Аношамиса Гонье, Оуэн Графхэм, Даррен Грин, Дэррил Грин, Молли Грир, Уилл Грум, Стефани Гунарис-Шеннон, Натали Гунарис-Шеннон, Анирудх Гупта, Роб Давиау, Селена Данак, Тэмми Дейтон, Джастин Джейкобсон, Фиби Джекилек, Эшли Джексон, Эми Джексон-Брюс, Дэн Джинс, Хариз Джонсон, Марта Диллон, Нико Диссельдорп, Артур Дональдсон, Анна Дренан, Ален Дрино, Цзямей Ду, Ребекка Дугард, Лаура Дудек, Элис Дэвис, Хлоя Бакли Жермен, Анзе Задель, Фабио Занини, Питер Ирвайн, Себ Казалотти, Ахила Каллакури, Киран Кассирам, Берто Катапанг, Имандип Каур, Беттина Келле, Энтони Фриззера Кингсли, Мэтт Кинтанилла, Томо Кихара, Джон Кнерцер, Теренс Ко, Джошуа Кортес, Эрин де Перес Кофлан, Мэтью Коэн, Дэвид Крайсс-Томкинс, Дэвид Кранц, Доминик Крапучетс, Алессандра Крема, Дженнифер Кромвель, Юки Кумагаи, Дэвид Кэрнс, Крис Лазенби, Ха Лам, Олли Ламб, Триш Ланцнестер, Лори Лейборн-Лангтон, Том Леманн, Даниэль Леонарди, Тина Ле-Торнбург, Эми Ли, Александра Ли, Шанг Ли Лун, Эван Ливело, Ниша Лигон, Нина Лигон, Анна Ликок, Сирил Ликок, Донна Ликок, Диого Лопес, Ойсин Аодха Мак, Киран Маки, Скотт Маки, Джефффри МакКормик, Лили Маккрейт, Эми МакФи, Джиа Маргалло,

Шон Мартин, Гонсало Кумике Матиас, Хлоя Машитер, Лиззи Мейс, Ренато Менапаке, Жанот де Суарес Мендлер, Александр Мозли, Диана Монова, Джеймс Морган, Оливер Мортон, Джесси Мулин, Жюль Макатангай Мэтью, Сив Нео, Сэм Никсон, Энн Норонья, Летиция Нусс Энн, Каролин Обри, Мэтью О'Мэлли, Сара О'Мэлли, Савия Палате, Дженис Панг, Массимилиано Паниза, Эндрю Паркер, Таппан Паркер, Маайан Пендлер, Джон Перри, Магнус Перссон, Патриция Пизетта, Том Пил, Кэти Пич, Лиа Равело, Лавина Ранджан, Эван Раскоб, Луди Ребет, Элеонора Риддо, Элиза Риддо, Алан Рис, Джессика Робертс, Лаура Роблето, Франческо Седда Ругерфред, Смиа С, Шьяма С.В., Менка Сангви, Лаура Сантамария, Стефано Сезере, Саянти Сенгупта, Солей Сильва, Дэн Сирбу, Марек Сисон, Клэр Смитли, Марисса Смит, Эми Солдер, Кирстен Сортон, Моника Стивенс, Бен Стивенс, Мэтт Стивенс, Пабло Суарес, Кевин Тейлор, Дия Тейлор, Марк Тернер, Грег Тилли, Грациано Толве, Эмилиано Толотти, Шрути Томбаре, Джордан Томпсон, Энтони Торнтон, Лиза Тоуэлл, Антониос Триантафиллакис, Генри Троп, Кайл Турахия, Эсохе Увадье, Дуглас Уилсон, Пол Уилсон, Керри Уиттакер, Ана Улин, Фил Уокер-Хардинг, Натали Уолш, Элеонора Уорр, Пол Уэйк, Кристин Уэлч, Хелена Фазели, Паскуале Факини, Ким Фаррелл, Анум Фархан, Риккардо Фассоне, Пиа Фаустино, Лия Филиппи, Деклан Финни, Хайди Фишер, Питер Фогель, Эмили Францини, Кэри Фридман, Иоханнес Фридрих, Тамар Хазон, Бет Хайле, Элизабет Харгрейв, Лиам Харди, Сабина Харрер, Зак Харрис, Грит Хартунг, Колин Хейн, Филип Хейн, Кира Хейн, Логан Херборт, Йонас Хефеле, Джек Хикиш, Санне Хогестегер, Николь Хойе, Ким Холфлод, Тимоти Хоффман, Вей-Хва Хуанг, Джо Хубер, Генри Цилковски, Аиндри Чакраборти, Пип Чалмерс, Лесли Чан, Васант Чари, Эмилиано Ченизо, Габор Чех, Йиран Чжоу, Наталия Чиобану, Амита Шарма, Джейк Шарп, Меера Шах, Без Шахриари, Фил Шервин-Николс, Сюзанна Шерман, Эндрю Ширин, Кайоде Шонибаре-Льюис, Рид Шулер, Дэн Эгнор, Патрик Эллен, Дрю Энгельсон, Сэди Энгельсон, Шеннон Эрл, Патрик Эрл, Дейл Ю, Чиханг Юань.

Памятка

Символы

-  Энергия (27 %)
-  Энергосистема (10 %)
-  Солнечная энергетика (8 %)
-  Ветроэнергетика (8 %)
-  Атомная энергия (5 %)
-  Сообщество (25 %)
-  Экология (18 %)
-  Инфраструктура (17 %)
-  Законопроект (23 %)
-  Льгота (20 %)
-  Инновации (11 %)
-  Геоинжиниринг (7 %)

Выбросы

-  Транспорт
-  Промышленность
-  Сельское хозяйство
-  Здания
-  Добыча топлива
-  Отходы
-  Любой тип

Устойчивость

-  Социальная
-  Экологическая
-  Инфраструктурная
-  Любой тип

Энергия

-  Грязная энергия
-  Чистая энергия
-  Потребность в энергии

Прочее

-  Деревья, суша, почва
-  Океаны, болота
-  Прямой захват воздуха
-  Углерод
-  Жетон температуры
-  Кубик планетарных эффектов
-  Карта кризиса
-  Карта глобального проекта
-  Карта испытания
-  Кризисное поселение
-  Не для одиночной игры
-  Игрок
-  Термометр
-  Недавние выбросы
-  Кубик геоинжиниринга
-  Раскрытая карта кризиса
-  Карта локального проекта

Планетарные эффекты

-  Изменение основных метеорологических условий: возьмите 2 дополнительные карты кризисов из колоды.
-  Опустынивание: уберите 1 фишку деревьев за каждого игрока.
-  Закисление океанов: уберите 1 фишку океанов за каждого игрока.
-  Таяние вечной мерзлоты: добавьте в область «Недавние выбросы» 2 фишки углерода за каждого игрока.
-  Сокращение площади арктического морского льда: добавьте на термометр 2 фишки углерода за каждого игрока.
-  Гибель тропических лесов Амазонии: добавьте в область «Недавние выбросы» 1 фишку углерода за каждого игрока и уберите 1 фишку деревьев за каждого игрока.

Подготовка к игре

Число игроков	Деревья	Океаны	Используемые мировые державы
4	24	16	Все
3	16	12	Мировое большинство, Европа и США
2	11	7	Китай и США
1	6	4	Любая (см. памятку)