



ECO SFERA

Regelbog





ECO SFERA



Lad os gøre verden vild igen, inden det er for sent!

Vand, tid, jord, luft og sol er de grundlæggende elementer, der skal bruges til at få kort fra planteriget.

Men pas på! Naturkatastroferne lurer. Heldigvis er der måder at håndtere dem på såsom at tilføje eller fjerne kort og forny markedet.

Med den rette kombination af plantekort får du dyr; med den rette kombination af dyr opfylder du økosystembrikker. Og forhåbentlig kan I gøre naturen vild igen.

KOMPONENTER

60 elementkort - 12 af hver



Jord



Sol



Tid



Vand



Luft

7 økosystembrikker



Taiga



Savanne



Ørken



Hav



Tundra



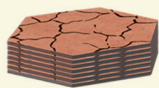
Tropisk



Tempereret



18
blade



7
udslettelsesbrikker



Pointblok



12
evnebrikker
(4 af hver)



30
plantkort
(svampe og planter)



50
katastrofekort



30
dyrekort

OPSÆTNING

Markedet: Bland og placér bunkerne med hhv. dyre- og plantekort med billedsiden nedad på bordet, og placér fire kort fra hver bunke med billedsiden opad til højre.



- Startkort for hver spiller
- Et af hvert elementkort
 - 2 katastrofekort
 - En af hver evnebrik



Flyt Plus Forny



Placér et antal elementkort på bordet afhængig af den ønskede sværhedsgrad. Begynderversionen indeholder otte af hvert kort, og den avancerede version indeholder tre af hvert.



Hver spiller blander sine startkort og placerer bunken foran sig med billedsiden nedad. Placér de tre evnebrikker på venstre side af spillerens individuelle bunke med billedsiden opad. Derefter tager hver spiller de fire øverste kort fra deres individuelle bunke og placerer dem med billedsiden opad til højre for deres bunke ved siden af hinanden, så de danner en række af kort. Dette er spillerens kortrække.



OVERSIGT OG SPILLETS MÅL

Ecosfera er et deckbuilding-spil, hvor I arbejder sammen. I vinder ved at opnå de syv økosystembrikker, og I taber, hvis I placerer den sidste af de syv udslettelsesbrikker. Med den rette kombination af elementer får du plantekort; hvis du mangler et enkelt element, må du tage det fra markedet. Med den rette kombination af planter får du dyr, og med den rette kombination af dyr får du økosystemer. Hvis du ikke kan lave en plante eller et dyr eller placere en økosystembrik, får du et katastrofekort, og din tur slutter. Hvis du har tre ens elementkort i din kortrække, får du et katastrofekort, og din tur slutter. Med tre katastrofekort i din række slutter din tur, og du skal placere en udslettelsesbrik. Med fire katastrofekort slutter din tur, og der placeres tre udslettelsesbrikker! Heldigvis er der en række måder, hvorpå udslettelse kan undgås, såsom ved at forny kort, tilføj kort, give kort til en anden spiller eller returnere kort til markedet. Hver gang din tur slutter, fjerner du kortene i din kortrække, placerer dem i din bunke med brugte kort og vender fire nye kort til den næste tur.



Eksempel med 2 spillere

SPILLET'S GANG

HVEM BEGYNDER?

Spilleren, der senest har plantet en plante eller et frø, begynder spillet. Turene går i urets retning.

ANSKAFELSE AF PLANTER OG EKSTRA ELEMENTER

Plantekort har forskellige elementsymboler i bunden. Når det er din tur, skal du tjekke elementkortene i din kortrække, og hvilke elementer er krævet af plantekortene i markedet. Hvis du har de nødvendige elementkort i din kortrække til at anskaffe et plantekort, du er interesseret i, skal du skubbe disse elementkort en smule fremad for at vise, at de er brugt. Herefter må du placere det anskaffede plantekort i din række. Det anskaffede plantekort er endnu ikke brugt, så det skal placeres på niveau med andre ubrugte kort i din række.





Hvis du mangler et element i din række for at anskaffe den ønskede plante, kan du tage det manglende element fra markedet, placere det i din række og bruge det.



På denne måde fjører du også elementer til din række og din kortbunke. Hvert kort kan kun bruges én gang i hver tur. Men i løbet af en enkelt tur kan du udføre så mange handlinger, som du har mulighed for, og derved potentielt anskaffe flere kort. Du kan også bruge de kort, du anskaffer i løbet af turen, med det samme.

TURENS AFSLUTNING

Når du ikke kan eller vil tage flere handlinger, skal du indsamle alle kort fra din række, både de brugte og ubrugte, og placere dem med billedsiden nedad til højre i en bunke med brugte kort. Derefter trækker du fire nye kort fra bunken, så du har en ny runde til din næste tur. Hvis din bunke løber tør for kort, og du ikke kan trække fire nye kort, skal du blande din bunke med brugte kort, placere den på din venstre side, og trække de nødvendige kort derfra.



Nu er det næste spillers tur, og du kan ikke tage flere handlinger, før det bliver din tur igen.

ANSKAFFELSE AF DYREKORT

Plantekort har forskellige farvede symboler i toppen, der repræsenterer, hvilke økosystemer disse planter vokser i. Dyrekort har også disse symboler, placeret i bunden.

Når du har to planter i din række med det samme økosystemsymbol, kan du anskaffe et dyr fra markedet, der også har dette symbol.

Du bruger plantekortene ved at skubbe dem lidt fremad.

Det anskaffede dyrekort skal placeres i din række som et ubrugt kort.

Du kan ikke kombinere to planter, hvis de ikke deler mindst et økosystem, selv hvis et dyr kan bo i begge planters økosystemer.



ANSKAFFELSE AF ØKOSYSTEMBRIKKER

Hvis du har to dyr, der deler samme økosystemsymboler i din række, kan du anskaffe alle de økosystembrikker, som de to dyr har til fælles.

Du bruger dyrene ved at skubbe dem lidt frem.

Økosystembrikkerne bliver placeret øverst i spilleområdet i et stjerneformet puslespil.





BRUG AF SVAMPEN

Ved at kombinere svampekortet med et kort, der har svampesymbolet, kan du vælge at tage de økosystembrikker, de har til fælles, uden at skulle anskaffe dyrene først. Du kan også vælge at tage et dyr i stedet.



KATASTROFEKORT OG UDSLETTELSESBRIKKER

Hvis du ikke kan anskaffe nogen kort eller placere en økosystembrik, når det er din tur, får du et katastrofekort i din kortrække, og din tur slutter.

Du får også et katastrofekort i din kortrække, hvis du har tre ens elementkort i din kortrække, når det er din tur, hvorefter din tur slutter.

Hvis du får tre katastrofekort i din række, slutter din tur, og du skal tage en udslettelsesbrik. Det er også tilfældet, hvis det tredje katastrofekort bliver føjet til din kortrække, fordi du ikke kan anskaffe nogen kort eller økosystembrikker.

Hvis du har tre katastrofekort i din række, skal du ikke tage et fjerde katastrofekort fra markedet.



Hvis du starter din tur med fire katastrofekort, slutter din tur, og du skal placere tre udslettelsesbrikker.



Udslettelsesbrikkerne bliver placeret øverst i spilleområdet i en formation ved siden af økosystembrikkerne.



EKSTRA EVNER

I har hver tre evnebrikker, der kun kan bruges i jeres egen tur. Hver gang du bruger en evnebrik, skal du vende den om, så den ikke længere kan bruges.

Hver gang du har to dyr på din kortrække, der deler et økosystem, kan du genaktivere en af dine evnebrikker ved at vende den om igen.



Plus



Forny



Flyt

- Plus-evnen lader dig trække et ekstra kort fra din bunke og lægge det i din kortrække.
- Forny-brikken lader dig forny de fire plantekort eller fire dyrekort i markedet. Placér de gamle kort under deres respektive bunke, og læg fire nye kort i markedet med billedsiden opad.
- Flyt-brikken lader dig give et ubrugt kort fra din række til en anden spillers række eller kompostere et kort ved at placere det under den tilhørende bunke i markedet, så længe det ikke er et katastrofekort, og du ikke har brugt kortet i løbet af din tur.

Nogle plante- og dyrekort har også evnesymboler, og hver gang de er på din kortrække, kan du bruge deres evner ved at placere en bladformet markør på kortet.

Disse evner er uafhængige af kortets brug til at anskaffe andre kort eller økosystembrikker. Du kan bruge evnen enten før eller efter, du bruger kortet til at anskaffe andre kort eller økosystembrikker.

Hvis du har mere end ét kort med ekstra evner, kan du i din tur bruge dem alle, men hvis samme kort har mere end ét evnesymbol, skal du vælge, hvilken evne du vil bruge.

Brugen af disse evner tæller ikke i sig selv som en handling, der forhindrer dig i at trække et katastrofekort.





SOLOVARIANT

Solovarianten følger spillets normale regler med én undtagelse. Når du bruger evnen Flyt, placerer du det kort, du vil flytte, på toppen af din kortbunke i stedet for at give det til en anden spiller. I din næste tur vender du det kort sammen med fire andre kort.



Tænk på vores verden som et kæmpe puslespil, hvor hver brik, uanset hvor stor eller lille den er, har en plads. Denne skrøbelige balance holder vores planet i live.

Når I drager ud på denne færd, håber vi, at I får en ny og dyb forståelse for naturens skønhed og sårbarhed. Vores planets fremtid hviler i vore hænder, og ved at arbejde sammen kan vi sikre en fremtid, hvor naturen trives, og livet fortsat spirer frem.



START		END	
Solo	Supply	+20p	x10p
+10p	8 +2p	+20p +1p
+20p	7 +10p	+20p +1p
+30p	6 +20p	+20p +1p
+40p	5 +30p	+20p +1p
+50p	4 +40p	+20p +1p
+70p	3 +60p	+20p	+10p
+40p		+100p	+10p

Mos og bier spiller en vigtig rolle i mange økosystemer.

1

Inden I begynder samarbejdsvarianten, skal I vælge en sværhedsgrad baseret på, hvor mange elementkort I vil spille med.

4

Sæt kryds for hver økosystembrik, der er blevet gjort vildt igen.

7

Sæt kryds i dette felt, hvis kortet "Moss" er blandt kortene i markedet.

2

Inden du begynder solovarianten, skal du vælge en sværhedsgrad baseret på, hvor mange elementkort du vil spille med.

5

Notér, hvor mange kort af hvert element, der stadig er tilbage i markedet.

8

Sæt kryds i dette felt, hvis kortet "Bee" er blandt kortene i markedet.

3

Sæt kryds i dette felt, hvis der er seks udslættelsesbrikker i spil i starten af spillet. Der scores 100 point, men kun hvis det lykkes at vinde spillet.

6

Sæt kryds i dette felt, hvis spillet blev vundet og jorden gjort vildt igen!

9

Notér antallet af udslættelsesbrikker, der mangler at blive placeret.



Julibert 

www.julibert.com

Skolhusgatan 10 B5
65100 Vasa, Finland

 Albert Pinilla
 Julia Johansson
 Raúl Campuzano
www.raulcampuzano.com

© 2024 Julibert Games