



ECO SFERA

Sääntökirja





ECO SFERA



Pelastetaan luonto ennen kuin on liian myöhäistä!

Vesi, aika, maa, ilma ja aurinko ovat olennaisimmat elementit korttien saamiseksi kasvien kuningaskunnasta.

Varokaa kuitenkin, sillä luonnonkatastrofit asettavat teille esteitä. Onneksi niitä voi hallita esimerkiksi lisäämällä tai liikuttamalla kortteja ja päivittämällä markkinan tarjontaa.

Oikealla kasvukorttiyhdistelmällä saat eläimiä; oikealla eläinyhdistelmällä saat biomilaattoja. Toivottavasti pystytte pelastamaan maapallomme luonnon yhdessä.

PELIN OSAT

60 elementtikorttia - 12 kutakin



Maa



Aurinko



Aika



Vesi



Ilma

7 biomilaattaa



Taiga



Savanni



Aavikko



Merellinen



Tundra



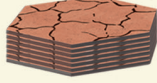
Trooppi-
nen



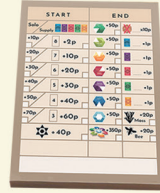
Lauhkea



18
lehtä



7
Sukuputtolaattaa



Pisteytysvihko



12
Kykymerkkiä
(4 kutakin)



30
Kasvikorttia (Sienikunta-Kasvikunta)



50
Luonnonkatastrofikorttia



30
Eläinkorttia

ALKUVALMISTELUT

Markkina-alue: Sekoittakaa eläinkorttipakka ja kasvikorttipakka, asetakaa ne kuvapuoli alaspäin pöydälle ja nostakaa kummastakin 4 korttia kuvapuoli ylöspäin pakan oikealle puolelle.



Jokaisen pelaajan aloituspakka

- Yksi jokaista elementtikorttia
- 2 luonnonkatastrofikorttia
- Yksi jokaista kykymerkkiä



Liike Plus Päivitys



Asettakaa pöydälle elementtikortteja haluamanne vaikeusasteen mukaisesti. Perusvaikeusasteella käytätte 8 jokaista ja edistyneellä vaikeusasteella 3 jokaista.



Jokainen pelaaja sekoittaa aloituspakkansa ja asettaa sen eteensä kuvapuoli alaspäin. Asettakaa kolme kykymerkkiä pakan vasemmalle puolelle, kuvapuoli ylöspäin.

Seuraavaksi jokainen pelaaja nostaa neljä korttia pakastaan ja asettaa ne kuvapuoli ylöspäin pakkansa oikealle puolelle vierekkäin muodostaen



YLEISKATSAUS JA TAVOITE

Ecosfera on yhteistyönä pelattava pakanrakennuspeli.

Voitatte saamalla 7 biomilaattaa, ja häviätte asettamalla 7 sukupuutolaattaa. Oikealla elementtiyhdistelmällä saatte kasvikortteja; jos teiltä puuttuu vain yksi elementti, voitte saada sen markkinoilta.

Oikealla kasviyhdistelmällä saatte eläimiä, ja oikealla eläinyhdistelmällä saatte biomilaattoja! Jos et pysty vuorollasi tekemään kasvia, eläintä tai asettamaan biomilaattaa, saat luonnonkatastrofikortin ja vuorosi päättyy.

Kun korttirivissäsi on vuorosi lopussa kolme luonnonkatastrofikorttia, joudut asettamaan sukupuutolaatan.

Neljä luonnonkatastrofikorttia vuorosi lopussa johtaa kolmen sukupuutolaatan asettamiseen!

Onneksi sukupuuttoa voi vältellä päivittämällä korttitarjontaa, lisäämällä kortteja riviisi ja antamalla kortteja muille tai palauttamalla niitä kortti-markkinoille.

Vuorosi päättyessä siirrä korttirivisi poistopakkaan ja nostat neljä uutta korttia pakastasi korttiriviksi seuraavalle vuorolle.



Esimerkki 2 pelaajan pelistä

PELIN KULKU

KUKA ALOITAA PELIN?

Viimeksi kasvin tai siemenen istuttanut pelaaja aloittaa. Vuorojen pelaaminen jatkuu hänestä myötäpäivään.

KASVIEN JA ELEMENTTIEN HANKKIMINEN

Kasvikorttien alaosassa on erilaisia elementtisympoleita.

Jokaisen pelaajan tulisi vuorollaan tarkistaa korttirivinsä elementtikortit ja markkinoilla olevien kasvikorttien alaosien elementtivaatimukset.

Jos sinulla on haluamasi kasvin vaatimat elementit korttirivilläsi, voit liikuttaa kyseisiä elementtikortteja hieman ylöspäin näyttääksesi, että käytät niitä, ja ottaa kasvikortin korttirivillesi. Juuri hankittua kasvikorttia ei ole vielä käytetty, joten se asetetaan linjaan korttirivisi käyttämättömien korttien kanssa.





Jos haluamasi kasvikortti vaatis yhden puuttuvan elementin, voit ottaa sen elementin korttimarkkinoilta, lisätä sen korttiriviisi ja käyttää sen välittömästi.



Tällä tavalla lisäät elementtejä paitsi korttirivillesi myös pakkaasi. Jokaista korttia voi käyttää vain kerran vuorossa. Yhden vuoron aikana voit kuitenkin käyttää niin monta toimintoa kuin pystyt, ja saada mahdollisesti useita kortteja. Voit myös käyttää saamiasi kortteja saman vuoron aikana.

VUORON PÄÄTTYMINEN

Kun et voi tai et halua tehdä enempää toimintoja, ota kaikki kortit korttiriviltäsi, käytetyt ja käyttämättömät, ja aseta ne kasaan oikealle puolellesi luodaksesi kuvapuoli alaspäin olevan poistopakan. Sitten nosta neljä uutta korttia nostopakastasi luodaksesi ensi vuorosi korttirivin.

Jos nostopakasi loppuu kesken, etkä saa nostettua korttiriviäsi neljään korttiin asti, sekoita poistopakasi, aseta se vasemmalle puolellesi uudeksi nostopakaksi, ja nosta kortteja kunnes korttirivilläsi on neljä korttia.



Tämän jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro, etkä voi tehdä lisätoimintoja ennen seuraavaa vuoroasi.

ELÄINKORTTIEN HANKKIMINEN

Kasvikorttien yläosassa on erilaisia värillisiä symboleita, jotka edustavat biomeita, joissa kasvit elävät. Eläinkorttien alaosissa on vastaavia symboleita.

Kun korttirivilläsi on kaksi kasvia joilla on sama biomisymboli, voit hankkia markkinoilta eläimen, jolla on sama symboli.

Käytä kasvikortit työntämällä niitä ylöspäin, ja aseta hankittu eläin korttirivillesi käyttämättömänä korttina.

Et voi yhdistää kahta kasvia, jos ne eivät jaa vähintään yhtä biomia keskenään, vaikka eläin pystyisi elämään molempien kasvien biomeissa.



BIOMILAATTOJEN HANKKIMINEN

Jos korttirivilläsi on kaksi eläintä, joilla on sama biomisymboli, voit hankkia niin monta biomilaattaa kuin eläimillä on samanlaisia symboleita keskenään.

Käytä eläimet työntämällä niitä ylöspäin.

Biomilaatat asetetaan pelialueen yläosaan tähtimuodostelmaan.





COMBINING THE MUSHROOM

Yhdistämällä sienikortin korttiin, jossa on sienisymboli, voit valita korteissa olevan yhteisen symbolin biomilaatan ilman eläimen käyttämistä.

Voit myös hankkia eläimen biomilaatan sijaan.



LUONNONKATASTROFIKORTIT JA SUKUPUUTTOLAATAT

Jos et vuorollasi saa yhtään uutta korttia tai asetettua biomilaattaa, lisää luonnonkatastrofikortti korttirivillesi ja päätä vuorosi.

You will also get a disaster card into your row if, on your turn, you get three cards of the same element and your turn is over.

Saat luonnonkatastrofikortin korttirivillesi myös, jos saat vuorollasi kolme korttia, joissa on sama elementti, ja vuorosi päättyy.

Jos rivilläsi on kolme luonnonkatastrofikorttia, vuorosi päättyy ja saat sukupuuttolaatan. Tämä tapahtuu silloinkin kun kolmas luonnonkatastrofikortti tulee rivillesi, koska et pystynyt hankkimaan kortteja tai biomilaattoja.

Jos korttirivilläsi on kolme luonnonkatastrofikorttia ja saisit neljännen, älä ota korttia markkinoilta.



Jos nostat heti vuoron alussa neljä katastrofikorttia, vuorosi päättyy ja saat kolme sukupuuttolaattaa.



Sukupuuttolaatat asetetaan pelialueen yläosaan omaan muodostelmaansa biomimuodostelman viereen.



LISÄKYVYT

Jokaisella pelaajalla on kolme kykymerkkiä, joita he voivat käyttää omalla vuorollaan. Kykyä käytettäessä merkki käännetään ympäri, jolloin sitä ei voi käyttää.

Aina kun korttirivilläsi on kaksi eläintä, joilla on yhteinen biomi, voit aktivoida yhden käytetyistä kyvyistäsi kääntäen sen jälleen kuvapuoli ylöspäin.



Plus



Refresh



Movement

- Plussa-kyky antaa sinun ottaa ylimääräisen kortin pakastasi korttirivillesi.
- Päivityskyky antaa sinun päivittää neljä kasvi- tai eläinkorttia markkinoilta asettamalla kortit oman pakkansa alle ja nostamalla tilalle uudet neljä korttia.
- Liike-kyky antaa sinun laittaa käyttämättömän kortin korttiriviltäsi toisen pelaajan korttiriville tai kierrättää kortin asettamalla se oman markkinapakkansa alle, kunhan se ei ole luonnonkatastrofikortti ja et ole käyttänyt sitä tämän vuoron aikana.

Jotkin eläin- ja kasvikortit sisältävät kykysymboleita. Aina kun ne ovat korttirivilläsi, voit käyttää niiden kykyjä. Merkitse käytetty kortti lehtimerkillä.

Näiden kykyjen käyttäminen toimii itsenäisesti kortin symbolien käyttämisestä uusien korttien ja biomien hankkimiseen, eli voit käyttää kortin kykyä ennen tai jälkeen kortin käyttämisen uusien korttien tai biomien hankkimiseen.

Jos sinulla on korttirivillä useita kortteja, joissa on lisäkykyjä, voit käyttää niitä kaikkia, mutta jos yhdellä kortilla on useita kykysymboleita, sinun pitää valita yksi kortin kyvyistä käytettäväksi.

Näiden kykyjen käyttämistä ei lasketa toiminnoksi, joka estäisi sinua saamasta luonnonkatastrofikorttia.





YKSINPELIMOODI

Yksinpeliversio seuraa samoja sääntöjä kuin moninpeliversio yhdellä merkittävällä erolla. Aina kun käytät liikekykyä, sen sijaan että antaisit kortin toiselle pelaajalle, aseta se nostopakkasi päälle. Seuraavalle vuorollesi nostat sen ja neljä korttia pakasta.



Ajattele maailmaa suurena palapelinä johon jokainen palanen, oli se miten pieni tai suuri tahansa, sopii yhteen. Tämä hiuksenhieno tasapainottelu pitää planeettamme hengissä.

Toivomme tämän seikkailun syventävän käsitystänne avaran luontomme kauneudesta ja haavoittuvuudesta. Planeettamme kohtalo on käsissämme, ja yhteistyöllä pystymme luomaan tulevaisuuden, jossa luonto kukoistaa ja elämä jatkaa voittokulkuaan.



PISTEENLASKUVIHKKO



START		END	
Solo	Supply	+20p	x10p
		+20p +1p
+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

Sammaleet ja mehiläiset ovat keskeisessä roolissa ekójärjestelmissä.

1

Ennen yhteistyömoodin aloittamista päättäkää vaikeusaste sen pohjalta, monellako elementtikortilla haluatte pelata.

2

Ennen yksinpelimoodin aloittamista valitse vaikeusaste sen pohjalta, monellako elementtikortilla haluat pelata.

3

Ruksaa tämä laatikko, jos aloitat pelin kuuden sukupuuttolaatan ollessa pelialueella valmiiksi. Saat 100 pistettä jos voitat pelin.

4

Merkitse jokainen biomilaatta, jonka olet onnistunut pelastamaan maapallolle.

5

Kirjatkaa, kuinka monta elementtikorttia on vielä markkinoilla.

6

Ruksaa tämä laatikko, jos voititte pelin ja pelastitte maailman luonnon!

7

Ruksaa tämä laatikko, jos Sammalkortti on markkinoilla.

8

Ruksaa tämä laatikko, jos Mehiläiskortti on markkinoilla.

9

Kirjatkaa, kuinka monta sukupuuttolaattaa on vielä asettamatta pelialueelle.



Julibert 

www.julibert.com

Skolhusgatan 10 B5
65100 Vasa, Finland

 Albert Pinilla
 Julia Johansson
 Raúl Campuzano
www.raulcampuzano.com

© 2024 Julibert Games