



ECO SFERA

Szabálykönyv



Digitális szabálykönyv itt: www.julibert.com



⚙️ Albert Pinilla - Julia Johansson ✍️ Albert Pinilla

Magyar fordítás: Apol



ECO SFERA



Állítsátok vissza a természet egyensúlyát, mielőtt túl késő lesz!

Nap, víz, föld, levegő és az idő azok az alapvető elemek, amelyekre szükségetek lesz, hogy növényzet kártyákat szerezzetek.

De vigyázzatok, mert természeti csapásokkal is meg kell majd küzdenetek! Szerencsére vannak módszerek, ezek elkerülésére.

A növényzet kártyák helyes kombinációjával állatokat kaphattok, amik segítségével biom lapkákat gyűjthettek. És remélhetőleg közösen a természet egyensúlyát is visszaállítjátok majd.

ALKATRÉSZEK

60 Természeti elem kártya - 12 mindegyikből



Föld



Nap



Idő



Víz



Levegő

7 Biom lapka



Tajga



Szavanna



Sivatag



Óceán



Tundra



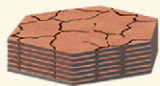
Trópus



Mérsékelt



16
Levél



7
Pusztaság lapka



Pontozótömb



12
Képesség jelölő
(4 mindegyikből)



30
Növényzet kártya
(Gombák-Növények)



50
Természeti csapás
kártya



30
Állatkártya

ELŐKÉSZÜLETEK

A piac: Az állat és a növényzet paklikat keverjétek meg és helyezétek az asztalra, képpel lefelé, majd a paklik jobb oldalára minden pakliból csapjatok fel 4 lapot.



A játékosok kezdő készlete

- 1 minden elem kártyából
- 2 természeti csapás
- 1 minden képesség jelölőből



Mozgatás Plusz Frissítés



A nehézségi szintnek megfelelő mennyiségű természeti elem kártyát tegyék az asztalra! Kezdő szinten 8 db legyen mindegyikből, haladó szinten viszont csak 3.



Minden játékos keverje meg a kezdő pakliját és képpel lefelé fordítva helyezze maga elé! A három képesség jelölő kerüljön képpel felfelé a pakli bal oldalára.

Ezután minden játékos csapja fel a húzópaklija legfelső négy lapját! Majd a paklitól jobbra, sorban egymás után, képpel felfelé, ezzel kialakítva a saját kártyasorát.



ÁTTEKINTÉS ÉS CÉLOK

Az ECOSFERA egy kooperatív, pakliépítő társasjáték.

A győzelmet a 7. biom lapka megszerzése váltja ki, míg a 7. pusztaság lapka begyűjtése után a játékosok elveszítik a játékot.

A természeti elemek megfelelő kombinációjával növényzet kártyákhoz lehet jutni. Ha csak egyetlen elem hiányzik ehhez, az a piacról elvehető.

A növényzet lapok megfelelő kombinációjával állatkártyák szerezhetőek. A megfelelő állatok kombinációjával, pedig biom lapkák.

- Ha **sem növényzet, sem állatkártya nem begyűjthető**, és **biom lapka lehelyezésére sincs lehetőség**, akkor **egy természeti csapás kártyát** kell elvenni és az adott játékos köre is azonnal véget ér.
- Ha **három azonos természeti elemhez** tartozó kártya kerül felcsapásra a húzópakli melletti sorba, akkor **egy természeti csapás kártya kerül a pakliba** és az adott játékos köre azonnal véget ér, ráadásul **egy pusztaság lapkát** is le kell helyezni.
- **Négy természeti csapás kártya esetén**, az adott játékos köre véget ér és **három pusztaság lapkát** is kell lehelyezni.

Szerencsére számos mód áll rendelkezésre a pusztaságok elkerülésére, mint például a kártyák frissítése, lapok hozzáadása, kártya átadása egy másik játékosnak, vagy egy lap visszahelyezése a piacra.

Minden alkalommal, amikor egy játékos köre véget ér, a kártyasorába tartozó összes lapját a dobópaklijára kell helyezni, és húzni kell helyettük újabb négy lapot a következő fordulóhoz!



Példa két fős játékra

A JÁTÉK MENETE

KI LESZ A KEZDŐJÁTÉKOS?

Az a játékos kezdi a játékot, aki legutóbb ültetett palántát vagy magot. A játékosok körei az óramutató járásának megfelelően követik egymást.

NÖVÉNYZET ÉS TOVÁBBI TERMÉSZETI ELEM SZERZÉS

A növényzet kártyák alján különféle elem szimbólumok találhatók.

A játékosok a körükben ellenőrzik a kártyasoruk elemeit, majd azt is, hogy mely elemekre van szükségük a piacon lévő növényzet lapokhoz.

Ha a kinézett növényzethez tartozó elemek megtalálhatók a kártyasorban, akkor a szükséges elemeket enyhén feljebb kell csúsztatni, így jelezve a kijátszásukat, a megszerzett növényzet lapot, pedig a kártyasorba kell helyezni. Mivel a növényzet még nem volt aktiválva, így a fel nem használt kártyákkal egy szintre kell kerülnie.





Ha egy elem hiányzik a kártyasorról a megszerezni kívánt növényzethez, akkor az az elem a piacról a kártyasorhoz adható, és rögtön fel is használható a növényzethez. Így lehet elemeket adni a kártyasorhoz és a paklihoz.



Minden kártya csak egyetlen alkalommal használható fel ugyanabban a körben. Azonban egy körben bármennyi akciót végre lehet hajtani és több kártya is szerezhető. A újonnan kapott kártyák is kijátszhatóak a megszerzésükkel azonos körben.

A KÖR VÉGE

Ha egy játékos a körében nem tud, vagy nem akar több akciót végrehajtani, akkor az összes kártyáját össze kell gyűjtse a kártyasorról, használta és nem használt lapokat egyaránt, és a jobb oldalon egy képpel lefelé fordított dobópaklit kell képezzen belőlük.

Ezután négy új lapot kell húzni a kártyasorra a következő körhöz. Abban az esetben, ha a húzópakli kiürül és nem lehet négy új kártyát húzni belőle, akkor a dobópakli megkeverése után, a bal oldalra, új húzópaklit kell képezni, majd folytatni kell a szükséges lapok felhúzásával.



Ezen a ponton a következő játékos kerül sorra, és egészen addig nem hajtható végre új akció, míg ismét erre a játékosra nem kerül a sor.

ÁLLATKÁRTYÁK SZERZÉSE

A növényzet kártyák tetején különböző színű szimbólumok találhatóak, amik azokat a biomokat mutatják, ahol az adott növény előfordul. Az állat lapokon ugyan ezek a jelölések a kártya alján szerepelnek.

Ha egy játékos felcsapott kártyasorában két növényzetet is egyforma biom jel van, akkor a piacról egy ezekkel azonos szimbólumú állat szerezhető.

A növényzet lapok felhasználását a kártyák feljebb csúsztatásával célszerű jelezni.

A megszerzett állatkártya a még fel nem használt kártyákkal kerül egy sor(magasság)ba.

Két különböző biom jellel ellátott növényzet, akkor sem játszható ki együtt ebből a célból, ha az állatkártyán mindkét szimbólum megjelenik.



BIOM LAPKA SZERZÉSE

Ha egy játékos felcsapott kártyasorában két állaton is egyforma biom szimbólumok láthatóak, akkor annyi biom lapka szerezhető, amennyi egyforma jelölésen az állatok osztoznak.

A lapok felhasználását a kártyák feljebb csúsztatásával célszerű jelezni.

A biom lapkákat a játéktér tetején csillag alakzatba kell elrendezni.





GOMBÁK HASZNÁLATA

A gomba kártyákat a gomba szimbólumú lapokkal kombinálva egyből elvehető egy azonos jelű biom lapka, az állatkártyák kihagyásával.



A fenti lehetőség helyett, természetesen a biom szimbólumoknak megfelelő állatkártya elvétele is választható.

TERMÉSZETI CSAPÁS ÉS PUSZTASÁG LAPKÁK

Ha a játékos a körében nem tud kártyához jutni vagy biom lapkát elvenni, akkor egy természeti csapás lapot kell a kártyasorába helyezni és a köre azonnal véget ér.

Szintén természeti csapás kártyát kell elvenni, ha a játékos kártyasorába három azonos természeti elem típus kerül felcsapásra és a játékos köre is azonnal véget ér,

Ha a játékos kártyasorába három természeti csapás kerül kijátszásra, egy pusztaság lapkát kell elvenni és a játékos köre azonnal véget ér. Akkor is ez történik, ha a 3. természeti csapás kártyát, azért kapta a játékos, mert nem tudott lapot vagy biom lapkát szerezni a körében.



Ha három természeti csapás kártya van a játékos kártyasorában, nem kell elvenni egy negyediket a piacról.



Ha egy játékos a körét négy természeti csapással kezdené, akkor három pusztaság lapkát kell elvegyen és a köre azonnal véget ér.



A pusztaság lapkákat a játékos tér tetején, a biomok mellett, alakzatba rendezve kell tárolni.



EXTRA KÉPESSÉGEK

Minden játékos három képesség jelölővel rendelkezik, amiket a körükben használhatnak fel. A képesség felhasználása után le kell fordítani a jelölőt, mert már nem elérhető a hatása.

Minden alkalommal, amikor egy játékos kártyasorában két állat azonos biom szimbólumon osztozik, a játékos az egyik képesség jelölője újra aktívvá válik és vissza lehet fordítani az eredeti oldalára.



Plusz



Frissítés



Mozgatás

- A **plusz** képesség lehetővé teszi, hogy a játékos **még egy kártyát** játsszon ki a kártyasorába a húzópaklijából.
- A **frissítés** képesség használatával négy növényzet vagy állatkártya eldobható a hozzátartozó pakliba a piacról és **négy új kártya húzható** a helyére.
- A **mozgatás** képesség lehetővé teszi a játékosnak, hogy egy fel nem használt **lapját a kártyasorából, egy másik játékos kártyasorába tegye. Vagy újrahasznosítsa** egy, még a körében fel nem használt, lapját (ami nem lehet természeti csapás) azáltal, hogy a piac megfelelő paklijába visszateszi.

Néhány növényzet és állatkártyán szintén van képesség szimbólum. Minden alkalommal, amikor ezek a kártyák a kártyasorban kerülnek, felhasználható a képességük, amit egy levél ráhelyezésével kell jelezni.

Ezek a képességek érvényesíthetők függetlenül attól, hogy az adott kártyát más lapok vagy biomok megszerzésére is fel lehet használni. A képességek a kártya más célú felhasználása előtt és után is aktiválhatók.

Ha a játékos a körében több képességgel rendelkező kártyát fordított fel, akkor mindegyiket érvényesítheti, de ha egy kártyán több képesség ikon is szerepel, akkor választania kell közülük egyet.

Egy kártya képességének használata, nem számít akciónak, így ezzel a természeti csapás sem elkerülhető el.



EGYSZEMÉLYES MÓD

A szoló játékváltozat ugyan ezeket a szabályokat alkalmazza, egyetlen változtatást eszközölve. A mozgatás képesség esetén a másik játékosnak átadás helyett, a húzópakli tetejére kell helyezni a kártyát. A következő körben a négy újonnan húzott kártya között ez is újra felcsapásra kerül.



Gondolatok úgy a világunkra, mint egy hatalmas kirakóra, ahol minden elem, legyen az akár kicsi, akár nagy, a nagy kép része. Ez a kényes egyensúly teszi lehetővé a bolygónk számára az életet.

Ahogy belekezeldezs ebbe az utazásba, reméljük hogy mélységes elismeréssel adózol majd a természet szépségének és a világunk törekenységének.

A bolygónk sora a mi kezünkben van és ha összefogunk, biztosíthatjuk, hogy a természet gyarapodjon és az élet tovább virágozzon!

