



ECO SFERA

Regelbok





ECO SFERA



Återförvilda världen innan det är för sent!

Vatten, tid, jord, luft och sol är de grundläggande elementen som krävs för att få kort från växtriket.

Men var försiktig, det finns också naturkatastrofer som måste hanteras. Lyckligtvis finns det sätt att handskas med dem, som att lägga till eller flytta kort och fylla på marknaden.

Med rätt kombination av växtkort så får ni djur; med rätt kombination av djur så uppfyller ni biombrickor. Och förhoppningsvis kommer ni tillsammans återförvilda planeten.

KOMPONENTER

60 Element kort - 12 av varje



Jord



Sol



Tid



Vatten



Luft

7 Biombrickor



Taiga



Savann



Öken



Marin



Tundra



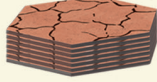
Tropisk



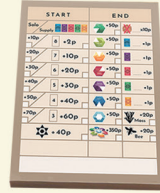
Tempererad



18
Löv



7
Utrotningsbrickor



Poängblock



12
Förmågemarkörer
(4 av varje)



30
Växtkort
(Fungi-Plantae)



50
Katastrofkort



30
Djurkort

FÖRBEREDELSE

Marknadsområdet: Blanda och placera kortleken med djurkort och kortleken med växtkort nedåtvända på bordet. Vänd upp 4 kort från vardera lek och placera till höger.



Startlek för varje spelare

- Ett av varje elementkort
- 2 katastrofkort
- En av varje förmågemarkör



Förflyttning Plus Byta ut



Placera ett visst antal elementkort på bordet utifrån den svårighetsgrad ni kommit överens om. Den grundläggande nivån har 8 kort av varje och den avancerade nivån har 3.



Varje spelare blandar sin startlek och lägger den nedåtvänd framför sig. Placera de tre förmågemarkörer på vänstra sidan av leken uppåtvända. Sen ska varje spelare ta de fyra översta korten från sin lek och lägga de uppåtvända till höger om leken, en efter en bredvid varandra så att det blir en rad med kort. Det är din kortrad.



ÖVERSIKT OCH SYFTE

Ecosfera är ett samarbetspel med kortlekskonstruktion.

Ni vinner genom att uppfylla de 7 biombrickorna, och ni förlorar om ni placerar ut de 7 utrotningsbrickorna.

Med rätt kombination av element så får du växtkort; om du bara saknar ett element så får du ta det från marknaden.

Med rätt kombination av växter så får du djur, och med rätt kombination av djur så uppnår du biombrickor!

Om du inte kan göra en växt eller ett djur, eller placera en biombricka, så får du ett katastrofkort och din tur är slut.

Om du har tre kort med samma element i din rad så får du ett katastrofkort och din tur är slut.

Om du har tre katastrofkort i din rad så är din tur slut och du måste placera en utrotningsbricka.

Om du har fyra katastrofer så är din tur slut och tre utrotningsbrickor placeras!

Lyckligtvis finns det flera sätt att undvika utrotning som att förnya kort, lägga till kort och skicka ett kort vidare till en annan spelare/lägga tillbaka ett kort till marknaden. Varje gång din tur är slut så kastar du din rad med kort i en kashög och vänder upp fyra nya kort till nästa tur.



Exempel för 2 spelare

SPELSTRUKTUR

VEM BÖRJAR SPELET?

Spelaren som senast planterade en växt eller ett frö börjar. Spelet kommer sen fortsätta i medurs ordning.

SKAFFA VÄXTER OCH FLER ELEMENT

Längst ned på växtkortet finns olika elementsymboler. Varje spelare bör, under sin tur, kontrollera elementkort i sin kortrad för att se vilka element som krävs av växtkortet i marknaden.

Om du har de element som krävs i din kortrad för att ta en växt som du vill ha, så kan du försiktigt knuffa de elementkortet framåt, vilket visar att du använde de korten, och sen placera växtkortet i din rad.

Växtkortet du precis tog har inte blivit använt än, så det ska placeras i samma nivå som de oanvända korten i din rad.

Dessutom måste du omedelbart fylla det tomma utrymmet på marknaden med ett nytt kort.





Om din kortrad bara saknar ett element för att få växten du vill ha, så kan du ta det elementet från marknaden, lägga det till din rad och använda det. På så sätt får du element både till din rad och din kortlek.



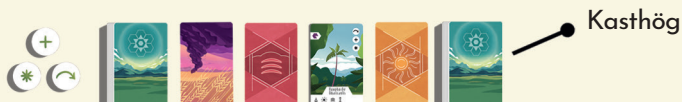
Varje kort kan bara användas en gång under samma tur. Men i samma tur får du göra så många handlingar du vill och kanske få flera kort. Du kan också använda korten du fått samma tur som du fick dem.

TURENS SLUT

När du inte kan eller vill göra fler handlingar så tar du alla kort från din rad, både använda och oanvända, och lägger dem tillsammans på din högra sida för att bilda en nedåtvända kashög.

Sen drar du fyra nya kort från din kortlek för att ha en ny rad redo inför din nästa tur. Om din draghög tar slut och du inte kan dra fyra nya kort, så blandar du kashögen, lägger den till vänster som din nya draghög, och drar kort som krävs.

Då är det nästa spelares tur och du får inte göra några fler handlingar förrän det är din tur igen.



SKAFFA DJURKORT

Längst upp på växtkortet finns olika färgade symboler, vilka representerar de biomer som växterna lever i. Djurkortet har också de symbolerna fast på nedre delen av kortet.

När du har två växter i din rad med en gemensam biomsymbol, så kan du ta ett djur från marknaden som också har den symbolen.

Du använder växtkortet genom att knuffa de framåt.

Djurkortet du tog ska placeras som ett oanvänt kort i din rad.

Du kan inte kombinera två växter om de inte delar åtminstone en biom även om ett djur lever i biomer från båda växterna.



SKAFFA BIOMBRICKOR

Om du har två djur som delar samma biomsymboler i din rad så ska du uppnå lika många biombriklar som de två djuren har gemensamt.

Du använder dem genom att försiktigt knuffa dem framåt. Biombriklorna kommer att placeras ovanför spelutrymmet i ett stjärnformat pussel.





KOMBINERA SVAMPEN

Genom att kombinera svampkort med ett kort som har svampsymbolen så kan du välja att ta de biombricker som de har gemensamt utan att gå genom djuren.

Du kan också välja att ta ett djur istället.



KATASTROFKORT OCH UTROTNINGSBRICKOR

Om du under din tur inte kan uppnå några kort eller placera biombricker så får du ett katastrofkort till din rad och sen är din tur slut.

Du kommer också få ett katastrofkort till din rad om du, på din tur, får tre kort med samma element och din tur är slut.

Om du får tre katastrofkort i din rad så är din tur slut och du får en utrotningsbricka. Det gäller även om det tredje katastrofkortet är det du fick för att du inte kunde uppfylla några kort eller biombricker.

Om du har tre katastrofkort i din rad så ska du inte ta ett fjärde katastrofkort från marknaden.



Vänder du upp fyra katastrofer så är din tur slut och du får tre utrotningsbrickor.



Utrotningsbrickorna kommer placeras ovanför spelutrymmet i en form bredvid pusslet med biombricker.



EXTRA FÖRMÅGOR

Varje spelare har tre förmågemarkörer som bara kan användas under spelarens egen tur. Varje gång du använder en förmågemarkör så måste du vända på den så att den är spenderad.

Varje gång du har två djur i din rad som har en gemensam biom så kan du återaktivera en av dina förmågemarkörer och vända upp den igen.



Plus



Byta ut



Förflyttning

- Plus-förmågan låter dig ta ett extra kort från din kortlek till din rad.
- Byta ut*-markören låter dig byta ut de fyra växtkorten eller de fyra djurkorten i marknaden genom att lägga dem under respektive kortlek och ersätta dem med fyra nya kort.
- Förflyttningmarkören låter dig ge ett oanvänt kort från din rad till en annan spelares rad eller återvinna kortet genom att lägga det under respektive kortlek i marknaden. Detta gäller bara så länge som det inte är ett katastrofkort och du inte redan använt det kortet under din tur.

En del växt- och djurkort har också symboler som representerar förmågor, och varje gång de är i din rad med kort så får du använda de förmågorna och sen markera kortet med en lövformad markör.

De här förmågorna hör inte ihop med att använda samma kort för att ta andra kort eller biomer, så du kan även använda förmågan på kortet före eller efter det kortet används för att ta andra kort eller biomerbrickor.

Om du har mer än ett kort med extra förmågor så kan du använda alla under din tur. Men om samma kort har fler än en förmåga så måste du välja vilken förmåga du använder.

Att använda de här förmågorna räknas inte som en handling som stoppar dig från att få ett katastrofkort.





SOLOLÄGE

Sololäget följer samma principer som ovan med bara en skillnad. Varje gång du använder en förflyttningsförmåga så ska du, istället för att skicka kortet till en annan spelare, placera kortet du vill flytta till överst på din draghög. Vid din nästa tur så vänder du upp det kort tillsammans med fyra andra kort.



Se vår värld som ett stort pussel där varje bit, oavsett hur stor eller liten, passar ihop. Den här sköra balansen håller vår planet levande.

När du ger dig ut på den här resan så hoppas vi att du får en djupare uppskattning för den skönhet och sårbarhet som vår naturliga värld har. Vår planets öde vilar i våra händer och genom att arbeta tillsammans så kan vi trygga en framtid där naturen frodas och livet fortsätter blomstra.



POÄNGBLOCK



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

Mossa och bin har en avgörande roll i ekosystemen.

1

Innan ni börjar samarbetsläget, välj svårighetsgrad baserat på hur många elementkort ni kommer spela med.

2

Innan du börjar sololäget, välj svårighetsnivån baserat på hur många elementkort du kommer spela med.

3

Markera den här rutan om ni börjar med sex utrotningsbrickor placerade. Ni kommer få 100 poäng om ni lyckas vinna spelet.

4

Markera varje biombricka som ni har lyckats återförvilda.

5

Kontrollera hur många kort av varje element som fortfarande finns i kortmarknaden.

6

Markera det här utrymmet om ni lyckades vinna spelet och återförvilda planeten!

7

Markera det här rutan om "Mossa"-kortet är bland korten i marknaden.

8

Markera det här rutan om "Bi"-kortet är bland korten i marknaden.

9

Håll koll på antalet utrotningsbrickor som inte placerades.



Julibert 

www.julibert.com

Skolhusgatan 10 B5
65100 Vasa, Finland

 Albert Pinilla
 Julia Johansson
 Raúl Campuzano
www.raulcampuzano.com

© 2024 Julibert Games