



ECO SFERA

Jokoaren araudia





ECO SFERA



Berrezarri munduko natura beranduegi izan baino lehen!

Ura, denbora, lurra, airea eta eguzkia dira landareen erreinuko kartak lortzeko funtsezko elementuak.

Baina erne ibili, hondamendi naturalak ere badaude eta horietaz arduratu beharra dago. Zorionez, horiek kudeatzeko moduak daude, hala nola kartak gehitzea edo mugitzea eta merkatua berritzea.

Landare-kartak behar bezala konbinatuta, animaliak lortuko dituzu; animalien konbinazio egokiarekin, bioma-fitxak lortuko dituzu. Eta halabeharrez, elkarrekin munduko natura berrezarriko duzue.

EDUKIA

60 elementu-karta - 12 bakoitzeko



Lurra



Eguzkia



Denbora



Ura



Airea

7 bioma-fitxa



Taiga



Sabana



Basamortua



Uretakoa



Tundra



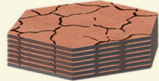
Tropikala



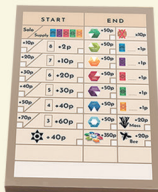
Epela



18
markatzaile



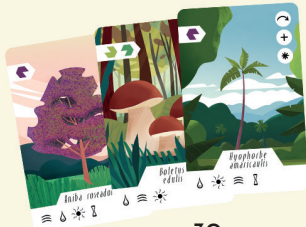
7
suntsipen-fitxa



puntuazioen
koaderno



12
gaitasun-fitxa
(4 bakoitzeko)



30
landare-karta
(Fungi-Plantae)



50
hondamendi-karta



30
animalia-karta

PRESTAKETA

Merkataritza-gunea: Kartak nahastu eta animalia eta landareen karta-sorta jarri mahai gainean ahoz behera. Ondoren, jarri sorta bakoitzetik 4 karta ahoz gora eskuinean. right.



Hasierako piloa jokalaria bakoitzarentzat

- Elementu bakoitzaren karta bat
- 2 hondamendi-karta
- Gaitasun bakoitzaren fitxa bat



Mugimendua Gehiago Berritu



Jarri hainbat elementu-karta mahai ganean, erabakitako joko-mailaren arabera. Oinarrizko mailak elementu bakoitzeko 8 karta ditu, eta maila aurreratuak 3.



Ekologista bakoitzak bere hasierako karta-sorta aztertu eta ahoz behera jarriko du bere aurrean. Jarri 3 gaitasun-fitxa piloaren ezkerrean, ahoz gora.

Ondoren, ekologista bakoitzak sortaren lehenengo lau kartak hartu eta piloaren eskuineko aldean jarriko ditu ahoz gora, bata bestearen ondoan,



IKUSPEGI OROKORRA ETA HELBURUA

Ecosfera sortak eraikitzeko joko kooperatiboa da. 7 bioma-fitxak lortzen badituzu, irabazlea izango zara; 7 suntsipen-fitxa lortuz gero, aldiz, galtzailea.

Elementuen konbinazio egokiarekin, landare-kartak irabaziko dituzu; elementu bakarra falta bazaizu, merkatuan erosi ahal izango duzu.

Landareak behar bezala konbinatuta, animaliak lortuko dituzu, eta animalien konbinazio egokiarekin, bioma-fitxak! Ezin baduzu landare edo animalia bat sortu, edo ezin baduzu bioma-fitxa bat jarri, hondamendi-karta bat jasoko duzu eta zure txanda amaituko da.

Zure ilaran elementu bereko hiru karta badituzu, hondamendi-karta bat jasoko duzu eta zure txanda amaituko da.

Zure ilaran hiru hondamendi-karta badituzu, zure txanda amaituko da eta suntsipen-fitxa bat jarri beharko duzu.

Lau hondamendi-kartekin zure txanda amaitu egingo da eta hiru suntsipen-fitxa jarri beharko dituzu! Zorionez, suntsipena saihesteko hainbat modu daude, hala nola kartak berritzea, kartak gehitzea, eta karta bat beste ekologista bati pasatzea edo karta bat merkatura itzultzea.

Txanda amaitzen duzun bakoitzean, karta-ilara baztertze-piloan jarri behar duzu eta lau karta berri hartu hurrengo txandarako.



Adibidea 2 ekologistarentzat

JOKOAREN MEKANIKA

NOR HASTEN DA JOLASTEN?

Duela gutxi landare edo hazi bat landatu duen ekologistak hasiko du partida. Ordena erloju-orratzen noranzkoan izango da.

LANDAREAK ETA ELEMENTU GEHIGARRIAK LORTZEA

Landare-kartek elementuen sinbolo ezberdinak dituzte behealdean.

Ekologista bakoitzak, bere txandan, bere karta-ilarako elementu-kartak egiaztatu behar ditu, eta merkatuko kartek zer elementu behar dituzten ikusi.

Zure ilaran behar diren elementuak baldin badituzu nahi duzun landarea lortzeko, aurrera eraman ditzakezu karta horiek, karta horiek erabiltzen ari zarela adierazteko, eta mugitu landare-txartela zure ilarara.

Oraindik ezin duzu erositako landarea erabili; beraz, zure ilaran erabili ez diren karten maila berean jarri behar duzu.





Nahi duzun landarea lortzeko zure ilaran elementu bat falta bazaizu, falta zaizun elementua merkatutik hartu, zure ilarara gehitu eta hori erabil dezakezu. Horrela, zure ilarari eta sortari elementuak gehituko dizkiozu.

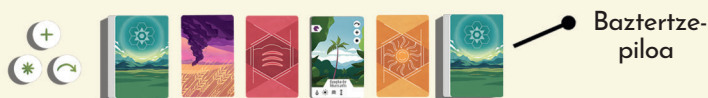


Karta bakoitza behin bakarrik erabil daiteke txanda bakoitzean. Hala ere, txanda bakar batean, ahal beste ekintza egin ditzakezu, eta hainbat karta erosi ahal izango dituzu. Txanda horretan bertan lortzen dituzun kartak ere txanda berean erabil ditzakezu.

TXANDA AMAIERA

Ekintza gehiago egin ezin duzunean edo egin nahi ez duzunean, jaso zure ilarako karta guztiak, bai erabilitakoak, bai erabili gabekoak, eta jar itzazu elkarrekin zure eskuinean, ahoz behera baztertze-piloan uzteko. Jarraian, piloko lau karta berri atera, zure hurrengo txandan beste ilara bat izateko.

Karta-sorta amaitzen bada eta ezin badituzu lau karta berri atera, nahastu baztertze-piloa, jarri ezkerretara karta-sorta berri gisa, eta atera beharrezkoak diren kartak.



Une horretan, hurrengo ekologistaren txanda izango da, eta ezin izango duzu ekintza gehiago egin berriro zure txanda izan arte.

ANIMALIEN TXARTELAK LORTZEA

Landare-kartek kolore ezberdinetako sinboloak dituzte goialdean, landare horiek bizi diren bioma irudikatzen dituztenak. Animalia-kartek ere sinbolo horiek dituzte, behaldean.

Behin zure ilaran bioma komunaren sinboloa duten bi landare dituzunean, sinbolo hori duen merkatuko animalia bat eros dezakezu.

Landare-kartak erabiltzeko, nahi duzuna aurrera eraman behar duzu.

Erositako animalia erabili gabeko karta gisa jarri behar da ilaran.

Ezin dituzu bi landare konbinatu gutxienez bioma bat partekatzen ez badute, nahiz eta animalia bat bi landareen biometan bizi.



BIOMA-FITXAK LORTZEA

Zure ilaran bioma-sinbolo berberak partekatzen dituzten bi animalia badituzu, komunean dituzten animalia adina bioma-fitxa eskuratu-ko dituzu.

Horiek erabiltzeko, nahi dituzunak aurrera eraman behar dituzu.

Bioma-fitxak joko-eremuaren goialdean jarriko dira, izar formako puzzle bat osatuz.





ONDDOA KONBINATZEA

Onddo-karta onddoaren sinboloa duen beste batekin batera erabiltzen baduzu, aukera duzu komunean dituzten bioma-fitxak lortzeko, animaliak erabili gabe.



Biomaren ordeaz, animalia bat ere lor dezakezu.

HONDAMENDI-KARTAK ETA SUNTSIPEN-FITXAK

Zure txandan ezin baduzu kartarik lortu, ezta bioma-fitxarik jarri ere, hondamendi-karta bat hartu beharko duzu zure ilararako, eta zure txanda amaitu egingo da. Era berean, hondamendi-karta bat hartu beharko duzu zure ilararako, baldin eta zure txandan elementu bereko hiru karta jasotzen badituzu eta zure txanda amaitu egingo da. Zure ilaran hiru hondamendi-karta badituzu, zure txanda amaitu egingo da eta suntsipen-fitxa bat lortuko duzu. Baita hirugarren hondamendi-karta beste kartarik edo bioma-fitxarik lortu ezin izan ondoren lortzen duzuna bada ere. Zure ilaran hiru hondamendi-karta badituzu, ez duzu hartu behar laugarren hondamendi-karta bat merkatutik .



Lau hondamendi-karta hartzen badituzu, zure txanda amaituko da eta hiru suntsipen-fitxa lortuko dituzu.



Suntsipen-fitxak joko-eremuan jarriko dira, irudi bat osatuz, bioma-fitxen puzzlearen ondoan.



GAITASUN GEHIGARRIAK

Ekologista bakoitzak hiru gaitasun-fitxa ditu, bere txandan bakarrik erabil ditzakeenak. Gaitasun-fitxa bat erabiltzen duzun bakoitzean, buelta eman beharko diozu desaktibatzeko.

Zure ilaran bioma partekatzen duten bi animalia dituzun bakoitzean, zure gaitasun-fitxetako bat berraktibatuta ahal izango duzu, eta ahoz gora jarriko duzu berriro.



Gehiago



Berritu



Mugimendua

- “Gehiago” gaitasunak zure sortatik aparteko karta bat hartu eta zure ilaran jartzeko aukera ematen dizu.
- “Berritu” fitxak aukera ematen dizu merkatuko lau landare-karta edo lau animalia-karta berritzeko. Horretarako, dagokion sortan jarri behar dituzu eta horien ordeztu lau karta berri hartu.
- “Mugimendu” fitxak aukera ematen dizu erabili ez duzun karta bat zure ilaratik beste jokalari baten ilarara eramateko, edo karta bat birziklatzeko, merkatuan dagokion piloaren azpian jarrita, betiere hondamendi-karta ez bada eta zure txandan erabili ez baduzu.

Landare- eta animalia-karta batzuek gaitasun-sinboloak ere badituzte, eta zure karta-ilaran dauden bakoitzean, haien gaitasunak erabili ahal izango dituzu eta karta hosto itxurako markatzaile batekin markatu.

Gaitasun horiek ez dute zerikusirik karta bera beste karta edo bioma batzuek eskuratzeko erabiltzearekin; beraz, karta baten gaitasuna erabil dezakezu karta bera erabili aurretik edo ondoren, beste karta edo bioma-fitxa batzuek eskuratzeko.

Gaitasun gehigarriak dituen karta bat baino gehiago baduzu, zure txandan horiek guztiak erabil ditzakezu, baina karta berak gaitasun-ikur bat baino gehiago badu, zein gaitasun erabili aukeratu behar duzu.

Gaitasun horiek erabiltzeak ez du esan nahi ezin duzula hondamendi-kartarik lortu.





BAKARLARI MODUA

Bakarkako bertsioak aurrekoaren printzipio berari jarraitzen dio, alde bakarrarekin. "Mugimendua" gaitasuna erabiltzen duzun bakoitzean, beste ekologista bati pasatu beharrean, mugitu nahi duzun karta zure karta-sortan jarriko duzu. Hurrengo txandan, karta hori hartu beharko duzu beste laurekin batera.



Pentsa ezazu gure mundua puzzle erraldoi bat dela, non pieza bakoitza, txikia edo handia izan, egokitzen den. Oreak delikatu horrek bizirik mantentzen du gure planeta.

Bidaia honetan murgiltzean, gure mundu naturalaren edertasuna eta ahultasuna biziki balioestea espero dugu. Gure planetaren patua gure esku dago, eta elkarrekin lan egiten badugu, naturak aurrera egingo duen eta bizitzak loratzen jarraituko duen etorkizuna berma dezakegu.



PUNTAZIOEN KOADERNOA



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



Goroldioek eta erleek berebiziko garrantzia dute ekosistemetan.

1

Modu kooperatiboa hasi aurretik, hautatu zailtasun-maila, jokatzeko erabiliko dituzun elementuen karta-kopuruaren arabera.

2

Bakarkako modua hasi aurretik, aukeratu zailtasun-maila, jokatzeko erabiliko dituzun elementuen karta-kopuruaren arabera.

3

Markatu lauki hau sei gaitasun-fitxekin hasiko bazara. 100 puntu lortuko dituzu partida irabaztea lortzen baduzu.

4

Markatu arrakastaz berrezarri duzun bio-ma-fitxa bakoitza.

5

Ikuskatu elementu bakoitzeko zenbat karta dauden merkatuan.

6

Markatu laukia partida irabaztea lortu baduzu eta horrekin munduko natura berrezartzea!

7

Markatu lauki hau "Goroldio" karta merkatuko karten artean badago

8

Markatu lauki hau "Erlea" karta merkatuko karten artean badago.

9

Ikuskatu jarri gabe dauden suntsipen-fitxen kopurua.



Julibert 

www.julibert.com

Skolhusgatan 10 B5
65100 Vasa, Finland

 Albert Pinilla
 Julia Johansson
 Raúl Campuzano
www.raulcampuzano.com

© 2024 Julibert Games