



ECO SFERA

Regelbok





ECO SFERA



La oss gjenskape villmarken før det er for sent!

Vann, tid, jord, luft og sol er de grunnleggende elementene som trengs for å få kort fra planteriket.

Men pass på, naturkatastrofer vil også dukke opp. Heldigvis finnes det måter å takle dem på, for eksempel å legge til eller flytte kort, og å oppdatere markedet.

Med riktig kombinasjon av plantekort vil dere få dyrekort; ved å kombinere dyrene på rett måte vil dere få biom-brikker. Og forhåpentligvis vil dere klare å restaurere naturen sammen.

KOMPONENTER

60 elementkort - 12 av hvert



Jord



Sol



Tid



Vann



Luft

7 biom-brikker



Taiga



Savanne



Ørken



Akvatisk



Tundra



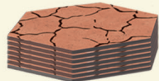
Tropisk



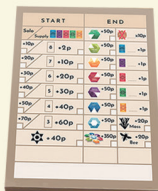
Temperert



18
bladmarkører



7
utryddelsesbrikker



Poengblokk



12
spesialbrikker
(4 av hver)



30
kort med planter
og sopp



50
katastrofekort



30
kort med dyr

OPPSETT

Marked: Stokk dyre- og plantekortene hver for seg, og lag to trekkebunker med forsiden ned på venstre side. Legg deretter 4 kort fra hver kortstokk ut på høyre side med forsiden opp.



Startkortstokk for hver spiller

- 1 av hvert elementkort
- 2 katastrofekort
- 1 av hver spesialbrikke



Flytt Trekk Bytt



Legg et antall elementkort på bordet i henhold til vanskelighetsgraden for spillet. Bruk 8 av hvert kort til grunnivået, og 3 av hvert kort til det mest avanserte nivået.



Hver spiller stikker startkortene sine, og legger startkortstokken foran seg med forsiden ned. Legg de tre spesialbrikkene på venstre side av kortstokken, med forsiden opp.

Deretter vil hver spiller ta de fire øverste kortene fra bunken og legge dem med forsiden opp på høyre side av bunken, ved siden av hverandre, og danner en rad med kort. Dette er kortraden din. a row of cards. This is your card row.



OVERSIKT OG FORMÅL

Ecosfera er et samarbeidsspill hvor du bygger din egen kortstokk.

Dere vinner ved å skaffe alle 7 biom-brikkene, og dere taper hvis dere må legge ut alle 7 utryddelsesbrikkene.

Med riktig kombinasjon av elementer får du plantekort; hvis du mangler ett enkelt element, kan du ta det fra markedet.

Med riktig kombinasjon av planter vil du få dyr, og ved å kombinere dyrene på rett måte vil du få biom-brikker!

Hvis du ikke kan lage en plante eller et dyr, eller legge ut en biom-brikke, får du et katastrofekort, og turen din er over. Hvis du har tre kort av samme element i raden din, får du et katastrofekort, og turen din er over. Med tre katastrofekort i raden din er turen din over, og du må legge ut en utryddelsesbrikke.

Med fire katastrofer er turen over, du må legge ut tre utryddelsesbrikker!

Heldigvis finnes det en rekke måter å unngå utryddelse på, for eksempel ved å oppdatere kort, legge til kort og gi et kort til en annen spiller/returere et kort til markedet.

Hver gang turen din er over, fjerner du kortraden din i en kastebunke og trekker fire nye kort til neste tur.



Eksempel for 2 spillere

SPILLETS GANG

HVEM STARTER SPILLET?

Spilleren som sist plantet en plante eller frø starter spillet. Turen går deretter med klokken.

FÅ PLANTER OG EKSTRA ELEMENTER

Plantekortene har symboler for ulike elementer nederst.

Hver spiller bør på sin tur sjekke elementkortene i kortraden, og se hvilke elementer som kreves av plantekortene på markedet.

Hvis du har de nødvendige elementene i kortraden din for å skaffe en plante du ønsker, kan du skyve disse elementkortene litt framover for å vise at du bruker disse kortene, og legge plantekortet i raden din. Denne nye planten er ennå ikke brukt, så den bør legges på nivå med andre ubrukte kort i raden din.





Hvis du mangler ett element i raden din for å få ønsket plante, kan du ta det manglende elementet fra markedet, legge det til i raden din og bruke det. På denne måten legger du også til elementer til raden og kortstokken din.

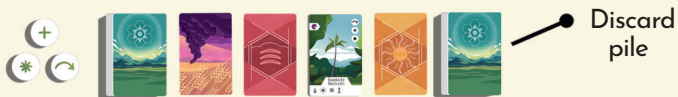


Hvert kort kan kun brukes én gang på hver tur. Men i løpet av en enkelt tur kan du utføre så mange handlinger som mulig, og potensielt få flere kort. Du kan også bruke kortene i løpet av samme tur som du får dem.

SLUTT PÅ TUREN

Når du ikke kan eller ønsker å gjøre flere handlinger, samler du alle kortene fra raden din, både brukte og ubrukte, og legger dem samlet på høyre side for å danne en kaste bunke med forsiden ned.

Trekk deretter fire nye kort fra bunken for å lage en ny rad til din neste tur. Hvis trekkebunken går tom og du ikke kan trekke fire nye kort, så stoker du kaste bunken og legger den på venstre side som ny trekkebunke, før du trekker (resten av) kortene.



Så er det neste spiller sin tur, og du kan ikke gjøre flere handlinger før det er din tur igjen.

HVORDAN FÅ DYREKORT

Kortene med planter og sopp har ulike fargede symboler øverst, disse representerer biomen som disse plantene lever i. Dyrekort har også disse symbolene, plassert nederst.

Når du har to planter på raden din med et felles biom-symbol, kan du anskaffe et dyr fra markedet som også har dette symbolet.

Plantekortene bruker du ved å skyve dem fremover.

Det nyanskaffede dyret skal legges som et ubrukt kort på raden din.

Du kan ikke kombinere to planter/sopp dersom de ikke deler minst ett biom, selv om et dyr bor i biomen til begge plantene.



HVORDAN FÅ BIOM-BRIKKER

Hvis du har to dyr som deler de samme biom-symbolene i raden din, vil du få like mange biom-brikker som de to dyrene har til felles.

Du bruker dyrekortene ved å skyve dem litt framover.

Biom-brikkene legger du ovenfor markedet, inntil hverandre slik at de danner en stjerne.

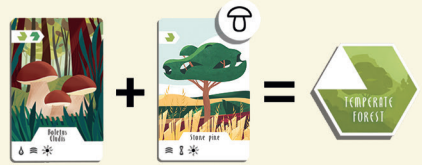




HVORDAN BRUKE SOPPKORTET

Ved å kombinere soppkortet med et kort som har soppsymbolet, kan du velge å få biom-brikkene som de har til felles uten å gå via dyrekort.

Du kan også velge å ta et dyrekort i stedet, hvis det passer med biomene.



KATASTROFEKORT OG UTRYDDELSSEBRIKKER

Når det er din tur, og du ikke kan skaffe noen kort eller legge ut en biom-brikke, så må du legge et katastrofekort på raden din, og turen din er over.

Du vil også få et katastrofekort på raden din hvis du i løpet av turen får tre kort av samme element, og da er også turen din over.

Hvis du får tre katastrofekort på raden din, så er turen over, og du får en utryddelsesbrikke. Dette gjelder selv om du fikk det tredje katastrofekortet fordi du ikke kunne skaffe kort eller biom-brikker.

Når du har tre katastrofekort på raden din skal du ikke ta et fjerde katastrofekort fra markedet.



Når du snur fire katastrofekort på begynnelsen av turen din, så er turen din slutt umiddelbart, og du får tre utryddelsesbrikker.



Utryddelsesbrikkene legges øverst i spilleområdet ved siden av biom-brikkene, slik at de også danner en stjerne.



SPESIALEVNER

Hver spiller har tre spesialbrikker med evner som bare kan brukes i løpet av deres egen tur. Når du bruker en evne må du snu den tilhørende spesialbrikken for å gjøre den inaktiv.

Hver gang du har to dyr på raden din som deler et biom, kan du reaktivere en av spesialbrikkene ved å snu den med forsiden opp igjen.



Trekk



Bytt



Flytt

- «Trekk» lar deg ta et ekstra kort fra kortstokken din til raden din.
- «Bytt» lar deg bytte ut enten de fire plantekortene eller de fire dyrekortene på markedet, legge dem nederst i den tilsvarende trekkebunken, og erstatte dem med fire nye kort.
- «Flytt» lar deg gi et ubrukt kort fra raden din til en annen spillers rad, eller resirkulere et kort ved å legge det underst i den tilsvarende kortstokken i markedet, så lenge det ikke er et katastrofekort og du ikke har brukt kortet allerede på din tur.

Noen plante- og dyrekort inneholder også evnesymboler, og hver gang de er på kortraden din, kan du bruke evnene deres ved å legge en bladformet markør på kortet.

Du kan bruke disse evnene uavhengig av at du bruker det samme kortet til å skaffe andre kort eller biomer, enten før eller etterpå.

Hvis du har mer enn ett kort med ekstra evner, så kan du bruke alle kortene på turen din, men hvis det samme kortet har mer enn ett evnesymbol, må du velge hvilken evne du vil bruke fra det kortet.

Å bruke disse egenskapene teller ikke som en handling som hindrer deg i å få et katastrofekort.





SOLOVARIANT

For å spille solo følger du samme prinsipp som ovenfor, med kun én endring: Når du bruker evnen «Flytt», så legger du kortet du vil flytte på toppen av trekkebunken din i stedet for å gi det til en annen spiller. På din neste tur legger du ut dette kortet på raden din sammen med fire andre kort.



Tenk på verdenen vår som et gigantisk puslespill der hver eneste brikke, uansett hvor liten eller stor, passer sammen. Denne skjøre balansen holder planeten vår i live.

Når dere legger ut på denne reisen, håper vi dere får en god forståelse av skjønheten og sårbarheten i naturens verden.

Skjebnen til planeten vår ligger i hendene våre. Ved å samarbeide kan vi sikre at naturen har gode forhold i framtida, og at livet fortsetter å blomstre.



SCORING



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



Mose og bier spiller avgjørende roller i økosystemene

1

Før dere begynner med flere spillere, så velger dere vanskelighetsgrad ut fra antall elementkort dere vil spille med.

2

Før du starter solovarianten, så velger du vanskelighetsgrad ut fra antall elementkort du vil spille med.

3

Kryss av i denne boksen hvis du starter med seks utryddelsesbrikker. Du får 40 poeng bare hvis du klarer å vinne spillet.

4

Kryss av for hvert biom du har klart å gjenoppbygge.

5

Tell hvor mange av hvert elementkort som er igjen på kortmarkedet.

6

Kryss av her hvis du klarte å vinne spillet ved å gjenkape naturen i hele verden!

7

Kryss av her hvis en spiller har mosekortet (Bryophyta).

8

Kryss av her hvis en spiller har biekortet (Apy).

9

Tell antall utryddelsesbrikker som ikke har blitt plassert.



Julibert 

www.julibert.com

Skolhusgatan 10 B5
65100 Vasa, Finland

 Albert Pinilla
 Julia Johansson
 Raúl Campuzano
www.raulcampuzano.com

© 2024 Julibert Games