



ECO SFERA

Regolamento





ECO SFERA



Rinaturalizziamo il pianeta prima che sia troppo tardi!

Acqua, tempo, terra, aria e sole sono elementi fondamentali per ottenere carte dal regno delle piante.

Attenzione però ai disastri naturali. Per fortuna, ci sono molti modi per provare a gestirli, come ad esempio aggiungere o spostare carte e aggiornare il mercato.

Con la giusta combinazione di piante, otterrete animali; con la giusta combinazione di animali, otterrete tessere bioma e potrete rinaturalizzare il mondo insieme.

COMPONENTI

60 Carte Elemento - 12 per tipo



Terra



Sole



Tempo



Acqua



Aria

7 Tessere Bioma



Taiga



Savana



Deserto



Acquitrino



Tundra



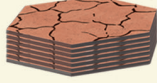
Tropicale



Temperato



18
Marcatori



7
Tessere Estinzione



Blocchetto
segnapunti



12
Segnalini abilità
(4 per tipo)



30
Carte Pianta
(Fungi-Plantae)



50
Carte Disastro



30
Carte Animale

PREPARAZIONE

Area del mercato: mescola e posiziona i mazzi delle Carte Animale e delle Carte Pianta a faccia in giù e rivela 4 carte da ognuno sulla destra.



Mazzo iniziale per ogni giocatore

- Una Carta Elemento per tipo
- 2 Carte Disastro
- un Segnalino abilità per tipo.



Movimento Più Ripristino



Posiziona un numero di Carte Elemento sul tavolo in base al livello di difficoltà scelto. Il livello base contiene 8 carte per ogni tipo, mentre il livello avanzato ne contiene 3.



Ogni giocatore mescola il proprio mazzo iniziale e lo posiziona davanti a sé a faccia in giù. Posiziona i tre Segnalini abilità alla sinistra del mazzo a faccia in su.

Ogni giocatore prende le prime quattro carte del proprio mazzo e le posiziona a faccia in su sulla destra, una a fianco all'altra, in modo da



PANORAMICA E SCOPO

Ecosfera è un gioco di deck-building cooperativo.

Vincerete se otterrete le 7 Tessere Bioma, mentre perderete se posizionerete le 7 Tessere Estinzione.

Con la giusta combinazione di elementi, ottenete Carte Pianta; se vi manca un singolo elemento, potete prenderlo dal mercato. Con la giusta combinazione di Carte Pianta, ottenete Carte Animale e con la giusta combinazione di Carte Animale, ottenete Tessere Bioma! Se non riuscite a ottenere una Carta Animale o Carta Pianta, o se non riuscite a posizionare una Tessera Bioma, ottenete una Carta Disastro e il vostro turno si conclude. Se avete tre Carte Elemento dello stesso tipo nella vostra fila, ottenete una Carta Disastro e il vostro turno si conclude.

Se avete tre Carte Disastro nella vostra fila, il vostro turno si conclude e dovete posizionare una Tessera Estinzione.

Se avete quattro Carte Disastro nella vostra fila, il vostro turno si conclude e dovete posizionare tre Tessere Estinzione!

Per fortuna, ci sono molti modi per evitare l'estinzione, come ad esempio ripristinare carte, aggiungere carte, passare una carta ad un altro giocatore o rimetterla nel mercato.

Ogni volta che il vostro turno termina, scartate la vostra fila e rivelate quattro nuove carte per il turno successivo.



Esempio per due giocatori

FLUSSO DI GIOCO

CHI INIZIA IL GIOCO?

A iniziare il gioco sarà il giocatore che ha piantato una pianta o un seme più recentemente.

OTTENERE PIANTE ED ELEMENTI AGGIUNTIVI

Le Carte Pianta hanno simboli che rappresentano diversi elementi nella parte bassa.

Ogni giocatore al proprio turno dovrebbe controllare le Carte Elemento nella propria fila e verificare quali elementi sono richiesti dalle piante nel mercato.

Se i requisiti di una carta sono soddisfatti, il giocatore può muovere leggermente in avanti le Carte Elemento, per indicare che sta le utilizzando, e posizionare la Carta Pianta nella propria fila. La carta appena acquisita va posizionata allo stesso livello delle carte non utilizzate della propria fila.

Inoltre, devi immediatamente riempire lo spazio vuoto sul mercato con una nuova carta.





Se a un giocatore manca una Carta Elemento per ottenere una pianta, può prenderla dal mercato, aggiungerla alla propria fila e utilizzarla. In questo modo, il giocatore aggiunge anche elementi al proprio mazzo. Ogni carta può essere utilizzata una sola volta durante il turno.

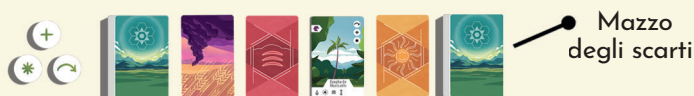


Tuttavia, potete eseguire quante più azioni possibili e potenzialmente ottenere molteplici carte. È possibile utilizzare le carte nello stesso turno nel quale vengono acquisite.

FINE DEL TURNO

Quando non potete (o volete) più effettuare azioni, raccogliete tutte le carte nella vostra riga, che siano state utilizzate o meno, e posizionatele in una pila sulla vostra destra a faccia in su, a formare il mazzo degli scarti.

Poi, pescate quattro nuove carte dal mazzo e formate una nuova riga per il prossimo turno. Se il vostro mazzo è terminato e non potete pescare quattro carte, mescolate la pila degli scarti, posizionalatela sulla sinistra a sostituire il mazzo e pescate le carte necessarie.



A questo punto, sarà il turno del prossimo giocatore e voi non potete più effettuare azioni finché non sarà nuovamente il vostro turno.

OTTENERE CARTE ANIMALE

Le Carte Pianta hanno diversi simboli colorati nella parte alta, a rappresentare i biomi in cui vivono. Anche le Carte Animale hanno questi simboli nella parte bassa.

Quando nella vostra riga ci sono due Piante con un simbolo in comune, potete ottenere un animale che condivide lo stesso simbolo dal mercato.

La Carta Animale appena ottenuta verrà posizionata nella vostra riga come una carta non ancora utilizzata.

Non potete combinare due Carte Pianta se non condividono almeno un bioma, anche se la Carta Animale può vivere in entrambi i biomi.



OTTENERE TESSERE BIOMA

Se nella vostra riga ci sono due animali che condividono lo stesso simbolo bioma, potete ottenere tante Tessere Bioma quanti sono i simboli che i due animali condividono.

Al solito, muovete leggermente in avanti le Carte Animale per utilizzarle.

Le Tessere Bioma devono essere posizionate nella parte alta dell'area di gioco, a formare un puzzle a forma di stella.





COMBINARE I FUNGHI

Combinando le Carte Fungo con una carta che ha il simbolo Fungo, potete scegliere di ottenere la Tessera Bioma che hanno in comune senza dover ottenere le relative Carte Animale.



In alternativa, potete scegliere di prendere una Carta Animale.

CARTE DISASTRO E TESSERE ESTINZIONE

Se al vostro turno non potete ottenere nessuna carta o posizionare alcuna Tessera Bioma, dovete posizionare una Carta Disastro nella vostra riga e terminare il turno. Dovete posizionare una Carta Disastro nella vostra riga e terminare il turno, anche se avete tre carte dello stesso elemento nella vostra riga. Se, nel vostro turno, avete tre Carte Disastro nella vostra fila, il vostro turno termina e ottenete una Tessera Estinzione (anche se ottenete la terza Carta Disastro come effetto per il non aver ottenuto alcuna carta o Tessera Bioma). Se avete tre Carte Disastro nella vostra riga, non potete prenderne una quarta dal mercato.



Se avete quattro Carte Disastro, terminate il tuo turno e ottenete tre Tessere Estinzione.



Dovete posizionare le Tessere Estinzione nella parte alta dell'area di gioco a formare un puzzle a fianco alle Tessere Bioma.



ABILITÀ EXTRA

Ogni giocatore ha tre segnalini abilità che possono essere utilizzati durante il proprio turno. Ogni volta che ne usate uno, giratelo a faccia in giù, in modo da renderlo inattivo.

Ogni volta che avete nella vostra riga due Carte Animale che condividono un bioma, avete la possibilità di riattivare uno dei vostri segnalini abilità, girandolo nuovamente a faccia in su.



Più



Ripristino



Movimento

- Il Segnalino Più permette di pescare una carta extra dal vostro mazzo e posizionarla nella vostra riga.
- Il Segnalino Ripristino permette di cambiare le quattro Carte Pianta o Animale nel mercato, posizionandole in fondo al mazzo corrispondente e rimpiazzandole con altre quattro nuove carte.
- Il Segnalino Movimento permette di spostare una delle carte non utilizzate dalla vostra riga a quella di un altro giocatore o riciclare una carta posizionandola in fondo a relativo mazzo, a condizione che non sia una Carta Disastro o che non l'abbiate già utilizzata nel vostro turno.

Anche alcune Carte Pianta e Animale contengono simboli abilità che possono essere utilizzati posizionando su di essi un marcatore a forma di foglia ogni volta che tali carte sono presenti nella vostra fila.

Questi simboli sono indipendenti dall'utilizzo della carta stessa per ottenere altre carte o biomi, quindi, potete utilizzare il simbolo abilità di una carta prima o dopo averla utilizzata per ottenere altre carte o Tessere Bioma.

Se avete più di una carta con abilità extra, nel vostro turno, potete utilizzarle tutte, ma, se una carta ha più di un simbolo abilità, dovete scegliere quale usare.

Utilizzare queste abilità non conta come un'azione e, quindi, non previene l'eventuale ottenimento di una Carta Disastro.





MODALITÀ SOLITARIO

La modalità solitario segue le stesse meccaniche viste in precedenza, con un'unica differenza: ogni volta che usi l'abilità movimento, invece di passare la carta a un altro giocatore, puoi posizionare tale carta in cima al tuo mazzo. Al tuo prossimo turno, puoi rivelare questa carta in aggiunta ad altre quattro carte.



Immaginate il nostro mondo come un puzzle gigante dove ogni pezzo, non importa quanto grande o piccolo sia, si incastra alla perfezione. Questo delicato equilibrio tiene il nostro pianeta vivo.

Mentre vi imbarcate in questo viaggio, ci auguriamo che acquistate un profondo apprezzamento per la bellezza e la vulnerabilità del nostro mondo naturale. Il destino del nostro pianeta è nelle nostre mani e, lavorando insieme, possiamo garantire un futuro in cui la natura prospera e la vita continua a fiorire.



BLOCCHETTO SEGNAPUNTI



| 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 | +1p |
| +40p | | +10p | +10p |
| | | +100p | +10p |

1

2

I muschi e le api giocano un ruolo cruciale negli ecosistemi.

1

Prima di iniziare in modalità cooperativa, scegliete il livello di difficoltà in base al numero di Carte Elemento con le quali giocherete.

4

Selezionate ogni Tessera Bioma che avete rinaturalizzato con successo.

7

Selezionate questo spazio se la carta "Muschio" è tra le carte nel mercato.

2

Prima di iniziare in modalità solitario, scegliete il livello di difficoltà in base al numero di Carte Elemento con le quali giocherai.

5

Segnate quante carte di ogni elemento sono ancora presenti nel mercato.

8

Selezionate questo spazio se la carta "Ape" è tra le carte nel mercato.

3

Selezionate questo spazio se iniziate la partita con sei Tessere Estinzione posizionate. Otterrete 100 punti solo se riuscirete a vincere la partita.

6

Selezionate questo spazio se avete vinto la partita e avete rinaturalizzato il mondo!

9

Contrassegnate il numero di Tessere Estinzione che non sono state posizionate.



Julibert 

www.julibert.com

Skolhusgatan 10 B5
65100 Vasa, Finland

 Albert Pinilla
 Julia Johansson
 Raúl Campuzano
www.raulcampuzano.com

© 2024 Julibert Games