



ECO SFERA

Regulamento





ECO SFERA



Vamos salvar a natureza antes que seja demasiado tarde!

Água, tempo, terra, ar e sol. Todos são elementos fundamentais para obter cartas do reino das plantas.

With the right combination of plant cards, you will get animals; with the right combination of animals, you will acquire biome tiles. And hopefully, you will rewild the world together.

Uma combinação adequada de plantas atrai animais e, com uma combinação adequada de animais, consegues Biomas. Só assim poderás salvar a Natureza!

CONTEÚDO

60 cartas de Elemento - 12 de cada tipo



Terra



Sol



Tempo



Água



Ar

Sete Biomas



Taiga



Savana



Deserto



Aquático



Tundra



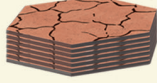
Tropical



Temperado



18
Folha



7
sete peças de
Extinção



Bloco de
Pontuação



12
fichas de Capacidade
(quatro de cada tipo)



30
cartas de Planta
(Fungi-Plantae)



50
cartas de Desastre



30
cartas de Animal

PREPARAÇÃO

Para preparar o Mercado, baralha as cartas de Animais e deixa o baralho na mesa com as cartas viradas para baixo. Tira quatro cartas e coloca-as viradas para cima, formando uma fila ao lado do baralho. Faz o mesmo com as cartas de Planta.



Baralho inicial para cada jogador

- Uma carta de Elemento de cada tipo
- Duas cartas de Desastre
- Uma ficha de Capacidade de cada tipo.



Movimento Extra Renovação



Coloca o número de cartas de Elemento na mesa como indicado pelo nível de dificuldade em que querem jogar. O nível básico contém oito cartas de cada tipo, enquanto o nível avançado contém três.



Cada jogador baralha as suas cartas iniciais, coloca-as em frente a si viradas para baixo e deixa as três fichas de Capacidade viradas para cima à esquerda do baralho. Depois, cada jogador tira as quatro cartas superiores do seu baralho e coloca-as viradas para cima, formando uma fila à direita do baralho. Essa será a sua fila de cartas.



RESUMO E OBJETIVO

O Ecosfera é um jogo cooperativo de construção de baralhos. Para alcançar a vitória, têm de conseguir restaurar os sete Biomas, mas perdem o jogo quando colocarem na mesa a sétima peça de Extinção. Com a combinação adequada de cartas de Elemento, poderás adquirir cartas de Planta.

Se te faltar uma carta de Elemento para a combinação, podes obtê-la no Mercado. Com a combinação adequada de cartas de Planta, poderás adquirir cartas de Animal. Com a combinação adequada de cartas de Animal conseguirás restaurar Biomas! Se não conseguires obter uma carta de Planta, uma carta de Animal ou restaurar um Bioma, deves tirar uma carta de Desastre e terminar a tua vez.

Se tiveres três cartas de Elemento do mesmo tipo na tua fila de cartas, deves tirar uma carta de Desastre e terminar a tua vez. Quando tiveres três cartas de Desastre na tua fila de cartas, a tua vez termina e tens de colocar uma peça de Extinção na mesa.

Se tiveres quatro cartas de Desastre na tua fila de cartas, a tua vez termina e tens de colocar três peças de Extinção na mesa! Felizmente, tens à tua disposição várias formas de evitar a extinção: podes renovar cartas, adicionar cartas e mover cartas, isto é, passar uma carta a outro membro da equipa de jogadores ou devolver a carta ao Mercado.

No final da tua vez, coloca a tua fila de cartas na pilha de cartas descartadas tira quatro cartas do teu baralho e forma uma nova fila de cartas para quando for a tua vez novamente.



Exemplo de jogo com dois jogadores

COMO JOGAR

QUEM COMEÇA O JOGO?

A pessoa que tiver plantado recentemente uma planta ou uma semente, começa o jogo. Depois, o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

ADQUIRIR PLANTAS E ELEMENTOS

Na parte inferior de cada carta de Planta, existem diferentes símbolos de elementos. Quando for a tua vez, tens de verificar que cartas de Elemento tens sem usar na tua fila de cartas, para procurar as que te permitam adquirir alguma carta de Planta no Mercado. Se tiveres as cartas de Elemento necessárias para isso, podes obter uma carta de Planta no Mercado, movendo para a frente as cartas de Elemento necessárias. Ao fazê-lo, estás a indicar que essas cartas foram usadas. Depois, coloca a carta de Planta que acabas de adquirir na tua fila de cartas, à mesma altura das cartas que ainda não foram usadas.



Se faltar um elemento na tua fila de cartas para obteres a Planta que queres, podes tirar esse elemento do Mercado, adicioná-lo à tua fila de cartas e usá-lo. Quando adicionas uma carta de Elemento à tua fila desta maneira, essa carta passa a fazer parte do teu baralho.



Na tua vez, só podes usar uma carta da tua fila de cartas uma vez. Porém, na tua vez, podes adquirir o maior número de cartas possível e aumentar assim o tamanho do teu baralho. Também podes usar as cartas assim que as adquirires.

FINAL DA VEZ

Se não puderes, ou não quiseres, realizar mais ações, recolhe todas as cartas da tua fila, tanto as que usaste como as que não usaste, e forma uma pilha de cartas descartadas viradas para baixo à direita da tua fila de cartas. Em seguida, tira quatro cartas do teu baralho e forma uma nova fila de cartas para a tua vez seguinte. Se o teu baralho se esgotar e não puderes tirar as quatro cartas de que necessitas para formar a tua fila, baralha a tua pilha de cartas descartadas para formar um baralho novo e tira as cartas de que necessitas. A tua vez terminou.



Não podes adquirir mais cartas nem restaurar Biomas até que seja a tua vez novamente, mas poderás receber cartas de outros jogadores.

ADQUIRIR CARTAS DE ANIMAL

Na parte superior de cada carta de Planta existem diferentes símbolos de cor. Esses símbolos representam os biomas em que essa planta pode viver. As cartas de Animal também têm esses símbolos na parte inferior.

Quando tiveres duas cartas de Planta na tua fila com um símbolo de bioma em comum, podes adquirir uma carta de Animal no Mercado com esse símbolo.

Move as cartas de Planta que tiveres usado para a frente, e coloca a carta que adquiriste na tua fila cartas à mesma altura das cartas sem usar.

Não podes combinar duas cartas de Planta se não partilharem pelo menos um bioma.

Aplica esta regras mesmo que o animal da carta que queres adquirir possa habitar nos biomas de ambas as plantas.



RESTAURAR BIOMAS

Se na tua fila tiveres duas cartas de Animal com símbolos de bioma, recebes o número de Biomas que essas cartas tiverem em comum.

Move as cartas de Animal que tiveres usado para a frente, e coloca os Biomas na mesa formando uma figura de estrela.



COMBINAR O SÍMBOLO DE COGUMELO

Se combinares a carta de Cogumelo com uma carta com símbolo de cogumelo, podes optar por receber os Biomas que tenham em comum sem teres de passar pelas cartas de Animal ou, se preferires, podes adquirir antes uma carta de Animal.



CARTAS DE DESASTRE E PEÇAS DE EX-TINÇÃO

Se na tua vez não adquirires uma carta ou restaurar um Bioma, terás de tirar uma carta de Desastre, colocá-la na tua fila de cartas e terminar a tua vez.

Também podes receber uma carta de Desastre se tiveres três cartas de Elemento do mesmo tipo na tua fila de cartas e terminar a tua vez.

Se tiveres três cartas de Desastre na tua fila de cartas, a tua vez termina e deves jogar uma peça de Extinção.

Isto acontece mesmo que tires a terceira carta de Desastre depois não ter podido adquirir alguma carta ou restaurar um Bioma.

Se tiveres três cartas de Desastre na tua fila de cartas, não tires uma quarta carta de Desastre.



Se na tua fila de cartas tiveres quatro cartas de Desastre, a tua vez termina e terás de jogar três peças de Extinção.



As peças de Extinção são colocadas na mesa, formando uma figura ao lado dos Biomas.



CAPACIDADES

Cada jogador tem três fichas de Capacidade que pode usar durante a sua vez. Sempre que usares uma ficha de Capacidade, vira-a ao contrário para indicar que está esgotada.

Sempre que tiveres na tua fila de cartas duas cartas de Animal que partilhem pelo menos um bioma, poderás virar uma das tuas fichas de Capacidade esgotada. A partir desse momento, podes voltar a usar essa ficha de Capacidade.



Extra Renovação Movimento

- A capacidade Extra permite-te retirar uma carta adicional para a tua fila de cartas. A capacidade Renovação permite-te substituir as quatro cartas de Planta ou as quatro cartas de Animal do Mercado.
- Para isso, pega em todas as cartas do tipo que escolheste e coloca-as na parte inferior do respetivo baralho. Depois, tira quatro cartas novas do baralho correspondente para as substituir.
- A capacidade Movimento permite-te colocar uma das cartas não usadas da tua fila na fila de cartas de outro jogador, ou devolver uma das tuas cartas colocando-a por baixo do baralho correspondente no Mercado, desde que não seja uma carta de Desastre, ou uma das cartas que já usaste.

Algumas cartas de Planta e de Animal têm símbolos de Capacidade. Sempre que uma de essas cartas estiver na tua fila de cartas, podes usar as suas capacidades se não tiverem uma Folha em cima.

Quando usares a capacidade de uma carta, coloca uma Folha em cima dessa carta. As capacidades não dependem do uso da carta para adquirir outras cartas ou restaurar Biomas. Por isso, podes usar a capacidade de uma carta antes ou depois de usar essa carta. Se, na tua fila, tiveres mais de uma carta com capacidades, podes usar as capacidades de todas. Porém, se uma carta tiver mais de um símbolo de Capacidade, tens de escolher que capacidade vais usar.

Usar, ou não, a capacidade de uma carta não exclui a obrigação de tirares uma carta de Desastre.





VARIANTE DE JOGO PARA UM JOGADOR

A variante de jogo para um jogador segue as regras básicas mas com uma diferença. Sempre que utilizares a capacidade Movimento, em vez de colocares uma carta noutra fila, tens de a colocar na parte superior do teu baralho. No final da tua vez, tiras essa carta juntamente com outras quatro para formar a tua fila de cartas.



Imagina o nosso mundo como um gigante quebra-cabeças, em que cada peça, por maior ou menor que seja, encaixa na perfeição. É este delicado equilíbrio que mantém o nosso planeta vivo.

Esperamos que ao embarcar nesta viagem adquiras um apreço profundo pela beleza e vulnerabilidade da natureza. O destino do nosso planeta está nas nossas mãos. Temos de trabalhar juntos para garantir um futuro em que a natureza prospere e a vida continue a florescer.



BLOCO DE PONTUAÇÃO



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

1

2

O musgo e as abelhas têm um papel fundamental no ecossistema.

1

Antes de começares um jogo com mais jogadores, escolham o nível de dificuldade com base no número de cartas de Elemento com que querem jogar.

4

Assinala a caixa de cada Bioma que conseguires restaurar.

7

Assinala esta caixa se a carta de "Musgo" estiver no Mercado.

2

Before starting the solo mode, choose the difficulty level based on how many element cards you will play with.

5

Anota o número de cartas de Elemento de cada tipo que há no Mercado no final do jogo.

8

Assinala esta caixa se a carta de "Abelha" estiver no Mercado.

3

Assinala esta caixa para começares um jogo com seis peças de Extinção. Recebe 100 pontos adicionais se conseguires ganhar o jogo.

6

Assinala esta caixa se ganhares o jogo. Conseguiu salvar a Natureza!

9

Anota o número de peças de Extinção que não foram jogadas.



Julibert 

www.julibert.com

Skolhusgatan 10 B5
65100 Vasa, Finland

 Albert Pinilla
 Julia Johansson
 Raúl Campuzano
www.raulcampuzano.com

© 2024 Julibert Games