



ECO SFERA

Spelregels



www.julibert.com/ecosferanimalsandplants

Ontdek de namen van de dieren en planten in het Engels.

www.julibert.com

Julibert 

Skolhusgatan 10 B5
65100 Vasa, Finland

 Albert Pinilla
 Julia Johansson
 Raúl Campuzano
www.raulcampuzano.com

© 2024 Julibert Games

 Albert Pinilla - Julia Johansson  Albert Pinilla



ECOSFERA



Laat de wereld opnieuw verwilderen voordat het te laat is!

Water, tijd, aarde, lucht en zon zijn de fundamentele elementen die nodig zijn om kaarten uit het plantenrijk te verkrijgen.

Maar pas op, er zijn ook natuurrampen om mee om te gaan. Gelukkig zijn er manieren om ze te beheersen, zoals het toevoegen of verplaatsen van kaarten en het verversen van de markt.

Met de juiste combinatie van plantkaarten krijg je dieren; met de juiste combinatie van dierkaarten kun je biometegels bemachtigen. Hopelijk slagen jullie er samen in de wereld opnieuw te verwilderen.

SPELMATERIAAL

60 Elementkaarten - 12 van elk type



Aarde Zon Tijd Water Lucht

7 Biom tegels



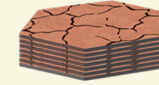
Taiga Savanne Woestijn Aquatisch



Toendra Tropisch Gematigd



18 Bladeren



7 Uitstervingstegels



Scoreblok



12 Vaardigheidsfiches (4 van elk)



30 Plantkaarten (Fungi-Plantae)



50 Rampkaarten



30 Dierkaarten

OPSTELLING

Markt: Schud de stapel dier- en plantkaarten en leg deze gedekt (met de rug naar boven) op tafel. Leg vervolgens 4 kaarten van elke stapel open aan de rechterkant.



Startdeck per speler

- Eén van elke elementkaart
- 2 rampenkaarten
- Eén van elke vaardigheidsfiche



Beweeg Plus Ververs

Leg een aantal elementkaarten op tafel overeenkomstig het gekozen moeilijkheidsniveau. Het eenvoudigste niveau bevat 8 kaarten per type, het moeilijkste niveau 3.



Elke speler schudt zijn/haar startdeck en legt deze met de afbeelding naar beneden voor zich neer (trekstapel). Plaats de drie vaardigheidsfiches aan de linkerkant van het deck, met de afbeelding naar boven.

Vervolgens neemt elke speler de bovenste vier kaarten van zijn/haar deck en legt deze, met de afbeelding naar boven, aan de rechterkant van het deck, alle kaarten naast elkaar, zodat een rij kaarten ontstaat. Dit is je kaartenrij.



SPELOVERZICHT & DOEL

Ecosfera is een coöperatief deck-building spel.

Je wint door de 7 bioomtegels te verzamelen, en je verliest door de 7 uitstervingstegels te plaatsen.

Met de juiste combinatie van elementen krijg je plantkaarten; als je één element mist, kan je dat uit de markt nemen.

Met de juiste combinatie van planten krijg je dieren, en met de juiste combinatie van dieren behaal je bioomtegels!

Als je geen plant of dier kunt maken, of geen bioomtegel kunt plaatsen, krijg je een rampkaart en is je beurt voorbij. Als je drie kaarten van hetzelfde element in je rij hebt, krijg je een rampkaart en is je beurt voorbij. Bij drie rampenkaarten in je rij is je beurt voorbij, en moet je een uitstervingstegel plaatsen.

Bij vier rampen is je beurt voorbij en worden er drie uitstervingstegels neergelegd! Gelukkig zijn er verschillende manieren om uitsterving te voorkomen, zoals kaarten verversen, kaarten toevoegen, een kaart naar een andere speler door te geven of een kaart terug in de markt te plaatsen.

Aan het einde van je beurt, leg je je rij kaarten in je aflegstapel en leg je vier nieuwe kaarten open in een rij voor de volgende beurt.



Voorbeeld voor 2 spelers

SPELVERLOOP

WIE BEGINT HET SPEL?

De speler die het laatst een plant of zaad heeft geplant, begint het spel. De beurtvolgorde verloopt met de klok mee.

PLANTEN EN AANVULLENDE ELEMENTEN KRIJGEN Plantkaarten hebben verschillende elementsymbolen aan de onderkant.

Elke speler bekijkt in zijn beurt de elementkaarten in zijn kaartenrij en kijkt welke elementen vereist zijn door de plantkaarten in de markt.

Als je de vereiste elementen in je kaartenrij hebt om een plant te krijgen die je wilt, kun je deze elementkaarten een beetje naar voren schuiven, wat aangeeft dat je deze kaarten gebruikt, en de plantkaart in je rij plaatsen. De verkregen plant is nog niet gebruikt, dus deze moet worden uitgelijnd met de ongebruikte kaarten in je rij. Bovendien moet je onmiddellijk de lege ruimte op de markt opvullen met een nieuwe kaart.



Als je één element mist in je rij om de gewenste plant te nemen, kun je het ontbrekende element uit de markt nemen, het aan je rij toevoegen en gebruiken. Op deze manier voeg je ook elementen toe aan je rij en je deck.

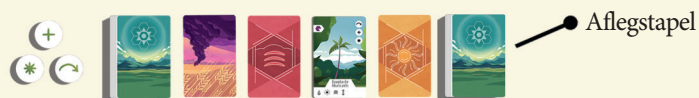


Elke kaart kan slechts één keer per beurt worden gebruikt. Je kunt echter in één beurt zoveel acties uitvoeren als nodig, waardoor je meerdere kaarten kunt verkrijgen. Je kunt ook de kaarten die je tijdens je beurt hebt gekregen, in diezelfde beurt gebruiken.

EINDE VAN DE BEURT

Zodra je geen verdere acties kunt of wilt uitvoeren, verzamel je alle kaarten uit je rij, zowel de gebruikte als de ongebruikte kaarten, en leg ze samen af met de afbeelding naar beneden aan de rechterkant om een aflegstapel te vormen.

Vervolgens trek je vier nieuwe kaarten uit het deck om een nieuwe rij voor je volgende beurt te leggen. Als de trekstapel oprakt en je geen vier nieuwe kaarten kunt trekken, schud je de aflegstapel, leg je deze aan de linkerkant als je nieuwe trekstapel en trek je de benodigde kaarten.



Nu is het de beurt aan de volgende speler, en kun je geen verdere acties meer ondernemen totdat het weer jouw beurt is.

DIERKAARTEN VERKRIJGEN

Plantkaarten hebben verschillende gekleurde symbolen bovenaan, die de biomen vertegenwoordigen waarin deze planten leven. Dierkaarten hebben ook deze symbolen, maar deze bevinden zich aan de onderkant.

Zodra je twee planten in je rij hebt met één gemeenschappelijk bioomsymbool, kun je een dier uit de markt verkrijgen dat ook dit symbool heeft.

Je gebruikt de plantkaarten door ze naar voren te schuiven.

Het verkregen dier moet als ongebruikte kaart in je rij worden geplaatst.

Je kunt geen twee planten combineren als ze niet ten minste één bioom delen, zelfs als een dier beide biomen bewoont.



BIOOMTEGELS VERKRIJGEN

Als je twee dieren in je rij hebt die hetzelfde bioomsymbool delen, krijg je zoveel boomtegels als de twee dieren gemeenschappelijk hebben.

Je gebruikt ze door ze iets naar voren te schuiven.

De boomtegels worden bovenaan het speelveld geplaatst in een stervormig puzzelpatroon.



HET GEBRUIK VAN DE PADDSTOEL

Door de paddestoelkaart te combineren met een kaart die het paddestoelsymbool heeft, kun je ervoor kiezen om de boomtegels te krijgen die ze gemeenschappelijk hebben, waarbij je de dieren overslaat.



Je kunt er ook voor kiezen om in plaats daarvan een dier te nemen, gebaseerd op de boom-compatibiliteit.

RAMPKAARTEN EN UITSTERVINGSTEGELS

Als je in je beurt geen kaarten kunt verkrijgen of geen boomtegel kunt plaatsen, krijg je een rampkaart in je rij en is je beurt voorbij.

Je krijgt ook een rampkaart in je rij als je tijdens je beurt drie kaarten van hetzelfde element hebt, vervolgens eindigt je beurt.

Als je drie rampkaarten in je rij hebt, is je beurt voorbij en krijg je een uitstervingstegel, zelfs als de derde rampkaart de kaart is die je krijgt nadat je geen kaarten of boomtegels hebt kunnen verkrijgen.

Als je drie rampkaarten in je rij hebt, neem dan geen vierde rampkaart uit de markt.



Als je vier rampkaarten hebt aan het begin van je beurt, eindigt je beurt en krijg je drie uitstervingstegels.



De uitstervingstegels worden bovenaan het speelveld geplaatst, in een vorm naast de boomtegel puzzel.



EXTRA VAARDIGHEDEN

Elke speler heeft drie vaardigheidsfiches die ze alleen tijdens hun eigen beurt kunnen gebruiken. Elke keer dat je een vaardigheidsfiche gebruikt, moet je het omdraaien, waardoor het inactief wordt.

Elke keer dat je twee dieren in je rij hebt die een biome delen, kun je één van je vaardigheidsfiches opnieuw activeren door het weer met de afbeelding naar boven te plaatsen.



Plus

Ververs

Beweeg

- De **Plus**-vaardigheid stelt je in staat om een extra kaart uit je deck naar je rij te nemen.
- De **Ververs**-vaardigheid stelt je in staat om de vier plantkaarten of de vier dierkaarten op de markt te verversen door ze onder het bijbehorende deck te plaatsen en ze te vervangen door vier nieuwe kaarten.
- De **Beweeg**-vaardigheid stelt je in staat om een ongebruikte kaart uit je rij naar de rij van een andere speler te verplaatsen, of een kaart te recyclen door deze onder het bijbehorende deck op de markt te plaatsen, zolang het geen rampenkaart is en je de kaart nog niet hebt gebruikt in je beurt.

Sommige plant- en dierkaarten bevatten ook vaardigheidssymbolen, elke keer dat ze in je rij kaarten liggen, kun je hun vaardigheden gebruiken door de kaart te markeren met een blad.

Deze vaardigheden zijn onafhankelijk van het gebruik van dezelfde kaart om andere kaarten of boomtegels te krijgen, dus je kunt de vaardigheid van een kaart ook gebruiken vóór of na het gebruiken van dezelfde kaart om andere kaarten of boomtegels te verkrijgen.

Als je meer dan één kaart hebt met extra vaardigheden, kun je alle vaardigheden tijdens je beurt gebruiken, maar als dezelfde kaart meer dan één vaardigheidssymbool heeft, moet je kiezen welke vaardigheid je wilt gebruiken.

Het gebruiken van deze vaardigheden telt niet als een actie die voorkomt, dat je een rampkaart krijgt.



SOLOSPEL

De solo-versie volgt hetzelfde principe als hierboven, met slechts één verschil. Elke keer dat je de beweeg-vaardigheid gebruikt, in plaats van de kaart aan een andere speler door te geven, leg je de kaart die je wilt verplaatsen bovenop je deck. Bij de volgende beurt leg je die kaart samen met vier andere kaarten open.

• • •

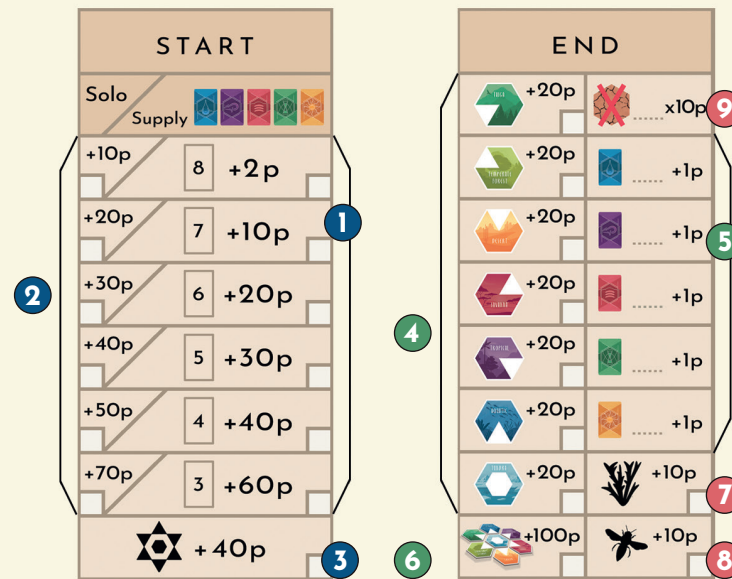
Beschouw onze wereld als een gigantisch puzzel waarin elk stuk, hoe klein of groot ook, in elkaar past. Deze delicate balans houdt onze planeet levend.

Terwijl je aan deze reis begint, hopen we dat je een diepgaand waardering krijgt voor de schoonheid en kwetsbaarheid van onze natuurlijke wereld.

Het lot van onze planeet ligt in onze handen, en door samen te werken kunnen we een toekomst verzekeren waarin de natuur floreert en het leven blijft gedijen.



PUNTENTELLING



Mos en bijen spelen cruciale rollen in ecosystemen.

1

Voordat je de coöperatieve modus begint, kies je het moeilijkheidsniveau op basis van het aantal elementkaarten waarmee je gaat spelen.

4

Markeer elke biometegel die je met succes hebt verwilderd.

7

Vink dit vakje aan als de Moskaart (Bryophyta) bij de kaarten van een speler hoort.

2

Voordat je de solo-modus begint, kies je het moeilijkheidsniveau op basis van het aantal elementkaarten waarmee je gaat spelen.

5

Houd bij hoeveel kaarten van elk element nog in de kaartenmarkt liggen.

8

Vink dit vakje aan als de Bijkaart (Bryophyta) bij de kaarten van een speler hoort.

3

Vink dit vakje aan als je begint met zes uitstervingstegels op tafel. Je krijgt 40 punten alleen als je erin slaagt het spel te winnen.

6

Vink dit vakje aan als je erin bent geslaagd het spel te winnen en de wereld opnieuw te verwilderen!

9

Houd het aantal uitstervingstegels bij die nog niet zijn geplaatst.