



# ECO SFERA

## Reglamento





# ECO SFERA



## Restauramos a natureza antes de que sexa demasiado tarde!

Auga, tempo, terra, aire e sol. Todos eles son elementos fundamentais para adquirir cartas do reino das plantas.

Pero coidado cos desastres naturais! Para evitar os seus perigosos efectos deberedes renovar as cartas do mercado, obter cartas adicionais e pasar cartas ó teu equipo de xogadores.

Unha combinación axeitada de plantas atrae animais e unha combinación axeitada de animais proporciona Biomas. Só así poderedes restaurar a natureza!

## CONTIDO

60 cartas de Elemento - 12 de cada tipo



Terra



Sol



Tempo



Auga



Aire

7 Biomas



Taiga



Sabana



Deserto



Acuático



Tundra



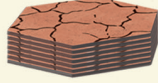
Tropical



Temperado



18  
Follas



7  
pezas de Extinción



caderno de  
Puntuación



12 fichas de  
Capacidade  
(4 de cada tipo)



30  
cartas de Planta  
(Fungi-Plantae)



50  
cartas de Desastre



30  
cartas de Animal

## PREPARACIÓN

Para preparar o Mercado, baralla o mazo de cartas de Animais e déixao boca abaixo enriba da mesa, rouba catro cartas e ponas boca arriba formando unha fila a carón do mazo. Fai o mesmo coas cartas de Planta.



Mazo inicial para cada xogador

- 1 carta de Elemento de cada tipo
- 2 cartas de Desastre
- 1 ficha de Capacidade de cada tipo



Movemento Extra Renovación



Coloca tantas cartas de Elemento enriba da mesa como indique o nivel de dificultade ó que queirades xogar. O nivel básico contén 8 cartas de cada tipo, e o nivel avanzado contén 3.



Each player shuffles their start deck, and places it in front of them face down. Cada xogador baralla o seu mazo inicial, o coloca diante de si boca abaixo e deixa as súas 3 fichas de Capacidade boca arriba á esquerda do mazo. A continuación, cada xogador rouba as 4 cartas superiores do seu mazo e ponas boca arriba formando unha fila á dereita do mazo. Esa será a súa fila de cartas.



## RESUMO E OBXECTIVO

Ecósfera é un xogo cooperativo de construción de mazos. Para obter a vitoria debes conseguir restaurar os 7 Biomas, pero perderedes a partida no momento en que xoguedes na mesa a sétima peza de Extinción.

Coa combinación axeitada de cartas de Elemento poderás adquirir cartas de Planta; en caso de que te falte unha carta de Elemento para a combinación, poderás roubala do Mercado.

Coa combinación axeitada de cartas de Planta poderás adquirir cartas de Animal, e coa combinación axeitada de cartas de Animal, lograrás restaurar Biomas! Se non podes adquirir unha carta de Planta, unha carta de Animal, ou restaurar un Bioma, debes roubar unha carta de Desastre e finalizar a túa rolda.

Se tes 3 cartas de Elemento do mesmo tipo na túa fila de cartas, debes roubar unha carta de Desastre e finalizar a túa rolda.

No momento en que teñas 3 cartas de Desastre na túa fila de cartas, debes finalizar a túa rolda e xogar unha peza de Extinción na mesa.

Se tes 4 cartas de Desastre na túa fila de cartas, deberás finalizar a túa rolda... e xogar 3 pezas de Extinción na mesa! Por fortuna, tes á túa disposición varias formas de evitar a extinción: podes renovar cartas, engadir cartas, e mover cartas (pasar unha carta a outro membro do equipo de xogadores ou devolvela ó Mercado).

Cando a túa rolda remate, descarta a túa fila de cartas á túa pila de descartes, rouba 4 cartas do teu mazo e forma unha nova fila de cartas para a túa seguinte rolda.



Exemplo de partida a 2 xogadores

## COMO XOGAR

### QUEN COMEZA A XOGAR?

Aquela persoa que teña plantado recentemente unha planta ou unha semente xoga en primeiro lugar. Despois, as roldas succédense en sentido horario.

### ADQUIRIR PLANTAS E ELEMENTOS

Na parte inferior de cada carta de Planta hai diferentes símbolos de elementos.

Na túa rolda debes comprobar as cartas de Elemento sen usar que teñas na túa fila de cartas en busca de aquelas que te permitan adquirir algunha carta de Planta do Mercado.

Se tes as cartas de Elemento necesarias, podes adquirir unha carta de Planta do Mercado desprazando cara arriba as cartas de Elemento necesarias.

Ó desprazar esas cartas indicas que xa foron usadas.

A continuación, pon a carta de Planta que acabas de adquirir na túa fila de cartas, á mesma altura que as cartas sen usar.





Se te falta un elemento na túa fila de cartas para poder adquirir a Planta que desexas, podes roubar ese elemento do Mercado, engadilo á túa fila e usalo. Cando engades unha carta de Elemento á túa fila desta maneira, tamén pasa a formar parte do teu mazo.



Na túa rolda só podes usar unha vez cada carta da túa fila de cartas. Sen embargo, podes adquirir tantas cartas como poidas nunha soa rolda e así incrementar o tamaño do teu mazo. Tamén podes usar as cartas na mesma rolda na que as adquiras.

### FINAL DA ROLDA

Cando non poidas ou non queiras realizar máis accións, recolle tódalas cartas da túa fila, tanto as usadas como as que non, e colócaas formando unha pila de descartes boca abaixo á dereita da túa fila de cartas. A continuación, rouba 4 cartas do teu mazo e forma unha nova fila de cartas para a túa seguinte rolda. Se o teu mazo se esgota e non podes roubar as 4 cartas que necesitas para formar a túa fila, baralla a túa pila de descartes para formar un novo mazo e rouba as cartas que necesites.



A túa rolda finalizou. Non poderás adquirir máis cartas nin restaurar Biomas ata que volva a ser a túa rolda, pero si que poderás recibir cartas dos demais xogadores.

## ADQUIRIR CARTAS DE ANIMAL

Na parte superior de cada carta de Planta hai diferentes símbolos de cor. Eses símbolos representan os biomas nos que esa planta pode medrar. As cartas de Animal tamén teñen eses símbolos na súa parte inferior.

Cando teñas dúas cartas de Planta na túa fila cun símbolo de bioma en común, poderás adquirir no Mercado unha carta de Animal con ese símbolo.

Despraza cara arriba as cartas de Planta que tiveras usado e pon a carta que adquiriches na túa fila de cartas á mesma altura que as túas cartas sen usar.

Non podes combinar 2 cartas de Planta se non comparten polo menos un bioma; aplica esta regra aínda que o animal da carta que queres adquirir poida habitar nos biomas de ambas plantas.



## RESTAURAR BIOMAS

Se na túa fila hai 2 cartas de Animal que comparten símbolos de bioma, recibe tantos Biomas como esas cartas teñan en común.

Despraza cara arriba as cartas de Animal que teñas usado e coloca os Biomas na mesa formando a figura dunha estrela.





## COMBINAR O SÍMBOLO DE COGOMELO

Se combinas a carta de Cogomelo cunha carta co símbolo de cogomelo, podes elixir recibir os Biomas que teñan en común sen necesidade de pasar polas cartas de Animal ou, se o desexas, podes adquirir unha carta de Animal no seu lugar.



## CARTAS DE DESASTRE E PEZAS DE EXTINCIÓN

Se na túa rolda non adquires algunha carta ou restauras algún Bioma, deberás roubar unha carta de Desastre, poñela na túa fila de cartas e finalizar a túa rolda. Tamén podes recibir unha carta de Desastre se tes 3 cartas de Elemento do mesmo tipo na túa fila de cartas e finaliza a túa rolda. Se tes 3 cartas de Desastre na túa fila de cartas, a túa rolda finaliza e deberás xogar unha peza de Extinción. Isto sucede incluso se roubas a terceira carta de Desastre despois de non ter podido adquirir algunha carta ou restaurar algún Bioma. Non robes unha cuarta carta de Desastre cando teñas 3 cartas de Desastre na túa fila de cartas.



Se na túa fila de cartas hai 4 cartas de Desastre, a túa rolda finaliza e deberás xogar 3 pezas de Extinción.



As pezas de Extinción se xogan na mesa, formando unha figura a un lado dos Biomas.







## CAPACIDADES

Cada xogador dispón de 3 fichas de Capacidade que pode usar durante a súa rolda. Cada vez que uses unha ficha de Capacidade, dálle a volta para indicar que está esgotada.

Cada vez que na túa fila de cartas teñas 2 cartas de Animal que compartan polo menos un bioma, poderás darlle a volta a unha das túas fichas de Capacidade esgotadas; a partir dese momento, podes volver a utilizar esa ficha de Capacidade.



Plus



Refresh



Movement

- A capacidade Extra te permite roubar unha carta adicional para a túa fila de cartas.
- A capacidade Renovación te permite substituír as 4 cartas de Planta ou as 4 cartas de Animal do Mercado; para iso, toma tódalas cartas do tipo elixido e ponas na parte inferior do seu mazo; a continuación, rouba 4 cartas novas do mazo correspondente para substituílas.
- A capacidade Movemento te permite poñer unha das túas cartas sen usar da túa fila na fila de cartas doutro xogador ou devolver unha das túas cartas á parte inferior do seu mazo no Mercado, sempre que non se trate dunha carta de Desastre ou unha das túas cartas usadas.

Algunhas cartas de Planta e de Animal conteñen símbolos de Capacidade. Cada vez que unha desas cartas se atope na túa fila de cartas, podes aplicar unha das súas capacidades, sempre que a carta non teña unha Folla encima. Cando apliques unha capacidade de carta, pon unha Folla encima desa carta.

As capacidades son independentes do uso da carta para adquirir outras cartas ou restaurar Biomas, polo que podes aplicar a capacidade dunha carta antes ou despois de usala.

Se na túa fila tes máis dunha carta con capacidades, podes aplicar as capacidades de todas elas, pero se unha carta ten máis dun símbolo de Capacidade, debes elixir que capacidade vas aplicar. Aplicar ou non a capacidade dunha carta non impide a obrigación de roubar unha carta de Desastre.





## VARIANTE DE PARTIDA EN SOLITARIO

A variante de partida en solitario segue as regras básicas cunha diferen-  
cia. Cada vez que utilizas a capacidade Movemento, en lugar de poñer  
unha carta noutra fila distinta deberás poñela na parte superior do teu  
mazo. Ó final da túa rolda roubarás esa carta xunto con outras catro para  
formar a túa fila de cartas.



Imaxina o noso mundo coma un xigantesco crebacabezas no que cada  
peza, por pequena ou grande que sexa, encaixa perfectamente. Este deli-  
cado equilibrio mantén vivo o noso planeta.

Esperamos que ó embarcarte nesta viaxe adquiras un profundo aprecio  
pola beleza e a vulnerabilidade da natureza. O destino do noso planeta  
está nas nosas mans, e só se cooperamos todos xuntos poderemos garantir  
un futuro no que a natureza prospere e a vida siga florecendo.



# CADERNO DE PUNTUACIÓN



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



O musgo e as abellas xogan un papel crucial no ecosistema.

1

Antes de empezar unha partida con máis xogadores debes elixir o nivel de dificultade dependendo do número de cartas de Elemento coas que desexas xogar.

4

Tacha a cuadrícula de cada Bioma que logres restaurar.

7

Tacha esta cuadrícula se a carta de «Musgo» está no Mercado.

2

Antes de empezar unha partida en solitario debes elixir o nivel de dificultade dependendo do número de cartas de Elemento coas que desexas xogar.

5

Anota o número de cartas de Elemento de cada tipo que hai no Mercado ó final da partida.

8

Tacha esta cuadrícula se a carta de «Abella» está no Mercado.

3

Tacha esta cuadrícula para comezar unha partida con 6 pezas de Extinción en xogo. Recibe 100 puntos adicionais se consigues gañar a partida.

6

Tacha esta cuadrícula se a partida termina en vitoria. A natureza restableceuse!

9

Anota o número de pezas de Extinción que non se xogaron.



Julibert 

[www.julibert.com](http://www.julibert.com)

Skolhusgatan 10 B5  
65100 Vasa, Finland

 Albert Pinilla  
 Julia Johansson  
 Raúl Campuzano  
[www.raulcampuzano.com](http://www.raulcampuzano.com)

© 2024 Julibert Games