

ECO SFERA

Rulebook / Règles du jeu /
Reglamento de juego / Spielregeln



Digital rulebook at www.julibert.com



www.julibert.com/ecosferaanimalsandplants

Discover the names of the animals
and plants in English.

Découvrez les noms des animaux
et des plantes en français.

Encuentra los nombres de los animales
y plantas en español.

Entdecke die Namen von Tieren
und Pflanzen auf Deutsch.

Julibert

www.julibert.com

Skolhusgatan 10 B5
65100 Vasa, Finland

Albert Pinilla
 Julia Johansson
 Raúl Campuzano
www.raulcampuzano.com

© 2024 Julibert Games

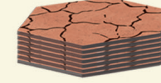
Albert Pinilla - Julia Johansson Albert Pinilla



ECO SFERA



18
Leaves



7
Extinction tiles



Scorepad



12
Ability tokens
(4 of each)

Let's rewild the world before it's too late!

Water, time, earth, air and sun are the fundamental elements needed to get cards from the plant kingdom.

But beware, there are also natural disasters to deal with. Luckily, there are ways to manage them, such as adding or moving cards and refreshing the market.

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.



30
Plant cards
(Fungi-Plantae)



50
Disaster cards



30
Animal cards

COMPONENTS

60 Element cards - 12 of each



Earth Sun Time Water Air

7 Biome tiles



Taiga Savanna Desert Aquatic



Tundra Tropical Temperate

SETUP

Market area: Shuffle and place the deck of animal and plant cards face down on the table and then place 4 cards from each deck face up to the right.



Start deck for each player

- One of each element card
- 2 disaster cards
- One of each ability token



Movement Plus Refresh



Place a number of element cards on the table according to the difficulty level of play decided. The basic level contains 8 cards of each, and the advanced level contains 3.



Each player shuffles their start deck, and places it in front of them face-down. Place the three ability tokens on the left side of the deck, face up.

Next, each player will take the top four cards from their deck and place them, face up, on the right side of the deck, one next to the other, forming a row of cards. This is your card row.



OVERVIEW AND PURPOSE

Ecosfera is a cooperative deck-building game.

You win by achieving the 7 biome tiles, and you lose by placing the 7 extinction tiles.

With the right combination of elements, you gain plant cards; if you are missing one single element, you can take it from the market.

With the right combination of plants, you will get animals, and with the right combination of animals, you will achieve biome tiles!

If you can't make a plant or animal, or place a biome tile, you get a disaster card, and your turn is over. If you have three cards of the same element in your row, you get a disaster card, and your turn is over. With three disaster cards in your row, your turn is over, and you must play an extinction tile.

With four disasters, your turn is over and three extinction tiles are played!

Luckily, there are a number of ways to avoid extinction, such as by refreshing cards, adding cards, and passing a card to another player/ returning a card to the market.

Each time your turn ends, you remove your row of cards into a discard pile and open four new cards for the next turn.



Example for 2 players

GAMEPLAY

WHO STARTS THE GAME?

The player who most recently planted a plant or seed starts the game. Turns will proceed in a clockwise direction.

OBTAINING PLANTS AND ADDITIONAL ELEMENTS

Plant cards have different element symbols at the bottom.

Each player, on their turn, should check the element cards in their card row and see which elements are required by the plant cards in the market.

If you have the required elements in your row of cards to achieve a plant that you want, you can slightly move these element cards forward, indicating that you are using these cards, and place the plant card in your row. The acquired plant is not yet used, so it should be lined up with the unused cards in your row. Additionally, you must immediately refill the empty space in the market with a new card.





If you are missing one element in your row to obtain the desired plant, you can take the missing element from the market, add it to your row, and use it. This way, you also add elements to your row and deck.



Each card can only be used once in the same turn. However, in a single turn, you can perform as many actions as necessary, potentially acquiring multiple cards. You can also use the cards you get during your turn on that same turn.

END OF TURN

Once you cannot or do not wish to take further actions, collect all the cards from your row, both used and unused, and place them together on your right side to form a face-down discard pile.

Next, draw four new cards from the deck to have a new row for your next turn. If the supply deck runs out and you cannot draw four new cards, shuffle the discard pile, place it on your left as your new supply deck, and draw the necessary cards.



At this point, it will be the next player's turn, and you cannot take any more actions until it is your turn again.

OBTAINING ANIMAL CARDS

Plant cards have different coloured symbols at the top, representing the biomes in which these plants live. Animal cards also have these symbols, located at the bottom.

Once you have two plants in your row with one common biome symbol, you can acquire an animal from the market that also has this symbol.

You use the plant cards by moving them forward.

The acquired animal should be placed as an unused card in your row.

You cannot combine two plants if they do not share at least one biome, even if an animal inhabits the biomes of both plants.



OBTAINING BIOME TILES

If you have two animals sharing the same biome symbols in your row, you will acquire as many biome tiles as the two animals have in common.

You use them by slightly moving them forward.

The biome tiles will be placed at the top of the playing space in a star-shaped puzzle.





USING THE MUSHROOM

Combining the mushroom card with a card that has the mushroom symbol, you can choose to get the biome tiles that they have in common, skipping the animals.



You can also choose to pick up an animal instead, based on biome compatibility.

DISASTER CARDS AND EXTINCTION TILES

If on your turn you cannot achieve any cards or place a biome tile, you'll get a disaster card into your row, and your turn is over.

You will also get a disaster card into your row if, on your turn, you get three cards of the same element and your turn is over.

If you get three disaster cards in your row, your turn is over, and you get an extinction tile, even if the third disaster card is the one you get after not being able to achieve any cards or biome tiles.

If you have three disaster cards in your row, don't take a fourth disaster card from the market.



If you have four disaster cards at the start of your turn, your turn ends and you'll get three extinction tiles.



The extinction tiles will be placed on top of the playing space, forming a shape, next to the biome tile puzzle.



EXTRA ABILITIES

Each player has three ability tokens that can only be used during their turn. Each time you use an ability token, you must turn it over, rendering it inactive.

Every time you have two animals on your row that share a biome, you will be able to reactivate one of your ability tokens, placing it face up again.



Plus



Refresh



Movement

- The plus ability allows you to take an extra card from your deck onto your row.
- The refresh ability allows you to refresh the four plant cards or the four animal cards in the market, placing them under the corresponding deck and replacing them with four new cards.
- The movement ability allows you to give an unused card from your row to another player's row or recycle a card by placing it under the corresponding deck in the market, as long as it is not a disaster card and you have not used the card already on your turn.

Some plant and animal cards also contain ability symbols, and each time they are in your row of cards, you can use their abilities, marking the card with a leaf.

These abilities are independent of using the same card to acquire other cards or biomes, so you can use the ability of a card also before or after using the same card to acquire other cards or biome tiles.

If you have more than one card with extra abilities, on your turn, you can use all of them, but if the same card has more than one ability symbol, you must choose which ability to use.

Using these abilities itself does not count as an action that prevents you from getting a disaster card.





SOLO MODE

The solo version follows the same principle as above with only one difference. Every time you use the movement ability, instead of being able to pass it to another player, you place the card that you want to move on top of your supply deck. On the next turn, you open that card along with four other cards.



Think of our world like a giant puzzle where every piece, no matter how small or big, fits together. This delicate balance keeps our planet alive.

As you embark on this journey, we hope you'll gain a profound appreciation for the beauty and vulnerability of our natural world.

The destiny of our planet rests in our hands and by working together, we can ensure a future where nature thrives and life continues to flourish.



ECO SFERA



Restaurons la nature avant qu'il ne soit trop tard !

Pour obtenir des cartes du règne végétal, vous aurez besoin de cinq éléments clés : l'eau, le temps, la terre, l'air et le soleil.

Attention toutefois aux catastrophes naturelles... Heureusement, vous pourrez limiter leur impact en manipulant des cartes ou en renouvelant celles du marché.

Les bonnes combinaisons de plantes attireront des animaux, qui vous permettront à leur tour de jouer des tuiles Biome. Ensemble, peut-être parviendrez-vous à redonner au monde sa beauté sauvage...

MATÉRIEL

60 cartes Élément (12 de chaque)



Terre Soleil Temps Eau Air

7 tuiles Biome



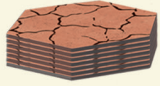
Taïga Savane Désert Aquatique



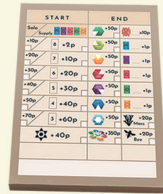
Toundra Tropical Tempéré



18 repères



7 tuiles Extinction



Carnet de scores



12 jetons Capacité (4 de chaque)



30 cartes Flore (dont 1 champignon)



50 cartes Catastrophe



30 cartes Faune

PRÉPARATION

Étal du marché : mélangez séparément les paquets Faune et Flore puis posez-les face cachée sur la table. Révélez quatre cartes de chaque pile et alignez-les sur la droite.



Pioche de base (1 par joueur)

- 1x chaque carte Élément
- 2 cartes Catastrophe
- 1x chaque jeton Capacité



Transfert Ajout Renouveau

Le nombre de cartes Élément dépend de la difficulté choisie. Huit éléments de chaque type sont en jeu dans une partie basique, contre trois à un niveau expert.



Chaque joueur mélange sa pioche et la pose face cachée devant lui. Disposez les trois jetons Capacité à gauche de votre pioche, face visible.

Révélez ensuite les quatre premières cartes de votre pioche et disposez-les en ligne sur le côté droit. Cette ligne constitue votre main.



APERÇU ET BUT DU JEU

Ecosfera est un jeu de cartes coopératif.

Pour gagner, vous devez restaurer les sept tuiles Biome. La partie est perdue si vous placez les sept tuiles Extinction.

Combinez les bons éléments pour obtenir des plantes. S'il ne vous manque qu'un seul élément, vous pouvez le prendre sur l'étal du marché.

En combinant les bonnes plantes, vous attirerez des animaux. Combinez-les à leur tour pour restaurer les différentes tuiles Biome !

Si vous ne pouvez obtenir ni plante, ni animal, ni biome, vous recevez une carte Catastrophe et votre tour s'achève. Si votre main contient trois fois le même élément, vous recevez une carte Catastrophe et votre tour s'achève. Si votre main contient trois cartes Catastrophe, votre tour s'achève et vous placez une tuile Extinction.

Si elle contient quatre cartes Catastrophe, votre tour s'achève et vous placez trois tuiles Extinction d'un coup ! Par chance, plusieurs moyens s'offrent à vous pour échapper à l'extinction : vous pouvez renouveler des cartes, en piocher, en transférer ou en recycler.

À chaque fois que votre tour s'achève, vous défaussez votre main et révélez quatre nouvelles cartes pour le tour suivant.



Exemple (deux joueurs)

DÉROULEMENT

QUI COMMENCE ?

La personne qui a planté quelque chose le plus récemment commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

OBTENIR DES CARTES FLORE ET DES ÉLÉMENTS

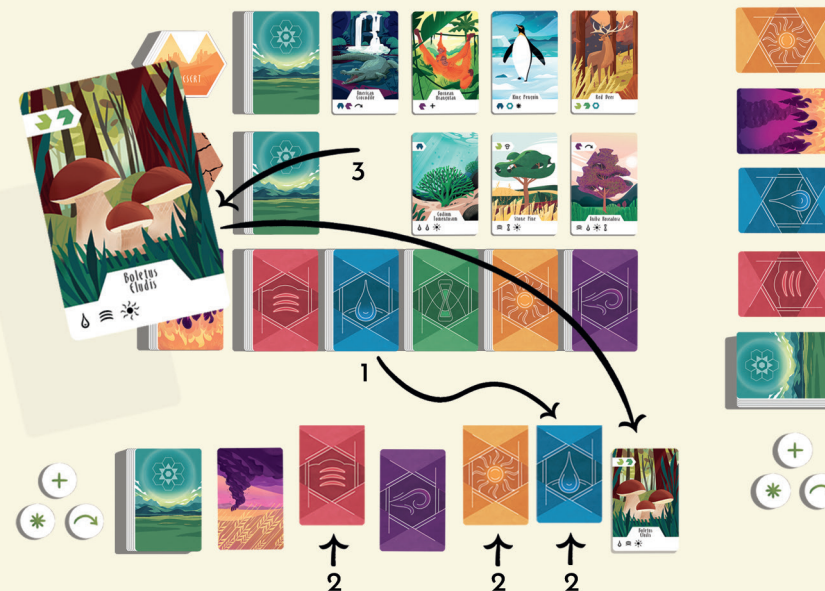
Au bas de chaque carte Flore, vous pouvez voir les éléments dont la plante a besoin.

Lors de votre tour, comparez les éléments de votre main aux besoins des cartes Flore visibles sur le marché. Si vous possédez tous les éléments listés sur une carte, vous pouvez la jouer.

Activez les cartes Élément correspondantes en les avançant légèrement, puis placez la carte Flore face visible dans votre main. La carte Flore obtenue n'est pas considérée comme activée et n'a pas besoin d'être décalée vers l'avant. De plus, vous devez immédiatement remplir l'espace vide sur le marché avec une nouvelle carte.



S'il ne vous manque qu'un élément pour acquérir une carte Flore, vous avez la possibilité de le prendre sur l'étal du marché et de l'activer. Vous pouvez ainsi ajouter des cartes Élément à votre main (puis à votre pioche) au fil de la partie.

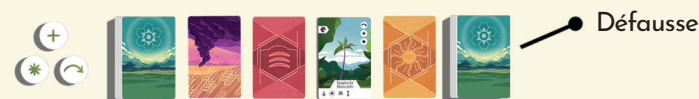


Chaque carte ne peut être activée qu'une fois par tour. Vos actions ne sont cependant pas limitées, et il est possible d'acquérir plusieurs cartes par tour. Les cartes peuvent être activées dès leur obtention.

FIN DU TOUR

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez plus effectuer d'actions, récupérez toutes les cartes de votre main (activées ou non) et placez-les face cachée sur la droite. Elles forment votre défausse.

Révélez quatre nouvelles cartes de votre pioche pour préparer le tour suivant. Si votre pioche s'épuise, mélangez votre défausse et replacez-la à gauche de votre main avant de révéler les cartes manquantes. C'est ensuite à la personne suivante de jouer.



Vous ne pouvez plus effectuer d'actions jusqu'à votre prochain tour.





OBTENIR DES CARTES FAUNE

Les cartes Flore appartiennent à différents biomes représentés par des symboles colorés sur leur bandeau supérieur.

On retrouve ces symboles au bas des cartes Faune. Si votre main comprend deux plantes partageant un même biome, vous pouvez acquérir un animal de ce biome sur l'étal du marché.

Avancez légèrement vos cartes Flore pour les activer.

La carte Faune obtenue n'est pas considérée comme activée.

Deux plantes doivent impérativement avoir au moins un biome en commun pour être combinées.



OBTENIR DES TUILES BIOME

Si votre main comprend deux animaux partageant un ou plusieurs biomes, vous pouvez acquérir toutes les tuiles Biome qu'ils ont en commun.

Avancez légèrement vos cartes Faune pour les activer.

Les tuiles Biome se placent en haut de l'espace de jeu et forment une étoile lorsqu'elles sont associées.



COMBINER LE CHAMPIGNON

En combinant la carte Champignon à une plante dotée du symbole Champignon, vous pouvez sauter une étape et directement récupérer les tuiles Biome qu'elles ont en commun.



Si vous préférez, vous pouvez plutôt obtenir un animal selon les règles habituelles.

CARTES CATASTROPHE ET TUILES EXTINCTION

Si vous ne pouvez acquérir aucune carte ni tuile lors de votre tour, il s'achève et vous ajoutez une carte Catastrophe à votre main.

De même, si votre main contient trois éléments identiques, votre tour s'achève et vous recevez une carte Catastrophe.

Si votre main contient trois cartes Catastrophe, votre tour s'achève et vous placez une tuile Extinction. Cette règle s'applique aussi si vous venez de recevoir votre troisième carte Catastrophe parce que vous ne pouviez acquérir ni carte ni biome.

Si votre main contient trois cartes Catastrophe, vous ne pouvez plus en recevoir pendant ce tour.



Si vous révéléz quatre cartes Catastrophe en début de tour, vous placez trois tuiles Extinction.



Les tuiles Extinction sont à assembler en haut de l'espace de jeu, à côté des tuiles Biome.



CAPACITÉS

Chaque joueur possède trois jetons Capacité à utiliser pendant son tour. Quand vous utilisez un jeton Capacité, il est désactivé et placé face cachée.

À chaque fois que votre main contient deux animaux ayant un biome en commun, vous pouvez réactiver l'un de vos jetons Capacité.



- Le jeton Ajout vous permet d'ajouter une nouvelle carte de votre pioche à votre main.
- Le jeton Renouveau vous permet de remplacer les cartes Faune OU Flore du marché. Placez les quatre cartes choisies sous leur pile d'origine et révélez une nouvelle sélection.
- Le jeton Transfert vous permet de déplacer l'une des cartes non activées de votre main vers celle d'un autre joueur, ou de la recycler en la glissant en dessous de sa pile d'origine sur le marché (sauf cartes Catastrophe).

Certaines cartes Faune et Flore présentent des symboles de capacité. À chaque fois qu'elles apparaissent dans votre main, vous pouvez utiliser leurs capacités.

Déposez alors un repère Feuille sur la carte. Vous pouvez utiliser la capacité d'une carte et la combiner pour acquérir d'autres cartes ou biomes lors d'un même tour.

Les capacités peuvent être utilisées indifféremment avant ou après l'activation des cartes. Vous pouvez utiliser les capacités de plusieurs cartes lors d'un même tour. En revanche, si une carte arbore plusieurs capacités, vous ne pouvez en utiliser qu'une.

L'utilisation de ces capacités ne compte pas comme une action et ne vous protège donc pas des cartes Catastrophe.



MODE SOLO

La version solo suit les règles normales d'Ecosfera, à une différence près : au lieu de donner une carte à une autre personne, la capacité Transfert vous permet de reposer cette carte au sommet de votre pioche. Au tour suivant, vous la révélez en plus des quatre cartes habituelles.

• • •

Notre monde peut être perçu comme un gigantesque puzzle dont les pièces de toutes tailles s'emboîtent parfaitement. C'est de cet équilibre fragile que notre planète tire sa force vitale.

Nous espérons que votre expérience de jeu vous aidera à goûter toute la beauté et la vulnérabilité de notre environnement naturel.

Le sort de la planète est entre nos mains. Ensemble, nous pouvons construire un avenir qui fera la part belle à la nature et à la vie sauvage.

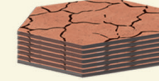




ECOSFERA



18 Hojas



7 piezas de Extinción



Bloc de Puntuación



12 fichas de Capacidad (4 de cada tipo)

¡Restauramos la naturaleza antes de que sea demasiado tarde!

Agua, tiempo, tierra, aire y sol. Todos ellos son elementos fundamentales para adquirir cartas del reino de las plantas.

¡Pero cuidado con los desastres naturales! Para evitar sus peligrosos efectos deberéis renovar las cartas del mercado, obtener cartas adicionales y pasaros cartas.

Una combinación adecuada de plantas atrae animales y una combinación adecuada de animales proporcionan Biomas. ¡Solo así podréis restaurar la naturaleza!



30 cartas de Planta (Fungi-Plantae)



50 cartas de Desastre



30 cartas de Animal

CONTENIDO

60 cartas de Elemento - 12 de cada tipo



Tierra Sol Tiempo Agua Aire

7 Biomas



Taiga Sabana Desierto Acuático



Tundra Tropical Templado

PREPARACIÓN

Para preparar el mercado baraja el mazo de cartas de Animales y déjalo bocabajo sobre la mesa, roba 4 cartas y ponlas bocarriba formando una fila al lado del mazo. Haz lo mismo con las cartas de Planta.



Mazo inicial para cada jugador

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



Movimiento Extra Renovación

Coloca tantas cartas de Elemento sobre la mesa como el indicado por el nivel de dificultad al que queráis jugar. El nivel básico contiene 8 cartas de cada tipo, y el nivel avanzado contiene 3.



Cada jugador baraja su mazo inicial, lo coloca frente a él boca arriba y deja sus 3 fichas de Capacidad bocarrriba a la izquierda del mazo. A continuación, cada jugador roba las 4 cartas superiores de su mazo y las pone boca arriba formando una fila a la derecha del mazo. Esa será su fila de cartas.



RESUMEN Y OBJETIVO

Ecosfera es un juego cooperativo de construcción de mazos.

Para obtener la victoria debéis conseguir restaurar los 7 Biomas, pero perderéis la partida en el momento en el que juguéis en la mesa la séptima pieza de Extinción.

Con la combinación adecuada de cartas de Elemento podrás adquirir cartas de Planta; en el caso de que te falte una carta de Elemento para la combinación, la podrás robar del Mercado. Con la combinación adecuada de cartas de Planta podrás adquirir cartas de Animal, y con la combinación adecuada de cartas de Animal ¡lograrás restaurar Biomas!

Si no puedes adquirir una carta de Planta, una carta de Animal, o restaurar un Bioma, debes robar una carta de Desastre y finalizar tu turno. Si tienes 3 cartas de Elemento del mismo tipo en tu fila de cartas, debes robar una carta de Desastre y finalizar tu turno. En el momento en el que tengas 3 cartas de Desastre en tu fila de cartas, debes finalizar tu turno y jugar una pieza de Extinción en la mesa.

Si tienes 4 cartas de Desastre en tu fila de cartas, deberás finalizar tu turno ¡y jugar 3 piezas de Extinción en la mesa!

Por fortuna tienes a tu disposición varias maneras de evitar la extinción: puedes renovar cartas, añadir cartas, y mover cartas (pasar una carta a otro jugador o devolverla al Mercado).

Al final de tu turno descarta tu fila de cartas a tu pila de descartes, roba 4 cartas de tu mazo y forma una nueva fila de cartas para tu siguiente turno.



Ejemplo de partida a 2 jugadores

CÓMO JUGAR

¿QUIÉN EMPIEZA A JUGAR?

Aquella persona que haya plantado recientemente una planta o una semilla juega en primer lugar. Después, los turnos se suceden en sentido horario.

ADQUIRIR PLANTAS Y ELEMENTOS

En la parte inferior de cada carta de Planta hay diferentes símbolos de elementos. En tu turno debes comprobar las cartas de Elemento sin usar que tengas en tu fila de cartas en busca de aquellas que te permitan adquirir alguna carta de Planta del Mercado. Si tienes las cartas de Elemento necesarias para ello, puedes adquirir una carta de Planta del Mercado desplazando hacia arriba las cartas de Elemento necesarias. Al desplazar esas cartas indicas que ya han sido usadas. A continuación, pon la carta de Planta que acabas de adquirir en tu fila de cartas, a la misma altura que las cartas sin usar. Además, debes rellenar inmediatamente el espacio vacío en el mercado con una nueva carta.



Si te falta un elemento en tu fila de cartas para poder adquirir la Planta que deseas, puedes robar ese elemento del Mercado, añadirlo a tu fila y usarlo. Cuando añades una carta de Elemento a tu fila de esta manera, también pasa a formar parte de tu mazo.



En tu turno solo puedes usar una vez cada carta de tu fila de cartas. Sin embargo, puedes adquirir tantas cartas como te sea posible en un solo turno y así incrementar el tamaño de tu mazo. También puedes usar las cartas en el mismo turno en el que las adquieras.

FINAL DEL TURNO

Cuando no puedas o no quieras realizar más acciones, recoge todas las cartas de tu fila, tanto las usadas como las que no, y colócalas formando una pila de descartes boca abajo a la derecha de tu fila de cartas. A continuación, roba 4 cartas de tu mazo y forma una nueva fila de cartas para tu siguiente turno. Si tu mazo se agota y no puedes robar las 4 cartas que necesitas para formar tu fila, baraja tu pila de descartes para formar un nuevo mazo y roba las cartas que necesites. Tu turno ha finalizado.



No podrás adquirir más cartas o restaurar Biomas hasta que vuelva a ser tu turno, pero sí que podrás recibir cartas de los demás jugadores.

ADQUIRIR CARTAS DE ANIMAL

En la parte superior de cada carta de Planta hay diferentes símbolos de color. Esos símbolos representan los biomas en los que esa planta puede medrar. Las cartas de Animal también tienen esos símbolos en su parte inferior.

Cuando tengas dos cartas de Planta en tu fila con un símbolo de bioma en común, puedes adquirir una carta de Animal del Mercado con ese símbolo.

Desplaza hacia arriba las cartas de Planta que hayas usado y pon la carta que has adquirido en tu fila de cartas a la misma altura que tus cartas sin usar.

No puedes combinar 2 cartas de Planta si no comparten al menos un bioma; aplica esta regla aunque el animal de la carta que quieres adquirir pueda habitar en los biomas de ambas plantas.



RESTAURAR BIOMAS

Si en tu fila hay 2 cartas de Animal que comparten símbolos de bioma, recibe tantos Biomas como esas cartas tengan en común.

Desplaza hacia arriba las cartas de Animal que hayas usado y coloca los Biomas en la mesa formando la figura de una estrella.



COMBINAR EL SÍMBOLO DE SETA

Si combinas la carta de Seta con una carta con el símbolo de seta, puedes elegir recibir los Biomas que tengan en común sin necesidad de pasar por las cartas de Animal o, si lo deseas, puedes adquirir una carta de Animal en su lugar.



CARTAS DE DESASTRE Y PIEZAS DE EXTINCIÓN

Si en tu turno no adquieres alguna carta o restauras algún Bioma, deberás robar una carta de Desastre, ponerla en tu fila de cartas y finalizar tu turno.

También puedes recibir una carta de Desastre si tienes 3 cartas de Elemento del mismo tipo en tu fila de cartas y finaliza tu turno.

Si tienes 3 cartas de Desastre en tu fila de cartas, tu turno finaliza y deberás jugar una pieza de Extinción.

Esto sucede incluso si robas la tercera carta de Desastre después de no haber podido adquirir alguna carta o restaurar algún Bioma.

No robes una cuarta carta de Desastre cuando tengas 3 cartas de Desastre en tu fila de cartas.



Si en tu fila de cartas hay 4 cartas de Desastre, tu turno finaliza y deberás jugar 3 piezas de Extinción.



Las piezas de Extinción se juegan en la mesa, formando una figura a un lado de los Biomas.



CAPACIDADES

Cada jugador dispone de 3 fichas de Capacidad que puede usar durante su turno. Cada vez que uses una ficha de Capacidad, dale la vuelta para indicar que está agotada.

Cada vez que en tu fila de cartas tengas 2 cartas de Animal que compartan al menos un bioma, podrás darle la vuelta a una de tus fichas de Capacidad agotadas, a partir de ese momento puedes volver a utilizar esa ficha de Capacidad.



Extra Renovación Movimiento

- La capacidad Extra te permite robar una carta adicional de tu mazo para tu fila de cartas.
- La capacidad Renovación te permite reemplazar las 4 cartas de Planta o las 4 cartas de Animal del Mercado; para ello toma todas las cartas del tipo elegido y ponlas en la parte inferior de su mazo; a continuación, roba 4 cartas nuevas del mazo correspondiente para reemplazarlas.
- La capacidad Movimiento te permite poner una de tus cartas sin usar de tu fila en la fila de cartas de otro jugador o devolver una de tus cartas a la parte inferior de su mazo en el Mercado siempre y cuando no se trate de una carta de Desastre o una de tus cartas usadas.

Algunas cartas de Planta y de Animal contienen símbolos de Capacidad. Cada vez que una de esas cartas se encuentre en tu fila de cartas puedes aplicar una de sus capacidades siempre y cuando la carta no tenga una Hoja encima.

Cuando apliques una capacidad de carta, pon una Hoja encima de esa carta. Las capacidades son independientes del uso de la carta para adquirir otras cartas o restaurar Biomas, por lo que puedes aplicar la capacidad de una carta antes o después de usarla.



Si en tu fila tienes más de una carta con capacidades, puedes aplicar las capacidades de todas ellas, pero si una carta tiene más de un símbolo de Capacidad, debes elegir qué capacidad vas a aplicar. Aplicar o no la capacidad de una carta no impide la obligación de robar una carta de Desastre.



VARIANTE DE PARTIDA EN SOLITARIO

La variante de partida en solitario sigue las reglas básicas con una diferencia. Cada vez que utilizas la capacidad Movimiento, en lugar de poner una carta en otra fila distinta deberás ponerla en la parte superior de tu mazo. Al final de tu turno robarás esa carta junto con otras cuatro para formar tu fila de cartas.



Imagina nuestro mundo como un gigantesco rompecabezas en el que cada pieza, por pequeña o grande que sea, encaja a la perfección. Este delicado equilibrio mantiene vivo nuestro planeta.

Esperamos que al embarcarte en este viaje adquieras un profundo aprecio por la belleza y la vulnerabilidad de la naturaleza.

El destino de nuestro planeta está en nuestras manos y solo si cooperamos todos juntos podremos garantizar un futuro en el que la naturaleza prospere y la vida siga floreciendo.



ECOSFERA



Kommt, lasst uns die Welt wieder renaturieren, bevor es zu spät ist!

Wasser, Zeit, Erde, Luft und Sonne sind die grundlegenden Elemente, die man benötigt, um Karten aus dem Pflanzenreich zu bekommen.

Aber Vorsicht, es gibt auch Naturkatastrophen zu bewältigen. Glücklicherweise ist es möglich, diese abzuwehren, indem man zum Beispiel Karten erneuert, hinzufügt oder sie einer/einem anderen Spieler*In gibt.

Mit der richtigen Kombination von Pflanzen bekommt man Tiere; die richtige Kombination von Tieren gibt einem Biomplättchen. Hoffentlich könnt ihr gemeinsam die Natur wiederbeleben.

KOMPONENTEN

60 Elementkarten - 12 von jeder Sorte



Erde Sonne Zeit Wasser Luft

7 Biome-Plättchen



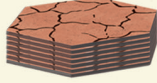
Taiga Savanne Wüste Aquatisch



Tundra Tropisch Gemäßigt



18 Blättermarker



7 Aussterbensplättchen



Wertungsblock



12 Fähigkeitsmarker (4 von jeder Sorte)



30 Pflanzenkarten (Fungi-Plantae)



50 Katastrophenkarten



30 Tierkarten

SPIELAUFBAU

Markt: Mischt die Stapel von Tier- und Pflanzenkarten, legt sie verdeckt auf den Tisch, zieht jeweils 4 Karten von den Stapeln und legt die Karten offen neben die Stapel.



Startstapel für jede/n Spieler*In

- eine Karte von jeder Elementart
- 2 Katastrophenkarten
- je ein Fähigkeitsmarker



Bewegung Plus Erneuerung

Legt entsprechend der gewählten Schwierigkeitsstufe eine gewisse Anzahl von Elementkarten auf den Tisch. Bei der Anfängerstufe sind es 8 Karten von jedem Element, in der Expertenstufe sind es 3 pro Element.



Schwierigkeitsstufen



Alle mischen ihren Startstapel und legen ihn verdeckt vor sich ab. Lege die drei Fähigkeitsmarker offen links neben den Stapel.

Anschließend ziehen alle die vier obersten Karten vom Startstapel und legen sie offen in einer Reihe rechts daneben. Das ist die persönliche Kartenauslage.



ÜBERSICHT UND ZIEL

Ecosfera ist ein kooperatives Deckbau-Spiel.

Ihr gewinnt, indem Ihr die 7 Biomplättchen erfüllt, und Ihr verliert, wenn Ihr das 7. Aussterbensplättchen auslegen müsst. Mit der richtigen Kombination von Elementen erhaltet Ihr Pflanzenkarten; fehlt Euch ein Element, könnt Ihr es vom Markt bekommen.

Mit der richtigen Kombination von Pflanzen bekommt Ihr Tiere, und mit der richtigen Kombination von Tieren erfüllt Ihr Biomplättchen! Wenn Du weder eine Pflanze, ein Tier noch ein Biomplättchen erreichen kannst, bekommst Du eine Katastrophenkarte und Dein Zug ist vorbei.

Wenn Du drei Karten mit demselben Element in Deiner Auslage hast, bekommst Du auch eine Katastrophenkarte und Dein Zug ist ebenso vorbei. Mit drei Katastrophenkarten in Deiner Auslage ist Dein Zug vorbei und Du musst ein Aussterbensplättchen auslegen. Mit vier Katastrophen endet Dein Zug und drei Aussterbensplättchen müssen ausgelegt werden!

Glücklicherweise gibt es verschiedene Möglichkeiten, um das Aussterben zu vermeiden, wie zum Beispiel das Erneuern von Karten, das Hinzufügen von Karten und das Weitergeben einer Karte an eine/einen anderen Spieler*In oder die Rückgabe einer Karte an den Markt.

Jedes Mal, wenn Dein Zug endet, legst Du Deine offenen Karten auf einen Ablagestapel und ziehst vier neue Karten für Deinen nächsten Zug.





Beispiel für 2 Spieler*Innen

SPIELABLAUF

WER BEGINNT DAS SPIEL?

Wer zuletzt eine Pflanze oder einen Samen gepflanzt hat, beginnt. Es geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

BESCHAFFEN VON PFLANZEN UND ZUSÄTZLICHEN ELEMENTEN

Karten aus dem Pflanzenreich, die auch die Pilzkarte beinhalten, haben unten unterschiedliche Elementsymbole.

Wenn man am Zug ist, sollte man sich seine Elementkarten anschauen, um zu sehen, welche Elemente die Pflanzenkarten im Markt brauchen.

Wenn man die benötigten Elemente in seiner Auslage für eine Pflanze hat, kann man die passenden Elementkarten ein wenig nach vorne schieben, um anzuzeigen, dass sie benutzt sind, und dann die jeweilige Pflanzenkarte in seine Auslage legen. Die gewonnene Pflanze ist bisher unbenutzt und sollte deshalb auf gleicher Höhe mit den unbenutzten Karten in die Auslage gelegt werden. Außerdem musst du sofort den leeren Platz im Markt mit einer neuen Karte auffüllen.



Wenn Dir ein Element in Deiner Auslage fehlt, um eine gewünschte Pflanze zu bekommen, kannst Du das fehlende Element vom Markt nehmen, es Deiner Auslage hinzufügen und auch gleich benutzen.



Auf diese Weise fügst Du auch Elemente zu Deiner Auslage und Deinem Deck hinzu. Jede Karte kann in derselben Runde nur einmal verwendet werden. Du kannst jedoch in einem Zug so viele Aktionen wie möglich durchführen und unter Umständen mehrere Karten bekommen. Du kannst auch die Karten, die Du während Deines Zuges erhältst, in demselben Zug benutzen.

ENDE DES ZUGES

Sobald Du keine weiteren Aktionen mehr ausführen kannst oder möchtest, sammle alle Karten, benutzte als auch unbenutzte, aus Deiner Auslage zusammen, und lege sie auf die rechte Seite, um einen verdeckten Ablagestapel zu bilden.

Ziehe als nächstes vier neue Karten vom Stapel, um eine neue Auslage für Deinen nächsten Zug zu haben. Sollte der Stapel leer sein und solltest Du deshalb keine vier neuen Karten ziehen können, mische den Ablagestapel, lege ihn links als neuen Nachziehstapel ab und ziehe die notwendigen Karten.



Dann ist die/der Nächste an der Reihe und Du darfst keine weiteren Aktionen ausführen, bis Du wieder dran bist.





BESCHAFFEN VON TIEREN

Pflanzenkarten haben oben verschiedene farbige Symbole, die die Biome repräsentieren, in denen diese Pflanzen leben. Tierkarten haben unten ebenfalls diese Symbole.

Sobald Du zwei Pflanzen in Deiner Auslage mit mindestens einem gemeinsamen Biomsymbol hast, kannst Du ein Tier vom Markt nehmen, das ebenfalls dieses Symbol hat.

Du verwendest die Pflanzenkarten, indem Du sie ein wenig nach vorne schiebst.

Das erworbene Tier sollte als unbenutzte Karte in Deine Auslage gelegt werden.

Du kannst keine zwei Pflanzen kombinieren, wenn sie nicht mindestens ein Biom gemeinsam haben, auch wenn ein Tier im Biom beider Pflanzen wohnen kann.



BESCHAFFEN VON BIOMPLÄTTCHEN

Wenn Du zwei Tiere mit denselben Biomsymbolen in Deiner Auslage hast, wirst Du so viele Biomplättchen erhalten, wie die beiden Tiere gemeinsam haben.

Schiebe sie ein wenig nach vorne, um anzuzeigen, dass Du sie benutzt hast.

Die Biomplättchen werden oben im Spielbereich in einem sternförmigen Puzzle platziert.



KOMBINATIONEN MIT PILZEN

Durch die Kombination der Pilzkarte mit einer Karte, die das Pilzsymbol hat, kannst Du Biomplättchen bekommen, die die gleichen Symbole haben, ohne erst Tiere haben zu müssen.



Du kannst stattdessen aber auch ein Tier nehmen.

KATASTROPHENKARTEN UND AUSSTERBENSPLÄTTCHEN

Wenn Du während Deines Zuges weder Karten bekommen noch Biomplättchen legen konntest, musst Du Deiner Auslage eine Katastrophenkarte hinzufügen und Dein Zug ist vorbei.

Du bekommst auch eine Katastrophenkarte zu Deiner Auslage hinzu, wenn Du während Deines Zuges drei Karten desselben Elements bekommst und Dein Zug ist dann auch vorbei.

Wenn Du drei Katastrophenkarten in Deiner Auslage hast, ist Dein Zug vorbei und Du bekommst ein Aussterbensplättchen, selbst wenn die dritte Katastrophenkarte die ist, die Du bekommst, nachdem Du keine Karten bekommen oder Biome-Plättchen legen konntest.

Wenn Du drei Katastrophenkarten in Deiner Auslage hast, solltest Du keine vierte Katastrophenkarte vom Markt nehmen.



Wenn Du vier Katastrophen hast, endet Dein Zug, und Du bekommst drei Aussterbensplättchen.



Die Aussterbensplättchen werden oben im Spielbereich ausgelegt und bilden neben dem Biomplättchen-Puzzle ihre eigene Figur.





ZUSÄTZLICHE FÄHIGKEITEN

Jede/r Spieler*In hat drei Fähigkeitsmarker, die nur während ihres/seines Zuges verwendet werden können. Jedes Mal, wenn Du einen Fähigkeitsmarker verwendest, musst Du ihn umdrehen und inaktiv machen.

Jedes Mal, wenn Du zwei Tiere in Deiner Auslage hast, die ein Biomsymbol teilen, kannst Du einen Deiner Fähigkeitsmarker wieder aktivieren, indem Du ihn auf seine Vorderseite zurückdrehst.



Plus Erneuerung Bewegung

- Der "Plus"-Marker ermöglicht es Dir, eine zusätzliche Karte von Deinem Deck in Deine Auslage zu legen.
- Der "Erneuerung"-Marker ermöglicht es Dir, die vier Pflanzenkarten oder die vier Tierkarten auf dem Markt zu erneuern, indem Du sie vom Markt entfernst, sie unter den entsprechenden Stapel legst und dann vier neue Karten ziehst.
- Der "Bewegungs"-Marker ermöglicht es Dir, eine unbenutzte Karte von Deiner Auslage in die Auslage einer/eines anderen Spielerin/Spielers zu legen oder eine Karte zu erneuern, indem Du sie unter den Stapel des entsprechenden Markts legst, solange es keine Katastrophenkarte ist und Du die Karte in Deinem Zug noch nicht benutzt hast.

Einige Pflanzen- und Tierkarten haben auch Fähigkeitssymbole und solange sie in Deiner Auslage sind, kannst Du ihre Fähigkeiten nutzen, indem Du die Karte mit einem Blatt markierst.

Diese Fähigkeiten sind unabhängig davon, ob Du dieselbe Karte verwendest, um andere Karten oder Biome zu erwerben, sodass Du die Fähigkeit einer Karte auch vor oder nach dem Erwerb anderer Karten oder Biomplättchen verwenden kannst.

Wenn Du mehr als eine Karte mit zusätzlichen Fähigkeiten hast, kannst Du alle in Deinem Zug verwenden, aber wenn dieselbe Karte mehr als ein Fähigkeitssymbol hat, kannst Du nur eine dieser Fähigkeiten benutzen.

Die Nutzung der Fähigkeiten verhindert nicht, dass Du eine Katastrophenkarte erhältst.



SOLO-MODUS

Das Solo-Spiel verläuft genauso wie ein kooperatives Spiel, aber mit einem Unterschied. Jedes Mal, wenn Du die Bewegungsfähigkeit verwendest, legst Du die Karte, die Du bewegen möchtest, auf Deinen Nachziehstapel, anstatt sie an jemand anderen weiterzugeben. Bei Deinem nächsten Zug ziehst Du diese Karte zusammen mit vier anderen.



Stell Dir unsere Welt wie ein riesiges Puzzle vor, bei dem jedes Teil, egal wie klein oder groß, zusammenpasst. Dieses empfindliche Gleichgewicht hält unseren Planeten am Leben.

Wenn Du Dich auf diese Reise begibst, hoffen wir, dass Du eine tiefgreifende Wertschätzung für die Schönheit und Verletzlichkeit unserer natürlichen Welt gewinnst.

Das Schicksal unseres Planeten liegt in unseren Händen und wenn wir zusammenarbeiten, können wir eine Zukunft gewährleisten, in der die Natur gedeiht und das Leben weiterblüht.



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



Moss and bees play crucial roles in ecosystems

La mousse et les abeilles sont cruciales pour les écosystèmes.

El musgo y las abejas juegan un papel crucial en el ecosistema.

Moose und Bienen spielen eine entscheidende Rolle in Ökosystemen.

- Before starting the cooperative mode, select the difficulty level based on how many element cards you will play with.
- Before starting the solo mode, choose the difficulty level based on how many element cards you will play with.
- Check this box if you start with six extinction tiles placed. You will score 40 points only if you manage to win the game.
- Mark each biome tile that you have successfully rewilded.
- Track how many cards of each element are still in the card market.
- Check the box if you managed to win the game and rewild the world!
- Check this box if the Moss card (*Bryophyta*) is among the cards of some player.
- Check this box if the Bee card (*Apy*) is among the cards of some player.
- Track the number of extinction tiles that remain unplaced.

- Avant de commencer une partie en équipe, choisissez un niveau de difficulté (= quantité de cartes Élément en jeu).
- Avant de commencer une partie en solo, choisissez un niveau de difficulté (= quantité de cartes Élément en jeu).
- Cochez cette case si vous commencez avec six tuiles Extinction déjà placées. Si vous parvenez à remporter la partie, vous marquez 40 points.
- Cochez tous les biomes que vous avez réussi à restaurer.
- Comptez les cartes Élément restantes sur le marché.
- Cochez cette case en cas de victoire. La nature vous remercie !
- Cochez cette case si la carte Mousse (*Bryophyta*) se trouve parmi les cartes d'un joueur.
- Cochez cette case si la carte Abeille (*Apy*) se trouve parmi les cartes d'un joueur.
- Comptez les tuiles Extinction qui n'ont pas été placées.

- Antes de empezar una partida con más jugadores debéis elegir el nivel de dificultad dependiendo del número de cartas de Elemento con las que deseáis jugar.
- Antes de empezar una partida en solitario debes elegir el nivel de dificultad dependiendo del número de cartas de Elemento con las que deseas jugar.
- Tacha esta casilla para empezar una partida con 6 piezas de Extinción en juego. Recibe 40 puntos adicionales si consigues ganar la partida.
- Tacha la casilla de cada Bioma que logres restaurar.
- Anota el número de cartas de Elemento de cada tipo que hay en el Mercado al final de la partida.
- Tacha esta casilla si la partida termina en victoria. ¡La naturaleza ha sido restaurada!
- Tacha esta casilla si la carta de Musgo (*Bryophyta*) se encuentra entre las cartas de algún jugador.
- Tacha esta casilla si la carta de Abeja (*Apy*) se encuentra entre las cartas de algún jugador.
- Anota el número de piezas de Extinción que no han sido jugadas.

- Bevor Ihr mit dem kooperativen Modus beginnt, wählt den Schwierigkeitsgrad entsprechend der Anzahl an Elementkarten, mit denen Ihr spielen wollt.
- Bevor Du mit dem Solo-Modus beginnst, wähle den Schwierigkeitsgrad entsprechend der Anzahl an Elementkarten, mit denen Du spielen willst.
- Kreuze dieses Kästchen an, wenn Du mit sechs ausgelegten Aussterbensplättchen beginnst. Du erhältst nur 40 Punkte, wenn es Dir gelingt, das Spiel zu gewinnen.
- Markiere jedes Biomplättchen, das Du erfolgreich wiederbelebt hast.
- Zähle, wieviele Karten von jedem Element noch im Kartenmarkt sind.
- Kreuze dieses Kästchen an, wenn Du gewonnen hast und es Dir gelungen ist, die Welt wieder zu renaturieren!
- Kreuze dieses Kästchen an, wenn ein/e Spieler*In die Karte Moos (*Bryophyta*) hat.
- Kreuze dieses Kästchen an, wenn ein/e Spieler*In die Karte Biene (*Apy*) hat.
- Zähle die Anzahl der noch nicht ausgelegten Aussterbensplättchen.