



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



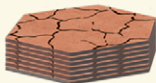
Tropical



Tempéré



16
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

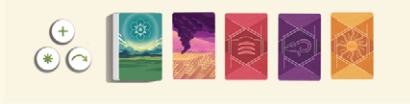
Renouveau

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'éta! 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.



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.



Ajout



Renouveau



Transfert

- 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.

