

# ~ De inhoud van de doos ~

Het spel bevat 66 kaarten die als volgt zijn verdeeld:

**9 kaarten die op tafel liggen:**

- 3 kaarten met verwijzingen naar de elementen: de lucht, de aarde en het water.



- 3 kaarten met Kompasverwijzingen: het Westen (W), het Noorden (N) en het Oosten (E).



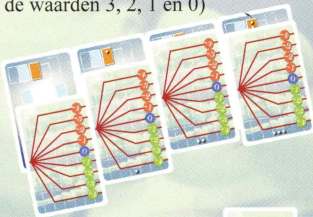
- 3 kaarten voor het begin van de partij.



**8 puntenkaarten:**

- 4 Ijs-kaarten (met de waarden 3, 2, 1 en 0)

- 4 Lucht-kaarten



- 1 kaart 1e speler



# ~ De inhoud van de doos ~

## - 36 Generatie-kaarten

- 12 kaarten 1e generatie



- 12 kaarten 2e generatie



- 12 kaarten 3e generatie



De 12 kaarten van iedere generatie bevatten 4 kaarten Lucht, 4 Aarde en 4 Water. Ieder van deze 4 kaarten heeft een biosfeerwaarde gelijk aan 0, 1, 2 en 3.

 Sommige kaarten bevatten een koolstofdioxidemolecuule ( $\text{CO}_2$ ): dit is het geval voor 2 kaarten van de 1e generatie, 3 van de 2e en 4 kaarten van de 3e generatie!

 Er zijn ook in totaal 3 methaanmoleculen ( $\text{CH}_4$ ), een per generatie (voor de expertmodus, pagina 10).

## - 12 Lucht-kaarten

- 6 kaarten Streefdoelen Verwijzing:

Lucht, Aarde, Water, Oosten, Noorden of Westen.

- 6 kaarten Streefdoelen Verwijzing:  
3, 4, 4, 5, 5 of 6.



## ~ *Bedoeling van het spel* ~

U speelt in samenwerking om 3 generaties lang een aarde te laten evolueren waar de biosfeer in evenwicht moet zijn met de lucht, de aarde en het water en waar de invloed van de mens minimaal is.

## ~ *Opstelling* ~

Leg de 6 kaarten met Verwijzingen en de 3 kaarten Begin van de partij in het midden van de tafel, zoals in het voorbeeld op de volgende pagina: dit wordt uw spelzone.

Plaats de kaarten met punten op deze zone: De 4 Ijs-kaarten met afnemende punten in een stapel (de 3 bovenaan en de 0 onderaan) en daarnaast de 4 Lucht-kaarten met de voorzijde zichtbaar.

Schud los van elkaar enerzijds de 6 kaarten Streefdoel Biosfeer en anderzijds de 6 kaarten Verwijzingen Streefdoelen die u in 2 stapels naar beneden gericht op de tafel legt.

Schud los van elkaar ieder van de 3 stapels van 12 Generatie-kaarten en leg deze naast elkaar, naar beneden gericht, op de tafel.

Verdeel de 12 kaarten van de 1e generatie in gelijke delen aan iedere speler. Als u met 2 spelers bent, krijgt iedere speler dus 6 kaarten. Als u met 3 spelers bent, krijgt u elk 4 kaarten en als u met 4 spelers bent, krijgt u ieder 3 kaarten. U bekijkt uw kaarten, dit zijn uw speelkaarten.

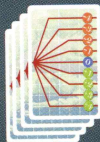
Iedere speler neemt vervolgens 2 Streefdoel-kaarten: een Biosfeer-kaart en een Verwijzingskaart. **Bekijk deze in geen geval en houd deze omgekeerd in uw hand, zodat u niet weet wat erop staat**, zoals te zien is in het voorbeeld op pagina 6. De andere spelers kunnen uw 2 Streefdoel-kaarten dus zien en u kunt deze van de andere spelers zien!

# Voorbeeld van de voorbereiding van een partij

Ijs-kaarten



Lucht-kaarten



Streefdoelen  
Verwijzingen



Streefdoelen  
Biosfeer



Generatie-kaarten



Eerste  
generatie



Tweede  
generatie



Derde  
generatie



De combinatie van 2 Streefdoel-kaarten geeft de totale waarde van de Biosfeer die exact op een lijn moet worden verkregen (Lucht, Aarde of Water) of een kolom (E, N of W) aan het einde van deze generatie.

*Voorbeeld van de speelkaarten aan het begin van een partij met 3 spelers:*



Hier zie ik de streefdoelen van mijn 2 spelerspartners, zo zie ik dat we een Biosfeer nodig hebben die gelijk is aan 6 punten voor de lijn Lucht (Claude) en van 4 punten voor de kolom Noord (Francis). Ik ken mijn streefdoel nog niet (maar per deductie kan ik zien dat het niet de Lucht is en niet het Noorden en dat ze niet de waarde 6 heeft).

## *~ Verloop van het spel ~*

Delaatstediezijnhandenindesneeuwheeftgelegd,neemtde 1 spelerkaart:  
hij zal als eerste spelen tijdens de 1e generatie.

De spelers spelen beurtelings in uurwijzerzin. Als het zijn beurt is, moet de speler een van de Generatie-kaarten neerleggen waar hij wil, op voorwaarde dat hij zijn niveau respecteert (de Lucht bovenaan, de Aarde in het midden en het Water onderaan). Men mag geen kaart op een al neergelegde kaart leggen vanaf het moment dat de 3 plaatsen van de betreffende lijn (Lucht, Aarde of Water) bezet zijn. De kaarten zullen vervolgens gedurende de rest van de partij op de al neergelegde kaarten worden gelegd.

Men mag een al neergelegde kaart nooit verplaatsen, maar er mag wel een andere kaart bovenop worden gelegd. Het is mogelijk om de kaart te bekijken die onder een al neergelegde kaart ligt.

Als op gelijk welk moment tijdens de partij een kaart wordt neergelegd die ervoor zorgt dat het Streefdoel van een of meerdere spelers is bereikt, of dit streefdoel ongeldig wordt, moet men dat zeggen. Dit zijn de enige aanwijzingen die men onderling mag geven!



Hier legt Claude deze kaart neer Lucht 2. We zeggen dus allemaal dat zijn Streefdoel is bereikt. Hij leidt daaruit af dat hij als Streefdoel Lucht 6 of Oost 5 heeft.

Bij de volgende beurt, legt Francis zijn kaart Water 2 bovenop de kaart Water 1. Aangezien deze actie (die de waarden van de kolom Oost en de lijn Water wijzigt) het feit niet verandert dat het streefdoel van Claude is bereikt, leidt deze laatste daaruit af dat zijn Streefdoel Lucht 6 en niet Oost 5 is. Tegelijk delen Francis en Claude Luc mee dat zijn Streefdoel niet langer is bereikt. Luc (die dacht dat zijn Streefdoel Water 4 of Noord 4 was) leidt daaruit af dat zijn Streefdoel wel degelijk Water 4 is!

Als de 12 kaarten van de 1e generatie allemaal zijn geplaatst, onthullen de spelers hun Streefdoelen door de kaarten zichtbaar voor zich neer te leggen. Men gaat over tot het eerste overzicht van gegevens met de puntenkaarten...

**1 – Het Ijs :** Als er op het eind van de generatie een of meerdere CO<sub>2</sub> zichtbaar zijn, moeten evenveel Ijs-kaarten worden omgedraaid. Het is duidelijk dat de CO<sub>2</sub> zichtbaar moet zijn en dat men dus moet proberen om deze kaarten te spelen aan het begin van Generatie om deze achteraf gemakkelijker terug te vinden. Opgelet, als de kaart Ijs 0 verschijnt, is de partij verloren!!

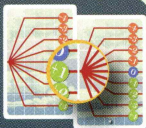
Als aan het einde van de 1e Generatie bijvoorbeeld een CO<sub>2</sub> zichtbaar is, draait men de 1e kaart Ijs (met waarde 3) om, om zo deze met waarde 2 te onthullen.



**2 – De lucht:** Het aantal bereikte Streefdoelen wordt opgeteld en daar trekt men het aantal af van diegenen die nog niet werden bereikt om een waarde te hebben. Men legt een nieuwe kaart Lucht rechts van de vorige en tegenover deze waarde om de evolutie van het gehalte broeikasgassen in de lucht te zien.

Als er bijvoorbeeld 3 spelers zijn en aan het einde van de 1e Generatie, als de Streefdoelen van Francis en Claude zijn bereikt, maar deze van Luc ( $+2 - 1 = +1$ ), niet, plaatst men de kaart Lucht bovenop de +1 van de vorige.

Vervolgens plaatst men de 3e kaart Lucht na afloop van de 2e Generatie en zo voort.



Ieder legt zijn Streefdoel-kaarten terug in de respectieve stapels die men opnieuw schudt. De 1e speler geeft de kaart van de 1e speler aan de speler links van hem.

Men laat de spelkaarten van de 1e generatie op hun plaats liggen. De 2e Generatie begint exact hetzelfde als de 1e en tot slot idem voor de 3e. Vanaf de 2e worden alleen maar kaarten op de al neergelegde kaarten gelegd.

Als sommige spelers aan het begin van de Generatie hun Streefdoelen hebben bereikt, zeggen de andere spelers dat.

## *~ Einde van de partij en telling van de punten ~*

Na afloop van de 3e Generatie, is de partij beëindigd en bekijkt men alle gegevens om het puntenaantal te kennen. Hiervoor maakt men de som van de punten van 3 Lucht-kaarten in lijn, die men vermenigvuldigt met de waarde van het Ijs, zoals op de volgende pagina te zien is. Om te winnen, is een score van minstens 1 punt nodig.

Hoe hoger uw puntenaantal, hoe beter u bent!

*(schaal van de punten pagina 10)*

## Voorbeeld eind van het spel 3 spelers:

Streefdoelen van de spelers aan het begin van de 3e Generatie:

Bereikt streefdoel =  
+ 1 punt Lucht

Niet bereikt streefdoel =  
- 1 punt Lucht

Bereikt streefdoel =  
+ 1 punt Lucht



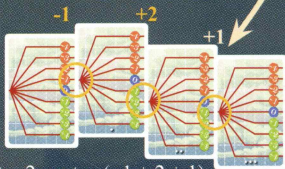
Totaal Lucht 3e  
Generatie:  
 $+1 - 1 + 1 = +1$

$\text{CO}_2 =$   
- 1 punt Ijs

Puntenkaarten:



X



Ijs = 1 punt X Lucht = 2 punten (- 1 + 2 + 1)

Puntenaantal van de partij = 2 punten (1 x 2) **Gewonnen!**



| Puntenaantal |           |           | Resultaat                     |
|--------------|-----------|-----------|-------------------------------|
| 2 spelers    | 3 spelers | 4 spelers |                               |
| < 1          | < 1       | < 1       | Verloren!                     |
| 1 – 5        | 1 – 8     | 1 – 11    | Een terechte overwinning      |
| 6 – 9        | 9 – 14    | 12 – 19   | Een veelbelovende overwinning |
| 10 – 17      | 15 – 26   | 20 – 35   | Een uitstekende overwinning   |
| 18           | 27        | 36        | De perfecte overwinning!      |

## ~ Varianten ~

### *Expertmodus*

Als u een perfecte overwinning hebt behaald, moet u een kleine bijkomende uitdaging toevoegen.

Alles zal op exact dezelfde manier verlopen, maar u houdt naast de  $\text{CO}_2$  moleculen ook rekening met de methaanmoleculen  $\text{CH}_4$  ! Er is er een in iedere generatie (dus 3 in totaal), wat uw taak veel ingewikkelder zal maken... Goede moed!

### *Modus toekomstige jonge generaties*

U speelt met de basisregel, maar u houdt alleen uw streefdoel-kaarten in handen (altijd omgedraaid) Uw Generatie-kaarten liggen voor u, zodat iedereen deze kan zien.

### *Pupilmodus*

Speel met de vorige modus en houd geen rekening met het  $\text{CO}_2$ , dus met het Ijs. Speel alleen met de punten van de Lucht