



La terre, c'est le sol qui soutient et nourrit notre belle planète Terre. Au fil de millions d'années d'évolution et d'adaptation, la flore et la faune de cette planète unique se sont développées et transformées en formes de vie incroyables, créant des habitats et des écosystèmes symbiotiques. Il est temps de plonger dans ces environnements riches et de créer des synergies naturelles stupéfiantes qui reproduisent et extrapolent à partir de la polyvalence extraordinaire et la pléthore de ressources naturelles de la Terre.

OBJECTIF

Votre objectif, lors d'une partie de *Earth*, est de marquer le plus grand nombre de Points de Victoire (PV). Pour ce faire, vous allez « planter » des cartes pour créer votre propre île, un tableau de 16 cartes organisé en grille de 4 cartes de large par 4 cartes de haut.

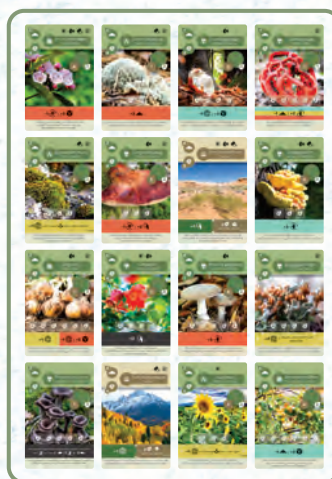
La partie s'achève à la fin de la manche lors de laquelle un joueur a terminé son île en y plantant sa 16^e carte.

Les joueurs marqueront des points pour la valeur des cartes Flore et Événement, pour les pions Croissance et les germes placés sur leur flore, pour les cartes dans leur compost, et pour les points bonus Écosystème, Faune et Terrain.

Il est essentiel d'équilibrer ces éléments et de créer un moteur efficace pour maximiser vos points de victoire !

Earth est un jeu de construction de moteur pour 1 à 5 joueurs avec des règles simples mais de nombreuses possibilités stratégiques. Créez un moteur de croissance, d'expansion et d'approvisionnement autonome, où même votre flore inutilisée devient du compost pour la croissance future.

Le nombre considérable de cartes et de combinaisons uniques vous permettra dans chaque partie de découvrir de nouvelles synergies et connexions, tout comme notre monde vaste et fascinant nous permet de le faire !



Le premier joueur à remplir son tableau 4x4 avec 16 cartes déclenche la fin du jeu et gagne un bonus de 7 PV.

Tout au long des règles, des encadrés bleu-vert comme celui-ci indiqueront des détails importants qui ne doivent surtout pas être négligés !

Des encadrés beiges comme celui-ci contiennent les ajustements du mode Débutant ou des conseils pour les premières parties.

CRÉDITS

© Inside Up Games 2023

Conception du jeu : Maxime Tardif

Développement et direction artistique : Conor McGoey

Conception graphique : M81 Studio & Yulia Sozonik

Conception et logo de la boîte : Kenneth Spond

Textes d'ambiance : Jenna Muir & Katelyn Summers

Édition : Daniel Mansfield

Testeurs principaux : Isabelle Touchette, Renaud Guerin, Simon Bélanger, Philippe Groulx, François-Vincent Talbot, Carter Morash, Hudson Morash, Scotland Morrison, Trevor Waytowich, Dominique, Kilianne, Caleb et Dahlia McGoey

Version française

©Lucky Duck Games 2023

Traduction : Armelle Rapin

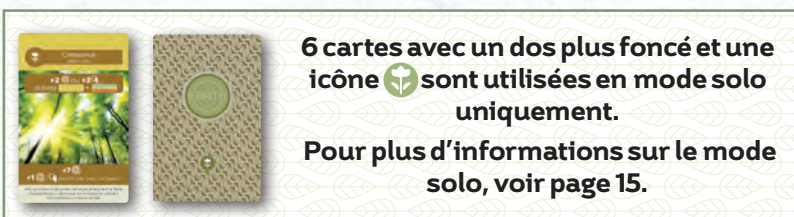
Relecture : Séranne Piazzi, Siegfried Würtz

Mise en page : Tanguy Trapy (Torii Atorie)

Merci à Marek et Valeria pour leur aide.

MATÉRIEL

- | | | |
|--|--|--|
| 1 Plateau Faune | 6 Pions Canopée (croissance) | 11 Cartes Climat |
| 2 Plateau Joueur | 7 Cartes Terre (Flore, Terrain et Événement) | 12 Jeton Premier joueur |
| 3 Cubes Germe (identique aux jetons Germe) | 8 Cartes Faune | 13 Jeton Joueur actif |
| 4 Jetons Sol | 9 Cartes Écosystème | 14 Jetons Feuille (une couleur par joueur) |
| 5 Pions Tronc (croissance) | 10 Cartes Île | 15 Bloc de score |



Mise en place	Cartes Île distribuées à chaque joueur	Cartes Climat distribuées à chaque joueur	Cartes Écosystème distribuées à chaque joueur	Plateau Faune
Mode de jeu				
Débutant	1	1	Non utilisées	Aucune carte Écosystème
Standard	1	1	1	2 cartes Écosystème
Avancé	2	2	2	2 cartes Écosystème

MISE EN PLACE

Placez le plateau Faune 1 au centre de la table. Pour un jeu plus simple, utilisez le côté débutant du plateau, marqué d'une icône au centre.

Distribuez un plateau Joueur 2 à chaque joueur. Assurez-vous que tous les joueurs utilisent le même côté (avant) de leur plateau Joueur. L'arrière de certains plateaux est utilisé pour des variantes, comme le mode solo ou en équipes.

Laissez à côté de chaque plateau Joueur assez d'espace pour créer un **tableau de 4x4 cartes** (son île) pendant la partie. La **zone de jeu** de chaque joueur est constituée de ce tableau et de son plateau.

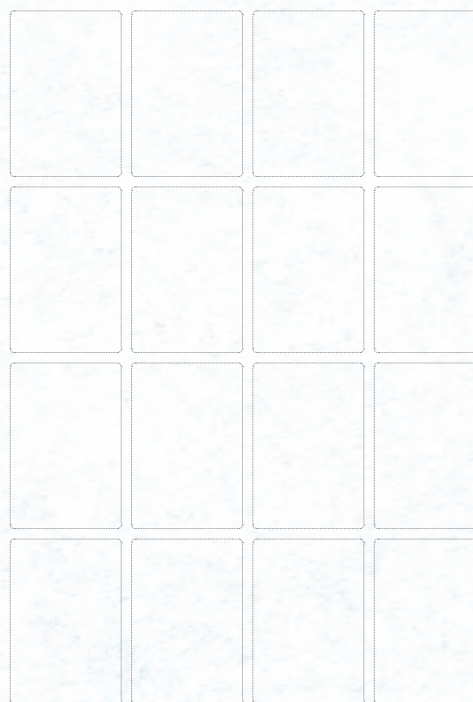
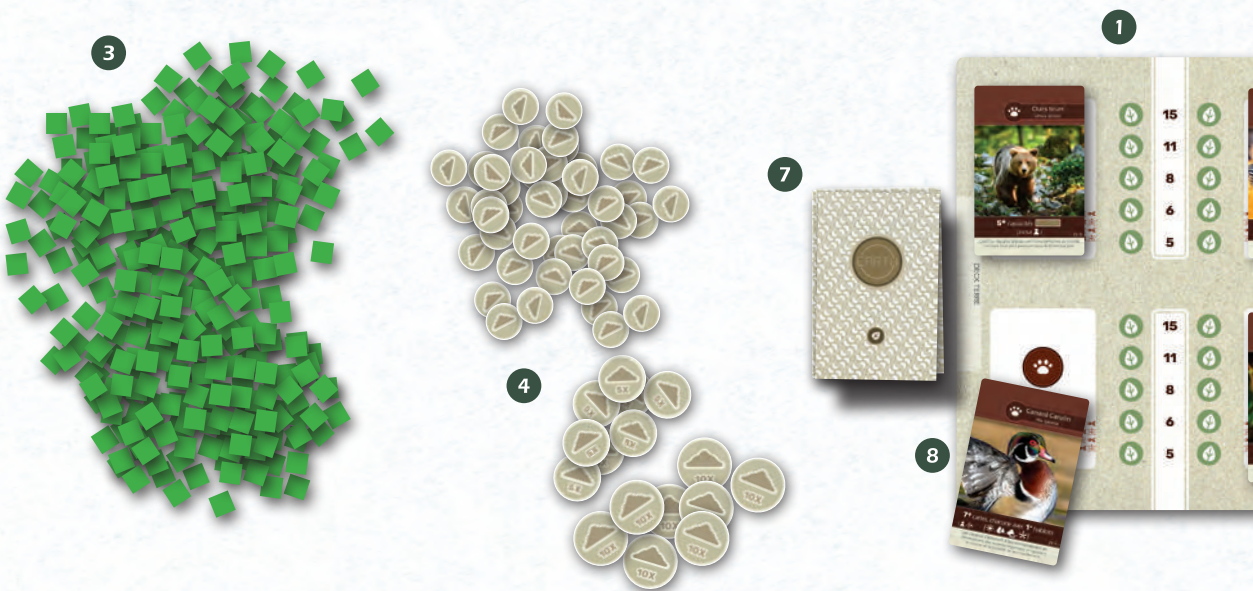
Créez la réserve centrale en plaçant tous les germes 3, les jetons Sol 4, et les pions Croissance (Tronc 5, Canopée 6) à côté du plateau Faune.

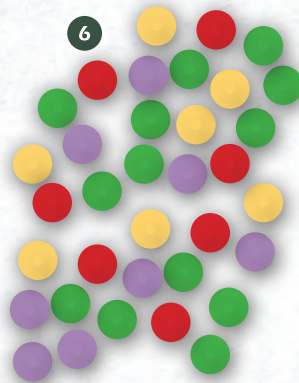
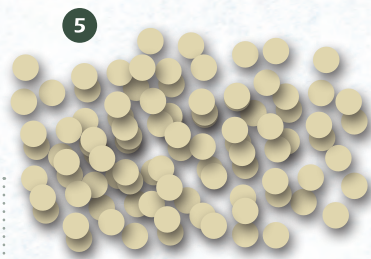
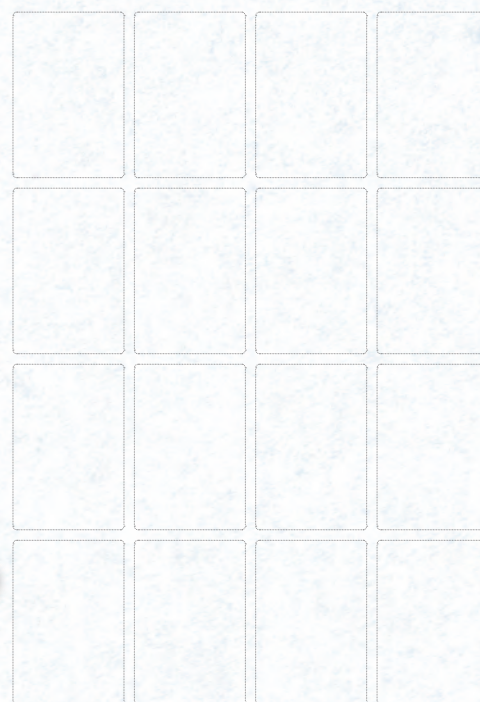
Mélangez toutes les cartes Terre 7, et formez une pioche face cachée à gauche du plateau Faune : le **deck Terre**. Laissez de la place pour une défausse à droite du plateau Faune. Quand un effet vous permettra de « piocher une carte », ce sera dans ce deck Terre.

Mélangez les cartes Faune 8, puis placez-en une sur chacun des 4 emplacements du plateau Faune, sur une face au hasard. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

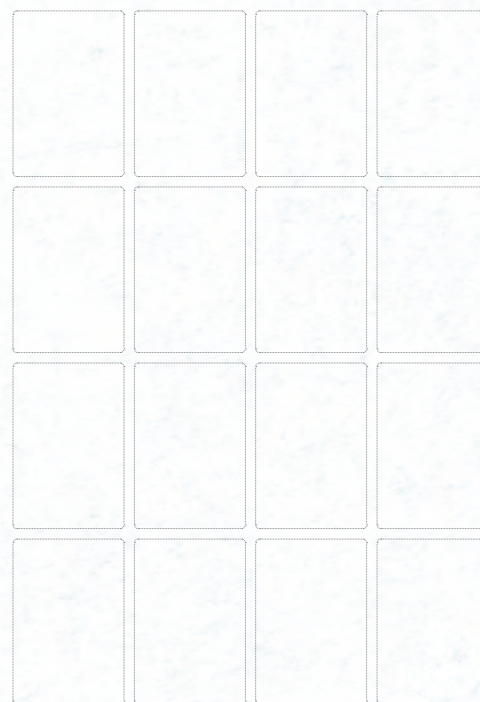
Mélangez les cartes Écosystème 9, puis placez-en une sur chacun des 2 emplacements du plateau Faune, sur une face au hasard. Distribuez ensuite 1 carte Écosystème à chaque joueur. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

Dans le mode Débutant , les cartes Écosystème ne sont pas du tout utilisées.





7



Mélangez les cartes Île 10, puis distribuez-en une à chaque joueur. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

Faites de même avec les cartes Climat 11.

En mode Avancé, distribuez 2 cartes Île, 2 cartes Climat et 2 cartes Écosystème aux joueurs, qui en choisiront 1 de chaque.

Une fois que tous les joueurs sont prêts, choisissez au hasard un premier joueur et donnez-lui le jeton Premier joueur 12 et le jeton Joueur actif 13.

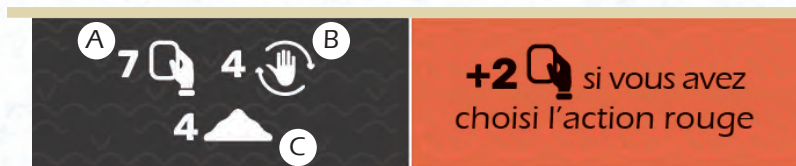
Chaque joueur doit maintenant placer sa carte Île, sa carte Climat et sa carte Écosystème sur les emplacements correspondants de son plateau Joueur. Il en choisit la face visible (qui sera la face utilisée pendant la partie).

Les cartes Île, Climat et Écosystème accordent différentes ressources de départ, capacités et points de victoire. Il est recommandé de vérifier le plateau Faune et de choisir des cartes qui vous aideront à atteindre ces objectifs.

Chaque joueur prend 5 jetons Feuille d'une même couleur 14, en place 4 sur les emplacements Feuille centraux de son plateau Joueur et garde le 5^e sur le côté : il pourra l'utiliser pour suivre sa sélection d'action à chaque tour.

DÉBUT DE LA PARTIE

- A Chaque joueur pioche le nombre de cartes Terre indiqué sur sa carte ÎLE.



- B Après avoir examiné ces cartes, les joueurs choisissent simultanément celles qu'ils veulent garder dans leur main et celles qu'ils vont composter. Ils doivent composter le nombre de cartes indiqué sur leur carte ÎLE depuis leur main.

Pour composter une carte, le joueur la retire simplement de sa main et la place face cachée sur l'icône Compost de son plateau Joueur, créant ainsi son compost personnel.

- C Chaque joueur prend le nombre de jetons Sol indiqué sur sa carte ÎLE et les place sur la zone centrale de son plateau Joueur, créant ainsi sa réserve personnelle.

Il y a 20 îles, 20 climats et 64 écosystèmes, ce qui signifie qu'il y a 25 600 configurations de départ possibles. Bienvenue dans la diversité de la nature !

DESCRIPTION DES CARTES

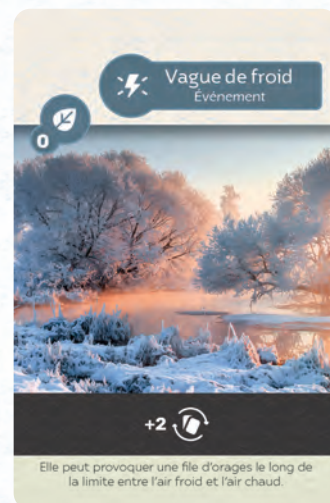
- 1 Coût en sol pour planter la carte (p. 6)
- 2 PV de base
- 3 Type de carte (p. 8-11)
- 4 Habitats (p. 11)
- 5 Nom de la carte
- 6 Nom scientifique
- 7 Emplacement Croissance (p. 8)
- 8 Croissance maximum (p. 8)
- 9 PV de canopée (p. 8)
- 10 Emplacements Germe (p. 7)
- 11 Couleurs de capacités (p. 5)
- 12 Première capacité (p. 5-6)
- 13 Deuxième capacité
- 14 Texte d'ambiance
- 15 Aide visuelle de direction d'objectif (p. 9) (ligne, colonne, orthogonal, diagonal)
- 16 Pourcentage de cartes remplissant l'objectif (p. 9)

TERRAIN



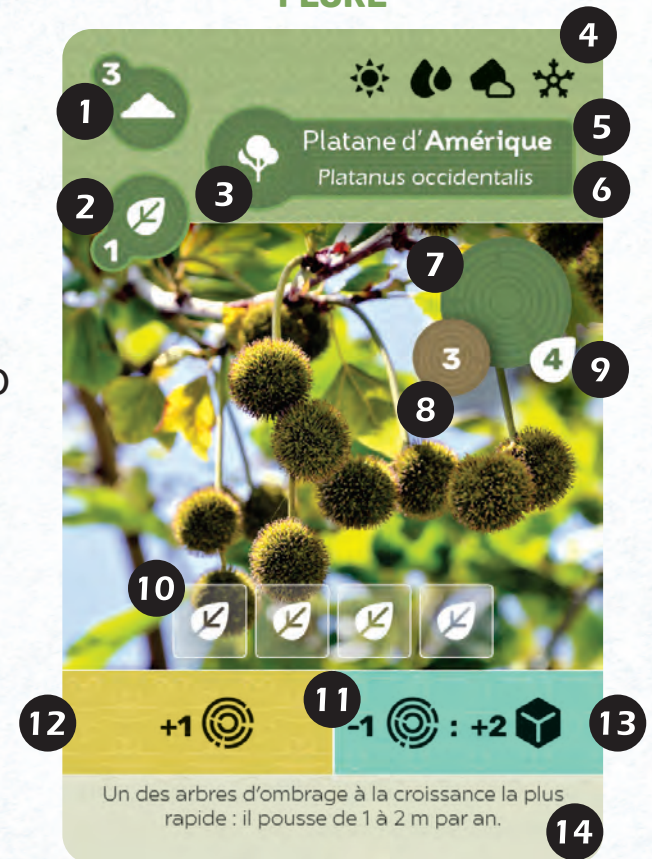
Ils offrent des bonus en cours de partie ou des opportunités de score en fin de partie (page 11).

ÉVÉNEMENT



Ils peuvent être joués à tout moment, même pendant le tour d'un autre joueur (page 11).

FLORE



Chaque carte étant unique, toutes ces informations ne sont pas présentes sur toutes.

Il existe sept types de cartes :

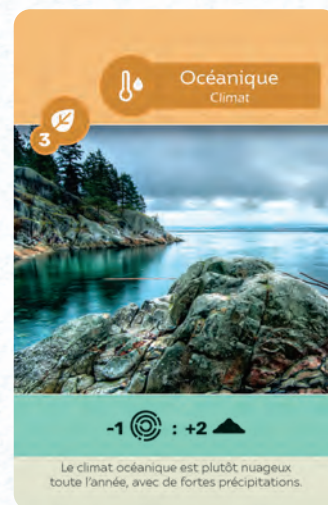
- Les cartes **FLORE**, **TERRAIN** et **ÉVÉNEMENT** se trouvent dans le deck Terre.
- Les cartes **ÎLE** et **CLIMAT** sont sur les plateaux Joueur.
- Les cartes **ÉCOSYSTÈME** sont à la fois sur le plateau Faune et sur les plateaux Joueur.
- Les cartes **FAUNE** sont sur le plateau Faune.

ÎLE



Elle donne aux joueurs leurs ressources initiales et une première capacité (page 10).

CLIMAT



Il donne aux joueurs une autre capacité de départ (page 10).

ÉCOSYSTÈME



Marquez des PV à la fin de la partie pour chaque fois où vous réalisez son objectif (page 8).

FAUNE

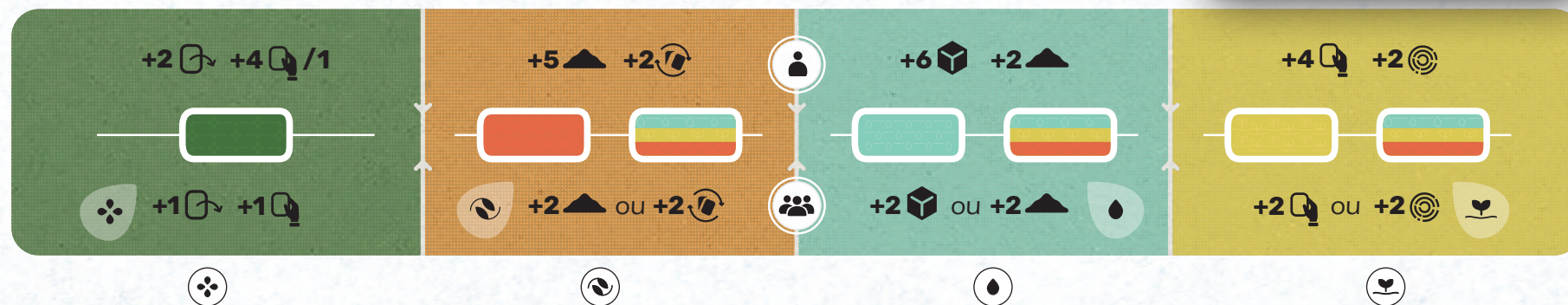
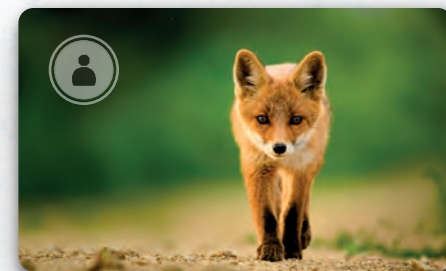


Gagnez des PV à la fin de la partie lorsque vous réalisez son objectif en cours de partie (page 9).

APERÇU D'UN TOUR/DES ACTIONS

Lors d'une **manche**, chaque joueur effectue un **tour** l'un après l'autre. Pendant votre tour, **choisissez n'importe lequel des 4 emplacements Action** en haut de votre plateau Joueur. *Vous pouvez tout à fait choisir l'emplacement déjà choisi à votre tour précédent, ou choisi par l'adversaire juste avant vous.* Pour marquer votre choix, placez le jeton Joueur actif au-dessus de l'action choisie. *Les autres joueurs peuvent placer leur 5^e jeton Feuille sur l'emplacement correspondant de leur plateau pour visualiser les actions auxquelles ils auront aussi droit.*

Une fois l'action effectuée, le jeton Joueur actif est transmis au joueur suivant dans le sens horaire, et la partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait terminé son tableau de 4x4 cartes (voir Fin de la partie, p.14).



Plantation (voir page 6) :
 Vous pouvez planter jusqu'à 2 cartes (poser des cartes de votre main dans votre tableau en payant leur coût avec vos jetons Sol).
 Puis, piochez 4 cartes, choisissez-en 1 à garder, et défaussez les autres face cachée dans la pile de défausse (pas dans votre compost).
 Tous les autres joueurs peuvent planter 1 carte dans leur tableau en payant son coût en sol, et piocher 1 carte.
 Il n'est pas nécessaire d'avoir planté une carte pour en piocher.
 Enfin, tous les joueurs activent les capacités vertes de leurs cartes.
 Vous marquerez la valeur de base en PV de chaque carte plantée à la fin de la partie.

Compostage (voir page 7) :
 Vous pouvez gagner 5 jetons Sol (les prendre dans la réserve centrale pour les placer dans votre réserve personnelle, sur votre plateau Joueur).
 Puis, tirez 2 cartes du deck Terre et placez-les face cachée dans votre compost sans les regarder.
 Tous les autres joueurs peuvent gagner 2 jetons Sol
 ou
 composter 2 cartes de la pioche.
 Enfin, tous les joueurs activent les capacités rouges et multicolores de leurs cartes.
 Vous obtiendrez 1 PV par carte dans votre compost à la fin de la partie.

Arrosage (voir page 7) :
 Vous pouvez choisir des emplacements Germe libres sur les cartes Flore de votre tableau, et y placer jusqu'à 6 germes de la réserve centrale.
 Ensuite, vous pouvez gagner 2 jetons Sol de la réserve centrale.
 Tous les autres joueurs peuvent placer sur leurs flores jusqu'à 2 germes de la réserve
 ou
 gagner 2 jetons Sol.
 Enfin, tous les joueurs activent les capacités bleues et multicolores de leurs cartes.
 Vous obtiendrez 1 PV par germe sur votre tableau à la fin de la partie. Les germes peuvent également être convertis en jetons Sol à tout moment (page 7).

Croissance (voir page 8) :
 Vous pouvez piocher 4 cartes. Ensuite, vous pouvez choisir des emplacements Croissance libres sur les cartes Flore de votre tableau, et y placer jusqu'à 2 pions Croissance.
 Tous les autres joueurs peuvent piocher 2 cartes
 ou
 placer jusqu'à 2 pions Croissance sur leurs flores.
 Enfin, tous les joueurs activent les capacités jaunes et multicolores de leurs cartes.
 Vous obtiendrez 1 PV par pion Croissance sur votre tableau à la fin de la partie.
 Toute flore ayant atteint sa croissance maximum rapportera à la place ses PV de canopée.

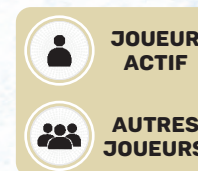
ACTIVATION DES CAPACITÉS

À la fin de chaque action, **tous** les joueurs peuvent activer **toute capacité de leur tableau et de leur plateau Joueur** qui correspond à la couleur de l'action actuellement sélectionnée (**VERT**, **ROUGE**, **BLEU** ou **JAUNE**). *Pour les capacités multicolores, voir page 6.*

La capacité de chaque carte ne peut être activée qu'une seule fois par tour, et chaque tableau doit être activé **dans l'ordre, depuis la colonne de gauche vers la droite, et depuis la ligne du haut vers le bas**. *Pour un exemple de tour incluant l'activation des capacités, voir page 12.*

Vous pouvez activer votre **ÎLE** puis votre **CLIMAT** (pas l'inverse) avant ou après l'activation de votre tableau, mais pas entre deux effets du tableau.

Certaines capacités nécessitent une étape supplémentaire avant d'en obtenir le bénéfice. Ainsi, quand une ressource ou une action apparaît avant un deux-points, payez-la ou accomplissez-la afin d'obtenir le bénéfice représenté après le deux-points.



Ex. - Défaussez 1 carte de votre compost, puis gagnez 3 jetons Sol.

Ex. - Composez 1 carte de votre main, puis tirez 1 carte.

Règle d'Or : si la capacité d'une carte va à l'encontre des règles, la carte a la priorité et ses capacités sont appliquées (si on le souhaite).

ACTIVATION DES CAPACITÉS (SUITE)

Les capacités sont activées après avoir effectué l'action correspondante (l'action **VERTE** active les capacités **VERTES**, etc.). En outre, toutes les capacités multicolores (composées de **BLEU**, **JAUNE** et **ROUGE**) sont également déclenchées après chaque action **BLEUE**, **JAUNE** ou **ROUGE**.

Les cartes ayant 2 couleurs de capacité, ou des capacités multicolores, comptent comme chacune de ces couleurs lors du décompte des points : si un joueur a une carte avec une capacité **ROUGE** ET **JAUNE** il peut choisir de la compter comme **ROUGE** pour un objectif ET **JAUNE** pour un autre (mais pas comme ayant les deux couleurs pour un même objectif).

Deux couleurs de capacité s'activent différemment : les capacités **NOIRES** sont déclenchées aussitôt la carte jouée ; les capacités **BRUNES** offrent soit une condition permettant de gagner des PV supplémentaires en fin de partie, soit un effet passif, valable tout au long de la partie.

Il n'est jamais obligatoire d'activer une carte ou de percevoir un bénéfice (voir ci-contre).

Attention : vous ne pouvez activer les capacités que de votre carte Île, de votre carte Climat et des cartes plantées dans votre tableau (pas de celles dans votre main ou compost).

Quand les joueurs connaissent le jeu, vous pouvez effectuer cette phase d'activation des capacités simultanément, pour des parties plus rapides.

Ex. - Si vous choisissez d'activer une carte, tous les coûts doivent être payés en totalité, mais les bénéfices peuvent être perçus en partie ou en totalité (ou pas du tout).



Pour activer cette capacité multicolore, vous devez défausser la carte supérieure de votre compost et remettre 1 croissance de votre tableau dans la réserve centrale. Puis, vous pouvez gagner 1 germe et jusqu'à 2 jetons Sol.

Une capacité multicolore peut compter comme une capacité jaune, rouge ou bleue pour remplir les conditions de cartes. Cependant, une capacité jaune, rouge ou bleue ne compte pas comme une capacité multicolore.

Les cartes ayant des capacités vertes peuvent activer leur capacité verte lors du tour au cours duquel elles sont plantées !

PLANTATION : PLACER, PIOCHER ET CHOISIR DES CARTES



Le joueur actif peut planter jusqu'à 2 cartes, une à la fois, dans son tableau en payant leur coût en sol . (Seules la flore et les cartes Terrain peuvent être plantées dans un tableau.) Le nombre requis de jetons Sol est pris dans sa réserve personnelle et remis dans la réserve centrale.

Lorsque vous plantez votre première carte, vous pouvez la placer n'importe où dans votre tableau. Chaque carte suivante doit être placée dans l'un des emplacements libres adjacents à une carte déjà présente.

Les joueurs peuvent élargir leur tableau dans la direction de leur choix, mais ils sont limités à un tableau de 4x4 (16 cartes).

À la fin de la partie, vous marquerez les PV de base de chaque carte que vous avez plantée.



Le joueur actif pioche ensuite 4 cartes, en garde 1 et défausse les autres face cachée sur la pile de défausse centrale.

Ces 3 cartes ne sont pas placées dans son compost personnel.

Tous les autres joueurs peuvent planter 1 carte dans leur tableau en payant son coût en sol depuis leur réserve. Puis ils peuvent piocher 1 carte.

Les joueurs n'ont pas besoin d'avoir planté une carte pour en piocher une, mais ils ne peuvent pas planter après avoir pioché.

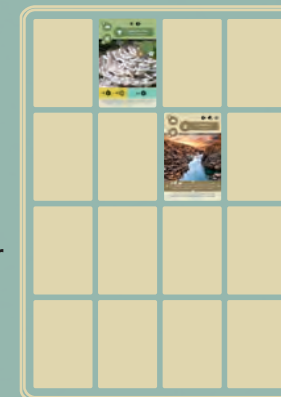
Enfin, tous les joueurs activent les capacités vertes sur leur plateau Joueur et dans leur tableau (voir Activation des capacités, p. 5).

Les cartes du plateau Joueur peuvent être activées avant ou après le tableau, mais le tableau doit être activé dans un ordre précis : depuis la colonne de gauche vers la droite et depuis la ligne du haut vers le bas.

Après avoir placé votre première carte, il n'y a que 2 règles de placement :

- 1 Les cartes doivent être placées de manière adjacente aux cartes précédemment placées (orthogonalement ou en diagonale).
- 2 Votre tableau ne peut jamais comporter plus de 4 colonnes et plus de 4 lignes.

Le placement des cartes peut être important pour de nombreuses raisons, telles que l'ordre dans lequel leurs capacités sont activées, le décompte final des écosystèmes (page 8), ou si elles vous aident à atteindre un objectif Faune (page 9).



Si le deck Terre est épuisé, mélangez la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche. (N'y mélangez pas les cartes Compost des joueurs.)

Dans les rares cas où il ne reste plus de cartes dans le deck Terre ni dans la pile de défausse, les joueurs ne peuvent plus piocher ni composter de cartes du deck.

La plantation est l'action la plus importante du jeu : elle vous permet de gagner des PV et d'activer plus de capacités.

Pour des parties plus stratégiques, les joueurs peuvent placer des cartes dans leur tableau face cachée jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi leur(s) carte(s). Retournez alors simultanément toutes les cartes face visible.

COMPOSTAGE : GAGNER DES JETONS SOL ET COMPOSTER LA PIOCHE



Le joueur actif peut gagner 5 jetons Sol de la réserve centrale, pour les placer dans sa réserve personnelle ❶.


Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Sol dans une réserve personnelle. Dans les rares cas où il ne resterait plus de jetons Sol dans la réserve centrale, utilisez un substitut.



Enfin, tous les joueurs activent les capacités rouges et multicolores sur leur plateau Joueur et dans leur tableau ❸ (voir Activation des capacités, p. 5).

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans un compost. Les joueurs ne peuvent consulter les cartes d'aucun compost.





Le joueur actif prend alors 2 cartes du deck Terre et les place face cachée (**sans les regarder**) sur l'emplacement Compost  de son plateau Joueur ❷.



S'il ne reste plus de cartes dans le deck Terre, reconstituez-le à partir de la défausse. Dans les rares cas où la défausse serait également vide, les joueurs ne peuvent plus composter depuis le deck.

Vous obtiendrez 1 PV par carte dans votre compost à la fin de la partie, quel que soit son type ou sa valeur en PV.

Tous les autres joueurs peuvent gagner 2 jetons Sol de la réserve centrale **ou** tirer 2 cartes de la pioche et les placer dans leur compost.

La majorité des actions de compostage demandent aux joueurs de composter les cartes de leur main , tandis que cette action permet aux joueurs de composter des cartes de la pioche  à la place.

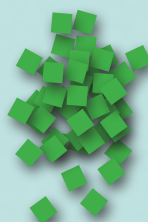


ARROSEMENT : PLACER DES GERMES ET GAGNER DES JETONS SOL



Le joueur actif peut répartir librement jusqu'à 6 germes sur les cartes Flore de son tableau, tant qu'il y reste des emplacements Germe libres ❶.

Les germes ne peuvent pas être conservés dans votre réserve : si vous ne pouvez pas les placer immédiatement sur des emplacements Germe, ils sont perdus.



Il n'y a pas de limite au nombre de germes dans la réserve centrale : dans les rares cas où il ne resterait plus de cubes Germe, utilisez un substitut, comme les germes supplémentaires de la planche de jetons.

Si un joueur a besoin de plus de jetons Sol, il peut convertir des germes **de son tableau** en sol ❷. (Il ne peut donc pas convertir des germes qu'il viendrait de gagner mais ne pourrait pas placer sur ses flores.)



❷ Pour convertir des germes en sol, retirez simplement 3 germes de n'importe lesquelles de vos cartes Flore et remettez-les dans la réserve centrale, puis prenez 2 jetons Sol de la réserve centrale et placez-les dans votre réserve personnelle.

-3  : +2 

Les germes peuvent être convertis en sol à tout moment de la partie, sauf pendant qu'ils sont gagnés avec l'action d'arrosement, ou au cours de la résolution d'une capacité. Vous pouvez répéter cette conversion autant de fois que vous le souhaitez. Les jetons Sol, par contre, ne peuvent pas être convertis en germes.



Le joueur actif gagne alors 2 jetons Sol de la réserve centrale et les place dans sa réserve personnelle.

Tous les autres joueurs peuvent placer jusqu'à 2 germes sur leurs emplacements Germe libres **ou** gagner 2 jetons Sol.

Enfin, tous les joueurs activent les capacités bleues et multicolores sur leur plateau Joueur et dans leur tableau ❸ (voir Activation des capacités, p. 5).

Au début du jeu, il peut être utile de convertir vos germes en sol pour l'action de plantation.

Cependant, plus tard dans la partie, il peut devenir risqué de trop en convertir, car chaque germe vaut 1 PV !

CROISSANCE : PIOCHER DES CARTES ET PLACER DES PIONS CROISSANCE



Le joueur actif peut piocher 4 cartes (il les prend dans le deck Terre pour les ajouter à sa main). *Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir dans sa main.*

Si la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche. *(N'y mélangez pas les cartes Compost des joueurs.)*

Dans les rares cas où il ne resterait plus de cartes dans la pioche ni dans la pile de défausse, les joueurs ne peuvent plus piocher ni composter de cartes du deck.



Ensuite, le joueur actif peut répartir librement jusqu'à 2 pions Croissance sur ses flores libres. Prenez des troncs ① dans la réserve centrale et placez-les sur les emplacements Croissance des flores choisies. *Un emplacement Croissance peut contenir autant de pions Croissance que son nombre de croissance maximum ② l'indique.*

Le dernier pion Croissance sur chaque emplacement est une canopée, et non un tronc : pour terminer la croissance d'une flore, placez une canopée ③ sur l'empilement de troncs. *Les différentes couleurs des canopées sont purement cosmétiques, prenez donc celle que vous préférez !*

Sur une flore ayant un emplacement Croissance avec un maximum de 1, vous placerez directement la canopée, sans tronc.



Les pions Croissance ne peuvent être stockés que sur les emplacements Croissance, jusqu'au nombre de croissance maximum. Si un joueur gagne plus de jetons que ce qu'il peut placer immédiatement, les jetons supplémentaires sont perdus.

L'ordre dans lequel vous gagnez ou dépensez des pions Croissance peut être très important, alors assurez-vous de surveiller vos capacités quand vous plantez vos cartes.

Tous les autres joueurs peuvent piocher 2 cartes **ou** placer jusqu'à 2 pions Croissance sur leurs flores.

Il n'y a pas de limite au nombre de pions Croissance dans la réserve centrale. Dans les rares cas où il ne resterait plus de pions Croissance, utilisez un substitut.

Enfin, tous les joueurs activent les capacités jaunes et multicolores ④ sur leur plateau Joueur et dans leur tableau (voir Activation des capacités, p. 5).

Vous gagnerez 1PV par tronc dans votre tableau à la fin de la partie. Cependant, toute flore avec une canopée rapportera à la place ses PV de canopée ⑤.



N'hésitez pas à placer les cartes ne vous intéressant pas à l'envers et à l'arrière de votre main, afin de bien visualiser celles que vous pourriez vouloir composter.



CARTES ÉCOSYSTÈME - OBJECTIFS ÉCOSYSTÈME



Ces cartes donnent des bonus de score **en fin de partie**, expliqués dans leur texte. Chaque face en est différente.

En mode Standard, chaque joueur est concerné par 3 cartes Écosystème :

- 2 sur le plateau Faune, concernant tous les joueurs.
- 1 sur chaque plateau Joueur, ne concernant que ce joueur.

En mode Débutant, jouez avec le côté du plateau Faune sans cartes Écosystème, afin de rester concentrés sur la compréhension générale des règles.

Les cartes Écosystème n'ont pas de « capacités » et ne sont donc jamais « activées ».

Au début de la partie, lorsque vous recevez vos cartes **ÎLE**, **CLIMAT**, et **ÉCOSYSTÈME**, vous devez choisir le côté de chaque carte que vous souhaitez utiliser. Une fois le côté sélectionné, vous le garderez jusqu'à la fin de la partie.

Lors du décompte des points, les joueurs peuvent compter les cartes Écosystème plusieurs fois s'ils répondent aux exigences de la carte plusieurs fois avec différentes cartes ou composants.

Une fois qu'une carte ou un composant a été utilisé dans le décompte des points pour un objectif Écosystème, il ne peut plus être utilisé dans le décompte des points pour le **même** objectif Écosystème.

Essayez d'optimiser la flore, les cartes Terrain et les cartes Événement que vous choisissez pour atteindre divers objectifs Écosystème et Faune.

Certaines cartes comme Everglades ont des flèches blanches autour de l'objectif : ces aides visuelles rappellent que l'objectif dépend de cette orientation/ce placement.



CARTES FAUNE - OBJECTIFS FAUNE



Cette icône apparaît sur des cartes Faune et Écosystème pour rappeler que des cartes Île et Climat peuvent aider à remplir l'objectif.

Ces cartes donnent des objectifs de score **en cours de partie**, expliqués dans leur texte. Chaque face en est différente.

Dans chaque partie, 4 cartes Faune sont aléatoirement placées sur le plateau Faune et associées à des échelles de PV. Quand un joueur remplit un objectif (ou plusieurs), à la fin de son tour, il revendique le niveau de PV le plus élevé encore disponible à côté de la carte correspondante. Pour cela, il retire un jeton Feuille de son plateau Joueur et le place à côté des PV gagnés sur le plateau Faune.

Si deux joueurs ou plus remplissent un objectif au cours du même tour, les joueurs ayant rempli l'objectif placent leur jeton Feuille en suivant l'ordre du tour (*donc en commençant par le joueur actif s'il est concerné*).

Les objectifs des cartes Faune sont une course : les remplir avant les autres vous rapporte davantage de points, d'où l'importance de les prendre en compte dans la construction de votre tableau dès le choix de votre main de départ.

Une fois que vous avez rempli un objectif de carte Faune, il ne peut pas être perdu, même si vous ne répondez plus aux exigences de la carte au cours d'un tour futur.

(Par exemple, si vous deviez avoir 20 jetons Sol ou plus dans votre réserve personnelle, et qu'après avoir rempli cet objectif, vous dépensez des jetons Sol et en avez désormais moins de 20, vous ne perdez pas les PV.)



Lors du calcul des points à la fin de la partie, vous additionnez les points gagnés par chaque jeton Feuille que vous avez placé sur le plateau Faune. *N'oubliez pas d'inclure le bonus de 7 PV pour le joueur qui a terminé son tableau le premier (voir Fin de la partie, p. 14) !*

Symboles + et - : pour remplir l'objectif de la carte **Coccinelle**, à gauche, il faut posséder « 11 cartes OU PLUS », chacune de ces cartes ayant une valeur en PV de base de « 3 OU MOINS ».

Le pourcentage (xx %) sur certaines cartes indique aux joueurs quel pourcentage de cartes dans le jeu répond aux exigences de l'objectif.



En mode Débutant, utilisez le côté Débutant du plateau Faune, où les cartes Faune vous rapporteront toujours 10 points. Ainsi pouvez-vous jouer sans course, et donc sans vous laisser distraire par la progression des autres.

Les cartes Faune n'ont pas de « capacités » et ne sont donc jamais « activées ».



À PARTIR DE MAINTENANT, VOUS ÊTES À 90% PRÊTS À JOUER !

Avec le rappel de décompte et l'aide iconographique au bas de votre plateau, vous arrivez à 95 %. La suite des règles constitue les 5 % restants : vous y trouverez des clarifications (avec quelques exceptions et spécificités), un exemple de tour, le détail du décompte final, ainsi que les modes Solo et En équipes !



CARTES ÎLE




Ces cartes donnent aux joueurs leurs **ressources de départ** (cartes, compost et sol), ainsi qu'une capacité pouvant les aider à définir leur stratégie. Chaque face en est différente.


Chaque île est unique, avec diverses combinaisons des éléments suivants :

PV de base **1**, habitats **2**, bonus de mise en place (nombre de cartes à piocher **3**, nombre de cartes à composter de votre main **4**, nombre de jetons Sol **5**) et capacité **6**.

Au début de la partie, choisissez le côté de la carte que vous souhaitez utiliser. Une fois choisi, ce côté sera placé face visible sur votre plateau Joueur, et vous ne pourrez plus en changer.

Les joueurs piochent ensuite le nombre de cartes indiqué à côté de l'icône .

Parmi ces cartes, ils devront composer le nombre de cartes indiqué à côté de l'icône , en les plaçant face cachée sur l'emplacement Compost de leur plateau Joueur. Le compost est une ressource importante en cours de partie ainsi qu'une source de PV en fin de partie.

Enfin, les joueurs collectent le nombre de jetons Sol indiqué à côté de l'icône , en les prenant dans la réserve générale pour les placer dans leur réserve personnelle (sur leur plateau Joueur).

Les jetons Sol sont la monnaie du jeu et sont nécessaires pour planter la flore et les cartes Terrain dans votre tableau (voir p. 6).



Les cartes Île puis/ou Climat peuvent être activées avant ou après l'activation de votre tableau, selon ce qui vous arrange le mieux ce tour-ci. Vous êtes toujours libre d'activer une capacité ou non. Vous ne pouvez cependant pas activer votre carte Île, le tableau, puis la carte Climat.

CARTES CLIMAT



Ces cartes donnent aux joueurs une autre **capacité**, différente sur chaque côté.

Chaque climat est unique, avec diverses combinaisons des éléments suivants :

PV de base **1**, habitats **2**, et une capacité **3**.

Au début de la partie, choisissez le côté de la carte que vous souhaitez utiliser. Une fois choisi, ce côté sera placé face visible sur votre plateau Joueur, et vous ne pourrez plus en changer.

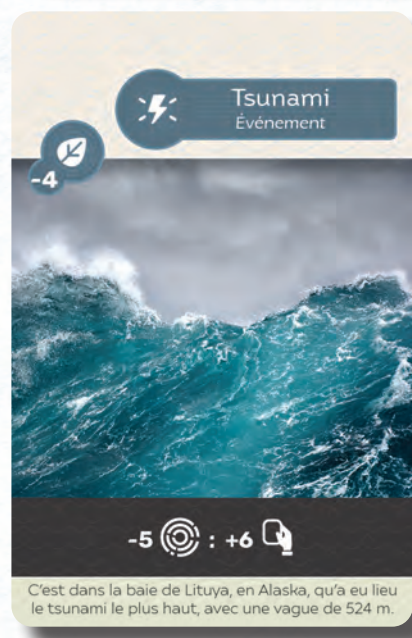
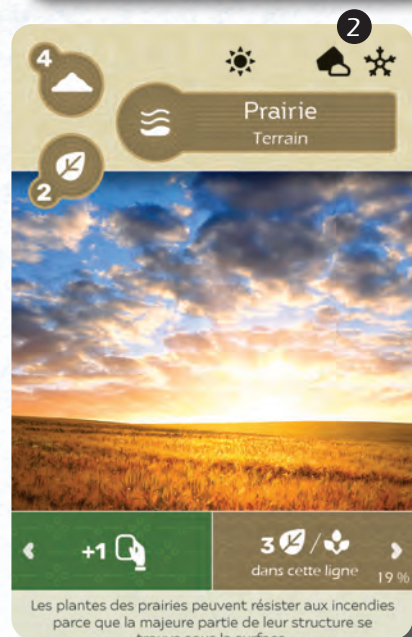
Les cartes Île et Climat peuvent compter pour certains objectifs Écosystème et Faune. Les nouveaux joueurs peuvent l'oublier, alors n'hésitez pas à vous le rappeler les uns aux autres au cours de la partie !

Il est recommandé de choisir une carte Climat dont la capacité vous aidera à atteindre les objectifs des cartes Faune (et Écosystème, si vous jouez avec), et qui complètera les capacités de votre île, selon que votre stratégie consiste à vous spécialiser ou à vous diversifier.



N'oubliez pas que si vous choisissez d'activer une capacité, son coût doit être payé en totalité, mais ses bénéfices peuvent être perçus comme vous le souhaitez (en partie ou en totalité).

CARTES TERRE



CARTES FLORE

La majorité des cartes dans le jeu sont des cartes Terre (283/364), parmi lesquelles il y a 179 **FLORES**, 66 **TERRAINS**, et 38 **ÉVÉNEMENTS**.

Toutes les cartes du jeu sont appelées cartes, alors que seules les cartes Flore sont appelées flores - **ceci est particulièrement important pour les objectifs Faune et Écosystème**.

Les objectifs qui requièrent des « flores » n'impliquent ainsi pas de cartes Terrain, Événement, Île ou Climat. Alors que les objectifs qui nécessitent des « cartes » incluent toutes les cartes du tableau d'un joueur, ainsi que ses cartes Île et Climat.

Les cartes comportent beaucoup d'informations, mais il n'est pas nécessaire de les avoir toutes à l'esprit constamment. Le plus important est de rester concentrés sur les objectifs Écosystème et Faune, ainsi que sur vos terrains.

La flore est en outre classée par **type** ①, avec autant de cartes dans chaque type :



Les champignons ne font techniquement pas partie de la flore, mais sont classés ici pour la mécanique et l'équilibre du jeu. De même, les lichens étant des organismes pluriels qui comprennent des algues, des champignons et des cyanobactéries, nous les avons ajoutés aux herbes. Nous prions nos joueurs botanistes de nous pardonner ces libertés.

Les **habitats** ② sont utilisés pour marquer des objectifs. L'habitat des cartes Flore, Île, Terrain et Climat est indiqué dans leur coin supérieur droit, et chaque habitat apparaît autant que les autres.



CARTES TERRAIN

Les cartes Terrain, comme la flore, sont plantées dans votre tableau avec l'action Plantation. Plutôt que d'octroyer des ressources, elles offrent souvent des effets passifs ou des bonus de score pour la fin de partie.

Certaines cartes Terrain (et Écosystème) ont des petites flèches blanches autour de leurs couleurs de capacité pour aider les joueurs à visualiser les directions à prendre en compte pour marquer des points.

Par exemple, le terrain Prairie permettra au joueur de marquer 3 PV par herbe dans sa ligne.

CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événement sont différentes des autres cartes Terre en ce qu'elles peuvent être jouées **à tout moment**, même pendant le tour d'un autre joueur, ou entre l'activation de deux capacités. Elles donnent au joueur un avantage instantané et elles n'affectent pas directement ses adversaires. *Les cartes Événement sont les seules cartes qui peuvent être jouées sans l'action Plantation.*

Les événements ne font pas partie de votre tableau et ne sont donc pas pris en compte dans sa limite de 16 cartes.


Lorsque vous jouez une carte Événement, placez-la face visible dans l'emplacement Événement (⚡) de votre plateau Joueur.

À la fin de la partie, les cartes Événement peuvent vous faire gagner (ou perdre) des PV en fonction de leurs PV de base. Une fois jouées, elles ne peuvent pas être reprises, échangées, activées ou compostées.


Les cartes Événement ne sont jamais prises en compte pour les objectifs Terrain, Écosystème ou Faune, sauf contre-indication explicite.

EXEMPLE D'UN TOUR

Voici le plateau Joueur et le tableau du joueur actif (orange). Il n'a presque plus de cartes dans sa main, et annonce donc qu'il va effectuer l'action Croissance (jaune).

En tant que joueur actif, il obtient le bénéfice majeur indiqué en haut de l'action choisie **1**. Les bénéfices majeurs sont alignés avec le symbole Joueur actif .

Pour l'action Croissance, le joueur pioche 4 cartes du deck Terre **2** et prend 2 pions Croissance de la réserve centrale **3**. Il peut s'agir de pions Tronc et/ou Canopée, selon la croissance maximum des cartes où il choisit de les poser immédiatement. Il place ainsi un tronc et une canopée sur la *Mousse de chêne*.

Pendant ce temps, tous les autres joueurs obtiennent le bénéfice mineur indiqué en bas de l'action choisie **4**, aligné avec l'icône Autres joueurs . Dans ce cas, tous les autres joueurs peuvent obtenir soit 2 cartes de la pioche, soit 2 pions Croissance.

Ensuite, tous les joueurs activent simultanément les capacités jaunes et multicolores sur leur plateau Joueur et dans leur tableau **5**.

Chaque joueur peut choisir la zone à activer en premier, son plateau Joueur ou son tableau.



RESSOURCES

- obtenir germe
- composter depuis le deck / la main
- obtenir croissance
- piocher carte
- planter
- défausser
- emplacement Germe
- compost personnel
- emplacement Croissance

RAPPEL DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE (GRILLE 4X4)

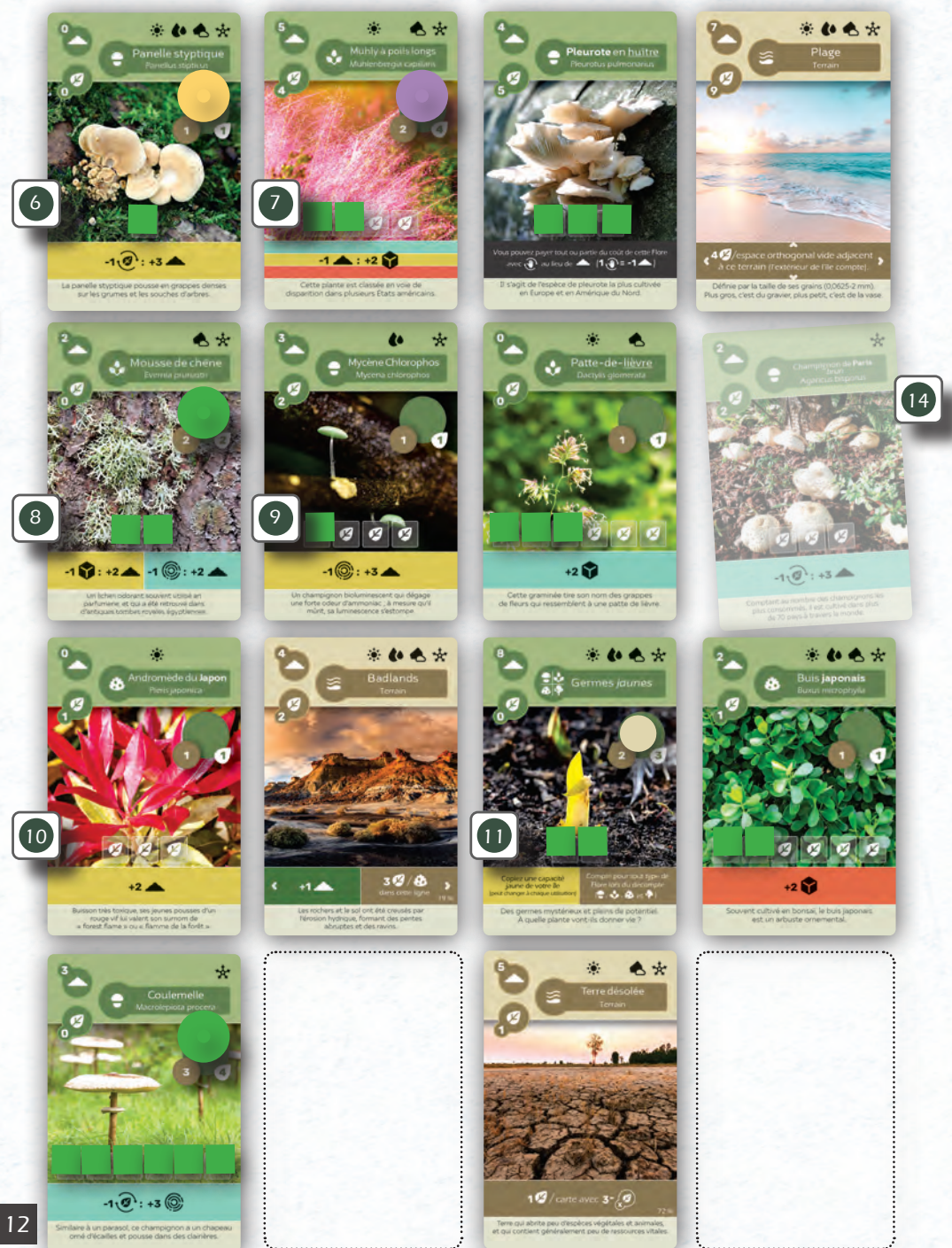
- PV de base sur les cartes (Tableau, Ile et Climat)
- PV de croissance
- cartes Événement
- PV des cartes Terrain
- carte compostée
- PV des écosystèmes (1 personnel et 2 partagés)
- germe
- PV du plateau Faune

Le joueur actif n'ayant pas de capacités jaunes ou multicolores sur son plateau Joueur, il n'activera que les cartes de son tableau.

N'oubliez pas que les tableaux sont toujours activés du haut à gauche vers le bas à droite.

La *Panelle styptique* **6** s'active donc en premier, demandant au joueur de placer la carte supérieure de son compost sur la pile de défausse, face cachée, pour gagner 3 jetons Sol de la réserve centrale.

Le *Muhly à poils longs* **7** s'active en deuxième, ce qui tombe bien, puisqu'avant ce tour, le joueur n'avait plus de sol sur son plateau. Or il vient de gagner 3 jetons Sol, de sorte qu'il peut en remettre 1 dans la réserve centrale et obtenir 2 germes, immédiatement répartis sur ses flores.

6 *Panelle styptique* (Paniculaceae)

7 *Muhly à poils longs* (Muhlenbergia coccinea)

8 *Mousse de chêne* (Evernia prunastri)

9 *Mycène Chlorophos* (Mycena chlorophos)

10 *Andromède du Japon* (Pieris japonica)

11 *Coulemelle* (Microlepia prostrata)

12 *Tulipe rose* (Tulipa gesneriata)

13 *Pleurote en huître* (Pleurotus pulmonarius)

14 *Champignon de Paris* (Agaricus bisporus)

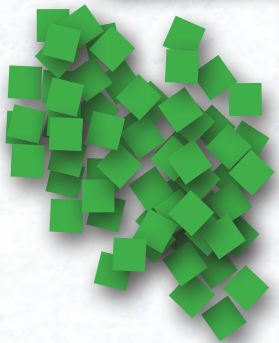
15 *Badlands* (Terrain)

16 *Germes jaunes* (Terrain)

17 *Buis japonais* (Buxus microphylla)

18 *Terre désolée* (Terrain)

2

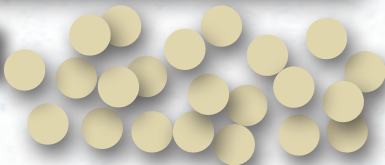
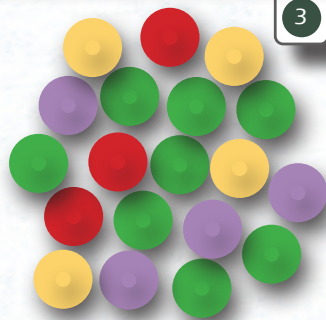


DECK TERRE

DECK FAUNE

DECK CLIMAT

3



EXEMPLE D'UN TOUR (SUITE)

La *Mousse de chêne* 8 s'active ensuite, et demande au joueur de remettre 1 germe d'une carte de son tableau dans la réserve s'il veut gagner 2 jetons Sol.

Le *Mycène chlorophos* 9 peut ensuite s'activer pour remettre dans la réserve centrale 1 pion Croissance d'une carte de son tableau en échange de 3 jetons Sol.

L'*Andromède du Japon* 10 s'active ensuite et octroie 2 jetons Sol.

Enfin, les *Germes jaunes* 11 permettent au joueur de copier toute autre capacité jaune dans son tableau. Il décide de copier la capacité de l'*Andromède du Japon* 10 pour gagner 2 jetons Sol supplémentaires, encore une fois gratuitement !

Au cours de ce tour, lorsque le joueur actif a placé ses deux pions Croissance sur la *Mousse de chêne*, il a rempli l'exigence de la carte Faune *Gorille des montagnes* : il place alors un de ses jetons Feuille sur le niveau de PV le plus élevé disponible, en l'occurrence 8 12.

Toutes ses capacités jaunes et multicolores ayant été activées, son tour est terminé, et c'est maintenant au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

Le joueur suivant (violet) choisit l'action Plantation (verte). En plantant 2 cartes, il en a désormais 16 dans son tableau, mettant fin à la partie dès la fin de son tour, puisqu'il est le dernier joueur de la manche. Il place un jeton Feuille sur le bonus de 7 PV du plateau Faune 13.

Le joueur orange décide de planter le *Champignon de Paris brun* dans son tableau 14 pour l'aider à répondre à des objectifs Écosystème et à l'objectif Faune *Cerf élaphe* 15. Toujours grâce à l'action verte choisie par le joueur actif, il pioche 1 carte, puis gagne 1 sol grâce à son terrain *Badlands*.

Une fois que tous les joueurs ont terminé d'activer leurs capacités vertes, la partie s'achève. Tous ont alors joué un nombre égal de tours.

Ne rangez pas les composants pendant le décompte : ils départageront les joueurs en cas (rare) d'égalité.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS (JOUEUR ORANGE)

Pour commencer, il additionne la **valeur en PV de base** de toutes les cartes de son tableau et de ses cartes Île et Climat. (Voir image page 12.)

- Il ajoute la valeur en PV de base de toutes les **cartes Événement** de sa pile Événement. *Ce nombre peut être négatif.*
- +1 PV pour chaque carte de son **compost**.
- +1 PV pour chaque **germe** de son tableau.
- +1 PV pour chaque **tronc** de son tableau, ou les **PV de canopée** pour toute flore ayant une canopée.
- + des PV pour chaque **terrain** dans son tableau s'il donne des points en fin de partie. *La Plage octroie 8 PV (4 pour chaque espace orthogonal vide), les Badlands rapportent 9 PV (les Germes jaunes comptant comme tout type de flore), et la Terre désolée rapporte 13 PV (en additionnant les cartes du tableau, y compris elle, les cartes Île et Climat, mais pas les événements).*
- + des PV pour chaque **carte Écosystème** dont il atteint ou dépasse les exigences. *Sa carte Écosystème lui donne 18 PV car il a 4 cartes avec des termes en gras. La carte Everglades vaut 20 PV grâce aux Germes jaunes, bien que la Coulemelle ne compte pas (puisque'elle n'est pas connectée dans une diagonale). La Grande plaine hongroise vaut 13 PV car il y a 4 herbes dans son tableau.*
- + des PV pour ses jetons Feuille sur le **plateau Faune** (sans les 7 PV, puisque c'est le joueur violet qui a terminé son tableau le premier).

5 février	Orange	Bleu
	29	47
	-2	0
1x	15	28
1x	22	19
1x	12	31
	30	6
	18	0
	20	20
	13	10
	34	19
Σ	191	180

FIN DE LA PARTIE

Earth se joue en une série de manches, une manche consistant en une succession de tours où chacun est joueur actif une fois.

La partie s'achève à la fin de la manche où un joueur a terminé son île (son tableau 4x4) en y posant une 16^e carte. Ce joueur place l'un de ses jetons Feuille sur l'emplacement bonus de 7 PV du tableau Faune, puis les joueurs restants terminent la manche, afin que tous les joueurs aient effectué un nombre égal de tours.

Si le joueur actif et un autre joueur complètent leur tableau au cours de la même manche, c'est le joueur actif qui obtient le bonus.

Si plusieurs joueurs (mais pas le joueur actif) terminent leur tableau au cours du même tour, alors le joueur qui se trouve le plus près du joueur actif (dans l'ordre du tour) obtient le bonus.

Pour un exemple de fin de partie, voir page 13.

DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Une fois la manche finale terminée, les joueurs additionnent leurs points de victoire (PV) et le joueur ayant le plus de PV remporte la partie.

Lors du décompte, assurez-vous de ne pas mélanger ou ranger les éléments décomptés : ils pourront départager une égalité. Pour un exemple de décompte des points, voir page 13.

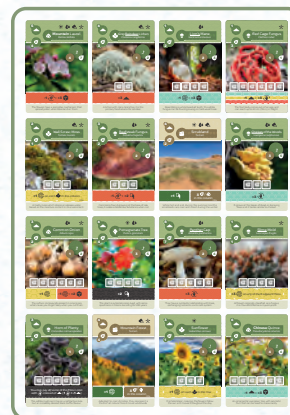
1. Additionnez la valeur en PV de base (x2) de toutes les cartes de votre tableau, ainsi que de vos cartes Île et Climat. N'incluez pas vos cartes Événement, ni les cartes de votre main ou de votre compost.
2. Ajoutez la valeur en PV de base des cartes de votre emplacement Événement. Leur total peut être négatif.
3. Ajoutez 1 PV par carte dans votre compost.
4. Ajoutez 1 PV par germe dans votre tableau.
5. Ajoutez 1 PV par tronc de votre tableau sur une carte sans canopée. Pour les cartes avec canopée, ajoutez les PV de canopée à la place des 1PV/tronc.
6. Ajoutez les PV des terrains dans votre tableau octroyant un bonus de score en fin de partie.



Tous les joueurs doivent avoir le même nombre de tours !

Par exemple, si le premier joueur de la manche est le premier joueur à terminer son tableau, tous les autres joueurs auront un dernier tour en tant que joueur actif.

Si le dernier joueur d'une manche est le premier à terminer son tableau, la partie s'achèvera à la fin de son tour.



Le premier joueur qui remplit son tableau 4x4 avec 16 cartes déclenche la fin de la partie et gagne 7 PV.

7. Ajoutez les PV des objectifs Écosystème atteints (de votre écosystème personnel et des deux écosystèmes partagés).

8. Ajoutez les PV des jetons Feuille placés sur le plateau Faune. N'oubliez pas d'inclure le bonus de 7 PV pour le joueur qui a terminé son tableau le premier.

Dans le mode Débutant, il n'y a pas de cartes Écosystème partagées, et les objectifs Faune valent 10 PV, quel que soit l'ordre dans lequel ils ont été atteints.

En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui a le plus de jetons Sol dans sa réserve personnelle.

En cas de nouvelle égalité, la victoire revient au joueur ayant le plus de cartes dans sa main, puis le plus de pions Croissance sur son tableau, puis le plus de germes, et enfin le plus de cartes compostées.


AVERTISSEMENTS

Bien que nous ayons fait de notre mieux pour que toutes les informations et les photographies soient aussi exactes que possible, ce jeu ne revendique pas une véracité scientifique, et les informations données doivent être considérées avec prudence.

Veuillez vérifier auprès des autorités locales et nationales avant d'interagir avec des environnements naturels et des espèces. Merci !

MODE SOLO


Le mode solo suit la plupart des règles habituelles, à l'exception la plus évidente que vous jouez contre une intelligence artificielle (IA) nommée Gaïa.

Commencez par mettre en place le jeu comme vous le feriez en mode Standard ou Avancé, mais placez votre plateau Joueur sur son côté solo  et **décidez d'un niveau de difficulté A**.

Les niveaux **Facile** et **Moyen** utilisent les emplacements d'action supérieurs, tandis que les niveaux **Difficile** et **Expert** utilisent les emplacements d'action inférieurs. En outre, seuls les niveaux **Facile** et **Expert** sont concernés par les effets de la zone « Texte d'ambiance » des 2 cartes brunes de Gaïa.

Placez le plateau Gaïa à côté de votre plateau Joueur, du côté opposé à l'endroit où vous construirez votre tableau.

Sélectionnez une couleur de jetons Feuille et placez-les sur le plateau Gaïa ①.

② Mélangez le deck Gaïa (6 cartes portant le symbole ) et placez-le face cachée sur son emplacement. Vous parcourrez ce deck deux fois avant de finir la partie.

③ Pendant la partie, vous placerez ici la carte active de Gaïa.

④ Vous placerez ici les cartes de son compost (face cachée).

⑤ Vous placerez ici les cartes de sa pile de score (face visible).

Une fois la mise en place terminée, vous commencez en tant que joueur actif.



Les capacités et cartes de Gaïa la feront « réagir » à vos pioches de cartes et gains de sol. Ne les mélangez donc pas à votre main/votre réserve sans les avoir comptés.

MODE SOLO - DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois la partie terminée, marquez des PV de la même manière que d'habitude. Gaïa, par contre, marque ses points comme suit :

- Additionnez les PV de base de toutes les cartes de sa pile de score face visible ⑤, y compris les cartes Événement - **les valeurs négatives sont converties en valeurs positives pour Gaïa !**

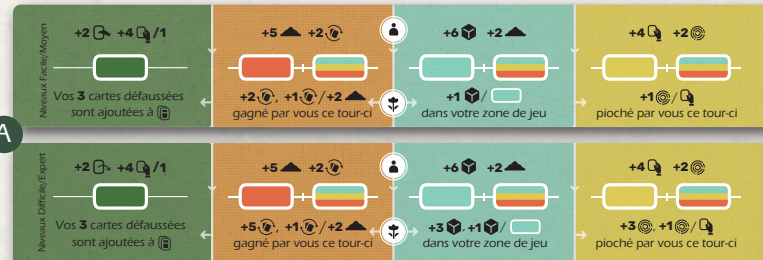
- Ajoutez 1 PV par germe ⑥.
- Ajoutez 1 PV par tronc **ou** les PV de canopée ⑦.
- Ajoutez 1 PV par carte dans son compost ④.
- Ajoutez les PV des jetons Feuille placés sur le plateau Faune.

Gaïa ne marque pas de points pour :

- Les cartes **TERRAIN** et **ÉCOSYSTÈME**.

Utilisez ces emplacements d'action pour les niveaux de difficulté Facile et Moyen

Utilisez ces emplacements d'action pour les niveaux de difficulté Difficile et Expert



MODE SOLO - VOTRE TOUR

Effectuez votre tour normalement, en obtenant les bénéfices habituels pour chaque action. Puis Gaïa obtiendra le bénéfice mineur correspondant à la difficulté choisie :

- Pour l'**ACTION BLEUE**, rassemblez ses germes ici ⑥ - elle marque 1 PV par germe à la fin de la partie.
- Pour l'**ACTION JAUNE**, empilez les troncs dans la première case libre de cette zone ⑦. Le dernier pion d'une pile sera comme d'habitude une canopée. Quand une case est occupée par une canopée, empilez les prochains pions sur la case suivante. Gaïa gagnera 1 PV par tronc sur une case sans canopée, et les PV de canopée sinon.
- Pour l'**ACTION ROUGE**, rassemblez les jetons Sol ici ⑧. Quand il y en a 10, remettez-les tous dans la réserve centrale et Gaïa composte 5 cartes du deck Terre ④. Elle marquera 1 PV par carte compostée à la fin de la partie. *Si Gaïa gagne assez de sol pour dépasser 10 jetons sur son plateau, défaussez les 10 jetons, compostez les 5 cartes, et ajoutez les jetons restants sur le plateau (aucun jeton n'est perdu).*
- Pour l'**ACTION VERTE**, placez les cartes de Gaïa face visible dans sa pile de score ⑤. Elle marquera les PV de base de chaque carte à la fin de la partie.

MODE SOLO - LE TOUR DE GAÏA

Lors du tour de Gaïa, piochez la carte supérieure du deck Gaïa ② et placez-la face visible ici ③. Vous bénéficiez de la capacité supérieure (s'il y en a une), **puis** elle bénéficie de la capacité inférieure. Sa capacité peut en effet être liée à la vôtre :

- **ACTION JAUNE** - Gaïa compte les cartes que vous avez gagnées grâce à la capacité supérieure et à vos capacités jaunes, et gagne le même nombre de pions Croissance.
- **ACTION ROUGE** - Gaïa compte les jetons Sol que vous avez gagnés grâce à la capacité supérieure et à vos capacités rouges, et gagne le même nombre de jetons Sol. *Elle ne compte pas les jetons Sol gagnés grâce aux cartes Événement.*

Si vous révélez l'une des cartes brunes de Gaïa (avec un objectif Faune) ⑨, suivez ses instructions en plaçant un jeton Feuille de Gaïa sur le niveau de PV le plus élevé disponible à côté de l'une ou l'autre des cartes Faune indiquées (supérieures ou inférieures), où elle n'a pas encore de jeton Feuille. Si les deux sont disponibles, vous choisissez laquelle elle marque.

Si vous jouez au niveau **Facile** ou **Expert**, appliquez également les effets indiqués dans la zone « Texte d'ambiance » de la carte.

La partie continue en alternant les tours jusqu'à ce que le deck Gaïa soit vide. Sa pile de 6 cartes actives déjà utilisées est alors mélangée et replacée face cachée sur ②.

La partie s'achève lorsque le deck de Gaïa est épuisé pour la deuxième fois, ou lorsque vous avez terminé votre tableau 4x4. Le joueur qui conclut la partie obtient toujours le bonus de 7 PV sur le plateau Faune. Puis procédez au décompte.

MODE ÉQUIPES (2 CONTRE 2)

Le mode Équipes suit les règles habituelles, mais il permet à 2 joueurs de collaborer contre une autre équipe.

Mettez la partie en place normalement, les coéquipiers étant assis l'un à côté de l'autre **A**. Ajoutez seulement le plateau Équipes entre les deux équipes.

Chaque fois qu'un joueur gagne des ressources (cartes, compost, sol, germes ou croissance), au lieu de les placer directement dans son tableau, sa réserve personnelle ou sa main, il peut les placer (en partie, en totalité ou pas du tout) sur son côté du plateau Équipes **B**.

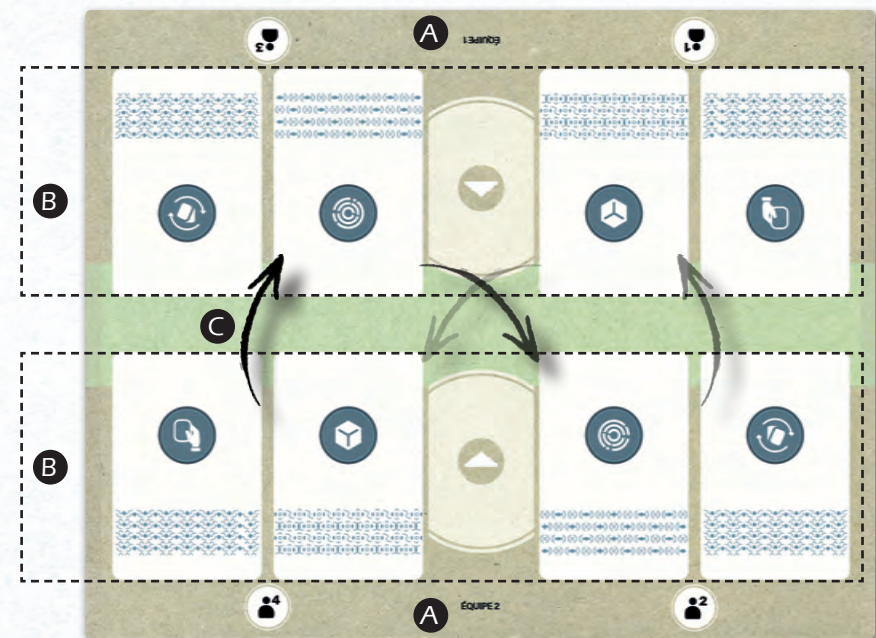
Son coéquipier et lui peuvent prendre ce qu'ils veulent sur le côté du plateau correspondant à leur équipe, mais seulement jusqu'à la fin du tour du joueur actif. En effet, tout ce qui reste sur le plateau est alors défaussé.

Les coéquipiers peuvent discuter librement et précisément de leurs actions, besoins et orientations stratégiques.

Comme vous le voyez sur le plateau Équipes, un numéro est assigné à chaque équipe, et vous jouerez dans l'ordre de ces numéros, rappelé ci-contre par les flèches **C**.

À la fin de la partie, les coéquipiers additionnent simplement leurs scores, et l'équipe qui a le plus de PV gagne !

C'est un excellent moyen pour les joueurs expérimentés d'enseigner *Earth* aux néophytes.



SUCCÈS

N'hésitez pas à compléter la fiche de succès pendant vos parties pour figer les prouesses des joueurs ! (Plusieurs succès peuvent être obtenus durant la même partie.)



MODULE CALENDRIER (exclusif à la version Kickstarter)

Au cours de la mise en place, choisissez ou piochez aléatoirement une carte Mois et appliquez-en la contrainte pendant toute la partie, pour la rendre encore plus unique !



Attention à ne pas confondre :

- (les emplacements Germe, libres ou occupés) avec (les cubes Germe).
- (la croissance maximum, même si elle n'est pas atteinte) avec (les pions Croissance).

INDEX

Arrosement.....	7	Début de la partie.....	3	Fin de la partie.....	14	Plantation.....	6
Calendrier (module KS).....	16	Décompte des PV.....	14	Île (cartes).....	10	Succès (fiche).....	16
Capacités.....	5-6	Écosystème (cartes/objectifs).....	8	Matériel.....	2	Terre (cartes).....	11
Cartes (description).....	4	Ex. d'un tour.....	12-13	Mise en place.....	2-3	Tour et Actions (aperçu).....	5
Climat (cartes).....	10	Ex. de fin de partie.....	13	Mode Équipes.....	16		
Compostage.....	7	Ex. de décompte des points.....	13	Mode Solo.....	15		
Crédits.....	1	Faune (cartes/objectifs).....	9	Objectif.....	1		

NOTE DU CONCEPTEUR

Earth tente d'offrir un petit aperçu de l'immense diversité de la Nature. Les meilleurs joueurs seront ceux qui s'adapteront rapidement, tout comme les plantes et les animaux doivent le faire pour s'épanouir.

Ce jeu existe grâce à Isabelle Touchette, mon amour, qui m'a gentiment demandé si je pouvais créer un jeu sur les plantes. **-Maxime Tardif**



Ce code QR vous amènera sur le site BoardGameGeek, où vous pourrez en apprendre davantage sur la conception et l'équilibre du jeu grâce au journal de Maxime (en anglais).



Si vous êtes à court de feuilles de score, vous pouvez utiliser ce code QR pour en télécharger de nouvelles.