



Земля – це ґрунт, який підтримує та забезпечує життя нашої прекрасної планети. Протягом мільйонів років еволюції та адаптації флора і фауна цієї унікальної планети зростали та розвивалися у дивовижні форми життя, створюючи симбіотичні екосистеми та середовища існування. Настав час зануритись у ці середовища та створити вражаючі природні синергії, що відтворюють та розширюють надзвичайне різноманіття та багатство природних ресурсів Землі.

ЦІЛЬ ГРИ

У грі «Земля» вам потрібно здобути якомога більше переможних балів (ПБ) – 🍀. Для цього ви будете "висаджувати" карти на власному полі – сітці з 16 карт, яка складається з 4 карт у ширину та 4 у висоту.

Гра завершується **наприкінці раунду**, в якому гравець висаджує на полі 16 карту.

Гравці здобувають переможні бали за значення карт флори та подій, фішки приросту та паростків на картах флори, карти в компості, а також бонусні бали екосистем, фауни та місцевостей.

Створення ефективного рушія та баланс усіх елементів є запорукою перемоги в грі!

Створіть самодостатній картковий рушій зростання, розширення та накопичення, в якому не буде нічого зайвого, і навіть невикористана флора стане компостом для подальшого розвитку. «Земля» – це гра на побудову карткового рушія з відкритим світом для 1-5 гравців. Правила легко засвоїти, але сама гра має безліч можливих стратегій. З великою кількістю унікальних карт і їх поєднань кожна нова гра буде не схожою на попередню й дозволить вам відкривати нові синергії та зв'язки – як це буває в нашому безмежному та чарівному світі!



Гравець, який першим заповнює своє поле 16 картами, ініціює кінець гри та отримує 7 бонусних ПБ.

Отакі підказки сірого кольору вказують на важливі деталі, на які варто звернути увагу!

Отакі підказки бежевого кольору містять поради і стануть у нагоді новачкам.

ТВОРЦІ ГРИ

© Inside Up Games 2023

Дизайн: Максим Тардіф

Розробка та художнє оформлення: Конор МакГоей

Графічний дизайн: Студія М81 & Юлія Созонік

Редагування: Деніел Менсфілд

Дизайн коробки та логотип: Кеннет Спонт

Цікавинки: Дженна Мюйр та Кейтлін Саммерс

Головні тестувальники: Ізабель Туше, Рено Герен, Сімон Беланже, Філіпп Гру, Франсуа-Венсан Тальбо, Картер Мораш, Хадсон Мораш, Скотланд Моррісон, Тревор Вейтовіч, Домінік, Кіліанн, Калек та Далія МакГоей

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Руслана Фалько
Редактор: Юрій Мазниченко
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Дизайнер логотипа: Даниїл Богодухов

Апробація перекладу: GrafMonteNegro, А. Ільченко, А. Наконечний, Б. Альфавіцький, В. Шамро, К. Гончаренко, Л. Бірук, О. Кульбака, Р. Горділа, С. Ніконенко.
Особлива подяка **Андрію Наконечному**, експерту з земельних та екологічних питань, за професійну консультацію.



КОМПОНЕНТИ

- 1 Планшет фауни

2 Планшети гравців

3 Фішки паростків

4 Жетони ґрунту

5 Фішки стовбурів (приріст)
- 6 Фішки крон (приріст)

7 Карти Землі (флори, місцевостей та подій)

8 Карти фауни

9 Карти екосистем

10 Карти островів
- 11 Карти клімату

12 Жетон першого гравця

13 Жетон активного гравця

14 Жетони-листочки (у 5 кольорах)

15 Планшет для підрахунку ПБ



6 карт із темнішою сорочкою та символом  використовуються лише в соло-режимі.

Інформацію про соло-режим шукайте на с. 15

Підготовка до гри Режим гри	Карт островів кожному гравцю	Карт клімату кожному гравцю	Карт екосистем кожному гравцю	Планшет фауни
Легкий	1	1	Не задіяні	 без карт екосистем
Стандартний	1	1	1	2 карти екосистеми
Експертний	2	2	2	2 карти екосистеми

СПІЛЬНА ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Покладіть **планшет фауни** 1 в центрі столу перед усіма гравцями. Якщо ви лише знайомитеся з грою, використовуйте поле для початківців, позначене символом  у центрі.

Роздайте по **планшету гравця** 2 кожному учаснику гри. Переконайтеся, що всі гравці використовують один і той самий (лицьовий) бік планшета. Зворотний бік деяких планшетів використовується для інших варіацій гри, в тому числі – соло-режиму та гри в командах.

Залиште вільне місце поруч із кожним планшетом гравця для поля розміром 4x4, на якому викладатимете карти. Поле та планшет утворюють ігрову зону гравця.

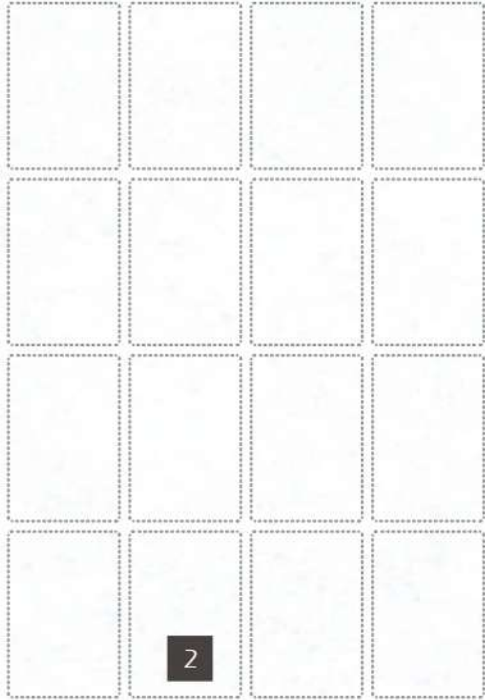
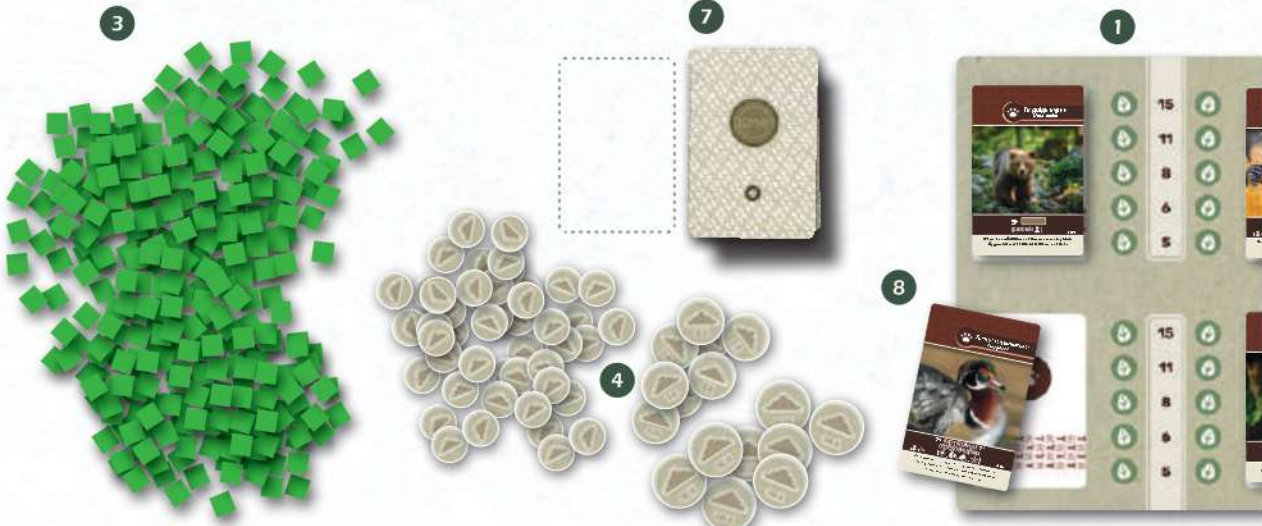
Створіть загальний запас, помістивши усі фішки паростків 3, жетони ґрунту 4 та фішки приросту (стовбури 5 і крони 6) біля планшета фауни.

Перемішайте всі **карти Землі** 7 і покладіть створену колоду (або колоди) долілиць у зоні досяжності всіх гравців. Залиште місце для скиду поруч із колодою (або колодами).

Перемішайте **карти фауни** 8 і покладіть по одній будь-яким боком догори на кожне з 4  відповідних місць на планшеті фауни. Решта карт фауни не використовується в цій грі, поверніть їх у коробку.

Перемішайте **карти екосистем** 9 і покладіть по одній будь-яким боком догори на кожне з 2  відповідних місць на планшеті фауни. Потім роздайте кожному гравцю по 1 карті екосистеми й переходьте до **ІНДИВІДУАЛЬНОЇ ПІДГОТОВКИ ДО ГРИ**. Решта карт екосистем не використовується в цій грі, поверніть їх у коробку.

У легкому режимі гри  карти екосистем не використовуються, залиште їх у коробці.



ІНДИВІДУАЛЬНА ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перемішайте карти островів ¹⁰ і роздайте по одній кожному гравцю. Решта карт островів не використовується в цій грі, поверніть їх у коробку.

Повторіть те саме з картами клімату ¹¹.

В експертному режимі гравці отримують по 2 карти островів, клімату та екосистем, з яких мають лишити по 1 карті кожного типу.

Випадковим чином визначте першого гравця й дайте йому жетон першого гравця ¹² та жетон активного гравця ¹³.

Кожен гравець має **вибрати один бік своїх карти острова, клімату та екосистеми** і покласти їх вибраним боком догори на відповідні місця на своїх планшетах.

Карти островів, клімату та екосистем надають різні стартові ресурси, властивості та переможні бали – рекомендуємо оглянути планшет фауни та вибрати саме ті карти, які допоможуть вам досягти зазначених цілей.

Кожен гравець бере по 5 жетонів-листочків одного кольору ¹⁴. 4 жетони необхідно розмістити у центральній частині планшета гравця, а 5-й покласти поруч із планшетом (його можна використовувати для відстеження вибраної дії під час кожного ходу).

ПОЧАТОК ГРИ

A Кожен гравець тягне  таку кількість карт Землі, яка вказана на його карті **ОСТРОВА**.



B Ознайомившись із картами, гравці одночасно вибирають, які з них залишити в руці, а які – покласти в компост. Гравці **зобов'язані** класти в компост таку кількість карт з руки , яка вказана на карті **ОСТРОВА**.

Викладаючи карту в компост, гравець кладе її зі своєї руки долілиць на символ  на своєму планшеті. Це особистий компост гравця.

B Кожен гравець бере таку кількість жетонів ґрунту , яка вказана на його карті **ОСТРОВА**, та розміщує їх у центральній частині свого планшета. Це особистий резерв гравця.

У грі є 20 островів, 20 кліматичних зон та 64 екосистеми, тобто – 25 600 можливих стартових комбінацій. Ласкаво просимо до розмаїття природи!

2

5

6

9

7

12

13

10

11

9

3

ОПИС КАРТИ

- 1

Вартість посадки у жетонах ґрунту (с. 6)
- 2

Базова кількість ПБ
- 3

Тип карти (с. 8-11)
- 4

Середовища (с. 11)
- 5

Назва карти
- 6

Наукова назва
- 7

Місце для приросту (с. 8)
- 8

Максимальне число приросту (с. 8)
- 9

Кількість ПБ за крону (с. 8)
- 10

Місця для паростків (с. 7)
- 11

Кольори властивостей (с. 5)
- 12

Ефект першої властивості (с. 5-6)
- 13

Ефект другої властивості
- 14

Цікавинка
- 15

Візуальний показник напрямку (с. 9)
(ряд, стовпчик, ортогональ, діагональ)
- 16

Відсоток релевантних карт (с. 9)
- 17

Символ дії/властивості

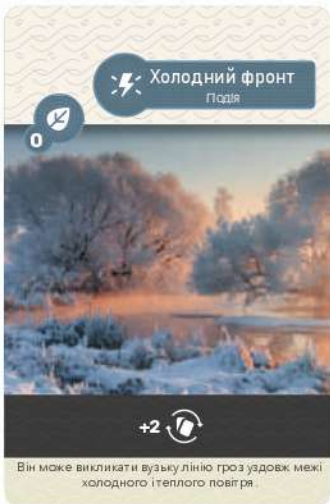
Завдяки цим символам гравці можуть розрізнити, які саме карти можна буде активувати на полі, а також якій частині планшета відповідає та або інша дія (с. 5).

МІСЦЕВІСТЬ



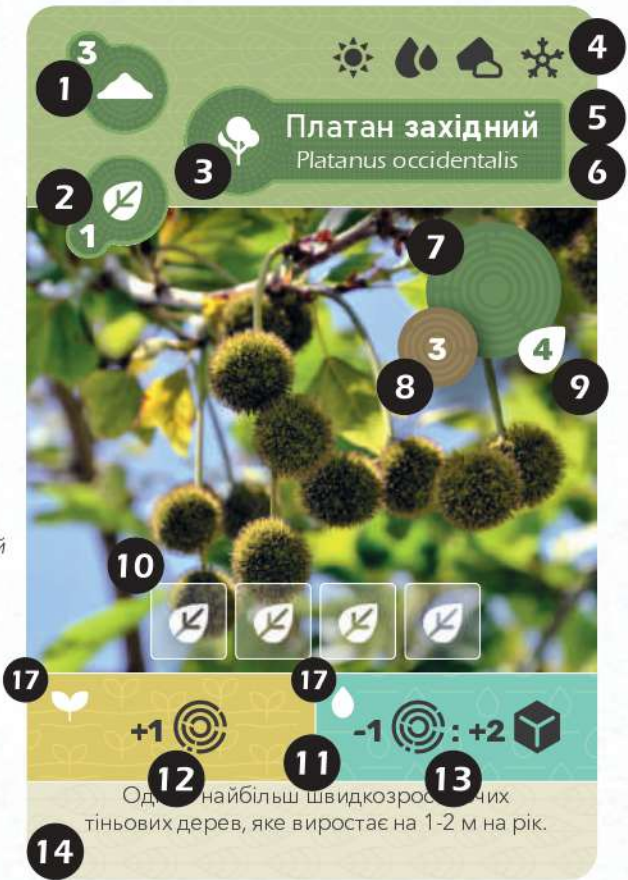
Місцевість дає бонус протягом гри чи можливість набрати бали наприкінці гри (с. 11).

ПОДІЯ



Подію можна розігрувати будь-коли, навіть у хід іншого гравця (с. 11).

ФЛОРА

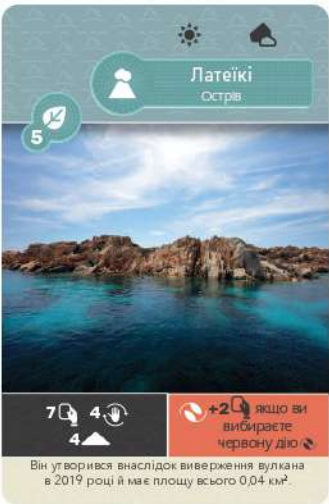


Кожна карта – унікальна, тож не всі опції присутні на кожній карті.

У грі є 7 різних типів карт:

- карти **ФЛОРИ**, **МІСЦЕВОСТЕЙ** та **ПОДІЙ** знаходяться у колоді Землі;
- карти **ОСТРОВІВ** та **КЛІМАТУ** знаходяться на планшетах гравців;
- карти **ЕКОСИСТЕМ** знаходяться як на планшетах гравців, так і на планшеті фауни;
- карти **ФАУНИ** знаходяться на планшеті фауни.

ОСТРІВ



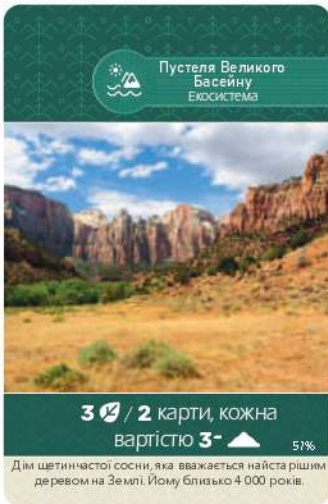
Острів дає гравцю стартові ресурси та стартову властивість (с. 10).

КЛІМАТ



Клімат дає гравцю іншу стартову властивість (с. 10).

ЕКОСИСТЕМА



Екосистема приносить ПБ наприкінці гри за кожне виконання її цілі (с. 8).

ФАУНА

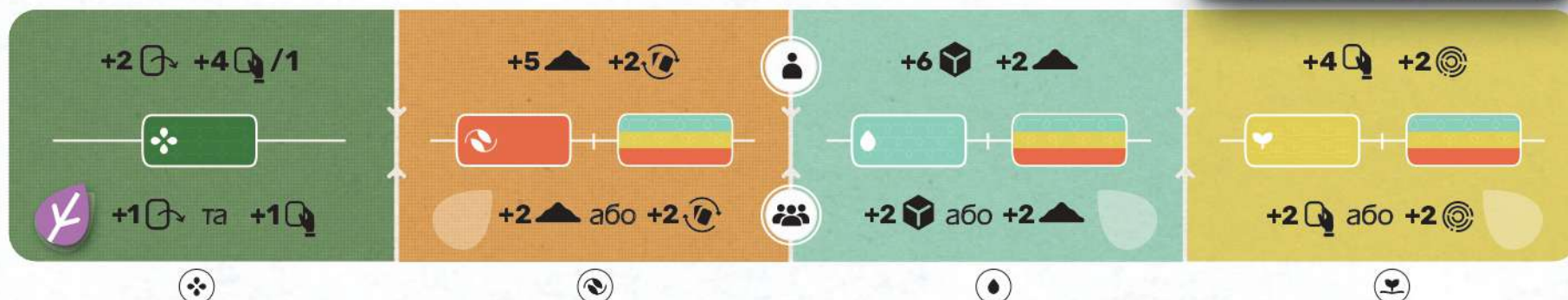


Фауна приносить ПБ наприкінці гри за ціль на ній, виконану протягом гри (с. 9).

ОГЛЯД ХОДУ/ДІЙ

У свій хід активний гравець **вибирає будь-яку 1 з 4 дій** у верхній частині свого планшета і кладе над вибраною дією жетон активного гравця. Решта гравців кладе п'ятий жетон-листочок у нижній частині відповідної дії на своєму планшеті, щоб позначити доступні в цей хід дії.

Жетон активного гравця передається за годинниковою стрілкою, доки один із гравців першим не заповнить своє поле 4x4 (див. «Кінець гри» с. 14). Активний гравець може вибрати будь-яку з чотирьох дій (тобто також повторити дію попереднього активного гравця).



Посадка (див. с. 6)

Ви можете посадити по черзі до 2 карт на своєму полі, сплативши їхню вартість жетонами ґрунту зі свого резерву.

Потім витягніть 4 карти, виберіть 1, а решту покладіть долілиць у скид.

Не кладіть ці 3 карти у свій компост.

Решта гравців може посадити 1 карту на своєму полі, сплативши її вартість жетонами ґрунту зі свого резерву. Також вони можуть витягти по 1 карті.

Гравцям не потрібно садити карту, щоб мати змогу тягнути карту.

Наостанок усі гравці активують зелені властивості своїх карт.

Ви отримаєте базову кількість ПБ кожної висадженої карти наприкінці гри.

Компостування (див. с. 7)

Ви можете взяти 5 жетонів ґрунту із загального запасу й розмістити їх на своєму планшеті (в особистому резерві).

Потім витягніть 2 карти з колоди і, не зазираючи у них, помістіть у свій компост.

Решта гравців може взяти 2 жетони ґрунту із загального запасу **або** покласти в компост 2 карти з колоди.

Наостанок усі гравці активують червоні та різнобарвні властивості своїх карт.

Ви отримаєте 1 ПБ за кожну карту у вашому компості наприкінці гри.

Полив (див. с. 7)

Ви можете взяти до 6 фішок паростків із загального запасу та одразу розмістити їх на будь-якій своїй флорі, що має вільні місця для них.

Потім ви можете взяти 2 жетони ґрунту із загального запасу й покласти їх на свій планшет.

Решта гравців може взяти до 2 фішок паростків **або** 2 жетони ґрунту.

Наостанок усі гравці активують блакитні та різнобарвні властивості своїх карт.

Ви отримаєте 1 ПБ за кожну фішку паростка на своєму полі наприкінці гри. Паростки також можна конвертувати в ґрунт будь-якої миті під час гри (див. с. 7).

Вирощування (див. с. 8)

Ви можете витягти 4 карти з колоди Землі й залишити їх у руці. Потім ви можете покласти до двох фішок приросту на будь-які свої карти флори, що мають місця для них.

Решта гравців може витягти 2 карти **або** розмістити до 2 фішок приросту на своїй флорі.

Наостанок усі гравці активують жовті та різнобарвні властивості своїх карт.

Ви отримаєте 1 ПБ за кожну фішку приросту на своєму полі наприкінці гри.

Будь-яка флора, яка досягає максимального приросту, дає натомість позначені на карті ПБ за крону.

АКТИВАЦІЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ

Наприкінці кожної дії **всі** гравці можуть активувати **будь-які властивості на своїх планшетах та полях**, що відповідають кольору поточної вибраної дії (**ЗЕЛЕНА**, **ЧЕРВОНА**, **БЛАКИТНА** чи **ЖОВТА**). Про різнобарвні властивості читайте на с. 6.

Властивість кожної карти активується один раз за хід, а кожне поле активується **зліва направо та зверху вниз**. Приклад ходу, який включає активацію властивостей, див. на с. 12.

Ви можете активувати свій **ОСТРІВ** **а потім** свій **КЛІМАТ** до або після, але не під час активації поля.

Деякі властивості вимагають від гравців додаткових кроків для отримання ефекту.

Щоб активувати властивості з від'ємним числом (-X) та отримати ефекти від них, потрібно спершу сплатити повну вартість активації (**пр. 1**).

Для будь-яких властивостей, які мають числовий показник перед двокрапкою (:), необхідно сплатити значення, вказане ліворуч, щоб отримати ефект, вказаний праворуч (**пр. 2**).



АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ

ІНШІ ГРАВЦІ

Пр. 1 – скиньте 1 карту зі свого компосту, **після чого** візьміть 3 жетони ґрунту.

Пр. 2 – покладіть у компост 1 карту з руки, **після чого** витягніть 1 карту з колоди.

ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО: якщо властивість карти якимось чином суперечить правилам, карта має пріоритет і її властивість може застосовуватися (за бажанням).

АКТИВАЦІЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ – ПРОДОВЖЕННЯ

Властивості активуються після виконання відповідної дії (**ЗЕЛЕНА** активує **ЗЕЛЕНУ**, **ЧЕРВОНА** – **ЧЕРВОНУ** і т. д.). Крім того, різнобарвні властивості (позначені водночас **БЛАКИТНИМ**, **ЖОВТИМ** і **ЧЕРВОНИМ** кольорами) також спрацьовують після вибору **БЛАКИТНИХ**, **ЖОВТИХ** і **ЧЕРВОНИХ** дій та активуються разом із іншими картами кольору вибраної дії за правилами звичайної активації.

Кarti з двома кольорами властивостей або з різнобарвними властивостями вважаються **КОЖНИМ** із цих кольорів при підрахунку ПБ. Наприклад, якщо гравець має карту з **ЧЕРВОНОЮ** та **ЖОВТОЮ** властивостями, він може вважати її **ЧЕРВОНОЮ** для виконання одного завдання та **ЖОВТОЮ** для виконання іншого.

ЧОРНІ властивості спрацьовують одразу в момент розіграшу. **КОРИЧНЕВІ** властивості дають змогу здобути додаткові ПБ наприкінці гри або постійно діючі переваги під час гри.

Ані **ЧОРНІ**, ані **КОРИЧНЕВІ** властивості не активуються під час гри через вибір дії або властивості рушія, але вони вважаються кольорами властивостей.

Ви не зобов'язані активувати карту й можете пропускати її активацію. Можна активувати лише властивості ваших посаджених карт, або карт острова чи клімату. Властивості карт в руці, компості або карт подій активувати не можна.

Щоб ніхто не чекав та гра була жвавішою, всі гравці можуть активувати властивості своїх карт одночасно.

Якщо карта активована, вартість має бути сплачена повністю; проте ефекти ви отримуєте за бажанням (частково або повністю).



Наприклад, щоб активувати цю різнобарвну властивість, ви **мусите** скинути верхню карту зі свого компосту й повернути 1 фішку приросту зі свого поля в запас. Після цього ви **можете** взяти 1 фішку паростка та до 2 жетонів ґрунту із запасу.

Для виконання кожної цілі та отримання ПБ різнобарвна карта може вважатися блакитною, жовтою й червоною. Однак окремі блакитні, жовті та червоні карти не вважаються різнобарвними.

Ви можете активувати карти із зеленими властивостями в той самий хід, коли ви їх висаджуєте!

ПОСАДКА: РОЗМІЩУЙТЕ, ТЯГНІТЬ І СКИДАЙТЕ КАРТИ



Активний гравець може посадити по черзі до 2 карт на своєму полі, сплативши їхню вартість жетонами ґрунту . (Лише карти флори та місцевостей можна розміщувати на полі.) Необхідна кількість ґрунту повертається з його резерву в загальний запас.

При посадці першої карти ви можете розмістити її в будь-якому місці на своєму полі. Кожну наступну карту необхідно розміщувати в одній з 8 доступних зон дотичних до вже розміщеної карти.

Гравці можуть вибирати будь-який напрям для розширення, але обмежені загальним розміром поля – 4x4 (16 карт).

Наприкінці гри ви здобуваєте базову кількість ПБ кожної висадженої карти.



Після цього активний гравець витягує 4 карти, з яких 1 залишає собі, а інші кладе долілиць у скид.

Ці 3 карти не можна розміщувати у свій компост.

Решта гравців може висадити 1 карту на своєму полі, сплативши її вартість жетонами ґрунту зі свого резерву. Також вони можуть витягти 1 карту.

Гравцям не обов'язково садити карту, щоб тягнути карту, але її не можна витягнути до посадки.

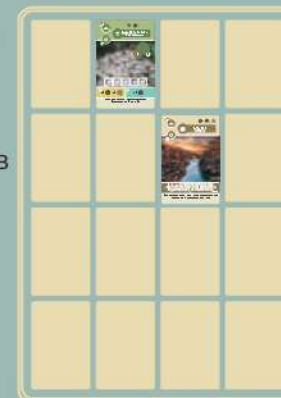
Наостанок усі гравці активують зелені властивості на своїх планшетах та полях (див. «Активація властивостей» с. 5).

Кarti на планшеті гравця можна активувати до чи після поля, але поле слід активувати зліва направо та зверху вниз.

Після розміщення першої карти працюють 2 правила:

- 1 карти потрібно садити поруч із раніше посадженими картами (ортогонально чи діагонально);
- 2 поле не може мати більше 4 стовпчиків чи 4 рядків.

Місце розміщення карт є важливим із багатьох причин, таких як порядок активації їхніх властивостей, спосіб підрахунку ПБ екосистем наприкінці гри (с. 8) чи досягнення цілей фауни (с. 9).



Якщо колода з картами Землі вичерпується, перемішайте скид і створіть нову колоду. Не додавайте до неї карти з компосту, адже вони принесуть вам ПБ наприкінці гри!

У випадку, якщо карт не залишається в колоді та скиді, гравці більше не можуть тягнути чи компостувати карти з колоди.

Посадка – найважливіша дія у грі. Вона дозволить вам здобути ПБ і активувати більше властивостей.

Для більш стратегічної гри гравці можуть садити карти на полі долілиць, допоки всі не визначилися з вибором карт. Лише тоді всі карти перевертаються горілиць.

КОМПОСТУВАННЯ: ОТРИМУЙТЕ ҐРУНТ І КОМПОСТУЙТЕ З КОЛОДИ



Активний гравець може взяти 5 жетонів ґрунту із загального запасу та помістити їх у свій резерв **1**.
Кількість ґрунту в резерві – необмежена. Якщо жетони ґрунту в запасі вичерпаються, використовуйте замітник.



Потім активний гравець тягне 2 карти з колоди й кладе їх долілиць (**не дивлячись на лицьовий бік**) у компост на своєму планшеті **2**.

Ви здобуваєте 1 ПБ за кожну карту в своєму компості наприкінці гри – незалежно від її типу й кількості ПБ на ній.

Решта гравців може взяти 2 жетони ґрунту із загального запасу **або** витягти 2 карти з колоди та покласти їх у свій компост.

Гравці можуть домовитись між собою компостувати карти не з колоди, а зі скиду, щоб не вичерпувати колоду.

Більшість дій компостування вимагає, щоб гравці викладали карти в компост з руки **3**, тоді як ця дія **4** дозволяє гравцям компостувати карти з колоди.



Наостанок усі гравці активують червоні та різнобарвні властивості на своїх планшетах та полях **3** (див. «Активація властивостей» с. 5).

Кількість карт у компості – необмежена, і гравці не можуть переглядати його вміст після компостування.

У випадку, якщо карт не залишається в колоді та скиді, гравці більше не можуть компостувати карти з колоди.



ПОЛИВ: РОЗМІЩУЙТЕ ПАРОСТКИ І ОТРИМУЙТЕ ҐРУНТ



Активний гравець може розмістити до 6 фішок паростків на будь-яку кількість карт флори на своєму полі, якщо ті мають вільні місця для них **1**.

Фішки паростків можна розміщувати лише на місцях для паростків, їх не можна зберігати в особистому резерві.

Кількість паростків у запасі – необмежена. Якщо фішки паростків у запасі вичерпаються, використовуйте замітник, наприклад, додаткові картонні фішки паростків.

Якщо у якийсь момент гравцю буде потрібно більше ґрунту, він може перетворити паростки **зі свого поля** на ґрунт **2**.

Якщо гравець не має вільного місця для паростків після поливу, він втрачає всі надлишкові фішки паростків – не можна конвертувати паростки, яких ще немає на полі, у ґрунт.



Потім активний гравець бере 2 жетони ґрунту із загального запасу та розміщує їх у своєму резерві.

Решта гравців може розмістити до 2 фішок паростків на вільних місцях для паростків **або** взяти 2 жетони ґрунту.

Наостанок усі гравці активують блакитні та різнобарвні властивості на своїх планшетах та полях **3** (див. «Активація властивостей» с. 5).



2 Щоб перетворити паростки на ґрунт, просто приберіть 3 фішки паростків з будь-якої кількості ваших карт флори й поверніть їх до загального запасу. Потім візьміть 2 жетони ґрунту із загального запасу й помістіть у свій резерв.

-3 : +2

Паростки можна перетворювати на ґрунт у будь-який момент гри, крім випадків, коли ви отримуєте їх під час поливу чи активації властивості карти.

Цю процедуру можна повторювати будь-яку кількість разів. Однак ґрунт не можна перетворювати на паростки.

На початку гри може бути корисним перетворити паростки на ґрунт для дії «Посадка».

Але не варто захоплюватися процесом і перетворювати велику кількість паростків на ґрунт, адже кожен паросток коштує 1 ПБ!

ВИРОЩУВАННЯ: ТЯГНІТЬ КАРТИ ТА РОЗМІЩУЙТЕ ПРИРІСТ



Активний гравець тягне та бере в руку 4 карти з колоди Землі. **Кількість карт у руці – необмежена.**

Якщо колода вичерпується, перемішайте скид і створіть нову колоду. **Не додавайте до неї карти з компостів – вони принесуть ПБ наприкінці гри!**

Якщо не залишається карт у колоді та скиді, гравці більше не можуть тягнути чи компостувати карти з колоди.



Потім активний гравець може розмістити до 2 фішок приросту на будь-якій своїй флорі, яка має місце для приросту. Візьміть фішки стовбурів **1** із загального запасу й розмістіть на будь-якій флорі на своєму полі. **На місці для приросту можна розмістити щонайбільше стільки фішок приросту, скільки вказано на максимальному числі приросту на карті **2**.**

Останній елемент приросту – крона, а не стовбур. Щоб позначити досягнення максимального рівня приросту на карті флори, розмістіть фішку крони **3** на вершині стовбура. **Хоча фішки крон мають різні кольори, вони – рівноцінні в ігровому процесі та під час підрахунку ПБ. Флора з максимальним числом приросту 1 має лише крону і не може мати стовбурів.**



Фішки приросту можна зберігати лише на місцях приросту, відповідно до його максимального числа. Якщо гравець бере більше фішок, ніж може одразу розмістити, він повертає решту в загальний запас. **Порядок, у якому ви отримуєте чи витрачаєте фішки приросту, може бути дуже важливим, тому звертайте увагу на властивості під час посадки карт.**

Решта гравців може витягти 2 карти **або** розмістити до 2 фішок приросту на вільних місцях своєї флори.

Кількість фішок приросту в загальному запасі – необмежена. У випадку, якщо фішок приросту не залишається у загальному запасі, використовуйте замічник.

Наостанок усі гравці активують жовті та різнобарвні властивості **4** на своїх планшетах та полях (див. «Активація властивостей» с. 5).

Наприкінці гри ви здобуваєте 1 ПБ за кожну фішку стовбура на полі. Однак будь-яка флора з кроною натомість принесе зазначені на карті ПБ за крону **5.**



Корисно розмістити небажані карти в руці догори дригом. Так вам буде легше визначити, які карти можна відправити у компост.



КАРТИ ЕКОСИСТЕМ – ЦІЛІ ЕКОСИСТЕМ



Ці двобічні карти дають різні бонусні бали **наприкінці гри** (кожен бік має свою умову нарахування ПБ).

У стандартній грі використовуються 3 карти екосистем:

- 2 на планшеті фауни – здобути бонусні ПБ можуть усі гравці;
- 1 на планшеті гравця – здобути бонусні ПБ може лише цей гравець.

Ті, хто грають вперше, можуть використати планшет фауни для легкого режиму гри, який не містить карт екосистем. Це допоможе гравцям зосередитися на вивченні основ гри без додаткових варіантів підрахунку ПБ.

Карти екосистем не мають властивостей, тому вони ніколи не активуються гравцями.

На початку гри, отримавши карти **ОСТРОВА**, **КПІМАТУ** та **ЕКОСИСТЕМИ**, ви можете вибрати, яким боком кожної карти грати (вибраний бік карти не можна буде змінити).

Гравці можуть здобувати ПБ із карт екосистем декілька разів, якщо вони відповідають вимогам різних карт/компонентів.

Карту чи компонент не можна використати повторно для досягнення **тієї самої** цілі екосистеми.

Спробуйте оптимізувати вибрані вами карти флори, місцевостей та подій, щоб досягти різних цілей екосистем та фауни.

Деякі карти, такі як «Еверглейдс», мають білі «вказівники» в описі цілі; ці візуальні елементи нагадують про цілі, виконання яких залежить від напрямку/розташування на полі.



КАРТИ ФАУНИ – ШІПІ ФАУНИ



Цей символ доданий до деяких карт фауни та екосистем, щоб ви не забували перевіряти свої карти острова та клімату для виконання цієї цілі!

Ці двобічні карти дають змогу здобути різні бонусні бали **під час гри** (кожен бік має свою умову нарахування ПБ).

У кожній грі на планшеті фауни розташовуються 4 випадкових карти фауни. У будь-яку мить ходу, під час якого гравець виконує ціль на одній (або більше) карті фауни, він може претендувати на найвище доступне значення ПБ поруч із цією картою. Для цього гравець вилучає один зі своїх жетонів-листочків зі свого планшета і кладе його поруч із відповідним значенням ПБ.

Гравець, який першим виконує кожну ціль усіх карт фауни, отримує найбільшу кількість ПБ, при цьому кожен наступний рівень є меншим за значенням. Тому й важливо враховувати потреби фауни на картах при створенні власного поля.

Якщо два чи більше гравці досягли тієї самої цілі під час одного ходу, вони кладуть жетони-листочки по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з активного гравця. Лише гравці, що досягли цілей, можуть розміщувати свої жетони-листочки.

Гравець, який досягає цілі на карті фауни, не втрачає ПБ за виконання цілі, навіть якщо у подальшому він не відповідає вимогам для її досягнення. Наприклад, якщо у вас має бути 20+ жетонів ґрунту у резерві, і після досягнення цієї цілі ви (під час цього самого ходу) витрачаєте ґрунт, і його кількість стає менше 20, ви не втрачаєте здобуті ПБ.

Підраховуючи ПБ наприкінці гри, додайте бали, зароблені розміщенням жетонів-листочків на планшеті фауни. Не забудьте про бонусні 7 ПБ гравцю, який першим завершує своє поле (див. «Кінець гри» с. 14).

Якщо ви подивитесь на карту «Сонечко», то помітите символи «+» та «-» після кожного числа; гравець набирає бали за ціль сонечка, якщо має «11 чи БІЛЬШЕ карт, на кожній з яких кількість базових ПБ дорівнює 3 чи МЕНШЕ».

Відсоток (xx%) на деяких картах інформує гравців, який відсоток карт у грі відповідає вказаним вимогам цієї карти.

Ті, хто грають вперше, можуть використати бік планшета фауни для легкого режиму гри. На ньому всі цілі приносять 10 балів, незалежно від того, коли був доданий жетон-листочок. Це допоможе гравцям зосередитися на вивченні основ гри, не переймаючись підрахунками додаткових балів.

Карти фауни не мають властивостей, тому вони ніколи не активуються гравцями.



З ЦЬОГО МОМЕНТУ ВИ НА 90% ГОТОВІ ДО ГРИ.

Зверніть увагу на пам'ятку та покажчик унизу на планшеті гравця, і ви будете готові до гри на 95%. Решта правил становлять ще 5%: вони містять уточнення та приклади, розповідають про соло-режим, а також охоплюють конкретні деталі та винятки.

Виникли запитання щодо властивостей карт?

Відскануйте цей QR-код із посиланням на "живий документ" (який видавець буде оновлювати по мірі надходження запитів).



КАРТИ ОСТРОВІВ



Ці двобічні карти дають гравцям **стартові ресурси** (карти, компост і ґрунт), а також мають різні властивості з кожного боку карти, що можуть допомогти обрати стратегію на гру.

Кожен острів – унікальний, із різними комбінаціями базових ПБ **1**, елементів середовища **2**, кількістю стартових карт **3**, кількістю карт для компостування з руки **4**, ґрунтом **5** і властивостями **6**.

На початку гри виберіть, який бік карти ви хочете використовувати (його вже не можна буде змінити). Розмістіть карту вибраним боком догори на своєму планшеті.

Потім гравці тягнуть ту кількість карт, яка вказана біля символу .

З них вони мають покласти в компост ту кількість карт, яка вказана біля символу .

Компост – важливий ресурс у грі, а також він дає ПБ наприкінці гри.

Наостанок гравці беруть кількість жетонів ґрунту, яка вказана біля символу .

Ґрунт – ігрова валюта, яка необхідна для посадки флори і місцевостей на вашому полі (див. с. 6).

Ви можете активувати карту острова, а потім – клімату до або після активації поля. Під час кожного ходу ви можете вибирати порядок активацій. Однак ви не можете активувати одну карту до активації поля, а іншу – після.

Ви не зобов'язані активувати властивості острова/клімату – ви можете вибрати за бажанням, використовувати їх чи ні.

КАРТИ КЛІМАТУ



Ці двобічні карти дають гравцям ще одну **властивість**, яку можна використати у грі для посилення або урізноманітнення інших властивостей (кожен бік карти відрізняється).

Кожен клімат – унікальний, із різними комбінаціями базових ПБ **1**, елементів середовища **2** та властивостей **3**.

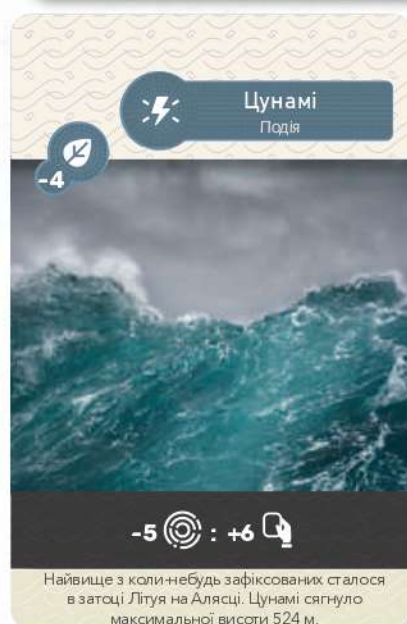
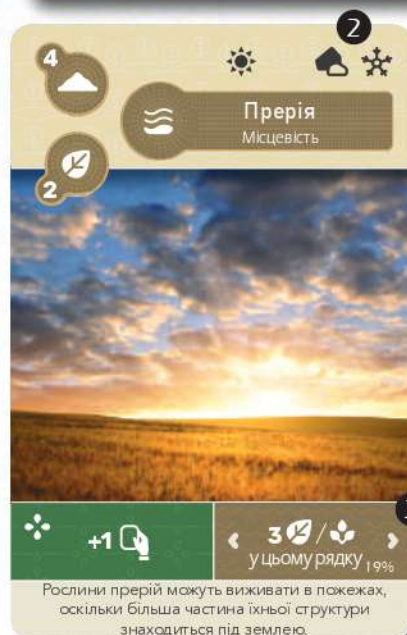
На початку гри виберіть, який бік карти ви хочете використовувати (його вже не можна буде змінити). Розмістіть карту вибраним боком догори на своєму планшеті.

Карти островів і клімату можуть враховуватися при виконанні цілей екосистем і фауни – залежно від того, що це за цілі. Початківці можуть забувати про ці карти, тож нагадуйте їм про них.

Карти клімату дають гравцям ще одну властивість, яка може допомогти їм зі стратегією на гру. Намагайтеся вибирати таку карту, яка доповнює ваш острів і допомагає в досягненні цілей фауни та екосистем.

Пам'ятайте, що **вартість** має бути сплачена повністю, але **ефекти** можуть бути отримані за бажанням (частково або повністю).

КАРТИ ЗЕМЛІ



КАРТИ ФЛОРИ

Більшість карт у грі становлять карти Землі (283/364). 179 з них – карти **ФЛОРИ**, 66 – **МІСЦЕВОСТЕЙ**, 38 – **ПОДІЙ**.

Загалом, усі карти в грі називаються **картами**, в той час як карти флори – просто флорою. Це **особливо важливо для розуміння цілей фауни та екосистеми**.

Цілі, для яких потрібна «флора», не включають карти місцевостей, подій, островів чи клімату. Тоді як цілі, що вимагають «карти», включають усі карти на полі гравця, а також його карти острова та клімату.

Хоча карти містять багато інформації, гравцям не обов'язково тримати все в голові. Натомість гравці повинні перевіряти цілі екосистем та фауни, а також окремих місцевостей, щоб зосередитися на деталях, важливих саме для них.

КАРТИ МІСЦЕВОСТЕЙ

Карти місцевостей, як і флору, саджають на полі під час дії «Посадка». Часто вони не дають ресурсів, але натомість пропонують пасивні ефекти під час гри й бонуси для підрахунку балів наприкінці гри.

КАРТИ ПОДІЙ

Карти подій відрізняються від інших карт Землі тим, що їх можна зіграти будь-якої миті – навіть під час ходу іншого гравця чи між активаціями двох властивостей. Вони дають гравцю миттєвий ефект і не впливають безпосередньо на інших гравців.

Карти подій – єдині карти в грі, які можна зіграти без виконання дії «Посадка».

Карти подій не розміщуються на полі гравця, тому на них не діє обмеження в 16 карт.

Флора класифікується за типами **1**, їхня кількість рівна.



Дерево



Трава



Гриб



Кущ

Гриби не є флорою, але класифікуються саме таким чином для ігрового процесу та балансу. Оскільки лишайники – багатоклітинні організми, які включають водорості, гриби та ціанобактерії, ми додали їх до трав. За це ми наперед перепрошуємо у гравців-експертів із ботаніки.

Середовища **2** використовуються для досягнення цілей. На картах флори, місцевостей, островів і клімату середовища вказані у верхньому правому куті.



Сонячне



Вологе



Кам'янисте



Холодне

Деякі карти місцевостей (та екосистем) мають візуальні підказки (невеликі білі «стрілочки») **3** в зоні опису їхньої властивості, щоб допомогти гравцям запам'ятати важливі напрями розташування для набору балів. Наприклад, карта «Прерія» дасть гравцю по 3 ПБ за кожну траву, що розташована в одному ряду з цією картою.

Карти подій ніколи не враховуються при виконанні цілей місцевості, екосистем чи фауни, якщо це не зазначено на карті.

Коли ви граєте карту події, покладіть її горілиць на місце події (⚡) на своєму планшеті. Всі витрати на карти події повинні бути сплачені повністю, проте ефекти ви отримуєте за бажанням (частково або повністю).

Наприкінці гри карти подій можуть принести (або зменшити) ПБ залежно від їхніх базових значень. Зіграні події не можна забрати в руку, обміняти, активувати чи компостувати.

ПРИКЛАД ХОДУ

У цьому прикладі припустимо, що це планшет і поле активного гравця. У нього майже не залишається карт у руці, тому він оголошує виконання дії «Вирощування» (жовта).

Як активний гравець, він отримує головний ефект згідно з вибраною дією **1**. Зауважте, що символи головного ефекту знаходяться у ряді з символом «активний гравець» **2**.

За вирощування гравець отримує 4 карти з колоди **3** і 2 фішки приросту із загального запасу **4**. Гравець може вибрати будь-яку комбінацію фішок стовбурів та крон, залежно від флори, на якій збирається їх розташувати.

Тим часом решта гравців отримує другорядний ефект, який визначений внизу дії **4** – у ряді з символом «інші гравці» **5**. У такому разі решта гравців на власний розсуд може витягти 2 карти з колоди або взяти 2 фішки приросту із загального запасу.

Потім всі гравці одночасно активують жовті та різнобарвні властивості на своїх планшетах та полях **5**. Кожен гравець може вибрати, який елемент ігрової зони активувати першим: поле чи планшет.



РЕСУРСИ

ПАМ'ЯТКА НАРАХУВАННЯ ПБ НАПРИКІНЦІ ГРИ З ПОЛЯ 4X4

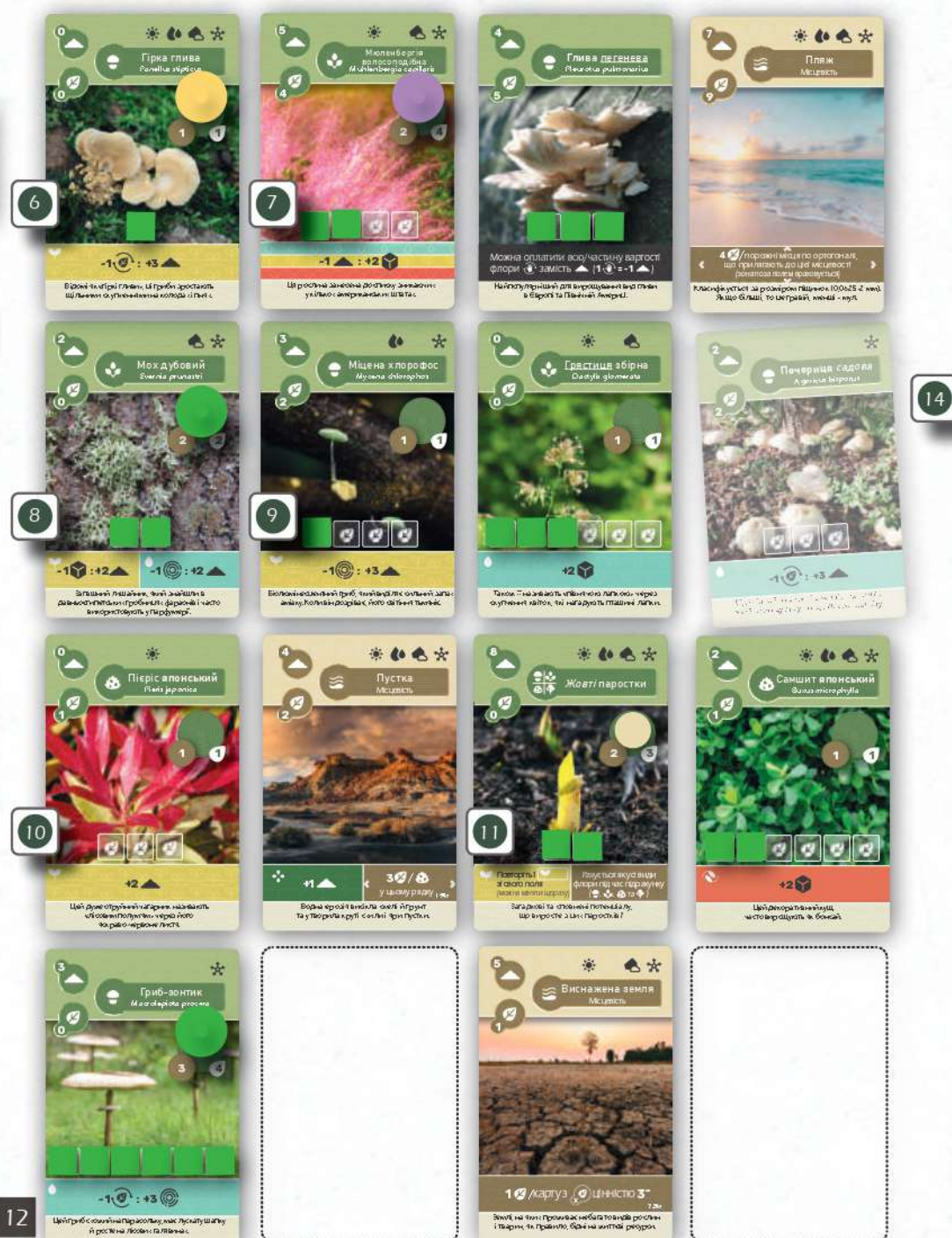


У цьому прикладі гравець не має жовтих чи різнобарвних властивостей на своєму планшеті, тому він активує лише карти на полі.

Пам'ятайте, що карти на полі завжди активуються зліва направо та зверху вниз.

Першою активується карта «Гірка глива» **6**. Це дозволяє гравцю **скинути верхню карту зі свого компосту до скиду, а потім взяти 3 жетони ґрунту із загального запасу**.

Другою активується карта «Мюленбергія волосоподібна» **7**. У резерві гравця не було ґрунту, але він щойно отримав 3 жетони, тож може **повернути 1 у загальний запас і отримати 2 фішки паростків**.



ПРИКЛАД КІНЦЯ ГРИ

Уявімо на мить, що наступний гравець, який є останнім у цьому раунді, вибирає дію «Посадка» (зелена), саджає 2 карти, заповнює поле 16 картами і закінчує гру. Він одразу ж розміщує останній жетон-листочок на бонусні 7 ПБ на полі фауни **13**.

Жовтий гравець вирішує посадити на своєму полі карту «Печериця садова» **14**, щоб виконати кілька цілей екосистеми та фауни. Він також витягує 1 карту (зеленою дією «інших гравців»), активує місцевість «Пустка» та отримує 1 жетон ґрунту.

Як тільки всі гравці активували зелені властивості, гра завершується; оскільки гру закінчує останній гравець у раунді, усі гравці зіграли однакову кількість ходів.

Не варто прибирати ігрові компоненти одразу після підрахунку ПБ, адже вони можуть стати в нагоді при визначенні переможця у випадку нічиєї.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ - ЖОВТИЙ ГРАВЕЦЬ

Для початку складіть **базові ПБ** усіх карт на полі, а також карт острова та клімату (див. зобр. на с. 12, навпроти).

• Потім додайте базові ПБ усіх **карт подій** із вашої колоди подій. При цьому може вийти від'ємне значення.

• Отримайте 1 ПБ за кожну карту у вашому **компості**.

• Отримайте 1 ПБ за кожну **фішку паростка** на вашому полі.

• Отримайте ПБ за кожну **фішку стовбура** на полі **або** за кожну **крону** на будь-якій вашій флорі.

• Отримайте ПБ за кожну **місцевість** на вашому полі, якщо вона приносить бали наприкінці гри. Карта «Пляж» приносить гравцю 8 ПБ (4 за кожне вільне місце по ортогоналі від нього), карта «Пустка» - 9 ПБ (карта «Жовті паростки» вважається будь-яким типом флори), а карта «Виснажена земля» приносить 13 ПБ (бали нараховуються «за себе», карти острова і клімату, але не за карти подій).

• Отримайте ПБ за кожну **карту екосистеми** в разі виконання цілей екосистеми. Власна карта екосистеми приносить 18 ПБ, оскільки на полі є 4 карти з виділеними жирним словами у назві. Карта «Еверглейдс» приносить 20 ПБ (карта «Жовті паростки» вважається будь-яким типом флори). Карта «Гриб-зонтик» не враховується, бо вона не дотична по діагоналі. «Великий Альфельд» приносить 13 ПБ, адже на полі є 4 трави.

• Отримайте ПБ за свої жетони-листочки на **планшеті фауни**, а також бонусні бали за заповнене поле, якщо ви їх здобули.

9.03	Жовтий	Синій
	29	47
	-2	0
	15	28
	22	19
	12	31
	30	6
	18	0
	20	20
	13	10
	34	19
Всього	191	180



2



ПРИКЛАД ХОДУ - ПРОДОВЖЕННЯ

Наступною активується карта «Мох дубовий» **8**. Вона дає змогу гравцю **повернути 1 фішку паростка в загальний запас та отримати ще 2 жетони ґрунту**.

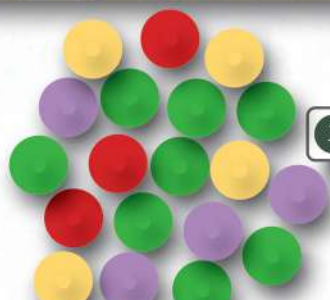
Потім можна активувати карту «Міцена хлорофос» **9** - **1 фішка приросту повертається в загальний запас в обмін на ще 3 жетони ґрунту**.

Карта «Пієріс японський» **10** активується наступною і безкоштовно дає гравцю ще **2 жетони ґрунту**!

Врешті активується карта «Жовті паростки» **11**. Вона дає змогу гравцю зіграти ще раз будь-яку жовту властивість на полі. Гравець вибирає карту «Пієріс японський» **10** і знову безкоштовно **отримує 2 жетони ґрунту**!

У цей хід, коли активний гравець розміщує обидві фішки приросту на карту «Мох дубовий», він виконує вимоги для карти фауни «Гірська горилла». Це означає, що він може одразу ж розмістити один жетон-листочок на найвище доступне значення ПБ - у цьому випадку **8** **12**.

Після того, як усі жовті властивості активовані, хід гравця завершується. Гра продовжується за годинниковою стрілкою.



3



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра складається з серії раундів. Раунд передбачає, що кожен з гравців по черзі побуває в ролі активного гравця.

Гра завершується наприкінці раунду, в якому один із гравців заповнює своє поле 4x4 (16 карт). Цей гравець кладе жетон-листочок на бонусні 7 ПБ на планшеті фауни, після чого решта гравців дограє свої останні ходи (щоб усі гравці завершили гру з однаковою кількістю ходів).

Якщо декілька гравців заповнюють поля в той самий хід, бонус отримує лише активний гравець.

Якщо декілька гравців, за винятком активного гравця, заповнюють поля в той самий хід, тоді гравець, який сидить зліва від активного гравця, отримує бонус.

Приклад закінчення гри див. на с. 13.

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Після завершення фінального раунду гравці підраховують переможні бали, і гравець із найбільшою їхньою кількістю стає переможцем.

Гравці можуть одночасно робити записи на планшетах підрахунку ПБ, але ми радимо записувати результати по черзі, щоб уникнути плутанини. Під час підрахунку переконайтеся, що ніхто з гравців не переплутав колоди чи не прибрав якісь компоненти з ігрової зони – вони можуть знадобитися у випадку нічиєї. Приклад підрахунку балів див. на с. 13.

1. Додайте базові ПБ  зі своїх карт острова та клімату до суми балів з усіх карт на полі. *Не враховуйте карти подій, карти в руці або в компості.*
2. Додайте базові ПБ усіх карт подій зі своєї колоди подій. *Може вийти від'ємне значення.*
3. Додайте 1 ПБ за кожну карту у вашому компості.
4. Додайте 1 ПБ за кожну фішку паростка на вашому полі.



Усі гравці мають відіграти однакову кількість ходів!

Наприклад, якщо перший гравець раунду заповнює своє поле першим, решта гравців мають ще по одному ходу як активні гравці.

Проте якщо останній гравець раунду заповнює своє поле першим, тоді гра закінчується із завершенням його ходу.



Гравець, який першим заповнює своє поле (4x4) 16 картами, оголошує про кінець гри й отримує бонусні 7 ПБ.

5. Додайте 1 ПБ за кожен стовбур на вашому полі **або** вказану кількість ПБ за кожну крону (**у такому випадку 1 ПБ за кожен стовбур не додається**).

6. Додайте ПБ за кожну місцевість на вашому полі, що дає бонуси наприкінці гри (місцевості з ефектами під час гри не дають бонусів наприкінці гри).

7. Додайте ПБ за кожну досягнуту ціль екосистеми, включно з власною і двома спільними екосистемами.

8. Додайте ПБ поруч із жетонами-листочками на планшеті фауни. *Не забудьте про бонусні 7 ПБ для гравця, який першим заповнює своє поле.*

У легкому режимі гри немає спільних екосистем, а за цілі фауни всі гравці отримують по 10 балів, незалежно від порядку їх виконання.

У випадку нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю жетонів ґрунту в резерві.

Якщо переможця й досі не виявлено, то виграє гравець із найбільшою кількістю карт у руці, потім – фішок приросту на полі, потім – фішок паростків, і нарешті – карт у компості.

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ

Зауважте, що хоча ми намагалися подати інформацію та фотографії якомога точнішими, проте ми – не ботаніки, а ця гра – не польовий посібник чи довідник.

Будь ласка, проконсультуйтеся з національними та місцевими органами влади перед тим, як взаємодіяти з будь-якими природними середовищами або видами. Дякуємо!

СОЛО-РЕЖИМ

У соло-режимі діють ті ж самі правила, що і у звичайній грі, але у ньому ви змагаєтеся зі штучним інтелектом (ШІ) на ім'я Гайя.

Почніть із підготовки до гри в стандартному режимі (або експертному), але покладіть ігрове поле боком із соло-режимом догори  та **виберіть рівень складності А**.

На легкому і стандартному рівнях складності використовують верхні ігрові секції, а на складному та експертному – нижні. На легкому та експертному рівнях на гравців ще впливають ефекти, перелічені внизу карт Гайї.

Розмістіть планшет Гайї поруч зі своїм планшетом гравця – з протилежної сторони від свого поля.

Виберіть жетони-листочки одного кольору і помістіть їх на планшет Гайї **1**.

2 Перемішайте її колоду із 6 карт () і помістіть її долілиць у цій зоні.

До кінця гри ви розіграєте цю колоду двічі.

3 Це місце для її активної карти.

4 Це місце для її карт в компості долілиць.

5 Це місце для її карт із балами горілиць.

Як тільки все готово, ви починаєте гру як активний гравець.



Оскільки Гайя може "реагувати", коли ви отримуєте ґрунт і карти, буде корисним розміщувати вхідні ресурси поруч зі своїм планшетом. Так вона зможе врахувати їх, перш ніж вони потрапляють у вашу руку/запас.

СОЛО-РЕЖИМ – ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Наприкінці гри ваші бали нараховуються за тим самим принципом, що і у звичайній грі. Однак Гайя здобуває бали таким чином:

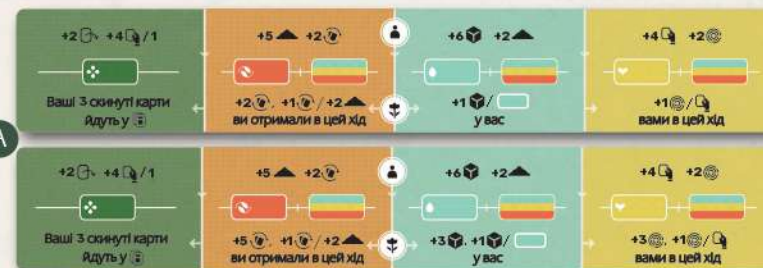
- додайте базові ПБ з усіх карт колоди **5**, зокрема – і карти подій (від'ємні значення рахуються додатними для Гайї!);
- додайте 1 ПБ за кожну фішку паростка **6**;
- додайте 1 ПБ за кожну фішку стовбура **або** ПБ за крону **7**;
- додайте 1 ПБ за кожну карту в компості **4**;
- додайте ПБ поруч із жетонами-листочками на планшеті фауни.

Гайя не набирає бали за:

- карти **МІСЦЕВОСТЕЙ** та **ЕКОСИСТЕМИ**.

Використовуйте ці дії на легкому та стандартному рівнях складності.

Використовуйте ці дії на складному й експертному рівнях складності.



СОЛО-РЕЖИМ – ВАШ ХІД

Ви ходите так само, як і у звичайній грі – вибір дій, отримання ресурсів, активація властивостей. За кожну дію ви отримуєте стандартний ефект; Гайя ж отримує ефект дії залежно від вибраного вами рівня складності.

Завжди спершу розіграйте свою дію та властивості карт, а потім грайте за Гайю як за "іншого гравця". Вона отримує наступні ефекти:

- за **БЛАКИТНУ ДІЮ** збирайте паростки тут **6** – вона здобуває 1 ПБ за кожну фішку паростка наприкінці гри;
- за **ЖОВТУ ДІЮ** ставте фішки приросту тут **7**, слідуючи за стрілочками після розміщення крони. Як правило, остання фішка в кожному стовпчику – це крона. Гайя здобуває 1 ПБ за фішку стовбура **або** ПБ за крону;
- за **ЧЕРВОНУ ДІЮ** покладіть компостовані карти з колоди тут **4**. Гайя здобуває по 1 ПБ за кожну карту в компості наприкінці гри;
- за **ЗЕЛЕНУ ДІЮ** покладіть карти Гайї горілиць у її колоду карт із балами **5**. Вона здобуває базові ПБ із кожної карти наприкінці гри.

СОЛО-РЕЖИМ – ХІД ГАЙЇ

У хід Гайї витягніть верхню карту з її колоди **2** і покладіть її горілиць **3**. Ви активуєте верхню властивість (якщо така є), а вона – нижню.

Важливо, щоб ви спершу активували верхню властивість, адже ефект для Гайї інколи може бути безпосередньо пов'язаним із вашим вибором:

- **ЖОВТА ДІЯ**: Гайя рахує загальну кількість карт, які ви отримуєте від верхньої властивості її карти та завдяки жовтим властивостям ваших карт, і бере відповідну кількість фішок приросту. *Кarti, отримані за події, не враховуються.*
- **ЧЕРВОНА ДІЯ**: Гайя рахує загальну кількість жетонів ґрунту, які ви отримуєте від верхньої властивості її карти та завдяки червоним властивостям ваших карт, і бере відповідну кількість жетонів ґрунту. *Ґрунт, отриманий за події, не враховується.* Збирайте жетони ґрунту тут **8**, доки їх кількість не досягне 10, після чого поверніть їх до запасу, при цьому Гайя компостує 5 карт із колоди. *Якщо загальна кількість отриманих жетонів ґрунту перевищує 10, залиште надлишок в її резерві, лише конвертуючи ґрунт у компост у співвідношенні 10 жетонів ґрунту до 5 карт компосту.*

Якщо ви відкриваєте одну з коричневих карт цілей фауни Гайї **9**, дотримуйтеся вказівок на карті та помістіть один із жетонів-листочків Гайї на найвищий доступний показник на шкалі ПБ поряд із будь-якою картою фауни – якщо обидві вільні, ви можете вибирати. *Якщо ви граєте на легкому або експертному рівнях складності, також застосовуйте ефект, вказаний в області «Цікавинка» на карті.*

Гра продовжується почерговими ходами, доки Гайя не активує свою останню карту. Після цього перемишайте її карти та утворіть нову колоду для останнього використання.

Гра завершується, коли колода Гайї вичерпується вдруге або коли ви заповнюєте своє поле 4x4. Гравець, який закінчує гру, здобуває бонусні 7 ПБ, після чого підбиваються підсумки.

КОМАНДНИЙ РЕЖИМ (2 ПРОТИ 2)

Командний режим грається за звичайними правилами, але у ньому учасники діляться на дві команди, що протистоять одна одній.

Підготуйтеся як до звичайної гри. Гравці однієї команди мають сидіти поруч **A**.

Щоразу, як гравець отримує ресурси (карти, компост, жетони ґрунту, фішки паростків чи приросту), він не кладе їх на поле, в резерв чи в руку, а може розмістити на командному ігровому планшеті **Б**.

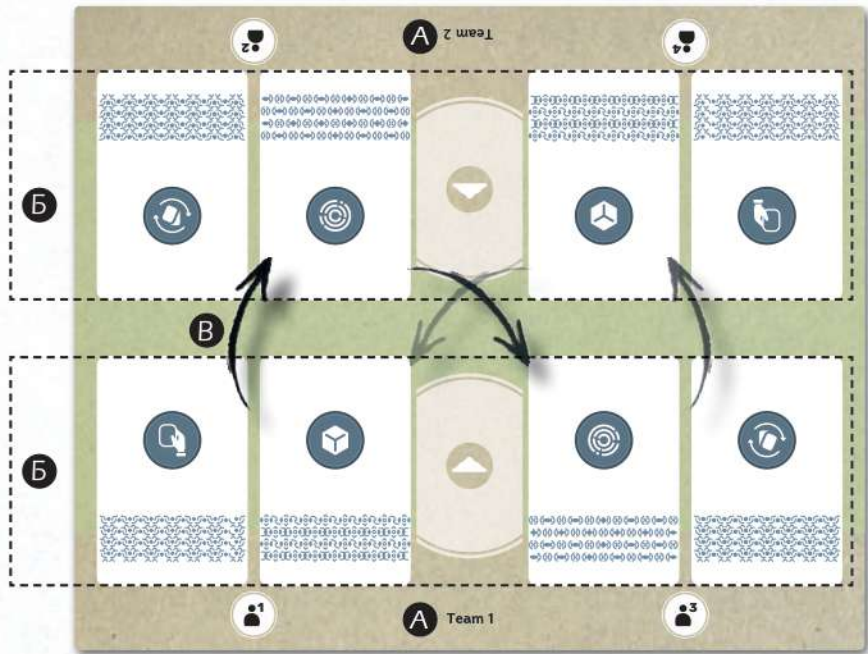
Представники команди мають розподілити між собою ці ресурси до кінця ходу, інакше вони скидаються.

Члени команди можуть вільно обговорювати стратегії та потреби в ресурсах. Вони можуть вирішувати між собою, яку дію виконувати, які ресурси чи карти брати тощо.

Решта процесів проходить як у звичайній грі, за винятком того, що порядок ходів відповідає номеру гравця (1, 2, 3, 4, 1, 2... тощо) **В**.

Наприкінці гри гравці кожної команди підсумовують свої бали, і команда з найбільшою кількістю ПБ перемагає!

Це чудовий спосіб для досвідчених гравців навчити грі початківців!



ПОКАЖЧИК

Активация властивостей	5-6	Карти островів	10	Опис карти	4	Приклад підрахунку балів	13
Вирощування	8	Карти/цілі фауни	9	Початок гри	3	Приклад ходу	12-13
Індивідуальна підготовка	3	Кінець гри	14	Підрахунок ПБ	14	Соло-режим	15
Карти/цілі екосистем	8	Компоненти	2	Полив	7	Спільна підготовка до гри	2
Карти Землі	11	Компостування	7	Посадка	6	Творці гри	1
Карти клімату	10	Огляд ходу/дій	5	Приклад кінця гри	13	Ціль	1

ПРИМІТКА ДИЗАЙНЕРА

«Гра «Земля» намагається досягнути лише невелику частку безмежного розмаїття природи. Найкращими гравцями стануть ті, хто швидко адаптується до змін, як це роблять рослини і тварини у навколишньому середовищі. Ця гра існує завдяки Ізабель Туше, моїй коханій, яка одного дня запропонувала мені створити гру про рослини.» (Максим Тардіф)

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© TOB «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua Версія правил 1.0



Цей QR-код перенесе вас на вебсайт «BoardGameGeek», де ви можете дізнатися більше про дизайн і баланс «Землі», ознайомившись із «Щоденником розробника» Максима.



І якщо у вас колись закінчатся аркуші для підрахунку ПБ, ви можете завантажити ще безкоштовно за цим QR-кодом.