



Az emberiség és megannyi élőlény otthona gyönyörű bolygónk, a Föld. Ennek az egyedülálló bolygónak a flórája és faunája évmilliók óta gyarapszik és fejlődik csodálatos életformákká, amelyek szimbiotikus ökoszisztémákat és élőhelyeket hoznak létre. Itt az ideje, hogy ti is belevezzétek magatokat a természet kincseibe, és a Föld lenyűgöző változatossága és természeti erőforrásai által ihletett kártyakombinációkat hozzatok létre.

A JÁTÉK CÉLJA

A Földben a cél az, hogy minél több győzelmi pontot (GYP) gyűjtsetek. Ehhez kártyákat kell „ültetnetek”, ezzel megalkotva a saját szigeteteket – egy 16 kártyából álló, 4 kártya széles és 4 kártya magas tablót.

A játék **annak a fordulónak a végén** ér véget, amelyikben az egyik játékos letette a 16. kártyáját, és ezzel befejezte a szigetét.

Győzelmi pontok járnak a flóra- és eseménykártyákért, a flórakártyákon található növekedésért és csírákért, a komposztban lévő kártyákért és az ökoszisztéma-, fauna- és terepkártyák bónuszpontjaiért.

Ezek helyes egyensúlya és a hatékony kombinációk létrehozása kulcsfontosságú ahhoz, hogy a lehető legtöbb győzelmi pontot szerezzétek.

Megalkothatjátok a növekedés, terjeszkedés önfenntartó motorját, ahol a felhasználatlan flórából komposzt lesz, hogy a későbbi növekedést támogassa. A Föld nyitott tablóépítő játék 1–5 fő részére, egyszerű szabályokkal és rengeteg stratégiai lehetőséggel. Az egyedi kártyák és a lehetséges kombinációk nagy száma lehetővé teszi, hogy minden játékban új hatásokat és kapcsolatokat fedezzetek fel, épp ahogy csodálatos és végtelen világunkban is tehetjük.



Az első játékos, aki befejezi a 4x4-es tablóját a 16. kártyával, kiváltja a játék végét, és 7 bónusz GYP-t kap.

A szabályok között ezek a szürke háttérű téglalapok jelölik a fontos részleteket, amiket észben kell tartani.

A bézs háttérű téglalapok tippeket és ötleteket adnak, hogy könnyebb legyen a játék az új játékosok számára.

Megjegyzés: Bizonyos fajok neveit a pontozásban betöltött szerepük miatt a magyar kiadásban megváltoztattuk.

KÉSZÍTŐK

© Inside Up Games 2023

Tervezte: Maxime Tardif

Fejlesztés és megjelenés: Conor McGoe

Illusztráció: M81 Studio és Yulia Sozonik

Dobozterv és logó: Kenneth Spond

Szerkesztés: Daniel Mansfield

Érdekességek: Jenna Muir és Katelyn Summers

Vezető játékesztelők: Isabelle Touchette, Renaud Guerin,

Simon Bélanger, Philippe Groulx, François-Vincent

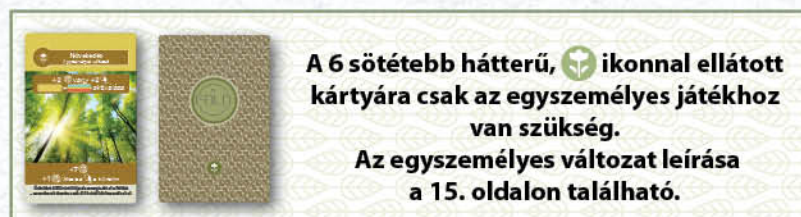
Talbot, Carter Morash, Hudson Morash,

Scotland Morrison, Trevor Waytowich,

Dominique, Kilianne, Caleb és Dahlia McGoe

TARTOZÉKOK

- | | | |
|---------------------------|---|-----------------------------|
| 1 Faunatábla | 6 Lombok (növekedéselem) | 11 Éghajlatkártyák |
| 2 Játékos tábla | 7 Földkártyák (flóra, terep és esemény) | 12 Kezdőjátékos-jelölő |
| 3 Csírák | 8 Faunakártyák | 13 Aktívjátékos-jelölő |
| 4 Talajjelzők | 9 Ökoszisztéma-kártyák | 14 Levéljelölők (5 színben) |
| 5 Törzsek (növekedéselem) | 10 Szigetkártyák | 15 Pontozótömb |



Előkészület	Játékosoknak osztott szigetkártyák	Játékosoknak osztott éghajlatkártyák	Játékosoknak osztott ökoszisztéma-kártyák	Faunatábla
Kezdő	1	1	Nincs	Ökoszisztéma-kártya nélkül
Normál	1	1	1	2 ökoszisztéma-kártya
Haladó	2	2	2	2 ökoszisztéma-kártya

KÖZÖS ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a faunatáblát 1 az asztal közepére, ahol mindenki látja. Ha egyszerűbb játékot játszanátok, használjátok a tábla kezdő oldalát, aminek a közepén egy ikon van.

Adjatok egy játékos táblát 2 minden játékosnak. Ügyeljetek rá, hogy mindenki ugyanazt az oldalt (az elejét) használja. Néhány játékos tábla hátoldala más játékváltozatokhoz kell (pl.: egyszemélyes vagy csapatjáték).

Hagyjatok helyet minden játékos tábla mellett egy 4x4 kártyából álló tablónak. A tábló és a játékos tábla alkotják a játékos játékterületét.

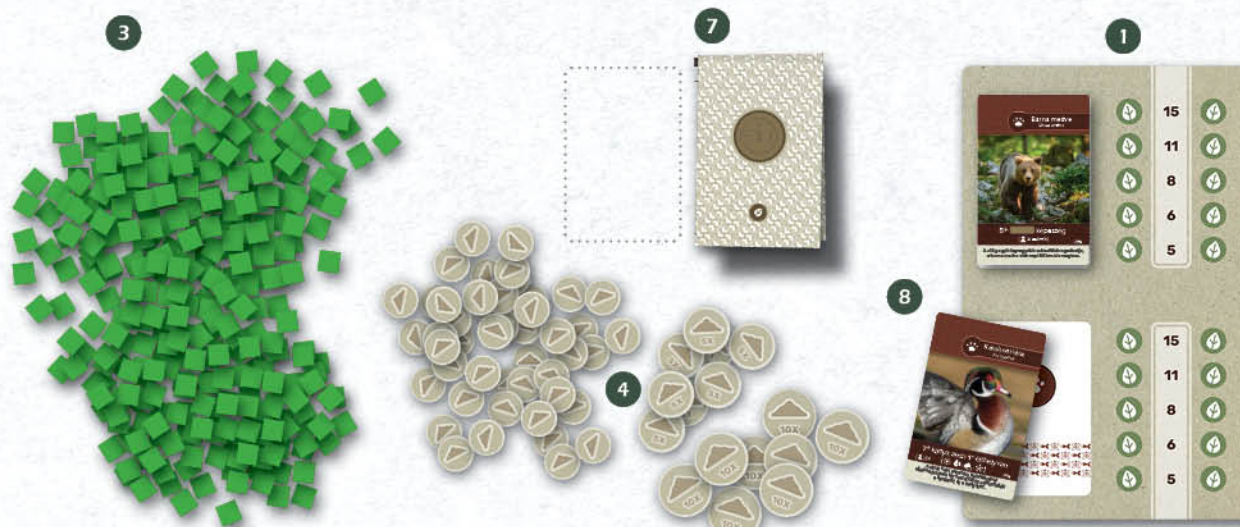
Alakítsátok ki a közös készletet, azaz tegyetek minden csírat 3, talajjelzőt 4 és növekedéselemet (törzs 5 és lomb 6) a faunatábla mellé.

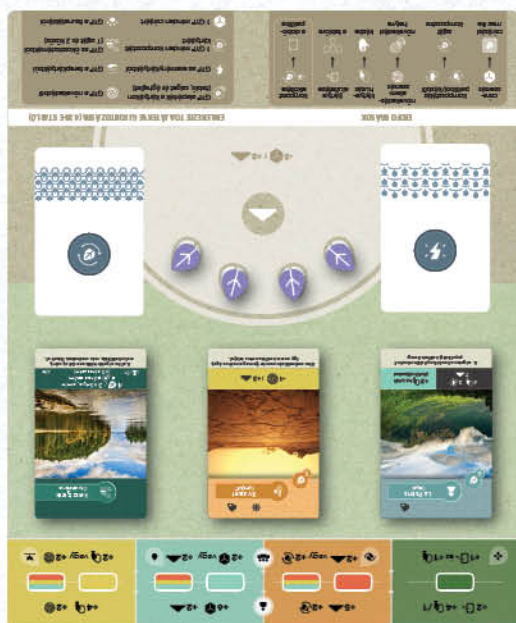
Keverjétek meg az összes földkártyát 7 majd alkossatok belőlük egy (vagy több) képpel lefelé fordított húzópaklit, amit mindenki elér. A húzópakli(k) mellett hagyjatok helyet a dobópakli(k)nak is.

Keverjétek meg a faunakártyákat 8 majd helyeztek egyet mind a 4 helyre a faunatáblán, tetszőleges oldalukkal felfelé. A megmaradt faunakártyákra nem lesz szükség a játék során, azokat tegyétek vissza a dobozba.

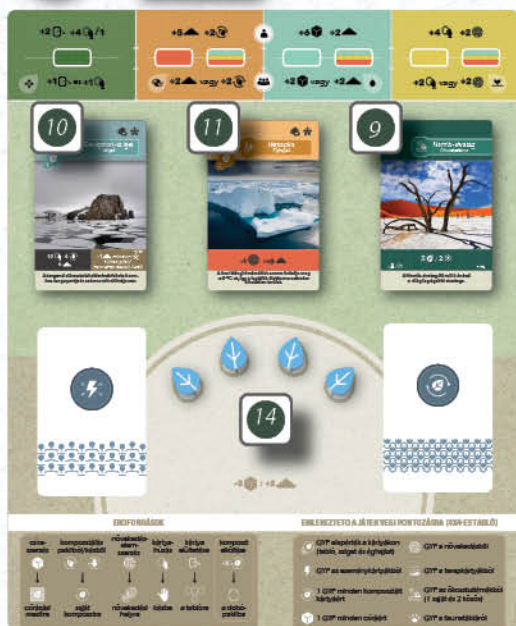
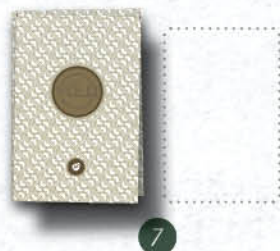
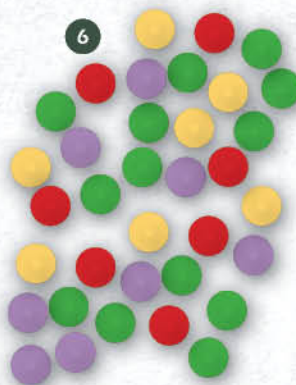
Keverjétek meg az ökoszisztéma-kártyákat 9 majd helyeztek egyet mindkét helyre a faunatáblán, tetszőleges oldalukkal felfelé. Ezután osszatok mindenkinek 1 ökoszisztéma-kártyát, és folytassátok a JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEIVEL. A megmaradt ökoszisztéma-kártyákra nem lesz szükség a játék során, azokat tegyétek vissza a dobozba.

A kezdő változatban nincsenek ökoszisztéma-kártyák, így ezek a dobozban maradhatnak.





2



3

JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Keverjétek meg a szigetkártyákat **10**, és mindenkinek osszatok egyet. A megmaradt kártyákra nem lesz szükség a játék során, azokat tegyétek vissza a dobozba.

Ezt ismételjétek meg az éghajlatkártyákkal **11** is.

Gyakorlott játékosoknak osszatok 2 sziget-, 2 éghajlat- és 2 ökoszisztéma-kártyát, hogy abból válasszanak.

Amikor mindenki készen áll, sorsoljatok kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékos- **12** és az aktívjátékos-jelölőket **13**.

Ezután minden játékosnak el kell döntenie, hogy **sziget-, éghajlat- és ökoszisztéma-kártyái melyik oldalát választja**. Mindenki a választott oldallal felfelé tegye le azokat a játékos-tábla megfelelő részére.

A sziget-, éghajlat- és ökoszisztéma-kártyák erőforrásokat, képességeket és győzelmi pontokat biztosítanak – érdemes ellenőrizni a faunatáblát, és olyan kártyákat választani, amelyek segítenek az azon szereplő célok teljesítésében.

Minden játékos elvesz 5 levéljelölőt egy színből **14**, négyet a játékos-táblája központi levélhelyeire tesz, az ötödiket félreteszi – ezzel követheti az akcióválasztását a fordulókban.

A JÁTÉK KEZDETE

- A Minden játékos felhúzza **10** a **SZIGETKÁRTYÁJÁN** jelölt mennyiségű földkártyát.



- B Miután átnéztétek a kártyákat, mindenki egyszerre eldönti, melyeket tartja meg a kezében, és mely kártyákat komposztálja. Annyi kártyát **kell** komposztálnotok a kezetekből **11**, amennyit a **SZIGETKÁRTYÁN** szereplő szám jelöl. A komposztáláshoz tegyétek a kártyát képpel lefelé a játékos-táblán látható komposztálás ikonra **12** – ez alkotja majd a játékosok személyes komposztját.
- C Mindenki magához veszi a **SZIGETKÁRTYÁJÁN** megadott mennyiségű talajt **13**, és a játékos-táblája közepére helyezi – ez alkotja majd a játékosok személyes tartalékát.

20 sziget, 20 éghajlat és 64 ökoszisztéma van a játékban, így 25600 különböző kezdőállás lehetséges – ilyen változatos a természet!

KÁRTYAINFORMÁCIÓK

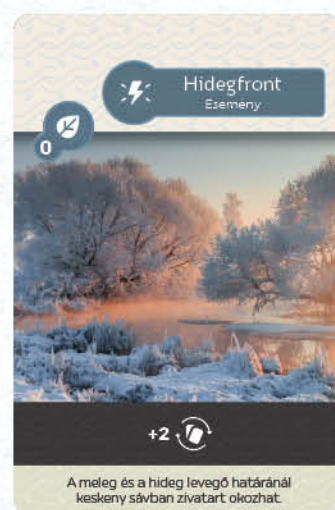
- 1 A kártya elültetésének talajköltség (6. o.)
- 2 Győzelmi pont alapértéke
- 3 Kártya típusa (8–11. o.)
- 4 Élőhely elemei (11. o.)
- 5 Kártya neve
- 6 Tudományos név
- 7 Növekedés helye (8. o.)
- 8 Növekedési maximum (8. o.)
- 9 Befejezett lombkorona GYP (8. o.)
- 10 Csírázási mezők (7. o.)
- 11 Képesség színe(i) (5. o.)
- 12 Első képesség hatása (5–6. o.)
- 13 Második képesség hatása
- 14 Színesítő szöveg
- 15 Vizuális segítség a célirányokhoz (9. o.)
(sor, oszlop, élszomszédos, átlós)
- 16 Kártyák százaléka (9. o.)

TEREP



Játékon belüli bónuszokat vagy játék végi pontozási lehetőségeket adnak. (11. o.)

ESEMÉNY



Az eseménykártyákat bármikor ki lehet játszani, akár egy másik játékos körében is. (11. o.)

FLÓRA



Minden kártya egyedi, így nincs minden elem minden kártyán.

A játékban 7 különböző típusú kártya található:

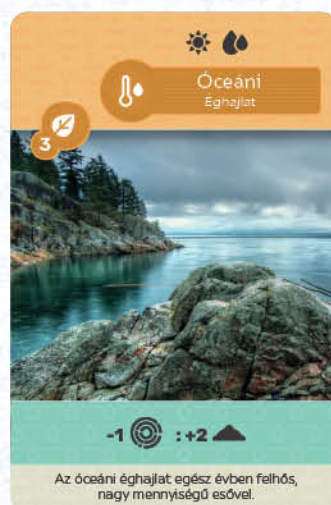
- A **FLÓRA-**, **TEREP-** és **ESEMÉNYKÁRTYÁK** a földkártyák paklijában vannak.
- A **SZIGET-** és **ÉGHAJLATKÁRTYÁK** a játékosablán vannak.
- Az **ÖKOSZISZTÉMA-KÁRTYÁK** a faunatablán és a játékosablán vannak.
- A **FAUNAKÁRTYÁK** a faunatablán vannak.

SZIGET



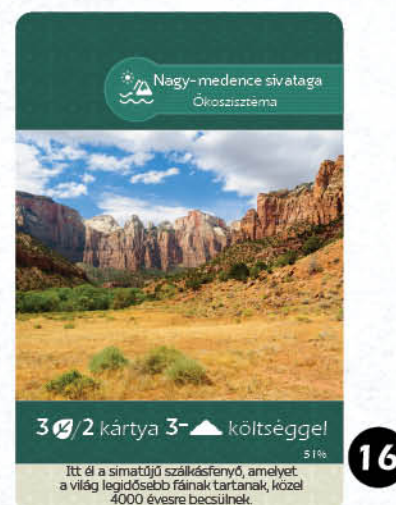
A szigetek adják a játékosoknak a kezdeti erőforrásokat és egy kezdőképességet. (10. o.)

ÉGHAJLAT



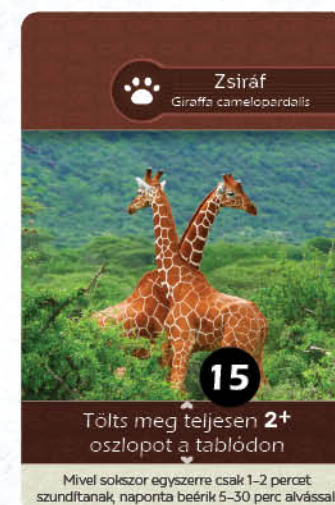
Az éghajlat egy további kezdőképességet ad a játékosoknak. (10. o.)

ÖKOSZISZTÉMA



GYP-t ad a játék végén, valahányszor teljesítetted a megadott célt. (8. o.)

FAUNA

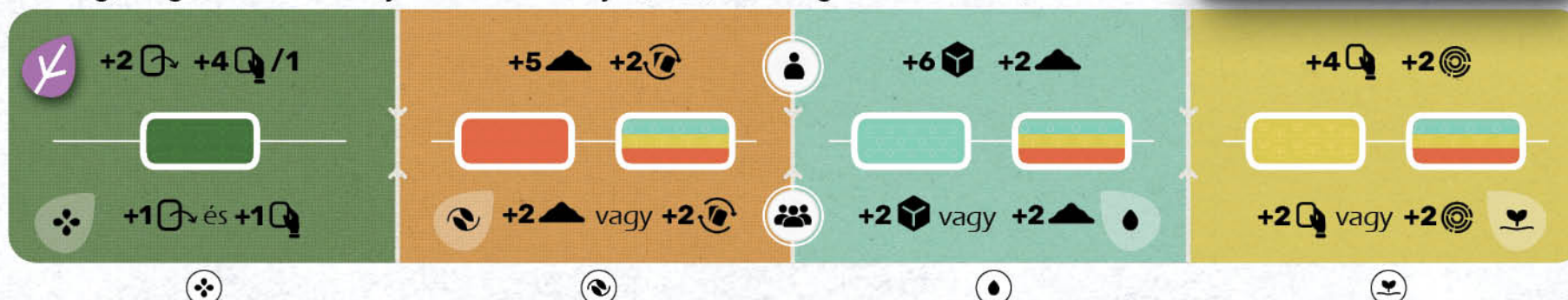


GYP-t ad a játék végén a megadott cél teljesítéséért. (9. o.)

KÖR / AKCIÓK ÁTTEKINTÉSE

A saját körödben **válassz egyet a játékosablád tetején található négy akciómező közül**. A választásodat azzal jelezd, hogy az aktívjátékos-jelölőt a választott mező fölé helyezed. A többi játékos dönthet úgy, hogy az ötödik levéljelölőjüket a megfelelő mezőre helyezik a saját táblájukon, emlékeztetőként a lehetséges akciókra. A játékosok választhatják ugyanazt az akciót, amit egy korábbi játékos választott, és megismételhetik azt is, amit az előző körükben választottak.

A játék, és az aktívjátékos-jelölő az óramutató járásával megegyező irányban halad tovább, egészen addig, amíg valaki be nem fejezi a 4x4-es tábláját (lásd „Játék vége” a 14. oldalon).



Ültetés (lásd 6. oldal):

Elültethetsz a tábládon legfeljebb 2 kártyát, egyesével, a talajköltségük megfizetésével a saját tartalékból. Majd húzz 4 kártyát, válassz 1-et, amit megtartasz, a többi képpel lefelé tedd a dobópaklira. **Ezt a 3 kártyát ne a saját komposztodra tedd.**

A többi játékos elültethet 1 kártyát a tábláján a talajköltség megfizetésével. Ezután húzhatnak 1 kártyát.

A játékosoknak nem kell ültetniük ahhoz, hogy kártyát húzassanak. Végül minden játékos aktiválja a zöld képességeit a kártyáin. A játék végén megkapod minden elültetett kártya alap GYP értékét.

Komposztálás (lásd 7. oldal):

Kaphatsz 5 talajt a közös készletből a játékosabládra (a saját tartalékból). Majd húzhatsz 2 kártyát a húzópakliból, amiket egyből a komposztodra kell tenned anélkül, hogy megnéznéd azokat. A többi játékos kaphat 2 talajt **vagy** komposztálhat 2 kártyát a húzópakliból. Végül minden játékos aktiválja a piros és a többszínű képességeit a kártyáin.

A játék végén minden kártya a komposztodban 1 GYP-t fog érni.

Öntözés (lásd 7. oldal):

Kaphatsz legfeljebb 6 csírat a közös készletből, amiket rögtön le kell tenned a flóráid üres csírázási mezőire. Majd kaphatsz 2 talajt a közös készletből a játékosabládra. A többi játékos kaphat legfeljebb 2 csírat **vagy** kaphat 2 talajt. Végül minden játékos aktiválja a kék és a többszínű képességeit a kártyáin.

A játék végén minden csíra a tábládon 1 GYP-t fog érni. A csírákat a játék során bármikor talajra lehet váltani (7. oldal).

Növekedés (lásd 8. oldal):

Húzhatsz 4 kártyát a földpakliból a kezedbe. Majd lehetsz legfeljebb 2 növekedéselemet a szabad növekedési hellyel rendelkező flóráidra. A többi játékos húzhat 2 kártyát **vagy** letehet legfeljebb 2 növekedéselemet a flóráira. Végül minden játékos aktiválja a sárga és a többszínű képességeit a kártyáin.

A játék végén minden növekedéselem a tábládon 1 GYP-t ér. Azokért a flórákért, amelyeken elérted a növekedési maximumot, ehelyett a befejezett lombkoronáért járó GYP-t kapod.

KÉPESSÉGEK AKTIVÁLÁSA

Az egyes akciók után **minden** játékosnak lehetősége van **aktiválni bármelyik képességet a táblájukon és a játékosablájukon**, amelyik megfelel a kiválasztott akció színének (**ZÖLD**, **PIROS**, **KÉK** vagy **SÁRGA**). A többszínű képességeket lásd a 6. oldalon. Minden képességet csak egyszer lehet aktiválni körönként, és minden táblót sorban kell aktiválni **balról jobbra és fentről lefelé**. Egy körre és a képességek aktiválására a 12. oldalon találsz példát. A **SZIGET** majd az **ÉGHAJLAT** képességeit a táblád aktiválása előtt vagy után is aktiválhatod, de közben nem.

Néhány képességnél a jutalom megszerzéséhez szükséges egy extra lépés. Olyan képességek aktiválásához, ahol egy negatív szám szerepel (-X), kötelező kifizetni a teljes árat a jutalom megszerzéséhez (**1. példa**).

Olyan képességeknél, ahol kettőspont található (:), kötelező kifizetni a kettősponttól balra található erőforrásokat, hogy megkapd a jobbra lévő jutalmat (**2. példa**).

-1 : +3

1. pl.: Dobj el 1 kártyát a komposztból, hogy kapj 3 talajt.

+1 : +1

2. pl.: Komposztálj a kezedből 1 kártyát, hogy húzz 1 kártyát.

ARANYSZABÁLY: Ha a kártya képessége ellentmond a játékszabálynak, a kártya hatása érvényesül.

KÉPESSÉGEK AKTIVÁLÁSA - FOLYTATÁS

A képességek a megegyező színű akció elvégzése után aktiválódnak (a **ZÖLD** akció a **ZÖLD** képességet aktiválja, a **PIROS** a **PIROSAT**, stb.). A többszínű képességek (amelyek háttere **KÉK**, **SÁRGA** és **PIROS** csíkokból áll) szintén aktiválódnak a **KÉK**, **SÁRGA** és **PIROS** akciók után.

A két képességszínnel vagy többszínű képességgel rendelkező kártyák az összes rajtuk lévő színnek számítanak a pontozásnál. Tehát, ha egy játékos kártyáján **PIROS** és **SÁRGA** képesség is volt, veheti a kártyát **PIROSNAK** az egyik cél pontozásához, és **SÁRGÁNAK** egy másik célhoz.

A **FEKETE** képességek a kijátszás pillanatában azonnal aktiválódnak. A **BARNA** képességek játék végi extra pontokra adnak lehetőséget, vagy játék közben biztosítanak előnyöket.

A **FEKETE** és a **BARNA** képességek nem aktiválódnak játék közben az akcióválasztás vagy egyéb kártyahatások nyomán, de képességszínnel számítanak.

Sosem kötelező aktiválnod egy kártyát – annyi kártya aktiválását hagyhatod ki, amennyit szeretnél.* Csak a sziget- és éghajlatkártyád, valamint a tablódon elültetett kártyák képességeit aktiválhatod, a kezeden tartott kártyákat nem.

Ahhoz, hogy lendületben tartsátok a játékot, és senki ne unatkozzon, mindenki egyszerre aktiválhatja a képességeit.

ÜLTETÉS: HELYEZZ LE, HÚZZ ÉS VÁLASSZ KÁRTYÁKAT



A játékos elültethet legfeljebb 2 kártyát a tablójára, egyesével, a talajköltség megfizetésével. (Csak flóra- és terepkártyákat lehet elültetni a tablóra.) A szükséges mennyiségű talajt a saját tartalékából a közös készletbe kell tennie.

A legelső kártyát bárhová elültetheted a tablódon.

Ezután azonban minden újabb kártyát egy már lehelyezett kártya mellé, az azt körülvevő 8 mező valamelyikére kell helyezni. A játékosok tetszőleges irányban bővíthetik a tablójukat, azonban a 4x4-es korlátot be kell tartaniuk (16 kártya).

A játék végén megkapod minden elültetett kártya GYP alapértékét.



Az aktív játékos ezután húz 4 kártyát, kiválaszt 1-et, amit megtart, a többi képpel lefelé a dobópaklira teszi.

Ezt a 3 kártyát nem a saját komposztjába teszi.

A többi játékos elültethet egy kártyát a tablóján a talajköltség megfizetésével. Ezután húzhatnak 1 kártyát.

A játékosoknak nem kell ültetniük ahhoz, hogy kártyát húzhassanak, és nem húzhatnak az ültetés előtt.

Végül minden játékos aktiválja a zöld képességeit a játékos-tábláján és a tablóján található kártyákon (lásd „Képességek aktiválása” az 5. oldalon).

A játékos-táblán található kártyákat a tabló előtt vagy után is aktiválhatod, de a tablót sorrendben kell aktiválni – balról jobbra, fentről lefelé haladva.

*Ha aktiváltok egy kártyát, a teljes költséget egészben ki kell fizetni, ugyanakkor a jutalmakat kívánság szerint vehetitek magatokhoz (részben vagy egészben).



Például, ennek a többszínű képességnek az aktiválásához el kell dobnod a komposztod legfelső kártyáját, és vissza kell tenned 1 növekedéselemet a tablódra a közös készletbe. Majd kaphatsz 1 csírat és legfeljebb 2 talajt a készletből.

Az egyes célok és kártyák szempontjából a többszínű képességek számíthatnak kéknek, sárgának vagy pirosnak is. Ugyanakkor a csak kék, sárga vagy piros képességek nem számítanak többszínűnek.

A zöld képességű kártyák képességei aktiválhatók abban a körben, amikor elültettétek őket!

Az első kártya lehelyezése után 2 lehelyezési szabály van:

- 1 A kártyákat egy korábban lehelyezett kártyával szomszédosan kell letenni (élszomszédosan vagy átlósan).
- 2 A tablódon sosem lehet több, mint 4 sor és 4 oszlop.

A kártyák elhelyezkedése sok szempontból fontos lehet, például, hogy milyen sorrendben aktiválódnak a képességeik, hogyan érnek pontot a játék végén az ökoszisztémák céljainál (8. o.), vagy hogy hozzájárulnak-e egy fauna céljához (9. o.).



Ha elfogy a földpakli, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle húzópaklit. A játékosok komposztjait ne keverjétek bele, azok GYP-t érnek a játék végén.

Az ültetés a legfontosabb akció a játék során – a segítségével lehet további képességeket aktiválni és GYP-t szerezni.

Ha még mélyebb játékot szeretnétek játszani, képpel lefelé ültessétek el a kártyákat, és csak akkor fordítsátok fel azokat, amikor már minden játékos kiválasztotta a kártyáját.

Ha sem a húzó-, sem a dobópakliban nem maradt kártya, a játékosok nem húzhatnak és nem komposztálhatnak a pakliból.

KOMPOSZTÁLÁS: SZEREZZ TALAJT ÉS KOMPOSZTÁLJ A PAKLIBÓL



Az aktív játékos kaphat 5 talajt a közös készletből a saját tartalékába a játékosabláján **1**.
A tartalékba kerülő talaj száma nincs korlátozva. Ha a talajjelzők elfogynának, helyettesítsétek azokat.



Az aktív játékos ezután húz 2 kártyát a **húzópakliból**, amiket képpel lefelé (**anélkül, hogy megnézné azokat**) a komposztra kell helyeznie a játékosabláján **2**.

A játék végén a komposztodban minden kártya 1 GYP-t fog érni a típusától és a GYP értékétől függetlenül.

A többi játékos kaphat 2 talajt **vagy** húzhat 2 kártyát a húzópakliból, hogy a saját komposztjára tegye azokat.

A játékosok megegyezhetnek, hogy a dobópakliból komposztálnak, hogy ne fogyasszák a húzópaklit.

A komposztálás akciók többségénél a játékosoknak a kezükből kell komposztálniuk , míg ezzel az akcióval a pakliból komposztálhatnak.



Végül minden játékos aktiválja a piros és a többszínű képességeit a játékosabláján és a tablóján található kártyákon **3** (lásd „Képességek aktiválása” az 5. oldalon).

A komposztálható kártyák száma nem korlátozott, de a komposztált kártyák pakliját a játékosok már nem nézhetik át.

Ha a húzó- és a dobópakliban sincs már kártya, a játékosok nem komposztálhatnak a pakliból.



ÖNTÖZÉS: HELYEZZ LE CSÍRÁKAT ÉS SZEREZZ TALAJT



Az aktív játékos lehelyezhet legfeljebb 6 csírákat a tablóján található flórakártyák üres csírázási mezőire **1**.
A csírákat csak csírázási mezőre szabad helyezni, nem raktározhatod őket a saját tartalékodban.
A készletben lévő csírák száma nem korlátozott, ha elfogynának, helyettesítsétek azokat.

Ha egy játékosnak talajra lenne szüksége, a **tablóján** található csírákat átválthatja talajra **2**.

Ha a játékos nem tudja lehelyezni az öntözés akció során szerzett csírákat, a felesleges csírák elvesznek – nem válthatsz át talajra olyan csírákat, amik még nincsenek a tablódon.



Az aktív játékos ezután elvesz két talajt a közös készletből, és a saját tartalékába teszi azokat.

A többi játékos kaphat 2 talajt **vagy** letehet legfeljebb 2 csírárt az üres csírázási mezőire.

Végül minden játékos aktiválja a kék és a többszínű képességeit a játékosabláján és a tablóján található kártyákon **3**.
(Lásd „Képességek aktiválása” az 5. oldalon.)



2

Ahhoz, hogy a csírákat talajra váltsd, távolítsd el 3 csírárt a flórakártyáidról, tedd vissza azokat a készletbe, majd tegyél 2 talajt a készletből a saját tartalékodba.

-3 : +2

A csírákat bármikor átválthatod talajra a játék során, kivéve, amikor megszerzed azokat **az öntözés akcióval**, vagy **egy kártya képességének aktiválása közben**.

Ezt az átváltást bármennyiszer megismételheted.
A talajt nem lehet visszaváltani csírára.

A játék elején hasznos lehet átváltani a csírákat talajra az ültetés akcióhoz. Később azonban csinján kell bánni az átváltással, mert minden csíra 1 GYP-t ér!

NÖVEKEDÉS: HÚZZ KÁRTYÁKAT ÉS HELYEZZ LE NÖVEKEDÉSELEMEKET



Az aktív játékos 4 kártyát húzhat a földpakliból a kezébe. Egy játékos bármennyi kártyát tarthat a kezében.

Ha kifogyna a földpakli, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle új húzópaklit. A játékosok komposztjait ne keverjétek bele, azok GYP-t érnek a játék végén.

Ha sem a húzó-, sem a dobópakliban nem maradt kártya, a játékosok nem húzhatnak és nem komposztálhatnak többé a pakliból.



Az aktív játékos ezután letehet legfeljebb 2 növekedéselemet bármelyik flórájára, ahol még van elérhető növekedési hely. A törzseket 1 a közös készletből bármelyik flórára lehelyezheti a tablóján. A növekedési helyeken annyi növekedéselem lehet összesen, amennyi a kártya növekedési maximuma 2.

Az utolsó növekedéselem minden növekedési helyen lomb, nem pedig törzs. A flóra befejezéséhez helyez lombot 3 az (esetleges) törzs(ek)re.

Bár a lombok különböző színűek, a játék és a pontozás szempontjából egyformának számítanak. Azokra a flórákra, ahol a növekedési maximum 1, csak egy lomb tehető, törzs nem.



A növekedéselemek csak a növekedési helyekre tehetők a növekedési maximum eléréséig. Ha egy játékos többet szerez, mint amennyit el tud helyezni, akkor a felesleges elemeket vissza kell tenni a készletbe. A növekedéselemek megszerzésének és elköltésének sorrendje nagyon fontos lehet, ezért érdemes figyelni ezekre a képességekre, amikor kártyákat ültetsz.

A többi játékos húzhat 2 kártyát vagy letehet legfeljebb 2 növekedéselemet a flóráira, ha van szabad helye.

A készletben lévő növekedéselemek száma nem korlátozott, ha az összes elem elfogy, helyettesítsétek azokat.

Végül minden játékos aktiválja a sárga és a többszínű képességeit 4 a játékos-tábláján és a tablóján található kártyákon (lásd „Képességek aktiválása” az 5. oldalon).

A játék végén a tablódon lévő minden növekedéselem 1 GYP-t ér. Azokért a flóráidért, ahol elérted a növekedési maximumot, ehelyett a befejezett lombkoronáért járó GYP-t kapod meg 5.



Segíthet, ha a kezeden megfordítva, a sor végére teszed azokat a kártyákat, amik nem kellenek. Így könnyebb átlátni, mit szeretnél komposztálni a jövőben.



ÖKOSZISZTÉMA-KÁRTYÁK ÉS -CÉLOK



Ezek a kétoldalú kártyák **játék végi** pontozási bónuszokat adnak a kártyán leírt szöveg szerint, mindkét oldalon más opcióval.

A normál játékban 3 ökoszisztéma-kártya lesz játékban:

- 2 a faunatablán – ezekkel bármelyik játékos szerezhet pontokat
- 1 minden játékos saját játékos-tábláján – ezzel csak a tábla birtokosa szerezhet pontokat

Kezdő játékosok használhatják a faunatabla kezdő oldalát, ahol nincsenek ökoszisztéma-kártyák. Az extra játék végi pontozások nélkül a játék megtanulására összpontosíthatnak.

Az ökoszisztéma-kártyákon nincsenek „képességek”, így sosem aktiválják őket a játékosok.

A játék elején, amikor megkapod a **SZIGET-, ÉGHAJLAT-** és **ÖKOSZISZTÉMA-KÁRTYÁDAT**, el kell döntened, hogy melyik kártyának melyik oldalát akarod használni. Miután választottál, a játék végéig azt az oldalt használod.

A játékosok többször is kaphatnak pontokat az ökoszisztéma-kártyákért, ha többször is teljesítik a célt különböző kártyákkal/elemekkel.

Ha egy kártyát vagy elemet már felhasználtál egy ökoszisztéma-cél pontozásánál, azt nem használhatod fel újra **ugyanahhoz** az ökoszisztéma-célhoz.

Próbáld optimalizálni, hogy milyen flóra-, terep- és eseménykártyákat választasz, hogy minél több ökoszisztéma és fauna célját teljesíthesd.

Egyes kártyákon, mint az „Everglades”, fehér vonalak láthatók: ezek vizuális segítségek az olyan célokhoz, ahol az irányért/elhelyezkedésért jár pont.



FAUNAKÁRTYÁK ÉS -CÉLOK



Néhány fauna- és ökoszisztéma-kártyán szerepel ez a szimbólum, emlékeztetőül, hogy a sziget- és éghajlatkártyádat is ellenőrizd a cél teljesítéséhez.



Ezek a kétoldalú kártyák **játékbeli** pontozási célokat adnak, a kártyán leírt szöveg szerint, mindkét oldalon más opcióval.

Minden játék során 4 véletlenszerű faunakártyát tesztel a faunatablára. Egy játékos köre végén, amelynek során valaki teljesítette egy (vagy több) faunakártya célját, megkaphatja a kártyáért járó legmagasabb elérhető GYP-t. Ehhez a játékos elveszi a játékosablájáról az egyik levéljelölőt, és a megfelelő pontszám mellé teszi.

Ha kettő vagy több játékos ugyanabban a körben teljesít egy célt, a játékosok sorban, az aktív játékos-tól indulva az óramutató irányában haladva teszik le a levéljelölőket – csak azok a játékosok tehetik le a levéljelölőjüket, akik teljesítették a célt.

Az a játékos kapja a legmagasabb pontszámot, aki elsőként teljesíti egy adott faunakártya célját, minden következő helyezés egyre kevesebb pontot ér. Ezért érdemes figyelembe venni a faunakártyák feltételeit, amikor építed a tablód.

A kezdő játékosok használhatják a faunatabla kezdő oldalát, ahol minden helyezés 10 GYP-t ér függetlenül attól, hogy mikor kerül mellé a levéljelölő. A játékosok így a játék alapjainak elsajátítására koncentrálhatnak, ahelyett hogy a magasabb pontszámért versengenek.

A faunakártyákon nincsenek „képességek”, így a játékosok nem aktiválják azokat.

Miután megkapod a jutalmat egy faunakártya teljesítéséért, azt már nem veszítheted el, akkor sem, ha egy későbbi kör során már nem teljesíted a követelményeket. (Például, ha 20+ talajnak kell lennie a tartalékkodban, és a cél teljesítése után költesz belőle, így 20 alá csökken a készleted, nem veszíted el a GYP-t.)

A játék végi pontszámításnál add hozzá a fauna-tablán szereplő levéljelölőid melletti számokat a pontszámodhoz. Ne felejtsetek el hozzáadni a 7 GYP bónuszt annak a játékosnak a pontszámához, aki először készült el a tablójával. (Lásd „Játék vége” a 14. oldalon.)

A „Hétpettyes katicabogár” kártyán látható, hogy + és – jelek vannak a számok után. Egy játékos akkor teljesíti a célt, ha van „11 VAGY TÖBB kártyája, amelyen a GYP alapértéke 3 VAGY KEVESEBB.”

Az egyes kártyákon található százalékok (xx%) arról tájékoztatja a játékosokat, hogy a játékban lévő kártyák hány százaléka felelhet meg a megadott követelménynek.



90%-IG KÉSZEN ÁLLSZ A JÁTÉKRA.

Vess egy pillantást a pontozási emlékeztetőre és a játékosablád alján található ikonmagyarázatra, és a felkészültséged 95%-os lesz. A hátralévő szabályok adják a maradék 5%-ot – ide tartoznak a pontosítások, példák, az egyszemélyes változat, a kivételek és konkrét részletek magyarázata.



SZIGETKÁRTYÁK



Ezek a kétoldalú kártyák **kezdeti erőforrásokat** (kártyák, komposzt és talaj) adnak, valamint egy képességet, mindkét oldalon más opcióval.

Minden sziget egyedi, a kártyán látható a GYP alapértéke **1**, élőhelyek **2**, a kezdéskor felhúzendó kártyák száma **3**, a kezdeből komposztálandó kártyák száma **4**, a talaj **5**, és egy képesség **6**.

A játék elején alaposan gondold át, hogy melyik oldalt választod. Miután döntöttél, a választott oldallal felfelé helyezd a kártyát a játékosablákra – a játék végéig így marad, nem fordíthatod meg.

A játékosok ezután annyi kártyát húznak fel, amennyit a ikon melletti szám jelöl.

Ezek közül annyit komposztálnak, amennyit a ikon melletti szám jelöl.

A komposzt fontos erőforrás, valamint GYP-t is ér a játék végén.

Végül a játékosok magukhoz vesznek annyi talajt, amennyit a ikon melletti szám jelöl.

A talaj a játék fizetőeszköze, ez szükséges ahhoz, hogy flórát és terepet ültess a tablódra (lásd 6. oldal).

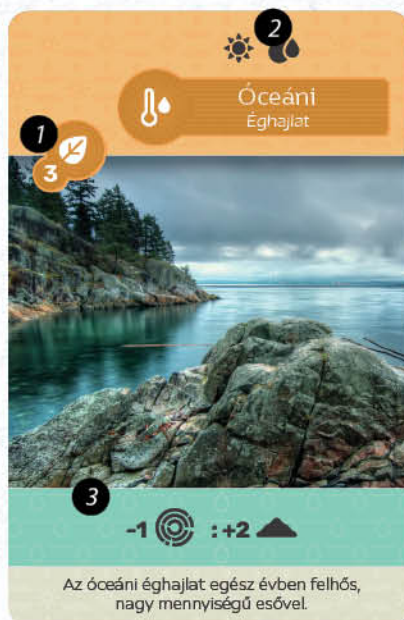
A sziget- és éghajlatkártyákat aktiválhatod a tablód aktiválása előtt vagy után, és ezen a sorrenden minden alkalommal változtathatsz, attól függően, hogy mi az ideális az adott körben. Viszont nem aktiválhatod az egyik kártyát a tabló előtt, a másikat pedig utána. A sziget- és éghajlatkártyák aktiválása sosem kötelező.

A sziget- és éghajlatkártyák beleszámíthatnak az ökoszisztéma- és faunacélokba. Erről az új játékosok könnyen elfeledkezhetnek, ezért emlékeztess őket többször a játék közben.

Az éghajlatkártyák adnak egy további képességet a játékosoknak, ami hozzájárul a stratégiájukhoz, ezért próbálj olyan kártyát választani, ami jól kiegészíti a szigetedet, és segít a fauna- és ökoszisztéma-célok elérésében.

A költségeket egészben ki kell fizetni, ugyanakkor a jutalmakat egyéni döntés szerint vehetitek magatokhoz (részben vagy egészben).

ÉGHAJLATKÁRTYA

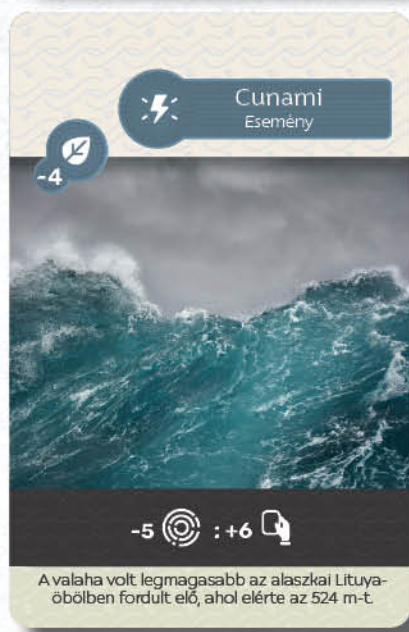
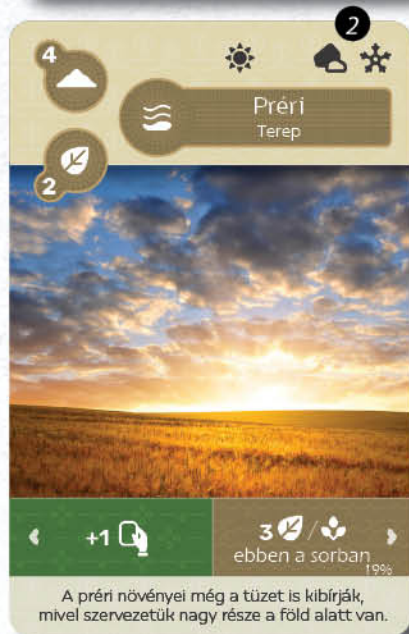


Ezek a kétoldalú kártyák egy további **képességet** adnak a játékosoknak, amellyel tovább összpontosíthatnak egy stratégiára, vagy változatosabbá tehetik képességeiket; mindkét oldalon más opcióval.

Minden éghajlat egyedi, a kártyán látható a GYP alapértéke **1**, az élőhelyek **2** és egy képesség **3**.

A játék elején alaposan gondold át, hogy melyik oldalt választod. Miután döntöttél, a választott oldallal felfelé helyezd a kártyát a játékosablákra – a játék végéig így marad, nem fordíthatod meg.

FÖLDKÁRTYÁK



FLÓRAKÁRTYÁK

A játékban lévő kártyák többsége földkártya (283/364), 179 **FLÓRA-**, 66 **TEREP-** és 38 **ESEMÉNYKÁRTYA**.

A játék minden kártyára kártyaként hivatkozik, csak a flórakártyákat nevezi flórának – ennek a **fauna- és ökoszisztéma-céloknál van különösen nagy jelentősége**.

Azok a célok, amelyekhez „flóra” kell, nem vonatkoznak a terep-, esemény-, sziget- és éghajlatkártyákra. Azok a célok, amelyekhez „kártyák” kellene, a játékos összes kártyájára vonatkoznak a tablóján, beleértve a sziget- és éghajlatkártyákat is.

Bár a kártyákon sok információ szerepel, a játékosoknak nem kell mindent észben tartani. Érdeemes az ökoszisztéma- és faunacélokat, valamint a terepeket figyelniük, hogy a számukra fontos részletekre koncentrálhassanak.

A flórák több típusba vannak sorolva **1**, melyek egyenlő arányban oszlanak meg:



fa



lágyszárú



gomba



bokor

A gombák bár nem számítanak flórának, a játék-élmény és az egyensúly miatt itt annak vesszük őket. Mivel a zuzmók összetett organizmusok, amelyekben algák, gombák és kékoszatok találhatók, a lágyszárúakhoz soroltuk őket. A botanikus játékosoktól ezekért elnézést kérünk.

Az élőhelyeket **2** pontozási célokhoz használjuk. A flóra-, terep-, sziget- és éghajlatkártyák élőhelyei a jobb felső sarokban láthatók:



napos



nedves



sziklás



hideg

TEREPKÁRTYÁK

A terepkártyákat, akárcsak a flórákat, az ültetés akcióval ültetheted el a tablódon. Gyakran nem adnak erőforrásokat, helyette passzív hatásokkal és játék végi pontozási bónuszokkal rendelkeznek.

Néhány terep- és ökoszisztémakártyán vizuális segítség szerepel (apró fehér vonalak) a képesség színe körül, hogy emlékeztessék a játékosokat a kártyák megfelelő lehelyezéséért járó pontokra. Például, a „Préri” terep 3 GYP-t ér a játékosnak minden vele azonos sorban lévő lágyszárú után.

ESEMÉNYKÁRTYÁK

Az eseménykártyákat, a többi földkártyától eltérően, ki lehet játszani, akár egy másik játékos köre alatt, vagy két képesség aktiválása között is. Azonnali jutalmat adnak a játékosnak, és nincs közvetlen hatásuk a többi játékosra. **Kizárólag eseménykártyákat lehet ültetés akció nélkül játszani.**

Az események nem részei a tablónak, így nem számítanak bele a 16 kártyás limitbe sem.

Ha kijátszottál egy eseménykártyát, tedd képpel felfelé az eseménymezőre (⚡) a játékosabládon.

A játék végén GYP-t kaphatsz vagy veszíthetsz az eseménykártyákkal, a kártya GYP alapértékétől függően.

A kijátszott eseményeket nem lehet elvenni, elcserélni, újraaktiválni vagy komposztálni.

Az eseménykártyák nem számítanak bele a terep-, ökoszisztéma- és faunacélokbba, hacsak a kártya mást nem mond.

PÉLDA EGY KÖRRE

Ebben a példában ez az aktív játékos táblája és tablója. Kevés kártya van a játékos kezében, ezért bejelenti, hogy a növekedés akciót választja (sárga).

Aktív játékosként megkapja a választott akció tetején jelzett fő jutalmakat **1**. Ezek az ikonok egy sorban vannak az „aktív játékos” ikonnal **2**.

A növekedés akcióval a játékos húzhat 4 kártyát a pakliból **2** és kap 2 növekedéselemet a készletből **3**. A játékos bármilyen kombinációban választhat törzs- és lombelemekeket, attól függően, hogy mely flórákra helyezi majd őket.

Eközben a többi játékos megkapja a választott akció alján jelzett kisebb jutalmakat **4**, amelyek a „többi játékos” ikonnal **3** vannak egy sorban. Ebben az esetben minden más játékos húzhat 2 kártyát a pakliból vagy kaphat két általuk választott növekedéselemet.

Ezután minden játékos egyszerre aktiválja a sárga és a többszínű képességeit a játékosablájukon és a tablójukon **5**. Mindenki eldöntheti, melyik területet aktiválja először, a táblát vagy a tablót.



ERŐFORRÁSOK

EMLEKEZTETŐ A JÁTÉK VÉGI PONTOZÁSRA (4X4-ES TÁBLA)

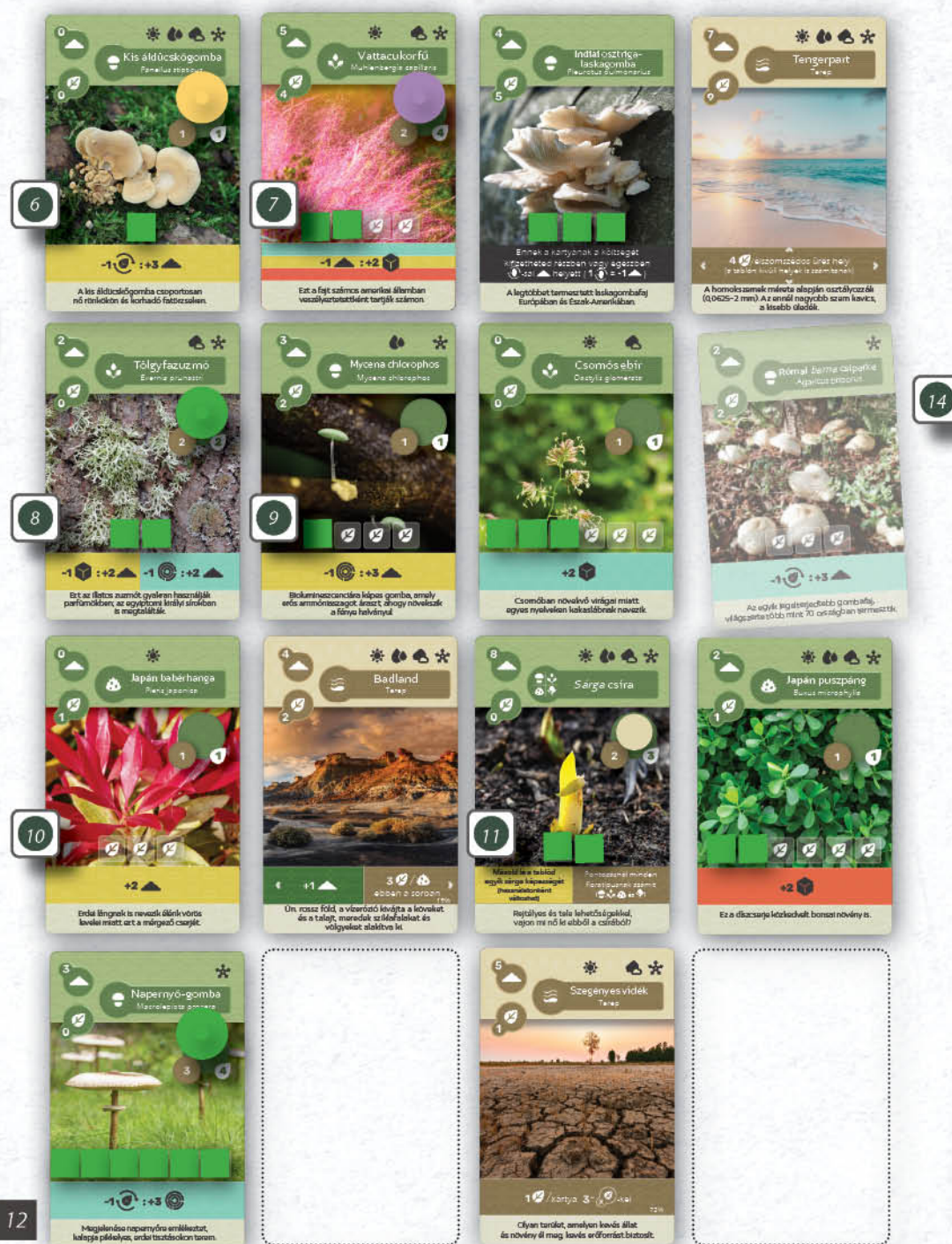


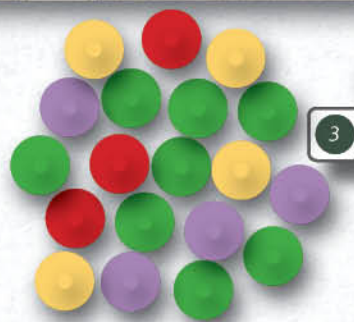
Ebben a példában a játékosnak nincs sárga vagy többszínű képessége a játékosablán, így csak a tablóján szereplő kártyákat aktiválja.

A tablót mindig a bal felső saroktól kezdve a jobb alsó sarok felé haladva kell aktiválni.

A Kis áldücskőgomba **6** aktiválódik először, így a játékos a komposztja tetején található kártyát eldobja, hogy kapjon 3 talajt a készletből.

Majd a Vattacukorfű **7** aktiválódik, ami jó a játékosnak, mivel már nem volt talaj a tartalékában, de szerencsére épp most szerzett 3 talajt, így egyet visszatesz a készletbe, és kap érte 2 csírá.





PÉLDA EGY KÖRRE – FOLYTATÁS

A Tölgyfazuzmó **8** következik, ezzel a játékos **visszatehet egy csírt a készletbe, hogy kapjon 2 talajt**.

Ezután aktiválódhat a *Mycena chlorophos* **9**, amivel **elkölthető egy növekedéselem 3 újabb talajért cserébe**.

A Japán babérhanga **10** következik, ami **2 további talajt** ad a játékosnak, minden egyéb költség nélkül.

Végül a Sárga csíra **11** aktiválódik, ami lehetővé teszi, hogy a játékos **lemásoljon egy másik sárga képességet a tablóján**. Ő a Japán babérhangát **10** választja, így **kap még 2 talajt**, ismét ingyen.

Ebben a körben, amikor a játékos mindkét növekedéselemét a Tölgyfazuzmóra tette, teljesítette a Hegyi gorilla faunakártya követelményeit, így azonnal leteheti az egyik levéljelölőjét a legmagasabb szabad GYP helyezésre – ebben a példában a 8 pont mellé **12**.

Miután minden sárga képesség aktiválódott, a játékos köre véget ér, és a játék az óra mutató járásával megegyező irányban folytatódik.

PÉLDA A JÁTÉK VÉGÉRE

A következő játékos, aki a forduló utolsó játékos, az ültetés akciót választja (zöld), és 2 kártya elültetésével befejezi a tablóját (16 kártyája lett), így véget ér a játék. A játékos **rögtön le is teszi az utolsó levéljelölőjét a 7 GYP-t jelentő bónuszra a faunatablón** **13**.

A narancssárga játékos elülteti a Római barnacsiperkét **14**, hogy teljesíthessen néhány további célt. Húzhat további 1 kártyát is (a „többi játékos” zöld akció részeként), és kap 1 talajt, amikor a Badland terep aktiválódik.)

Miután minden játékos aktiválta a zöld képességeit, a játék véget ér – mivel a fordulóban utolsó játékos fejezte be a játékot, minden játékosnak ugyanannyi köre volt.

Nem javasoljuk, hogy a játékosok elpakolják a játékelemeket a pontszámítás közben, mivel döntetlen esetén azokat is ellenőrizni kell.

PÉLDA A PONTOZÁSRA – NARANCSSÁRGA JÁTÉKOS

Először add össze a tablódon szereplő összes kártya, valamint a sziget- és éghajlatkártyáid **GYP alapértékét**. (Lásd a képet szemben, a 12. oldalon.)

- Add hozzá az eseménymeződön szereplő **eseménykártyák** GYP alapértékét. Ez lehet negatív szám is.

- Adj hozzá 1 GYP-t minden kártyáért a **komposztodon**.

- Adj hozzá 1 GYP-t minden **csíráért** a tablódon.

- Add hozzá a GYP-t minden **törzsért** a tablódon, vagy a **befejezett lombkoronáért járó GYP-t**, minden lombbal rendelkező flórád után.

- Add hozzá az azon **terepeidért** járó GYP-t amiken van játék végi pontozás. A Tengerpart 8 GYP-t ad a játékosnak (4 minden üres élszomszédos helyért), a Badland 9-et (a sárga csíra bármilyen flóratípusnak beszámítható),

míg a Szegényes vidék 13 GYP-t ér (ön maga, a sziget- és az éghajlatkártya beleszámít, de az eseménykártyák nem).

- Add hozzá a GYP-t minden **ökoszisztéma-kártyáért**, aminek teljesítet vagy meghaladod a követelményeit.

A játékos saját ökoszisztéma-kártyája 18 GYP-t ér, mert 4 kártyáján szerepel földrajzi kifejezés. Az Everglades 20 GYP-t ér, mert a sárga csíra bármilyen flórának számíthat, a Napernyő-gomba nem számít, mert nem átlós vonalban helyezkedik el. A Magyar Alföldért 13 GYP jár, mert 4 féle lágyszárú található a tablón.

- Add hozzá a **faunatablón** a levéljelölőid mellett jelzett GYP-t, hozzáadva a tabló befejezéséért járó bónuszt, ha azt is megszerezted.

Május 9	Narancs	Rék
	29	47
	-2	0
1x	15	28
1x	22	19
1x	12	31
	30	6
	18	0
	20	20
	13	10
	34	1
Σ	191	10

JÁTÉK VÉGE

A Föld több fordulón át tart, és egy forduló során mindenki egyszer lesz aktív játékos.

A játék abban a fordulóban ér véget, amikor az egyik játékos befejezi a 4x4-es tablóját (16 kártya). A játékos ekkor leteszi az egyik levéljelölőjét a 7 GYP-t érő bónusz mellé a faunatáblán, majd a forduló a szokott módon folytatódik – hogy mindenkinek ugyanannyi köre legyen a játék végére.

Ha az aktív játékos és egy másik játékos ugyanabban a körben fejezi be a tablóját, az aktív játékost illeti meg a bónusz.

Ha az aktív játékos nem, de több másik játékos is ugyanabban a körben fejezi be a tablóját, akkor az aktív játékoshoz legközelebb ülő játékos (az óra mutató irányában haladva) kapja meg a bónuszt.

Példát a játék végére a 13. oldalon találsz.

GYŐZELMI PONTOK KISZÁMÍTÁSA

Miután az utolsó forduló is véget ért, a játékosok összeadják a győzelmi pontjaikat (GYP), és a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

A játékosok kiszámíthatják maguknak az egyes sorokhoz tartozó pontjaikat a pontozólapon, de azt javasoljuk, hogy soronként együtt haladjanak, hogy ne legyen keveredés. Az alább felsorolt számítások közben figyeljetelek, hogy ne keveredjenek össze a paklik, és ne kezdjetelek el összepakolni egyetlen játékteret sem – döntetlen esetén szükség lehet a játékelemekre. A játék végi pontozásra példát a 13. oldalon találtok.

1. Add hozzá a sziget- és éghajlatkártyáért járó GYP alapértékét  a tablódon szereplő kártyák GYP alapértékéhez. Ne add hozzá az eseménykártyákat, és a kezeden vagy a komposztodon lévő kártyákat.
2. Add hozzá az eseménymeződön lévő kártyák GYP alapértékét – ez lehet negatív szám is.
3. Adj hozzá 1 GYP-t minden kártya után a komposztodon.
4. Adj hozzá 1 GYP-t minden csíra után a tablódon.



Minden játékosnak ugyanannyi köre legyen!

Például, ha a forduló első játékos fejezi be először a tablóját, akkor még minden másik játékosnak is lesz egy utolsó köre aktív játékosként.

Ha a forduló utolsó játékos fejezi be először a tablóját, akkor a köre után a játék véget ér.



Az a játékos, aki először fejezi be a 4x4-es tablót 16 kártyával, kiváltja a játék véget, és 7 GYP-t kap.

5. Adj hozzá 1 GYP-t minden törzsért a tablódon, kivéve ha van rajta lomb is – ebben az esetben a befejezett lombkoronáért járó GYP-t kapod meg az **1 GYP/törzs helyett**.

6. Add hozzá a tablódon szereplő terepekért járó játék végi pontokat (ha van ilyen). A játékbeli bónuszokat adó terepek nem adnak bónuszpontokat.

7. Add hozzá a teljesített ökoszisztéma-célokért járó GYP-t, mind a saját, mind a két közös ökoszisztéma-cél alapján.

8. Add hozzá a faunatáblára helyezett levéljelölőkért járó GYP-t. Ne feledjétek a 7 bónusz GYP-t, ami a tablóját elsőként befejező játékosnak jár.

Kezdő változatban nincsenek közös ökoszisztéma-kártyák és a faunacélok mind 10 GYP-t érnek, függetlenül attól, hogy milyen sorrendben szerzitek meg őket.

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek a legtöbb talaj maradt a tartalékában. Ha még így is döntetlenre állnak, az dönt, hogy kinek van több kártya a kezében, majd az, hogy kinek van több növekedéselem a tablóján, majd a tablón találgató csírák száma, és végül a komposztált kártyák száma.

BIZTONSÁGI MEGJEGYZÉS

Kérjük, ne feledjétek, hogy bár mindent megtettünk, hogy minden információ és fénykép a lehető leghitelesebb legyen, nem vagyunk botanikusok, és a játékot nem kézikönyvnek vagy határozónak szántuk.

Mindig egyeztetsetek a helyi vagy nemzeti hatóságokkal, mielőtt kapcsolatot teremtenétek bármilyen természeti környezettel vagy fajjal! Köszönjük.

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT

Az egyszemélyes játékváltozat nagyrészt a normál játék szabályait követi, azzal a kivétellel, hogy egy Gaia nevű mesterséges intelligencia ellen fogsz küzdeni.

Kövesd a normál (vagy haladó) játék előkészületeit, de a játékosabládat az egyszemélyes változathoz tartozó  oldalával felfelé tedd le, és **válassz egy nehézségi szintet** .

A kezdő és a közepes szint a felső akciókat használja, míg a nehéz és a profi szint az alsókat. A Gaia fauna-célkártyái alján írt hatások csak a kezdő és a profi szintekre vannak további hatással.

Tedd Gaia tábláját a saját játékosablád mellé – a leendő táblóddal ellentétes oldalra.

Válassz egy levéljelölő szint, és tedd a jelölőket Gaia táblájára .

 Kevered meg a 6 kártyából álló pakliját , és tedd képpel lefelé a megfelelő helyre. Kétszer fogod felhasználni ezt a paklit a játék végéig.

 Ide kerülnek Gaia aktív kártyái.

 Ide kerül képpel lefelé a komposztja.

 Ide kerülnek képpel felfelé a pontot érő kártyái.

Az előkészületek után te kezdesz mint aktív játékos.



Mivel Gaia „reagálhat” arra, amikor talajt vagy kártyákat szerzel, segíthet, ha a bejövő erőforrásokat először a játékosablád mellé teszed, hogy meg tudja számolni azokat, mielőtt a tartalékodba/kezdedbe kerülnek.

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT – PONTOZÁS

A játék végén ugyanúgy számolod ki a GYP-d, mint a normál játékban. Gaia pontjait a következőképpen számold ki:

- Add össze a képpel felfelé lévő, pontot érő kártyáinak  GYP alapértékét, beleértve az eseménykártyákat is – **Gaia esetében a negatív pontszámokat pozitívnak kell számolni!**
- Adj hozzá 1 GYP-t minden csiráért .
- Adj hozzá egy GYP-t minden törzsért **vagy** a befejezett lombkoronáért járó GYP-t .
- Adj hozzá 1 GYP-t minden kártyáért a komposztján .
- Add hozzá a faunatáblára tett levéljelölői GYP-it.

Gaia nem szerez pontokat:

- **TEREP-** és **ÖKOSZISZTÉMA-KÁRTYÁKÉRT.**

Használd ezt az akciósávot kezdő és közepes nehézségnél.



Használd ezt az akciósávot nehéz és profi nehézséghez.



EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT – A TE KÖRÖD

A te köröd úgy zajlik, mint a többfős játéknál: akcióválasztás, erőforrások szerzése, képességek aktiválása. Az akciókért a szokásos jutalmakat kapod, de Gaia a választott nehézségi szintnek megfelelően kap majd a jutalmakból.

Először mindig fejezd be a saját akciódat és képességeid aktiválását, majd hajtsd végre Gaia akcióját mint „másik játékosét”, és oszd ki neki a következő jutalmakat:

- A **KÉK AKCIÓÉRT** kapott csiráit  ide gyűjtsd – a játék végén mindegyikért 1 GYP-t kap.
- A **SÁRGA AKCIÓNÁL**  ide építsd a növekedéselemeket – kövesd a nyilakat a lomb lerakása után. Szokás szerint az utolsó növekedéselem minden esetben a lomb lesz. 1 GYP-t kap majd a törzsekért **vagy** a befejezett lombkoronáért járó GYP-t kapja meg.
- A **PIROS AKCIÓÉRT** kapott talajt  ide gyűjtsd, amíg nem szerez 10-et – ilyenkor visszakerülnek a készletbe, és Gaia komposztál 5 kártyát a húzópakliból. A játék végén minden komposztált kártyáért  1 GYP-t kap majd. Ha a talajjelzők száma meghaladja a 10-et, a felesleget hagyd a tartalékában – csak a fenti arányban (10 talajért 5 komposztált kártya) válts át.
- A **ZÖLD AKCIÓNÁL** helyezd Gaia kártyáit képpel felfelé a pontozópaklijára . Mindegyik kártya GYP alapértékét megkapja a játék végén.

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT – GAIA KÖRE

Gaia körében húzd fel a felső kártyát a képpel lefelé lévő paklijából , majd fordítsd fel az . Tiéd a felső képesség (ha van), Gaiaé pedig az alsó képesség.

Fontos, hogy először te hajtsd végre a felső képességet, mert van, hogy Gaia bevétele közvetlenül függ a döntéseidtől:

- **SÁRGA AKCIÓ:** Gaia annyi növekedéselemet kap, ahány kártyát szereztél a felső képességgel és a sárga képességeiddel.

Az eseménykártyákkal szerzett kártyák nem számítanak.

- **PIROS AKCIÓ:** Gaia annyi talajt kap, ahány talajt szereztél a felső képességgel és a piros képességeiddel.

Az eseménykártyákkal szerzett talaj nem számít.

Ha Gaia egyik barna fauna-célkártyáját fordítod fel , kövesd a rajta szereplő utasításokat, és tedd Gaia egyik levéljelölőjét a legmagasabb elérhető GYP helyezéshez az egyik faunakártyánál – ha még mindkettő elérhető, te döntesz.

Ha kezdő vagy profi nehézségen játszol, akkor a színesítő szöveg sávjában írt hatásokat is érvényesítsd.

A folytatásban felváltva következnek a köreitek, amíg Gaia az utolsó kártyáját is aktiválja. Ezután kevered meg a pakliját, és kezd el újra felfedni egy második használatra.

A játék akkor ér véget, ha Gaia paklija másodszor is elfogyott, vagy ha befejeztél a 4x4-es táblódat. Aki befejezte a játékot, megkapja a 7 GYP bónuszt a faunatáblán, ezután következik a pontszámítás.

CSAPATJÁTÉK (2-2 ELLEN)

A csapatjáték a normál játék szabályait követi, de lehetővé teszi, hogy a játékosok együttműködjenek egy másik csapat ellen.

Kövessd a normál játék előkészületeit, de a csapattársak üljenek egymás mellé **A**.

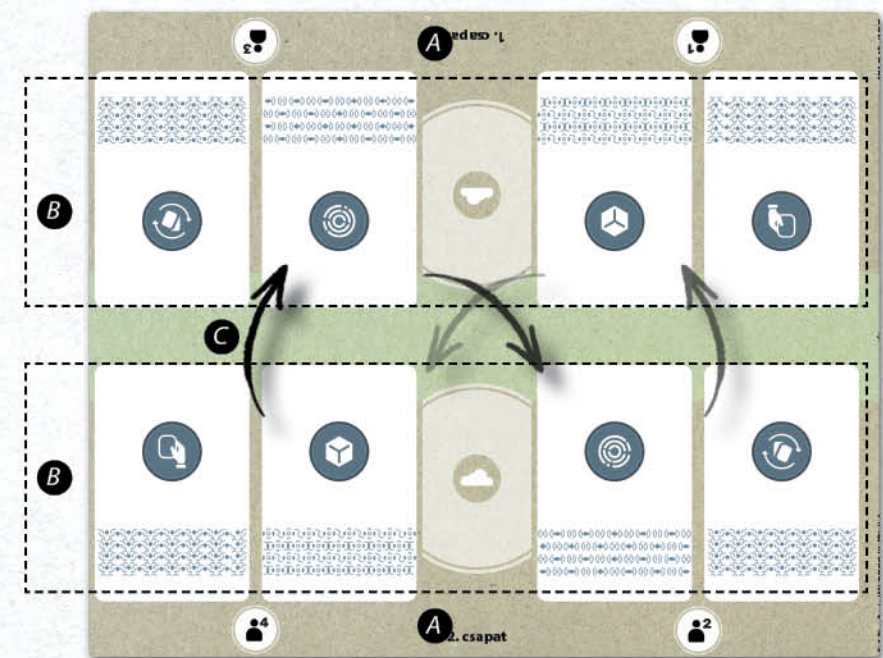
Valahányszor egy játékos erőforrásokat szerez (kártyát, komposztot, talajt, csírat vagy növekedéselemet), helyett, hogy közvetlenül a tablójára, a táblájára vagy a kezébe tenné, leteheti a közös csapat-táblára **B**, a saját oldalukra. Ezeket az erőforrásokat a jelenlegi kör vége előtt az egyik csapattagnak magához kell vennie, különben elvesznek.

A csapattársak nyíltan megbeszélhetik egymással a stratégiájukat és az erőforrás-igényeiket. Eldönthetik, hogy melyikük melyik akciót fogja választani, melyik erőforrást vagy kártyát szerzik meg, stb.

A játék többi részét játsszátok úgy, mint a normál játékban, azzal a kivétellel, hogy a körök sorrendje a játékosok táblán szereplő számozását követi (1, 2, 3, 4, 1, 2... stb.) **C**.

A játék végén a csapattársak összeadják a pontjaikat, és a legtöbb GYP-t gyűjtő csapat győz.

Ez a változat remek módja annak, hogy a tapasztalt játékosok megtanítsák a játékot új játékosoknak.



TARTALOM

A játék célja	1	Földkártyák	11	Komposztálás	7	Példa a pontozásra	13
A játék kezdete	3	Győzelmi pontok kiszámítása	14	Kör/Akciók áttekintése	5	Példa egy körre	12-13
Éghajlatkártyák	10	Játék vége	14	Növekedés	8	Szigetkártyák	10
Előkészületek (egyéni)	3	Kártyainformációk	4	Ökoszisztéma-kártyák/célok	8	Egyszemélyes változat	15
Előkészületek (közös)	2	Képességek aktiválása	5-6	Öntözés	7	Ültetés	6
Faunakártyák/-célok	9	Készítők	1	Példa a játék végére	13		

TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

A Föld igyekszik bepillantást engedni a természet végtelen sokszínűségébe. Azok a játékosok lesznek a legsikeresebbek, akik gyorsan alkalmazkodnak, ahogy a növényeknek és állatoknak is alkalmazkodniuk kell a gyarapodáshoz.

Ez a játék a szerelmemnek, Isabelle Touchette-nek köszönhetően jött létre, aki arra kért, hogy készítssek egy játékot növényekről. – **Maxime Tardif**



Ez a QR-kód a BoardGameGeek-oldalunkra visz, ahol még többet megtudhatsz a Föld tervezéséről, ha elolvasod Maxime „Fejlesztői naplóját”.



Ha valaha kifogynátok a pontozólapokból, ezzel a QR-kóddal ingyen letölthettek újabbakat.