



















Les effets des Entités Divines

Vous accueillez une Entité Divine en créant une ligne et/ou une colonne de symboles Biome ou Animaux correspondants.

METSAT Disciple de la Forêt 		Lorsque vous accueillez cette Entité Divine et à chaque décompte si elle est encore chez vous : choisissez un type d'animaux (Volants, Terrestres ou Marins) et marquez 1 point d'Énergie par symbole correspondant sur votre plateau.
KITEET Disciple des Cristaux 		Lorsque vous accueillez cette Entité Divine et à chaque décompte si elle est encore chez vous : marquez 3 points d'Énergie.
SIENET Disciple des Champignons 		Lorsque vous accueillez cette Entité Divine et à chaque décompte si elle est encore chez vous : prenez 3 cristaux de la réserve.
VUORI Disciple des Monts et des Eaux 		Cette Entité Divine n'a aucun effet immédiat, mais elle ajoute en permanence 2 Sources d'eau à votre total de Sources d'eau tant qu'elle est chez vous.
TAIVAS Doyen des cieux 		Lorsque vous accueillez cette Entité Divine et à chaque décompte si elle est encore chez vous : vous pouvez dépenser 4 cristaux pour gagner 7 points d'Énergie.
MAA Doyen des Terres 		Lorsque vous accueillez cette Entité Divine et à chaque décompte si elle est encore chez vous : marquez 1 point d'Énergie par Spore présente sur votre plateau.
MERI Doyen des Mers 		Lorsque vous accueillez cette Entité Divine et à chaque décompte si elle est encore chez vous : marquez 1 point d'Énergie par Source d'eau présente sur votre plateau.


Les effets des Biomes

Ils s'appliquent quand votre avatar active une ligne ou une colonne dans laquelle les effets se trouvent et durant le décompte par les Spores.

	Prenez X cristaux de la réserve.
	Marquez X points d'Énergie Vitale.
 → 	Pour chaque symbole Animaux Volants visible sur votre plateau, marquez X points d'Énergie Vitale.
 → 	Pour chaque symbole Animaux Terrestres visible sur votre plateau, marquez X points d'Énergie Vitale.
 → 	Pour chaque symbole Animaux Marins visible sur votre plateau, marquez X points d'Énergie Vitale.
 → 	Pour chaque Spore visible sur votre plateau, marquez X points d'Énergie Vitale.
 → 	Pour chaque Source d'eau visible sur votre plateau et sur l'Entité Divine VUORI, si vous la possédez, marquez X points d'Énergie Vitale.
 → 	Dépensez X cristaux pour gagner X points d'Énergie Vitale.
 → 	Dépensez X cristaux pour poser une Spore sur une de vos cartes Biome qui n'en ont pas.

Précisions:

- Dès qu'un effet vous permet de marquer des points d'Énergie Vitale, avancez votre marqueur d'Énergie du nombre de cases requis sur le plateau central.
- Si vous arrivez sur une case occupée par le marqueur d'Énergie d'une autre personne, placez le vôtre dessus.

Si vous dépassez 99, prenez un marqueur +100 et placez-le contre l'angle Décompte  en haut à gauche de votre plateau. Continuez à faire progresser votre marqueur d'Énergie en partant du début de la piste de score.





Anatomie des Biomes

Symboles Biome:

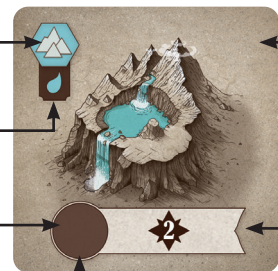
- Forêt
- Montagne
- Cristal
- Champignon
- Désert

Source d'eau:

Uniquement présente sur les Biomes Montagne.

Coûts:

- Cristaux
- Gratuit avec contraintes de pose
- Gratuit sans contraintes



Symboles Animaux:

- Volants
- Terrestres
- Marins

Effet du Biome.

Si ce cadre est replié, le Biome n'a aucun effet.

Cette zone est également la zone de pose des Spores.

Anatomie des plateaux

Manche 1

Emplacement de votre avatar lors du décompte de la 4^e manche et dernier de la partie.

Indication de l'Âge des cartes Biome utilisées. Les cartes Biome de l'Âge 1 sont utilisées durant les manches 1 et 2.

Emplacements de votre avatar lors des tours 1, 2 et 3 de la 1^{re} manche.

Emplacement de votre avatar lors du décompte de la 1^{re} manche.



Le plateau est constitué de 9 cases Biome, dont certaines ont déjà des effets.

Manche 3

Les cartes Biome de l'Âge 2 sont utilisées durant les manches 3 et 4.

Aperçu d'un tour de jeu

• EN SIMULTANÉ •

Étape 1: Choisissez une carte Biome

Prenez connaissance des cartes Biome posées sur le Satellite correspondant à la position de votre avatar et gardez-en une.

• CHACUN VOTRE TOUR, dans le sens horaire •

Étape 2: Placez ou défaussez la carte Biome choisie

Placez la carte Biome choisie sur votre plateau ou défaussez-la pour 4 cristaux ou pour mettre 1 Spore sur un de vos Biomes qui n'en ont pas encore.

Étape 3: Accueillez les Entités Divines

Si en posant votre carte Biome, vous avez créé une ligne et/ou une colonne de symboles Biome ou Animaux, placez l'Entité Divine correspondante, à côté de votre plateau.

Étape 4: Activez votre avatar et vos Entités Divines ⚡

Activez dans l'ordre de votre choix les effets des Biomes dans la ligne ou la colonne de votre avatar et vos Entités Divines que vous avez accueillies ce tour-ci.

• EN SIMULTANÉ •

Étape 5: Avancez votre avatar

Avancez votre avatar d'une encoche dans le sens horaire. S'il arrive sur un angle Décompte, procédez au décompte, sinon, commencez un nouveau tour par l'étape 1.

Décompte 🔄:

• CHACUN VOTRE TOUR dans le sens horaire •

- Activez vos Biomes avec une spore dessus et vos Entités Divines.
- Comparez vos Sources d'eau avec la personne qui en a le moins.



Note: Le décompte de la 4^e manche est également le décompte final.