

Tour de jeu

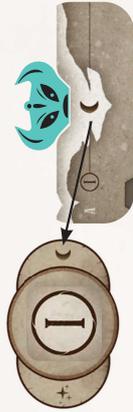
Le jeu se déroule en 4 manches, chacune découpée en 3 tours suivis d'un décompte.

À la fin d'une manche, distribuez 4 cartes Biome de l'Âge en cours, face cachée, sur chaque Satellite.

Un tour de jeu se compose de 5 étapes :

Étape 1 : Choisissez une carte Biome

EN SIMULTANÉ, prenez toutes les cartes se trouvant sur le Satellite dont le symbole dirigé vers vous correspond à celui indiqué par l'emplacement de votre avatar sur votre plateau.



Au 1^{er} tour, votre avatar est en face du symbole , donc prenez les cartes situées sur le Satellite dont le  est dirigé vers vous.

Prenez-en connaissance, gardez-en une et remettez les autres face cachée sur le Satellite où vous les aviez prises. Une fois que vous avez, toutes et tous, choisi votre carte, passez à l'étape suivante.

Précision : Lors du dernier tour de jeu d'une manche, vous aurez le choix entre 2 cartes Biome. Choisissez-en une et défaussez l'autre, face cachée, sur le plateau Trou Noir.

CHACUN VOTRE TOUR, dans le sens horaire, procédez aux étapes 2, 3, et 4 ci-dessous. Réalisez les 3 étapes d'affilée puis passez à la personne suivante.

Quand l'ensemble des personnes a réalisé ces 3 étapes, passez à l'étape 5.

Étape 2 : Placez ou défaussez la carte Biome choisie

Placez votre carte sur n'importe quelle case de votre plateau en payant son coût, si nécessaire.

Exemples de coûts :



En cristaux :

ce Biome coûte 3 cristaux pour pouvoir le poser.



En contraintes :

ce Biome ne coûte rien et peut être posé où bon vous semble, que dans les 4 coins de votre plateau.



Gratuit :

ce Biome ne vous coûte rien et peut être posé où bon vous semble.

OU

Défaussez la carte choisie, sur le plateau Trou Noir, pour :



Prendre

4 de la réserve.

OU



Prendre 1 Spore de la réserve et la placer sur un de vos Biomes qui n'en ont pas.

Précisions :

- Vous n'êtes pas obligé de poser cette carte dans la colonne ou la ligne correspondant à la position de votre avatar.
- Vous pouvez recouvrir un autre Biome (en carte ou préimprimé sur le plateau).

Précisions :

- Vous récupérez l'Entité Divine
- Vous pouvez accueillir plusieurs Entités Divines
- Si vous créez une ligne ou un plateau, vous gardez possession de la correspondance sur leur plateau

Étape 4 : Activez votre avatar

Activez dans l'ordre de votre tour vos Biomes se trouvant dans la position de votre avatar.

-  : la ou les Entités Divines de ce tour.

Précisions :

- Vous pouvez activer les effets de vos Biomes
- Vous pouvez alterner entre l'activation et la désactivation
- Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas activer un Biome, vous pouvez le désactiver
- N'activez pas les Entités Divines

Étape 5 : Avancez votre avatar

EN SIMULTANÉ, avancez votre avatar. Si l'avatar arrive sur un plateau, vous pouvez le décompter (cf. ci-dessous).

Note : Vos avatars avancent à tour de rôle, chacun de vos plateaux.

Décompte

CHACUN VOTRE TOUR, dans l'ordre de votre tour :

- Activez tous vos Biomes
- Entités Divines dans l'ordre de votre tour
- Effets des Biomes et les avatars

Exemple : Johannes active deux Biomes, Céline active deux Biomes, et il gagne 2 cristaux et deux Spores.

- Comparez votre nombre de cristaux et de Spores possédant le moins. Marquer les cristaux et les Spores Vitales selon le tableau ci-dessous.

Exemple : Céline a 5 Sources d'Eau, Johannes a 3 Sources d'Eau, et Céline a 2 Sources d'Eau. Elle possède le moins d'eau et gagne 2 cristaux et deux Spores.

Si ce n'était pas le décompte...

Les Spores



Les Spores sont obtenues grâce aux pouvoirs de certains Biomes  ou lorsque vous décidez de défausser une carte Biome plutôt que de la jouer (cf. étape 2, p. 2). Placez cette Spore sur l'emplacement Coût d'un Biome de votre choix.

Exemple: Céline active la colonne correspondant à l'emplacement de son avatar. Elle remporte 1 point d'Énergie Vitale pour son Biome Forêt et choisit de payer 3 cristaux pour placer une Spore sur un Biome Désert.



Important:

- Il ne peut y avoir qu'une Spore par Biome.
- Si vous recouvrez un Biome contenant une Spore, placez la Spore sur la nouvelle carte Biome posée.

Note: Poser une Spore sur un Biome sans effet peut-être utile dans certaines stratégies Spore, dans lesquelles vous gagnez des points d'Énergie Vitale en fonction du nombre de Spores sur votre plateau.



Spores et Entités Divines

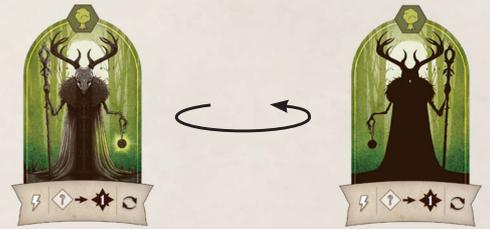
Aide pour les décomptes

Les Spores ont un recto et un verso différents.



Lorsque vous ajoutez une Spore sur un Biome de votre plateau, nous vous conseillons de la mettre sur la même face que toutes les autres. Ainsi, lors des décomptes, vous pouvez retourner les Spores sur leur face opposée pour vous rappeler que vous les avez déjà activées lors de ce décompte.

Les Entités Divines ont un recto coloré et un verso sombre.



Lors des décomptes, vous pouvez les placer sur leur face sombre pour vous rappeler que vous les avez déjà activées lors de ce décompte.

• Crédits •



Auteurs Johannes Goupy et Théo Rivière
Illustratrice O'lee Graphiste
Design graphique Valériane Holley
Rédaction des règles GRRRE Games
Relectrice Arnyanka
Typographies BERNARD MT CONDENSED,
by Microsoft Corporation
Changa, by Eduardo Tunni

Remerciements des auteurs

Les auteurs remercient Christophe, Élodie, James, Laëtitia, Mat, Pierre & Anne, Seb, La Cafetière et toute l'équipe GRRRE Games.