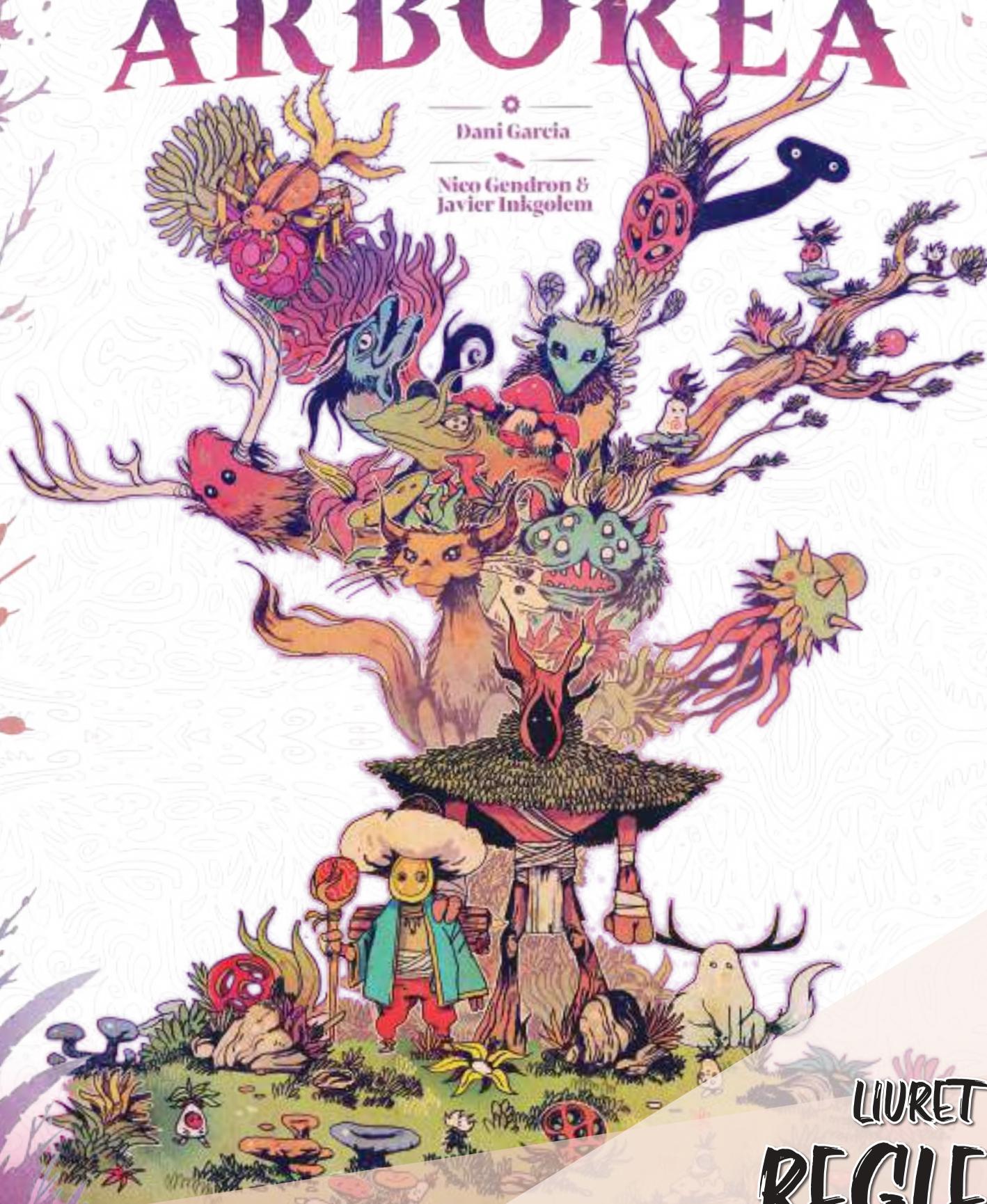


ARBOREA

Dani Garcia

Nico Gendron &
Javier Inkgolem



LIURET DE
REGLES

BIENVENUE A ARBOREA

Bienvenue dans le monde d'Arborea. Ce monde paisible a été frappé par un cataclysme qui a détruit la plupart de ses terres fertiles et effrayé toutes les Créatures qui y vivaient. Vous êtes un Esprit Protecteur, guidant vos Villageois pour qu'ils soignent les stigmates et régèrent le paysage autour d'eux et, au fil de leurs pèlerinages, bâtissent ainsi un nouvel Écosystème.

Vous régénérerez les forêts, les prairies et les rivières afin de créer un Écosystème attrayant pour toutes les Créatures qui y éliront domicile. Créer l'environnement parfait pour ces Créatures, tout en essayant de relever les défis de chaque saison, vous permettra de gagner des points de régénération (PR). Vos actions guériront ce monde et l'Esprit Protecteur ayant cumulé le plus de points de régénération en deviendra le gardien.

MATERIEL

1 plateau principal



12 tuiles Biome

6 types de Biomes
avec une moitié supérieure
et une moitié inférieure



36 Créatures

6 de chaque type de Créatures



5 plateaux Joueur

(avec un plateau Solo au verso)



5 aides de jeu



5 cartes Écosystème
de départ



60 cartes Écosystème
(15 de chacun des 4 types)



3 marqueurs Soleil



8 tronçons de piste



24 tuiles Bonus



15 tuiles Saison



10 Villageois adultes (grands)



15 Villageois jeunes (petits)



15 Villageois anciens (petits)



15 marqueurs Esprit et
Régénération (Score)

(3 de chaque couleur de joueur)



60 cubes

(12 de chaque couleur de joueur)



APERÇU DU JEU

Arborea est un jeu de placement de Villageois qui utilise le temps comme élément de jeu. Le plateau comporte 4 pistes Pèlerinage. Chacune d'entre elles est reliée à deux zones de sentiers distinctes : un réseau de sentiers se trouve au-dessus de chaque piste, et un autre en dessous.

Au cours de la partie, vous envoyez des Villageois en pèlerinage sur ces pistes. Lorsque les pistes avancent, les Villageois qui s'y trouvent

avancent également, ce qui représente le temps passé en pèlerinage. Les Villageois qui avancent davantage peuvent accéder aux sentiers les plus éloignés, qui sont aussi ceux offrant de meilleures récompenses !

Placez-vous vos Villageois sur les premiers sentiers pour obtenir des récompenses immédiates, ou saurez-vous faire preuve de patience afin de récolter davantage de récompenses ?

CONCEPTS FONDAMENTAUX

Zones de sentiers

Chaque piste Pèlerinage est composée de deux tronçons de piste. Ces deux tronçons sont considérés comme une piste unique.

Chaque piste est reliée à deux zones de sentiers distinctes. Les Villageois sur une piste se déplacent avec celle-ci lorsqu'elle se déplace. Cela représente le pèlerinage que les Villageois effectuent, alors qu'ils voyagent pour atteindre les sentiers les plus éloignés. Ces derniers offrent généralement plus de récompenses ! Chaque zone de sentiers est associée à un Sage.



Au cours de la partie, vous retirez des Villageois des pistes et les placez au début des sentiers. Plus tard, vous pourrez les envoyer sur le sentier pour activer dans l'ordre chaque symbole qu'ils atteindront. La profondeur du jeu réside dans le choix des pistes sur lesquelles placer vos Villageois, des sentiers à emprunter et du moment où il faut les emprunter !



Sages

Chaque Sage est associé à un symbole. Vous pouvez offrir des cadeaux aux Sages : ils sont suivis ici. Lorsque vous empruntez la zone de sentiers d'un Sage, vous pouvez recevoir des récompenses de sa part qui dépendent du nombre de cadeaux que vous lui avez préalablement offerts !



Créatures

Vous pouvez attirer des Créatures et les placer dans votre Écosystème. Elles vous rapportent des PR dépendant de leur place dans vos Habitats. Par exemple, cette Créature rouge aime être à côté des zones Habitat rouges (Éponge) de votre Écosystème !



Biomes

Vous devez dépenser des Biomes pour compléter les cartes Écosystème. Certains symboles vous permettent de régénérer les Biomes, ce qui les rend disponibles à l'utilisation. Par exemple, la carte ci-dessous nécessite que vous dépensiez 3 pour la compléter. Les Biomes régénérés peuvent être utilisés par n'importe quel joueur. Ainsi, si vous en laissez quelques-uns inutilisés à la fin de votre tour, le joueur suivant peut choisir de les utiliser pendant son tour !



COMMENT GAGNER

Avoir le plus de points de régénération (PR) en fin de partie. Vous gagnez des PR en effectuant ce qui suit :

- * Régénérer les Biomes et les laisser à la disposition des autres joueurs (page 10).
- * Compléter les tâches des cartes Écosystème, en dépensant les Biomes régénérés pour obtenir diverses récompenses (page 10).
- * Ajouter les cartes Écosystème complétées à votre Écosystème pour le développer et pouvoir y Inviter plus de Créatures (page 9, 10).
- * Préparer les objectifs Saison de fin de partie (page 12).

FIN DE PARTIE

Lorsque le marqueur Soleil atteint la dernière case de la piste Soleil, la partie se termine après que chaque joueur a joué 2 tours complets supplémentaires (voir page 12 pour les détails complets et le calcul du décompte final).



Le marqueur Soleil se déplace lorsque des Créatures sont placées sur les Terres Frontalières du plateau principal, voir page 11.

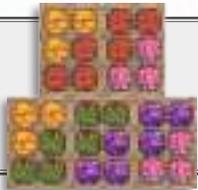
MISE EN PLACE

1 Plateau : Placez le plateau principal au centre de la table.

2 Tronçons de piste Pèlerinage : Placez les 8 tronçons de piste Pèlerinage aléatoirement sur les 4 pistes du plateau principal, à raison de 2 tronçons par piste, sur les cases les plus éloignées du centre du plateau.

- Lorsque vous placez les tronçons disposant de symboles Saison, orientez-les de manière à ce que la case ne comportant aucun symbole soit la plus proche du centre du plateau principal.

Cartes Écosystème : Pour l'heure, mettez de côté les 5 cartes Écosystème de départ. Elles disposent d'une même grille sur leurs deux faces.



3 Triez les autres cartes Écosystème selon leur couleur :

- Mélangez séparément chaque paquet, puis placez-les, face symboles visible, au-dessus du côté supérieur droit du plateau principal.

Placez-les comme illustré ci-contre, de sorte que les cartes ayant le moins de Biomes requis soient à gauche et celles en ayant le plus soient à droite, c'est-à-dire en respectant cet ordre des couleurs : rouge, puis jaune, bleu et enfin violet.

4 Tuiles Bonus : Placez aléatoirement 1 tuile Bonus sur la case supérieure de chaque colonne des Terres Frontalières, situées dans le coin supérieur gauche du plateau principal. Rangez les tuiles Bonus restantes dans la boîte.

5 Créatures : Placez toutes les Créatures au-dessus des Terres Frontalières du plateau principal pour former la réserve de Créatures.

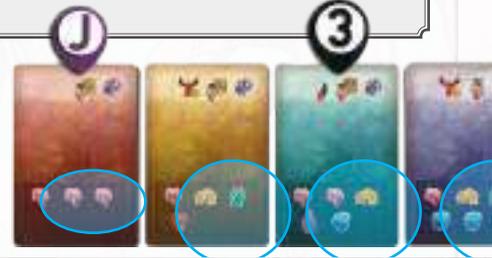
6 Tuiles Biome : Placez les deux moitiés de chaque tuile Biome sur les cases «0» correspondantes de la réserve de Biomes.

7 Tuiles Saison : Placez aléatoirement 1 tuile Saison en haut de chaque piste Saison. Rangez les tuiles Saison restantes dans la boîte.

8 Marqueur Soleil : Placez 1 marqueur Soleil sur la piste Soleil, sur la case correspondant au nombre de joueurs. Par exemple, placez-le ici dans une partie à 2 joueurs.

9 Empilez les 2 marqueurs Soleil restants sur la case indiquée à la fin de la piste Soleil.

Les Terres Frontalières **4** sont représentées dans la zone en haut à gauche du plateau principal. C'est là que les Créatures sont placées au cours de la partie. Les Créatures commencent la partie en dehors du plateau, au-dessus des Terres Frontalières.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

10 Chaque joueur prend un plateau Joueur, une aide de jeu et tout le matériel de sa couleur :

B 8 cubes, placés sur les cases Cadeau des Sages,

C 2 Villageois adultes, placés dans sa réserve disponible.

D 1 Villageois jeune, placé dans sa réserve disponible,

Dans une partie à 2 joueurs : placez, à la place, 1 ancien dans votre réserve disponible.

E 2 Villageois jeunes, placés dans sa réserve dédiée.

F 3 Villageois anciens, placés dans sa réserve dédiée.

G Cartes Écosystème de départ : Chaque joueur prend aléatoirement une carte Écosystème de départ et la place près de son plateau Joueur. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

Déterminez aléatoirement un premier joueur. La partie se poursuit ensuite dans le sens horaire.

H Prenez 1 carte Écosystème «3 Biomes» : En commençant par le premier joueur, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur pioche la première carte du paquet Écosystème le plus à gauche (le paquet le plus à gauche ne doit contenir que des cartes rouges indiquant 3 Biomes). Chaque joueur la place au-dessus de son plateau Joueur, au-dessus d'un symbole «Prendre 1 carte Écosystème».

11 Dans l'ordre du tour, chaque joueur place son marqueur Esprit sur la piste Esprit ainsi :

1^{er} joueur : Placez-le sur la case «0»

2^e joueur : Placez-le sur la case «2».

3^e joueur : Placez-le sur la case «4», et ainsi de suite.

12 Piste Saison : Chaque joueur place 1 de ses cubes restants au début de chaque piste Saison.

13 Marqueur PR : Chaque joueur place l'un de ses marqueurs Points de Régénération sur la case «0» de la piste Régénération et sur la case «000» à proximité.

L'étape suivante de la mise en place nécessite une connaissance préalable du jeu. Pour votre première partie, il est recommandé d'ignorer cette partie de la mise en place jusqu'à ce que les joueurs soient familiarisés avec certains concepts clés : le placement des Villageois sur les pistes (page 6) et le déplacement des pistes (page 8). Réolvez ensuite l'étape 14 ci-dessous.

14 Dans l'ordre du tour en commençant par le dernier joueur : chaque joueur prend 1 Villageois de sa réserve disponible et le place sur une piste Pèlerinage. Immédiatement après cela, avancez la piste de 1 case. Procédez dans le sens antihoraire :

- Le premier joueur dans l'ordre du tour doit placer son Villageois en dernier. Vous pouvez choisir quel Villageois placer, soit 1 adulte, soit 1 jeune. Les joueurs peuvent choisir la même piste que celle sur laquelle un autre joueur a déjà placé un Villageois. Dans ce cas, la piste avance de nouveau. Les Villageois peuvent être placés sur des sentiers lors de chaque déplacement de piste, comme toujours, voir page 6.

Important : Ce placement ne déclenche pas les symboles Saison (voir page 6). En résumé, n'avancez pas sur la piste Saison durant la mise en place.



11 Ces symboles vous rappellent où placer les marqueurs lors de la mise en place. Ils n'ont aucun effet en cours de partie.



ETAPE 1 : PELERINAGE

Vous devez :  **Avancer 1 piste Pèlerinage** OU  **Placer 1 Villageois sur une piste Pèlerinage.**



Vous pouvez également décider de perdre en Esprit (selon le nombre de joueurs) pour choisir et résoudre à nouveau l'une de ces options.

Dans une partie à 2 joueurs, vous perdez 2 en Esprit.

Dans une partie à 3-5 joueurs, vous perdez 3 en Esprit..

Si vous choisissez deux fois l'option « avancez 1 piste Pèlerinage », vous pouvez choisir de déplacer la même piste Pèlerinage ou des pistes différentes (voir ci-dessous).



Placer 1 Villageois sur une piste Pèlerinage :

Prenez n'importe quel Villageois de votre **réserve disponible** et placez-le sur la case située sous le symbole **Placer un Villageois**  de la piste de votre choix. S'il y a déjà un Villageois sur cette case, vous ne pouvez pas le faire (chaque case ne peut contenir qu'un seul Villageois).



Réserve disponible : Seuls les Villageois provenant de votre réserve disponible (le bas de votre plateau joueur) peuvent être placés sur les pistes.



Si vous placez un Villageois sur une case indiquant un symbole **Saison** , avancez immédiatement de 1 case sur la piste Saison correspondante.

Si votre disque est déjà à la fin de la piste Saison correspondante, ignorez cet effet.

Exemple : Si le joueur vert place un Villageois sur ce symbole , il monte son marqueur de 1 case sur la piste Saison correspondante .



Avancez 1 piste Pèlerinage :

Choisissez 1 piste Pèlerinage et décalez de 1 case vers le centre du plateau ses **deux tronçons** de piste.

Les Villageois sur une piste Pèlerinage se déplacent avec elle lorsqu'elle se déplace. La piste Pèlerinage est constituée de deux tronçons distincts, mais elle est considérée comme une piste unique se déplaçant comme une entité unique.

Après le déplacement d'une piste Pèlerinage, tous les joueurs peuvent prendre n'importe quel nombre (y compris 0) de leurs Villageois de cette piste et les placer au début du sentier auquel ils sont actuellement adjacents ou d'un sentier de cette piste qu'ils ont dépassé. Les joueurs le font dans l'ordre de la distance parcourue (de la plus grande à la plus petite). C'est-à-dire que vous pouvez placer un Villageois sur le sentier qu'il vient de rejoindre ou tout sentier derrière lui.

- Il n'y a pas de limite au nombre de Villageois pouvant être placé au début de chaque sentier. Les Villageois au début d'un sentier n'y font rien de plus dans l'immédiat : ils attendent. Vous pourrez les activer lors de l'étape 2 de votre tour (voir page 7).
- Les joueurs peuvent choisir de placer des Villageois éligibles sur les sentiers chaque fois qu'une piste se déplace, quel que soit l'effet qui l'a déclenché, y compris lors de la mise en place et lors de l'étape 4 de votre tour.
- Si vous placez plusieurs Villageois, vous pouvez choisir de les placer sur un même sentier ou sur des sentiers éligibles différents. Un joueur peut demander à résoudre cette phase dans l'ordre : procédez alors dans l'ordre des Villageois sur la piste, en commençant par le Villageois le plus proche du centre du plateau (c'est-à-dire le Villageois le plus avancé sur la piste).
- Si plusieurs pistes se déplacent, chaque piste peut être résolue indépendamment dans l'ordre des pistes (haut gauche, haut droit, bas-gauche, bas droite). Cela augmente le temps de jeu et n'est recommandé qu'aux joueurs expérimentés.

Exemple : Le Villageois violet a commencé ici  puis cette piste a été avancée de 1 case .



Le joueur violet peut décider de placer ce Villageois au début de n'importe quel sentier qu'il a dépassé OU sur celui devant lequel il se trouve actuellement .

OU il peut laisser son Villageois sur la piste.



Lorsqu'une piste a avancé de 4 cases, le symbole Permuter devient visible. Dans ce cas, prenez immédiatement le tronçon intérieur de cette piste et placez-le sur les 4 cases extérieures (désormais vides) de la piste. Continuez à avancer la piste des cases restantes, si nécessaire. Important : Lorsque vous permutez un tronçon disposant de symboles Saison, assurez-vous que la case sans symbole soit la plus proche du centre du plateau principal.

Exemple : Le symbole Permuter  a été révélé lors de l'avancée de la piste.



Le tronçon de piste intérieur  est déplacé pour recouvrir le symbole Permuter .



Villageois sur une piste permutee : Les Villageois ne peuvent pas rester sur un tronçon de piste qui est permuté. S'il en reste, avant de permuter le tronçon, les joueurs doivent immédiatement retirer tous les Villageois de la tuile et les placer sur n'importe quel sentier le long de cette piste. Vous pouvez choisir n'importe quel sentier, car à ce stade le Villageois a déjà dépassé tous les sentiers.



ETAPE 2 : ACTIVER DES VILLAGEOIS



Vous ne **pouvez** activer que les Villageois qui attendent au début d'un sentier, c'est-à-dire ceux qui sont placés sur les symboles

Vous pouvez activer jusqu'à 2 Villageois gratuitement (dans l'ordre de votre choix), et pouvez perdre 2 en Esprit pour en activer un troisième.

Lorsque vous activez un Villageois, suivez le sentier sur lequel il se trouve, en passant par tous les symboles jusqu'à atteindre le symbole et activez **tous les symboles** dans l'ordre où vous les traversez.

Exemple :
Le Villageois bleu est activé. Il active les 5 symboles dans l'ordre indiqué ci-contre.



Tous les symboles sont détaillés page 10.



À la fin de chaque sentier se trouve le symbole «Récupération de Villageois». Il s'agit d'un rappel indiquant de placer le Villageois sur votre plateau Joueur après avoir activé tous les symboles d'un sentier. Prenez ce Villageois et remettez-le dans la zone correspondante de votre plateau Joueur, indiquée par les symboles.



S'il s'agit d'un Villageois jeune ou d'un Villageois ancien, ils retournent dans leurs réserves dédiées. Vous devrez de nouveau les former si vous souhaitez les envoyer en pèlerinages.

S'il s'agit d'un Villageois adulte (c.-à-d. l'un des grands Villageois), il retourne dans votre réserve disponible.



Les Villageois adultes sont «grands» et forts (comme moi), ils peuvent donc continuer à travailler de longues heures sans avoir besoin d'être formés de nouveau !



ETAPE 3 : COMPLETER 1 CARTE ECOSYSTEME

Vous complétez 1 des cartes Écosystème disponibles en haut de votre plateau Joueur en dépensant tous les Biomes requis, indiqués au bas de cette carte. Vous dépensez pour cela les Biomes disponibles dans la réserve de Biomes du plateau principal. Les Biomes sont générés par les Villageois activés (voir page 7, 10).

- Pour **dépenser un Biome**, faites glisser d'un cran vers le bas la partie supérieure de sa tuile dans la réserve de Biomes. Si elle touche la partie inférieure d'une tuile Biome pendant le déplacement, continuez à les pousser ensemble comme une seule entité, jusqu'à ce que la partie supérieure du Biome ait été déplacée du nombre de cases requis.

Les Habitats des cartes Écosystème correspondent aux Biomes nécessaires pour les compléter. Par exemple, une carte qui nécessite 2 Arbres et 1 Champignon aura 2 Habitats Arbre et 1 Habitat Champignon une fois retournée. Tout le reste sera un Habitat Roche (voir l'exemple ci-contre).



L'Eau est un Biome joker, utilisable comme de l'Eau ou tout autre type de Biome. Cependant, lorsque vous utilisez l'Eau en tant que joker, le Biome que vous remplacez doit être à 0. Par exemple, vous ne pouvez utiliser de l'Eau en tant qu'Éponge que s'il n'y a plus d'Éponge à utiliser.

- Gagnez toutes les Récompenses indiquées au sommet de la carte Écosystème lorsque vous la complétez. Placez-la ensuite, face cachée, à droite de votre plateau Joueur, dans la zone

1

Exemple : Cette carte nécessite que vous dépensiez 2 et 1 .



2



Vous faites glisser de 2 cases vers le bas la partie supérieure de . Le premier déplacement l'amène contre la partie inférieure, le second déplacement pousse les deux parties qui se retrouvent donc en .

3



Vous descendez de 1 case la partie supérieure de . Elle était déjà en contact (elle touche) avec sa partie inférieure : les deux parties sont donc descendues de 1 case et se retrouvent en .

4



Gagnez les récompenses indiquées en haut de la carte. Ici, vous gagnez 3 en Esprit.

5



Placez la carte, face cachée, à droite de votre plateau, à côté du symbole Écosystème complété. Les zones Habitat doivent être visibles. Cette carte sera placée dans votre Écosystème à la fin de votre tour, pas maintenant.

ETAPE 4 : RENOUVELER LA RESERVE DE BIOMES ET AVANCER LES PISTES PELERINAGE



Renouveler la réserve de Biomes

Il se peut que vous ayez généré, sans les dépenser, certains Biomes au cours de votre tour. Ces Biomes sont facilement identifiables, car leurs parties supérieure et inférieure ne sont pas réunies sur une même case dans la réserve de Biomes. Vous devez alors remonter toutes les parties inférieures pour qu'elles rejoignent les parties supérieures correspondantes. En faisant cela, vous gagnez tous les PR indiqués sur chacune des cases traversées ou atteintes. Ces Biomes sont maintenant disponibles pour tous les joueurs, qui pourront les dépenser lors de leur tour.

Exemple : Vous gagnez ici un total de 10 PR.

Voici la situation finale. Remarque : La case de départ n'a pas d'importance, seule compte la case que vous atteignez ou traversez lorsque vous remontez la partie inférieure.



Des décisions intéressantes s'offrent à vous : vaut-il mieux utiliser vous-même les Biomes pour compléter tout de suite vos cartes Biome, ou les laisser aux autres joueurs et ainsi gagner des PR? Vous prenez le risque d'aider les autres, mais avec un peu de réussite, vous gagnez des PR immédiatement, et si les Biomes sont toujours disponibles à votre prochain tour, vous pourrez aussi les utiliser!



Avancez les pistes Pèlerinages

Cette étape marque la fin de votre tour. Vérifiez **toutes** les pistes Pèlerinage : chaque piste Pèlerinage sur laquelle se trouve l'un de **vos** Villageois se déplace :

- pour chacun de **vos Villageois adultes** ou **jeunes** sur une piste Pèlerinage, vous devez avancer cette piste de 1 case.
- Pour chacun de **vos Villageois anciens** sur une piste Pèlerinage, vous devez avancer cette piste de 2 cases.

Les adultes sont grands, mais ils ne font avancer la piste que d'une case. Lorsqu'une piste avance, procédez comme décrit page 6. Concrètement, vous faites glisser les deux tronçons vers le centre du plateau et, après les avoir toutes avancées, chaque joueur peut faire sortir un ou plusieurs de ses Villageois en les plaçant au début de n'importe quel sentier (au-dessus ou en dessous), auquel ils sont adjacents ou qu'ils ont dépassé.

Ancien : 2 cases



Jeune : 1 case

Adulte : 1 case



Exemple : À la fin de son tour, le joueur vert déplace cette piste d'un total de 2 cases...



... puis il déplace cette piste de 2 cases.

RESUME D'UN TOUR

Les tours s'enchaînent dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. À votre tour, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1) OU Vous devez au choix : **Placer 1 Villageois sur une piste Pèlerinage** OU **Avancer 1 piste Pèlerinage**.

De plus, vous pouvez perdre en Esprit (en fonction du nombre de joueurs) pour choisir et résoudre à nouveau l'une ou l'autre de ces options. Voir page 6.

2) + **Activez des Villageois**. Vous pouvez en activer jusqu'à 2 gratuitement, mais devez perdre 2 en Esprit pour en activer un 3^e. Voir page 7.

3) **Complétez 1 carte Écosystème**. Vous pouvez compléter 1 carte Écosystème. Voir page 7.

4) + + + Vous devez **Renouveler la réserve de Biomes** et **Avancer les pistes Pèlerinages**. Voir page 8.

À la fin de votre tour, ajoutez la carte Écosystème complétée à votre Écosystème (si vous en avez une), puis ajoutez toutes les Créatures invitées.

FIN DE TOUR : DEVELOPPER VOTRE ECOSYSTEME

Une fois votre tour terminé (pendant le tour du joueur suivant), vous devez ajouter votre carte Écosystème complétée (si vous en avez une) à votre Écosystème. puis ajouter dans votre Écosystème toutes les Créatures que vous avez invitées ce tour-ci.

Vous devez d'abord ajouter la carte (le cas échéant), puis ajouter les Créatures (si vous en avez).

Les Créatures dans votre Écosystème peuvent vous rapporter une grande quantité de PR en fin de partie si vous les placez aux bons endroits (les besoins de chaque Créature sont expliqués page 12).



Ajouter une carte à votre Écosystème

Vous commencez la partie avec une seule carte Écosystème : votre Écosystème de départ.

Lorsque vous complétez une nouvelle carte Écosystème, elle est ajoutée à votre Écosystème afin d'augmenter sa taille et d'offrir plus d'espace aux Créatures qui y vivent. Pour ajouter une nouvelle carte à votre Écosystème, vous devez la placer en tenant compte des règles suivantes :

Les bords des Habitats doivent être alignés :

Le bord d'au moins 1 des Habitats est aligné au bord d'au moins 1 des Habitats existants.

Vous pouvez recouvrir des cartes :

Vous pouvez placer une carte sur des cartes existantes (cependant, vous ne pouvez pas soulever des cartes précédemment placées pour glisser une nouvelle carte en dessous).

Vous pouvez librement faire pivoter la carte :

Vous pouvez faire pivoter la carte de 90° ou 180° dans n'importe quelle direction.

Vous ne pouvez pas recouvrir entièrement une carte :

Au moins 1 Habitat de chaque carte doit être visible à la fin de la partie.

Vous ne pouvez pas recouvrir entièrement une Créature :

Vous ne pouvez pas placer une carte qui recouvrirait entièrement une Créature déjà placée. Cependant, vous pouvez placer des cartes qui recouvrent partiellement des Créatures. Dans ce cas, la Créature doit rester à la même place qu'avant, se retrouvant partiellement sur la nouvelle carte.

Vous ne pouvez pas déplacer des cartes déjà placées.

Précisions: Vous pouvez soulever une carte qui se trouve dans un emplacement de carte Écosystème sur votre plateau Joueur pour vérifier l'ordre des symboles au verso. Cependant, vous ne pouvez pas soulever de cartes dans les paquets de cartes avant de vous engager à les prendre.



Exemples d'alignement des bords, de rotation d'une carte et de placement d'une carte par-dessus.



Exemple de couverture partielle d'une Créature, puis remplacement de la Créature au même endroit, partiellement sur la nouvelle carte.

Placer des Créatures dans votre Écosystème

Les Créatures de votre **zone Créatures Invitées doivent** être placées soit dans votre **Écosystème**, soit en **Captivité**. Lorsque vous placez 1 ou plusieurs Créatures de votre zone Créatures Invitées, vous **pouvez** également placer 1 Créature de votre **zone Captivité** dans votre Écosystème. Les Créatures peuvent vous faire gagner des PR selon les Habitats et les autres Créatures qui les entourent. Voir le Décompte des Créatures, page 12.

Pour ajouter une Créature à votre Écosystème, vous devez la placer :

Sur une intersection vide au milieu de 4 Habitats :

Vous devez la placer sur une intersection où il n'y a aucune Créature.

Le type d'Habitat n'a pas d'importance lorsque vous placez une Créature. N'importe quelle Créature peut être placée sur une intersection, quelle que soit la combinaison d'Habitats adjacents.

Non adjacente à d'autres Créatures :

Les intersections orthogonalement adjacentes à une Créature de votre Écosystème ne peuvent pas accueillir une autre Créature.

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas placer une Créature dans votre Écosystème, vous **devez** la placer en Captivité.

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas placer une ou plusieurs Créatures invitées dans votre Écosystème, déplacez-les vers la gauche de votre plateau Joueur, dans la zone Captivité. Les Créatures y sont gardées en captivité, attendant que vous les placiez dans votre Écosystème lors d'un prochain tour.

Exemple : Les 2 intersections  sont les seuls endroits éligibles où vous pouvez placer une Créature.

L'intersection  est vide, mais elle est orthogonalement adjacente à une Créature, vous ne pouvez donc pas y placer de Créature.



Zone Captivité : Vous perdez 3 en Esprit à la fin de la partie pour chaque Créature encore en captivité dans cette zone !

Zone Créatures invitées

Précisions: Vous ne pouvez pas déplacer les Créatures placées lors d'un tour précédent. Cependant, comme nous l'avons vu précédemment, leurs Habitats environnants peuvent être modifiés en plaçant des cartes Écosystème qui ne les recouvrent pas entièrement. Vous placez des Créatures sur votre plateau Joueur en activant le symbole , voir page 10.

SYMBOLES DE RECOMPENSE DES VILLAGEOIS

Les pages suivantes détaillent tous les symboles qui se déclenchent lors de l'activation d'un Villageois, lors de l'étape 2 de votre tour (voir page 7).



Chaque zone de sentiers fournit généralement un symbole Récompense commun que vous gagnez 1 à 3 fois dans cette zone. Par exemple, dans cette zone de sentiers, vous pouvez voir que le symbole est particulièrement présent! Identifiez la récompense commune dans chaque zone pour élaborer votre stratégie!



Régénération de Biome :

Vous **devez** faire monter de 1 case la **partie supérieure** de la tuile Biome correspondante dans la réserve de Biomes.

Ignorez tout déplacement supplémentaire pour un Biome qui se trouve déjà sur la dernière case « 8 ».



Ces Biomes représentent des zones régénérées qui deviennent disponibles pour compléter les cartes Écosystème.



Prendre 1 carte Écosystème : Vous pouvez prendre 1 carte Écosystème **visible** (la carte au sommet de n'importe quel paquet au-dessus du plateau principal) et la placer sur un emplacement **vide** de carte Écosystème au-dessus de votre plateau Joueur, face Exigences visible. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes Écosystème en même temps au-dessus de votre plateau Joueur, et vous **ne pouvez pas** défausser une carte non complétée pour faire de la place pour une nouvelle carte Écosystème.



Exemple : Vous prenez la première carte rouge et la placez dans un emplacement vide au-dessus de votre plateau Joueur.



Convertir un Biome :

Dépensez 1 Biome de gauche pour augmenter de 1 le Biome de droite, une fois. Par exemple, dépensez 1 Biome Herbe pour augmenter de 1 le Biome Eau.



Inviter une Créature :

Choisissez 1 Créature des Terres Frontalières

sur le plateau principal : gagnez en Esprit comme indiqué dans la rangée de cette Créature, puis placez la Créature sur votre plateau Joueur dans la **zone Créatures invitées** . Vous devez toujours prendre la Créature la plus en bas de la colonne du type de Créature choisi.



Exemple : Vous invitez cette Créature , gagnez 1 en Esprit et la placez sur votre plateau Joueur dans la zone Créatures Invitées .



Renouveler les cartes Écosystème :

Vous pouvez prendre la première carte de **chacun des 4 paquets** de cartes Écosystème et les remettre en dessous de leurs paquets respectifs. Vous devez renouveler les 4 cartes ou aucune.



Faire un cadeau à un Sage :

Choisissez n'importe quel Sage. Si aucun de vos cubes Cadeau n'est présent sur le Sage choisi, prenez 1 cube Cadeau de votre plateau Joueur et placez-le sur la case « 1 ».



Sinon, avancez de 1 case vers la droite votre cube Cadeau sur le Sage choisi.



Chaque case Cadeau peut contenir les cubes Cadeau de plusieurs joueurs. Vous ne pouvez pas déplacer un cube Cadeau au-delà de la 3e case. Chaque Sage ne peut avoir qu'un seul cube Cadeau de chaque joueur.

Si ce symbole est associé à une case indiquant un Sage en particulier, vous **devez** offrir votre cube Cadeau au Sage indiqué, comme illustré ci-dessus.

Les cadeaux représentent des bibelots, des chansons et des faveurs uniques de votre village. Vous les avez au début de la partie et n'avez pas besoin de défausser de ressources pour effectuer l'action « Faire un cadeau à un Sage ».



Attirer une Créature :

Lorsque vous activez l'un de ces symboles :

1. Avancez de 1 case le marqueur Soleil (en direction de la dernière case).



2. Prenez la Créature représentée dans la réserve à côté du plateau principal, et placez-la dans les Terres Frontalières, sur l'emplacement disponible le plus haut dans sa colonne. Gagnez immédiatement la récompense que vous couvrez avec cette Créature.

 S'il y a une **tuile Bonus** sur cet emplacement, gagnez immédiatement la récompense indiquée sur la tuile **au lieu de** la récompense indiquée sur l'emplacement contenant la tuile. Rangez ensuite cette tuile Bonus dans la boîte. Ces tuiles offrent un bonus unique au premier joueur qui attire chaque type de Créature.



L'avancée du marqueur Soleil peut déclencher la fin de la partie (voir page 12). Si le marqueur Soleil se trouve déjà sur la dernière case, ne le déplacez pas davantage.



Exemple : Vous attirez cette Créature et avancez de 1 case le marqueur Soleil. Vous placez la Créature sur la case la plus haute de sa colonne où il n'y a pas de Créature. Il y a une tuile Bonus à cet endroit, vous gagnez donc 6 en Esprit et rangez la tuile Récompense dans la boîte avant de placer la Créature à cet endroit.



Ne placez pas de Créature s'il n'y en a pas dans la réserve ou s'il n'y a pas d'emplacement disponible pour la placer dans sa colonne. Avancez quand même le marqueur Soleil !



Récompenses des Sages :

Obtenez des récompenses du Sage correspondant, indiqué par le symbole carré (■). Obtenez de la part de ce Sage **un nombre de récompenses différentes** au maximum égal au **nombre de Cadeaux** que vous lui avez offerts. Si vous ne lui avez offert aucun cadeau, ignorez cette récompense.

Ce symbole est indiqué sur la récompense la plus basse de chaque Sage. Vous ne pouvez choisir la récompense associée à ce symbole comme l'une de vos récompenses que si vous effectuez l'action avec un **Villageois jeune** ou **ancien**.

Les Villageois adultes (c'est-à-dire les grands Villageois) ne permettent pas de prendre la récompense du bas.



Exemple : Si le joueur vert active le symbole Récompense du Sage de l'Eau, il peut prendre jusqu'à deux récompenses différentes, comme indiqué ci-contre. Si vous utilisez un Villageois adulte, il ne peut pas choisir « Placer un Villageois ».



Placer 1 Villageois sur une piste Pèlerinage :

Lorsque vous activez ce symbole, vous pouvez choisir d'ignorer cet effet. Voir page 6 pour plus de détails sur comment placer des Villageois sur une piste Pèlerinage.



Récupérer un Villageois sur votre plateau Joueur :

Prenez ce Villageois et remplacez-le sur votre plateau Joueur, dans la réserve correspondante.



Gagnez ou Perdez en Esprit :

Gagnez ou perdez la valeur indiquée en Esprit. Perdez en Esprit en déplaçant votre pion vers la gauche, gagnez en Esprit en le déplaçant vers la

droite. Vous ne pouvez pas activer d'effet qui nécessiterait de déplacer votre pion Esprit vers la gauche au-delà de la case «-8». Tout gain d'Esprit au-delà de «8» est perdu, sans effet.



Former un Villageois :

Déplacez le Villageois indiqué de sa réserve dédiée vers votre réserve disponible. Lorsqu'une réserve dédiée est vide, ignorez tout autre symbole «Former un Villageois».



Réserve disponible : Seuls les Villageois de cette réserve peuvent être placés sur les pistes.

Dans le cas extrêmement rare où vous terminez avec tous vos Villageois en attente sur les sentiers Eau, et que vous ne pouvez pas perdre en Esprit tel que requis, vous pouvez renvoyer gratuitement 1 de vos Villageois adultes dans votre réserve disponible (pris sur un emplacement Sentier Eau), immédiatement avant de commencer votre tour. Jouez ensuite votre tour normalement.

FIN DE PARTIE

Lorsque le marqueur Soleil atteint la dernière case de la piste Soleil , la fin de partie est déclenchée : **chaque joueur joue 2 tours complets supplémentaires** avant de procéder au décompte final.

Pour s'assurer que tous les joueurs ont bien joué deux tours supplémentaires, lorsque le marqueur Soleil est placé sur la dernière case de la piste Soleil, le joueur actif termine son tour et prend les 2 marqueurs Soleil empilés . Lorsque ce joueur termine son **prochain** tour, il se défausse de l'un de ses jetons Soleil. Puis, à la fin de son tour suivant, il se défausse de son dernier jeton Soleil. Procédez alors au décompte final.

Les 2 marqueurs Soleil empilés  n'ont pas d'autre utilité que de vous aider à vous assurer que tous les joueurs ont bien joué 2 tours supplémentaires.



Le marqueur Soleil est avancé lorsque des Créatures sont placées sur les Terres Frontalières du plateau principal, voir page 11.

DECOMPTE FINAL

Une fois que tous les joueurs, y compris le joueur qui a provoqué la fin de la partie, ont terminé leurs deux derniers tours, procédez au décompte final, dans cet ordre :



1. Pour chaque Créature présente dans la zone Captivité de votre plateau Joueur, perdez 3 en Esprit.
2. Gagnez ou perdez des PR selon votre position sur la piste Esprit. *Par exemple, le joueur vert perd 10 PR, le jaune perd 5 PR et le rouge gagne 5 PR.*



3. Décomptez chaque tuile Saison, de gauche à droite (voir «Décompte des Saisons» ci-contre).
4. Décomptez toutes les Créatures de votre Écosystème (voir «Décompte des Créatures» ci-dessous).

Décompte des Saisons

Les tuiles Saison indiquent une condition et les **PR de base** gagnés chaque fois que vous remplissez cette condition.

Après avoir calculé vos PR de base pour une tuile Saison, multipliez-les par le multiplicateur de PR que vous avez atteint sur cette piste Saison (comme indiqué par la position de votre marqueur Saison sur la piste). Vous obtenez ainsi votre score total pour cette saison. Répétez ce processus pour les 4 saisons.



Remarque importante : Le nombre maximum de PR de base pour chaque saison est de 8. Le multiplicateur maximum pour chaque saison est x6. Le score maximum pour chaque saison est donc de 48 PR. Si une condition de saison vous conduit dépasser 8 PR (par exemple, 3 PR x 3), vos PR de base sont toujours de 8.

Décompte des Créatures

Les Créatures de votre Écosystème vous rapportent des PR dépendant de leurs besoins : les Habitats auxquels elles sont adjacentes et/ou les Créatures avec lesquelles elles sont **alignées orthogonalement** dans les deux directions, verticale et horizontale. *En d'autres termes, tracez une ligne droite vers le nord, le sud, l'est et l'ouest : chaque Créature présente sur ces axes est considérée comme étant alignée orthogonalement.*



Chaque **Grenouille Fongie** rapporte 3 PR pour chaque Habitat Arbre adjacent.



Chaque **Ver à Ramure** rapporte 3 PR pour chaque Habitat Éponge adjacent.



Chaque **Fourmaraigne** rapporte 2 PR pour chaque Habitat adjacent différent (y compris les Habitats Roche et Eau).



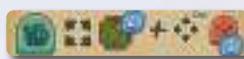
Chaque **Sagibou** rapporte 2 PR pour chaque Habitat Champignon adjacent, plus 1 PR pour chaque 2 Cadeaux que vous avez offerts au total à l'ensemble des Sages. *Les cadeaux au niveau 1/2/3 comptent comme 1/2/3 cadeaux. Additionnez tous ces cadeaux et divisez le total obtenu par 2, arrondi à l'inférieur, pour calculer le nombre de PR gagnés.*



Toute Créature rapporte le **double** de son total de PR si elle a 1 ou plusieurs Habitats Eau adjacents. Les Habitats Eau adjacents supplémentaires n'augmentent pas ce multiplicateur.



Chaque **Hamstombre** rapporte 2 PR pour chaque Habitat Fleur adjacent, plus 3 PR pour chaque **Grenouille Fongie alignée orthogonalement**.



Chaque **Caudachat** rapporte 2 PR pour chaque Habitat Herbe adjacent, plus 3 PR pour chaque **Fourmaraigne alignée orthogonalement**.

Remarque : Les Hamstombres et les Caudachats considèrent toutes les Créatures se trouvant sur les lignes droites émanant de leur position dans chacune des directions, même si des intersections de ces lignes sont vides. Ils ne considèrent pas ce qui se trouve au-delà du bord d'une carte qui interrompt leur ligne de vue.

Une fois le décompte final résolu pour chaque joueur, le joueur qui a le plus de PR remporte la partie. En cas d'égalité, résolvez-la ainsi, dans l'ordre :

1. Le joueur ayant le plus de Créatures dans son Écosystème.
2. Le joueur ayant le plus en Esprit.
3. Le joueur qui a le plus progressé sur l'ensemble des pistes Saison.

Si l'égalité persiste, les joueurs *ex aequo* se partagent la victoire.

EXEMPLE DE DECOMPTE

Le décompte de cet Écosystème serait résolu ainsi :

1. Cette Grenouille Fongie  est adjacente à 3 Habitats Arbre, pour un total de **9 PR**. Celle-ci  n'est adjacente qu'à 2 Habitats Arbre (cela devrait rapporter 6 PR), mais comme elle est également adjacente à un Habitat Eau, sa valeur est doublée, pour un total de **12 PR**.
2. Le Ver à Ramure  est adjacent à 2 Habitats Éponge et à 1 Habitat Eau. Son total de 6 PR est donc doublé, soit **12 PR**.
3. Le Hamstombre  rapporte 2 PR, car il est adjacent à 1 Habitat Fleur. Il rapporte 6 PR supplémentaires, car il voit 2 Grenouilles Fongies  en suivant les lignes horizontale et verticale émanant de sa position, pour un total de 8 PR. Et comme il est adjacent à un Habitat Eau, ce total est doublé, soit **16 PR**.
4. La Fourmaraigne  est adjacente à 4 Habitats différents et rapporte donc **8 PR**. Celle-ci  n'est adjacente qu'à 3 Habitats différents, soit **6 PR**.

Au final, cet Écosystème rapporte un total de 63 PR.





SOLO MODE

Matériel du Mode Solo

1 plateau Solo



12 cartes Solo



Mise en place du Mode Solo

Dans le Mode Solo, vous affrontez **Feronia**. Vous êtes le premier joueur dans l'ordre du tour (et Feronia joue donc en 2^e). Procédez à la mise en place comme pour une partie à 2 joueurs, avec les ajustements suivants :

1. Choisissez un niveau de difficulté pour Feronia :
 - Choisissez une valeur entre **2** (très facile) et **7** (très difficile, mais rien ne vous empêche d'augmenter cette valeur pour un plus grand défi encore). Feronia obtiendra plus de PR en fin de partie en fonction de votre choix.
2. Donnez à Feronia un plateau Solo.
3. Mélangez le paquet Solo et placez-le, face cachée, à côté du plateau de Feronia.

Matériel de Feronia

4. Choisissez 3 couleurs de matériel pour Feronia (autre que la vôtre). Rangez dans la boîte le matériel de la quatrième couleur inutilisée.
5. Donnez à Feronia **5 Villageois adultes**, placez-les dans sa réserve disponible. Ils peuvent être de n'importe quelle combinaison de couleurs, puis rangez le Villageois adulte restant dans la boîte.
6. Donnez à Feronia **1 Villageois jeune**, placez-le au début de la **piste Écosystème** de son plateau. Il peut être de n'importe laquelle des 3 couleurs utilisées.
7. Donnez à Feronia **1 Villageois ancien** et 2 marqueurs PR. Placez-en 1 de chaque sur la case «0» de la **piste de PR**, et le deuxième marqueur PR sur la case «000». Ils peuvent être de n'importe laquelle des 3 couleurs.
8. Rangez tout matériel restant des 3 couleurs de Feronia dans la boîte.
Pour clarifier, Feronia n'utilise pas la piste Esprit, elle ne garde ni ne suit les Villageois anciens et les cubes Cadeau, et elle ne reçoit pas de carte Écosystème de départ. Elle ne place pas non plus de cubes sur les pistes Saison.

Cartes Écosystème de Feronia

9. Prenez aléatoirement, pour vous uniquement, une carte Écosystème de départ et une carte Écosystème rouge (comme toujours). Rangez les 4 cartes restantes dans la boîte.
10. Donnez à Feronia la première carte Écosystème de **chaque** paquet comme suit :
 - Placez la carte nécessitant 3 Biomes au-dessus de l'emplacement gauche de son plateau.
 - Placez la carte nécessitant 4 Biomes au-dessus de l'emplacement du milieu.
 - Placez les 2 cartes restantes empilées au-dessus de l'emplacement de droite, avec la carte à 5 Biomes sur le dessus de la pile.

Placement des Villageois de départ

Comme Feronia joue en 2^e, elle place avant vous un Villageois sur l'une des pistes lors de la mise en place.

- Piochez la première carte du paquet Solo, placez un Villageois de la réserve disponible de Feronia sur la piste marquée «1» sur cette carte Solo (voir page suivante), puis avancez cette piste de 1 case. Placez ensuite votre Villageois de départ.



Feronia utilise un **marqueur Saison sur la piste PR**. En fin de partie, vous multipliez le niveau de difficulté choisi par la valeur atteinte par son marqueur Saison sur la piste PR. Donc, plus le marqueur Saison avance, plus Feronia gagnera de PR en fin de partie.

Structure du tour de Feronia

À chaque tour de Feronia, suivez la structure du tour indiquée ci-dessous, qui diffère légèrement de celle de votre tour :

1. Piocher 1 carte Solo du paquet de Feronia et placer-la face visible.
2. Ajouter jusqu'à 2 Villageois sur les pistes.
3. Activer tous les Villageois sur les pistes.
4. Compléter 1 carte Écosystème (si possible).
5. Renouveler la réserve de Biomes et avancer les pistes Pèlerinage.

Tour de Feronia - Étape 1 : Révéler une nouvelle carte

Piochez la première carte du paquet Solo et placez-la, face visible, à côté du plateau de Feronia : il s'agit de la carte Solo active.

Tour de Feronia - Étape 2 : Ajouter 2 Villageois

Ajoutez jusqu'à 2 Villageois de Feronia (pris dans sa réserve disponible), sur 2 pistes **différentes**. La carte Solo active indique une piste spécifique avec 4 chiffres autour, un à chaque coin de la piste.

S'il ne reste qu'un Villageois dans la réserve disponible de Feronia, ne placez pas le second.



- Chaque **coin** désigne une piste telle qu'elle est positionnée sur le plateau principal. Par exemple, le coin supérieur droit **B** représente la piste qui longe les sentiers spécialisés dans les cartes Écosystème et Biome Eau (haut-droit).
- Le **numéro** indique l'**ordre**. Le premier Villageois que Feronia tente de placer se trouve sur la piste marquée «1», le deuxième sur la piste marquée «2», et ainsi de suite.

Si un symbole Saison apparaît sur la piste de la carte, Feronia commence par essayer de placer des Villageois sur les pistes avec un symbole Saison sous le symbole Placement de Villageois, en vérifiant les pistes dans l'ordre indiqué par les numéros sur la carte, de «1» à «4». Si après avoir vérifié les 4 pistes dans l'ordre, elle n'a toujours pas placé ses deux Villageois, placez le premier sur la piste marquée «1», et le second (s'il y en a un) sur la piste «2».

Lorsque Feronia place un Villageois sur **n'importe quel** symbole Saison, le Villageois ancien de Feronia avance de 1 case sur la piste PR.

Exemple : Feronia a 2 Villageois dans sa réserve. Sa carte indique un symbole Saison, elle essaie donc d'abord de les placer sur les pistes où elle peut les placer sur un symbole Saison, en les vérifiant dans l'ordre numérique. Seule la piste numérotée «2» possède un symbole Saison disponible, elle place donc son premier Villageois sur la piste et en conséquence, le Villageois ancien de Feronia est avancé de 1 case sur la piste PR. Comme elle a un autre Villageois à placer, mais qu'aucune autre piste ne comporte de symbole Saison, elle le place sur la piste «1».

En règle générale, Feronia n'active les symboles/récompenses que sur les **pistes**, les **sentiers** et la **réserve de Biomes**.

C'est-à-dire que Feronia n'obtient jamais de récompense des Sages, des cartes Écosystème complétées ou en plaçant des Créatures sur les Terres Frontalières.

Feronia n'utilise pas la piste Esprit, **ignorez donc les coûts de perte en Esprit** qu'elle doit payer (en faisant comme s'ils étaient automatiquement payés). Par exemple, ses Villageois peuvent emprunter n'importe quel sentier Eau sans avoir à perdre en Esprit.

Tour de Feronia - Étape 3 : Activer ses Villageois

Si Feronia a des Villageois sur des sentiers (comme décrit dans l'étape 5 du tour de Feronia), elle active tous ses Villageois **sur tous les sentiers** (pas ceux qui sont encore sur des pistes, comme c'est le cas normalement). Suivez l'ordre indiqué sur la carte solo que vous avez piochée, en activant tous les Villageois de la zone de sentiers «1» (dans n'importe quel ordre), puis ceux de la zone de sentiers «2», et ainsi de suite.

Lors de l'activation des Villageois, Feronia suit les sentiers et active tous les symboles dans l'ordre normal.



Les symboles Biome sont activés normalement. Vous devez monter de 1 case la partie supérieure de la tuile Biome correspondante dans la réserve de Biome.

Les symboles suivants sont modifiés pour Feronia :



Attirer une Créature :

Avancez de 1 case le marqueur Soleil et ajoutez la Créature aux Terres Frontalières du plateau principal, comme toujours, et retirez la tuile Bonus s'il s'agit de la première Créature de ce type. N'oubliez pas que Feronia ne gagne jamais de récompense en plaçant des Créatures dans les Terres Frontalières.



Inviter une Créature :

Prenez la Créature indiquée sur sa carte dans les **Terres Frontalières** si possible, et placez-la sur le plateau de Feronia dans la zone des Créatures invitées.

- Si la **Créature représentée n'est pas disponible**, suivez la direction de la flèche, jusqu'à ce que vous y trouviez un type de Créature disponible, en bouclant si vous atteignez une extrémité des Terres Frontalières.
- Si Feronia doit prendre une **2^e Créature** avec le même Villageois, prenez un type de Créatures différent (si possible), en suivant la direction de la flèche pour trouver le prochain type de Créature disponible.
- S'il ne reste **plus aucune Créature** dans les Terres Frontalières, pour chaque Créature que Feronia ne peut pas prendre, avancez de 1 case le Villageois ancien de Feronia sur la piste PR.

Les Créatures restent sur le plateau de Feronia jusqu'au décompte final. Rappelez-vous que Feronia ne gagne jamais en Esprit lorsqu'elle prend des Créatures des Terres Frontalières. Comme toujours, lorsque vous prenez une Créature des Terres Frontalières, vous devez retirer la Créature la plus basse du type de cette Créature.



Gagner 1 carte Écosystème :

Lorsqu'elle gagne une carte Écosystème, elle prend la première carte du paquet marquée d'un «1» sur la carte Solo. Si elle doit prendre une seconde carte Écosystème avec le même Villageois, elle prend la première carte du paquet marqué d'un «2». La couleur des cartes et leur position relative les unes par rapport aux autres indiquent à quel paquet/couleur de carte le numéro se réfère. Si un paquet est vide, elle tente de prendre la carte numérotée suivante. S'il est également vide, elle essaie de piocher dans un paquet situé à gauche du numéro indiqué, en recommençant de l'autre côté si nécessaire. Dans le cas improbable où tous les paquets seraient vides, ignorez cette étape.

- **Placez** chaque carte prise dans le premier **emplacement vide** au-dessus du plateau de Feronia, de gauche à droite, dans l'ordre où les cartes ont été prises.
- **Si les 2 premiers emplacements contiennent déjà une carte**, empilez les nouvelles cartes sur l'emplacement le plus à droite, qui peut contenir n'importe quel nombre de cartes, dans l'ordre dans lequel elles ont été prises.

Former des Villageois, faire des cadeaux aux Sages, gagner en Esprit ou envoyer des Villageois en pèlerinage :



N'appliquez pas l'effet normal de ces symboles. À la place, avancez de 1 case sur la piste PR le Villageois ancien de Feronia.



Obtenir des récompenses de Sage :

Ignorez ce symbole (Feronia n'offre jamais de cadeaux).

Tour de Feronia - Étape 4 : Compléter 1 carte Écosystème

Feronia tenter de compléter 1 carte Écosystème, en complétant la carte la plus à gauche possible.

Feronia doit dépenser des Biomes pour compléter une carte sur son plateau. Si elle ne peut pas compléter la carte Écosystème la plus à gauche, elle essaie celle du milieu, et si elle ne peut pas la compléter non plus, elle essaie la carte Écosystème la plus à droite. Seule la carte supérieure de la pile la plus à droite peut être complétée, si nécessaire.

Si aucune carte Écosystème ne peut être complétée, son Villageois sur la piste Écosystème avance de 1 case (voir piste ci-contre).

- Chaque symbole Eau atteint ou dépassé par ce Villageois représente 1 Biome Eau qui n'est disponible **que** pour Feronia afin de compléter ses cartes Écosystème.
- L'Eau de Feronia n'est utilisée **qu'en cas de besoin** (elle utilise toujours en premier, si possible, les Biomes publics et l'Eau publique pour compléter une carte).
- **Si une ou plusieurs Eaux de Feronia sont utilisées**, descendez de **2 cases** son Villageois sur cette piste (quel que soit le nombre d'Eaux qu'elle a utilisé sur sa piste pour acheter une seule carte).

Lorsque Feronia complète une carte Écosystème :

- Retournez-la et placez-la sur l'emplacement prévu à cet effet à côté de son plateau, créant ainsi une pile de cartes Écosystème complétées.
- Faites glisser vers la gauche les autres cartes au-dessus de son plateau pour combler les vides (selon les besoins, la carte du milieu se déplace vers l'emplacement le plus à gauche, et la carte du haut de la pile de droite est déplacée vers l'emplacement du milieu).

Rappel: Feronia ne gagne jamais de récompenses et n'active jamais les symboles indiqués sur sa carte Écosystème complétée.

Exemple : Une carte Écosystème nécessite 1 Arbre, 2 Fleurs, 2 Champignons et 1 Herbe pour être complétée. Il y a suffisamment d'Arbres et de Fleurs dans la réserve de Biomes, ainsi qu'une Eau publique à utiliser pour le Biome Herbe requis. Après avoir dépensé tous ces Biomes, il reste encore 2 Champignons à payer : Feronia utilise donc 2 Eaux de sa piste Écosystème, et descend de 2 cases son Villageois sur cette piste (le Villageois se déplace toujours de 2 cases, quelle que soit la quantité d'Eau utilisée).

Tour de Feronia - Étape 5 : Renouveler la réserve de Biomes et avancer les pistes Pèlerinage

Feronia renouvelle la réserve de Biomes comme n'importe quel autre joueur, en marquant des PR pour les Biomes générés et non dépensés pendant son tour. Feronia avance également toutes les pistes, comme n'importe quel autre joueur, selon le nombre de ses Villageois sur chaque piste.

Feronia ne place qu'un seul type de Villageois, elle avance donc toujours chaque piste de 1 case pour chacun de ses Villageois.

Chaque fois que les pistes avancent, quelle qu'en soit la raison (y compris pendant votre tour), vérifiez quels Villageois Feronia retirent de ces pistes, en suivant ces règles :

Comment décider du **moment** :

- Une fois que le Villageois de Feronia est déplacé de **4 cases ou plus** sur la piste, retirez-le immédiatement et placez-le au début du sentier auquel le Villageois est adjacent.
- Si une piste comporte 2 Villageois de Feronia, immédiatement après le déplacement de cette piste, retirez le Villageois le plus avancé sur cette piste et placez-le sur le sentier auquel il est adjacent.

Comment décider de l'**endroit** :

Utilisez la flèche haut/bas de la carte solo pour décider sur quelle zone de sentiers (au-dessus ou au-dessous de la piste) le Villageois est placé.

- **Si Feronia a déjà un Villageois sur un sentier de cette zone**, elle place le Villageois dans l'autre zone de sentiers associée à cette piste.



Décompte final de Feronia

La partie se termine comme lors d'une partie multijoueur, une fois que le marqueur Soleil atteint la dernière case de la piste Soleil, et que vous et Feronia avez joué chacun 2 tours supplémentaires.

Vous procédez au décompte final de vos PR normalement, mais le décompte final de Feronia fonctionne différemment. Feronia gagne des PR normalement lorsqu'elle renouvèle les Biomes à l'étape 5 de son tour.

Lors du décompte final :

Avancez de 1 case le Villageois ancien de Feronia sur la piste PR pour :

- chaque Créature invitée sur son plateau,
- chaque carte de sa pile Écosystème complétée,
- chaque 2 cartes (arrondi à l'inférieur) sur l'emplacement de carte Écosystème le plus à droite de son plateau,
- chaque Villageois non activé au début d'une piste.

Elle gagne des PR supplémentaires pour chaque case parcourue par son Villageois ancien le long de la piste des PR multipliée par la difficulté que vous avez choisie au début de la partie.

Si vous avez strictement plus de PR qu'elle à l'issue du décompte final, vous remportez la partie. Sinon, vous avez perdu.

Exemple : Feronia a cumulé 30 PR au cours de la partie pour les Biomes générés et non dépensés. Elle a également avancé son Villageois ancien de 20 cases sur la piste PR. Vous avez choisi une difficulté de 5 en début de partie : Feronia marque donc $5 \times 20 = 100$ PR pour son Villageois ancien. Le score final de Feronia est de 130 PR.



CREDITS

Auteur : **Dani Garcia**
Responsable du développement : **Jonny Pac**
Mode Solo créé par **Dani Garcia**

Responsable de l'édition : **Liam Collins**
Co-éditeurs : **Caesar Al-Jassar** et **Simon Milburn**
Co-développeurs : **David Digby**

Illustrations des Sages et de la couverture : **Nicolas Gendron**
Conception graphique et artistique : **Javier Inkgolem**

Livret de règles et graphismes : **Jonathan Bobal**
Production graphique : **Florentyna Butler**
Conception des pions et marqueurs : **Sebastián Koziner**
Relecture des règles : **Alex van der Most** et **Darrell Goodridge**

Traduction française et PAO : **MeepleRules.fr**

Dani aimerait remercier tous ceux qui ont aidé à tester le jeu, en particulier ceux qui ont participé à la partie de plus de 700 points ! Oui, il a fallu mettre un peu le holà.

Nous aimerions également remercier les nombreuses autres personnes qui ont aidé à tester Arborea tout au long de sa création jusqu'à sa version finale publiée.



Symboles



Biomes : Vous devez monter de 1 case la moitié supérieure de la tuile Biome correspondante dans la réserve de Biome.



Former un Villageois : Déplacez le Villageois indiqué de sa réserve dédiée vers votre réserve disponible.



Placer 1 Villageois sur une piste Pèlerinage : Lorsque vous activez ce symbole, vous pouvez ignorer cet effet. Voir page 6 pour plus de détails sur comment placer un Villageois.



Récupérer un Villageois : Prenez ce Villageois et remplacez-le sur votre plateau Joueur, comme indiqué.



Avancer 1 piste Pèlerinage :

Choisissez 1 piste Pèlerinage et décalez de 1 case les deux tronçons qui la composent vers le centre du plateau.



Avancer les pistes Pèlerinages : Vérifiez toutes les pistes

Pèlerinages. Chaque piste Pèlerinage sur laquelle se trouve l'un de vos Villageois se déplace : pour chacun de vos Villageois adultes ou jeunes sur une piste Pèlerinage, avancez cette piste de 1 case et pour chacun de vos Villageois anciens sur une piste Pèlerinage, avancez cette piste de 2 cases.



Adulte : Villageois (sombre et grand, avance les pistes de 1 case, n'a jamais besoin d'être formé, toujours remis dans votre réserve disponible).



Jeune : Villageois (sombre et petit, avance les pistes de 1 case).



Ancien : Villageois (clair et petit, avance les pistes de 2 cases).



Convertir un Biome : Diminuez de 1 le Biome de gauche pour augmenter de 1 le Biome de droite, une fois.



Compléter 1 carte Écosystème : Dépensez les Biomes indiqués en bas de la carte pour obtenir les récompenses indiquées en haut. Retournez ensuite la carte pour révéler ses Habitats, puis placez-la à côté de votre plateau Joueur. Placez la carte dans votre Écosystème à la fin de votre tour.



Prendre 1 carte Écosystème : Vous pouvez prendre 1 carte Écosystème visible et la placer dans un emplacement vide de carte Écosystème, au-dessus de votre plateau Joueur.



Inviter une Créature :

Choisissez 1 Créature dans les Terres Frontalières sur le plateau principal (la plus en bas de sa colonne) : augmentez en Esprit comme indiqué dans la rangée de cette Créature, puis placez la Créature sur votre plateau Joueur dans la zone Créatures invitées.



Renouveler l'offre de cartes Écosystème :

Vous pouvez prendre la première carte de chacun des 4 paquets de cartes Écosystème et les remettre en dessous de leurs paquets respectifs.



Gagner ou perdre en Esprit :

Gagnez ou perdez en Esprit, comme indiqué. Perdez en Esprit en déplaçant votre marqueur vers la gauche, gagnez en Esprit en le déplaçant vers la droite.



Régénérer la réserve de Biomes :

Montez les parties inférieures de tous les Biomes jusqu'à ce qu'elles soient adjacentes à leur partie supérieure. En faisant cela, vous gagnez tous les PR indiqués sur les emplacements que vous traversez ou atteignez.



Une fois qu'une piste a avancé de 4 cases au total, le symbole Permuter devient visible.

Lorsque cela se produit, prenez immédiatement le tronçon de tuile Pèlerinage intérieure de cette piste et placez-le sur les 4 premières cases de la piste. Continuez à déplacer la piste sur les cases restantes, si nécessaire.



Attirer une Créature :

Avancez de 1 case le marqueur Soleil, puis prenez la Créature indiquée dans la réserve à côté du plateau principal. Placez la Créature dans les Terres Frontalières sur le plateau principal, sur l'emplacement le plus haut disponible de sa colonne. Gagnez immédiatement la récompense que vous recouvrez avec la Créature. S'il y a une tuile Bonus sur cette case, gagnez immédiatement la récompense indiquée sur cette tuile au lieu de la récompense indiquée sur la case en dessous, puis rangez cette tuile Bonus dans la boîte.



Offrir un cadeau à un Sage :

Prenez 1 cube Cadeau de votre plateau Joueur et placez-le sur la case «1» d'un Sage sur lequel vous n'avez pas encore de cube Cadeau ou déplacez de 1 case vers la droite 1 de vos cubes Cadeau déjà présents sur un Sage.



Si le symbole d'un sage est associé à cet effet, vous devez offrir un cadeau au sage indiqué.



Obtenir des récompenses d'un Sage :

Obtenez des récompenses du sage correspondant (indiqué par un symbole carré). Obtenez un nombre de récompenses différentes de ce sage au maximum égal au nombre de cadeaux que vous lui avez offerts.



Vous ne pouvez choisir cette récompense que si vous effectuez l'action avec un Villageois jeune ou ancien. Les Villageois adultes (c'est-à-dire les grands Villageois) ne permettent pas de choisir la récompense du bas.



Saisons :

Avancez votre cube de 1 case sur la piste de la saison indiquée.

Récompense de Saison :



1 PR pour chaque cadeau que vous avez offert à chacun des sages (les cadeaux aux emplacements 2/3 comptent comme 2/3 cadeaux offerts).



1 PR pour chaque case atteinte par vos marqueurs Saison sur les Pistes Saison (au total).



2 PR pour chaque Créature alignée orthogonalement. Ne décomptez que la ligne (horizontale ou verticale) qui vous rapporte le plus de PR.



1 PR pour chaque Habitat Rocheux de votre Écosystème laissé visible (non recouvert).



2 PR pour chaque Créature adjacente à 1 ou plusieurs Habitats Eau dans votre Écosystème.



3 PR pour chaque carte Écosystème que vous avez encore au-dessus de votre plateau Joueur (celles qui n'ont pas été complétées).



3 PR pour chaque Villageois jeune ou ancien dans votre réserve disponible.



Autant de PR que la position de votre marqueur Esprit, mais seulement s'il est positif (il est considéré comme rapportant 0 PR s'il est sur «0» ou négatif).



2 PR pour chaque Habitat Eau dans votre Écosystème.



1 PR pour chaque carte de votre Écosystème.



2 PR pour chaque type de Créatures différent dans votre Écosystème.



2 PR pour chaque Grenouille Fongie de votre Écosystème et 2 PR pour chaque Ver à Ramure dans votre Écosystème.



2 PR pour chaque Hamstombre dans votre Écosystème et 2 PR pour chaque Caudachat dans votre Écosystème.



2 PR pour chaque Fourmaraigne dans votre Écosystème et 2 PR pour chaque Sagibou dans votre Écosystème.

AIDE DE JEU



Vous **devez**, au choix :

Placer 1 Villageois sur une piste Pèlerinage
ou
Avancer 1 piste Pèlerinage.

De plus, vous **pouvez** perdre en Esprit (selon le nombre de joueurs) pour effectuer à nouveau l'une ou l'autre de ces options.

Voir page 6.



Activer des Villageois.

Vous **pouvez** en activer jusqu'à 2 gratuitement, mais devez perdre 2 en Esprit si vous choisissez d'en activer un troisième. Voir page 7.



Compléter 1 carte Écosystème.

Vous **pouvez** remplir les conditions de 1 carte Écosystème. Voir page 7.



Vous **devez** **Renouveler la réserve de Biomes**, et **Avancer les pistes Pèlerinage.**

Voir page 8.

À la fin de votre tour : Ajoutez la carte Écosystème complétée à votre Écosystème (si vous en avez une), puis ajoutez toutes les Créatures invitées.

Sommaire :

Mise en Place - Page 4-5

Placer des Villageois sur les pistes - Page 6

Activer des Villageois - Page 7

Symboles de Récompense des Villageois - Page 10, 11

Compléter 1 carte Écosystème - Page 7

Renouveler la réserve de Biomes - Page 8

Avancer les pistes Pèlerinage - Page 8

Ajouter 1 carte à votre Écosystème - Page 9

Ajouter des Créatures dans votre Écosystème - Page 9

Décompte Final - Page 12, 13

Décompte Final

- Perdez 3 en Esprit pour chaque Créature Captive
- Décomptez les points Esprit
- Décomptez les Saisons
- Décomptez les Créatures

Résumé des Créatures



Chaque **Grenouille Fongie** rapporte 3 PR pour chaque Habitat Arbre adjacent.



Chaque **Ver à Ramure** rapporte 3 PR pour chaque Habitat Éponge adjacent.



Chaque **Hamstombre** rapporte 2 PR pour chaque Habitat Fleur adjacent, plus 3 PR pour chaque **Grenouille Fongie alignée orthogonalement.**



Chaque **Caudachat** rapporte 2 PR pour chaque Habitat Herbe adjacent, plus 3 PR pour chaque **Ver à Ramure aligné orthogonalement.**



Chaque **Fourmaraigne** rapporte 2 PR pour chaque Habitat différent adjacent (y compris les Habitats Roche et Eau).



Chaque **Sagibou** rapporte 2 PR pour chaque Habitat Champignon adjacent, plus 1 PR pour chaque 2 cadeaux que vous avez offerts à l'ensemble des Sages.



Toute Créature double son total de PR si elle est adjacente à 1 ou plusieurs Habitats Eau.

