ABONDANCE

La Terre, notre belle planète, est l'unique endroit connu de l'univers capable d'abriter la vie : regorgeant de ressources, ses multiples écosystèmes ont favorisé l'épanouissement d'une faune et d'une flore infiniment variées.

Une boîte de base de *Earth* est requise pour jouer avec cette extension.

OBJECTIF

Avec *Abondance*, le but des joueurs reste le même : marquer le plus grand nombre de points de victoire (PV). Pour ce faire, chacun va « planter » des cartes afin de créer son propre tableau de 16 cartes, organisé en grille de 4x4 cartes.

La partie s'achève à la fin de la manche durant laquelle un joueur a terminé son tableau en y plantant sa 16e carte.

Les joueurs marqueront des points pour la valeur des cartes Flore et Événement, pour les pions Croissance et les germes placés sur leurs flores, pour les cartes dans leur compost et pour les bonus Écosystème, Faune et Terrain.

Le premier joueur à remplir son tableau de 16 cartes déclenche la fin de partie et gagne un bonus de 11 PV.

L'extension Abondance *peut être utilisée quel que soit le nombre de joueurs. Elle vous permet aussi d'en ajouter un sixième (vous devrez toutefois respecter les règles de l'extension et utiliser son matériel).*

RENDEZ-VOUS SUR NOTRE SITE POUR TÉLÉCHARGER LA FICHE DE SUCCÈS OU DES FEUILLES DE SCORE SUPPLÉMENTAIRES.

luckyduckgames.com/fr/games/422-earth

MATÉRIEL

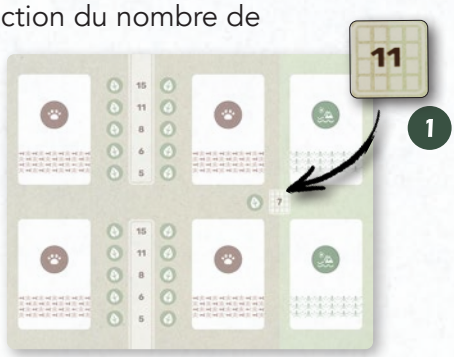
1 1 jeton 11 PV	3 cartes Faune
2 6 plateaux Abondance	3 cartes Écosystème
3 30 jetons Graine	5 jetons Feuille
1 livret de règles	6 aides de jeu Germination
1 bloc de score	16 pions Canopée (Croissance)
1 plateau 6e joueur	20 pions Tronc (Croissance)
1 plateau Équipes	46 jetons Sol
2 cartes Île	50 cubes Germe
2 cartes Climat	70 cartes Terre (Flore, Terrain, Événement)

MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes de l'extension dans leurs paquets respectifs du jeu de base. *Ces cartes sont signalées par un « A » sous leur nom afin de vous aider à les retirer si nécessaire.*

Ajoutez les germes, les troncs et les canopées supplémentaires à la réserve centrale.

Suivez la mise en place du jeu de base en fonction du nombre de joueurs. *À 6, utilisez le plateau 6e joueur.*



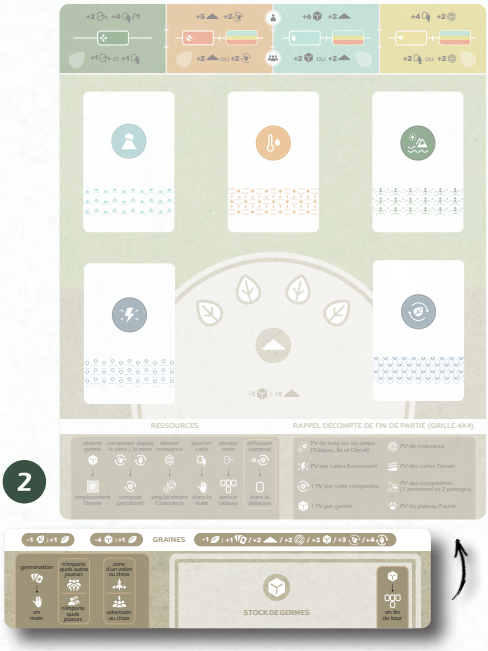
Recouvrez l'icône 7 PV du plateau Faune avec **le jeton 11 PV** 1. *Ce jeton augmente le nombre de PV accordés au premier joueur qui termine son tableau. Il* ***remplace*** *la récompense du jeu de base.*

Chaque joueur accole un plateau Abondance 2 à son plateau Joueur (soit en dessous, horizontalement, soit à côté, verticalement). Chacun agrandit ainsi son aide de jeu et obtient des options de conversion pour la nouvelle ressource : les graines.

Note : seuls 5 des 6 plateaux Abondance disposent d'un verso permettant une installation à la verticale. Le verso du 6e est réservé au mode Solo.

Donnez à chaque joueur 2 (ou 1) jeton Graine 3 selon le niveau de jeu choisi.

Niveau	Jetons Graine par joueur
Débutant/ Standard	2
Avancé	1



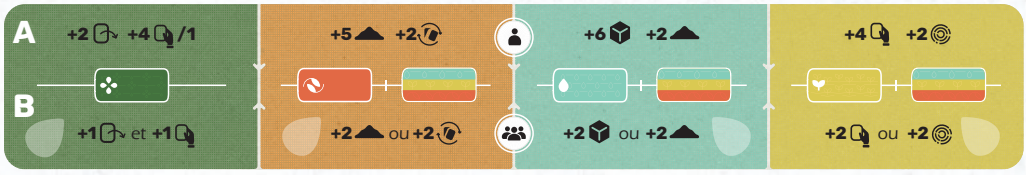
STRUCTURE DU TOUR

Cette extension introduit de nouvelles interactions entre joueurs (cf. page 4), les cartes Événement Entre deux tours (cf. pages 4-5), le stock de germes (cf. pages 6-7) et l'action Germination (cf. pages 5-6). La structure du tour est modifiée par ces nouveaux concepts.

1. Résoudre les bénéfices majeurs/mineurs
2. Activer les capacités
3. Déplacer les germes **NOUVEAU !**
4. Jouer des cartes Événement Entre deux tours **NOUVEAU !**
5. Passer le jeton Joueur actif

STRUCTURE DÉTAILLÉE DU TOUR

1. Le joueur actif choisit une action et perçoit le bénéfice majeur (A), tandis que les autres perçoivent simultanément le bénéfice mineur (B).



2. Tous les joueurs activent les cartes de leur plateau Joueur et de leur tableau qui correspondent à l'action choisie, en suivant les règles du jeu de base.

Il n'est jamais obligatoire d'activer une carte : vous pouvez passer l'activation d'autant de cartes que vous le souhaitez. Toutefois, une fois l'activation entamée, vous devez en effectuer toutes les étapes, sans oublier les interactions entre joueurs lorsqu'elles se présentent (cf. exemples page 4).

Comme dans le jeu de base, vous devez payer l'intégralité des coûts d'activation ; vous pouvez en revanche percevoir tout ou partie des bénéfices.

Avec cette extension, lorsqu'un joueur doit gagner des germes, mais n'a aucun emplacement Germe disponible sur ses flores, il peut les stocker sur son plateau Abondance. S'il gagne des germes grâce à la capacité d'une carte activée par un joueur adverse, ceux-ci rejoignent immédiatement son plateau Abondance, y compris s'il a des emplacements Germe disponibles dans son tableau (cf. pages 6-7).

3. Lorsque **tous les joueurs** ont terminé l'activation de leurs capacités, chacun peut déplacer des germes de son plateau Abondance vers des emplacements Germe disponibles de son tableau.

Les germes stockés sur le plateau Abondance ne sont pas utilisables dans le cadre des conversions de ressources, des capacités ou des événements (cf. pages 6-7).

4. Lorsque **tous les joueurs** ont terminé le déplacement de leurs germes, le tour prend fin. Les cartes Événement Entre deux tours peuvent être jouées (cf. page 4-5). Si plusieurs joueurs souhaitent le faire, résolvez les événements en sens horaire à partir du joueur détenant le jeton Joueur actif.

5. Une fois tous les événements Entre deux tours résolus, le jeton Joueur actif est passé à gauche, et un nouveau tour commence.

La fin de partie est déclenchée comme dans le jeu de base, mais le bonus perçu pour être le premier à terminer son tableau passe de 7 PV à 11 PV.

Ce qui suit peut arriver à tout moment de la partie :

ÉVÉNEMENTS

Vous pouvez jouer ces cartes à tout moment, sauf s'il s'agit d'un événement Entre deux tours.

CONVERSION DE RESSOURCES

- Un joueur peut convertir les germes **de son tableau** en sol ou en graines (cf. page 5). Cette conversion peut être effectuée n'importe quand, mais pas au moment de gagner les germes pendant l'action Arrosement, ni durant la résolution de la capacité d'une carte.
  -3 : +2 **-4 : +1**
- Vous pouvez convertir ou faire germer (cf. pages 5-6) les graines stockées sur votre plateau Abondance à tout moment.
  -1 : +1 / +2 / +2 / +3 / +3 / +4
- Vous pouvez convertir les jetons Feuille à tout moment (cf. page 5).
  -1 : +1

EFFETS DES NOUVELLES ICÔNES

Abondance ajoute des possibilités d'interactions entre les joueurs. En effet, les nouveaux événements et capacités peuvent affecter leur détenteur, mais aussi ses adversaires. Certaines cartes octroient des ressources à tous les joueurs à la fois, tandis que d'autres se basent non pas sur le tableau de leur détenteur, mais sur celui de l'un de ses voisins.

Comprendre les nouveaux événements et capacités

Lorsque vous activez des capacités de votre plateau Joueur ou de votre tableau qui correspondent à l'action choisie, vous pouvez rencontrer les nouvelles icônes ci-dessous.

N'importe quels joueurs

peuvent planter une carte supplémentaire pendant cette action verte

Ex. : cette capacité peut être utilisée par tous les joueurs qui le souhaitent.

Adversaire au choix

-2 : +4
choisissez **+1**

Ex. : le joueur qui active cette capacité choisit l'adversaire qui peut percevoir le bénéfice.

Les autres joueurs

+4 | +2

Ex. : le joueur qui active cette capacité perçoit le bénéfice de gauche ; seuls les autres joueurs peuvent percevoir le bénéfice de droite.

Zone d'un voisin au choix

+1 /

Ex. : le joueur qui active cette capacité perçoit le bénéfice chaque fois que l'élément indiqué apparaît dans la zone de jeu de son voisin de gauche OU de droite (au choix).

Événements Entre deux tours : ces nouvelles cartes affectent tous les joueurs, mais uniquement après la fin d'un tour et avant le début du suivant. Chaque joueur qui paye la totalité du coût perçoit la totalité du bénéfice ; celui qui joue la carte **doit utiliser sa capacité** et la placer sur son plateau.

Exemple : lorsque tous les joueurs ont fini de déplacer leurs germes de leur plateau Abondance à leur tableau, Amal joue Dérive des continents, une carte Événement Entre deux tours.

*Amal **doit utiliser la capacité** et retire donc de son tableau 4 germes, qu'elle remet dans la réserve. Elle pioche ensuite 2 cartes (qui rejoignent sa main) et composte jusqu'à 6 cartes du deck Terre. Boris veut lui aussi utiliser la capacité, ce qu'il fait en remettant 4 germes de son tableau dans la réserve. Coline ne souhaite pas utiliser la capacité. Elle attend que l'événement soit résolu.*

GRAINES :
NOUVELLE RESSOURCE ET CONVERSIONS

Chaque joueur commence la partie avec 2 jetons Graine (ou 1 au niveau Avancé). Vous pouvez en gagner d'autres en activant des capacités, ou en convertissant à tout moment vos germes ou vos jetons Feuille : dépensez 1 feuille pour 1 graine, ou 4 germes pour 1 graine.

-1 : +1 -4 : +1

Les germes dépensés retournent dans la réserve centrale, mais les feuilles sont retirées de la partie. *Attention : les feuilles ne peuvent pas revenir en jeu. Plus vous les convertirez en graines, moins vous pourrez revendiquer d'objectifs Faune et aurez de chance d'obtenir le bonus de 11 PV.*

Comme pour la conversion des germes en sol, les joueurs peuvent effectuer une action **(Germination)** pour faire germer une graine (voir ci-dessous) ou la convertir en 2 jetons Sol, en 2 croissances, en 3 germes, en 3 composts provenant du deck Terre, ou en 4 composts provenant de leur main.

-1 : +1 / +2 / +2 / +3 / +3 / +4

Si vous êtes à court de jetons Graine, utilisez un substitut adéquat.

GERMINATION :
RECHERCHER ET OBTENIR DES CARTES

Cette nouvelle action vous permet de chercher efficacement une carte dotée d'un élément spécifique. À tout moment, vous pouvez faire germer l'un de vos jetons Graine en le plaçant dans la réserve et en **énonçant 1 critère de recherche** (cf. page 8 pour une liste des critères de recherche, ou consultez les aides de jeu). Retournez ensuite le deck Terre de sorte que la carte du dessous soit à présent au-dessus, face visible, et à la vue de tous les autres joueurs. Consultez chaque carte l'une après l'autre jusqu'à ce que vous en trouviez une correspondant à votre critère de recherche. **Vous devez prendre en main la première carte répondant à ce critère (à l'exception des cartes Événement).** Toutes les autres cartes consultées rejoignent la défausse.

Si aucune carte du deck Terre ne correspond, vous devez poursuivre votre recherche dans la défausse. Si aucune carte de la défausse ne répond au critère énoncé, l'action Germination est incomplète. Reprenez votre jeton Graine dans la réserve : vous pouvez dès maintenant l'utiliser à nouveau. Si le deck Terre est épuisé, mélangez la défausse pour en créer un nouveau.

Lorsqu'un critère de recherche a été énoncé, il ne peut plus être modifié. La seule façon d'obtenir une carte Événement par le biais d'une action Germination est d'énoncer le critère « Événement ».

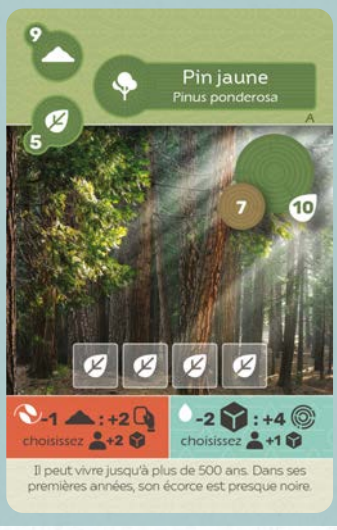
Exemple : Boris annonce qu'il fait germer l'une de ses graines pour rechercher une carte dotée d'une **capacité (croissance)**. *Il place sa graine dans la réserve. Boris retourne le deck Terre, révélant ainsi la carte qui se trouvait en dessous. Cette carte* 1 *n'étant pas dotée d'une capacité Croissance, Boris la défausse et poursuit sa recherche.*

La carte suivante 2 *est un Événement et ne correspond donc pas au critère de recherche de Boris, qui la défausse. Il poursuit jusqu'à atteindre la carte* Pin jaune 3, *qui comporte la* **capacité (croissance)** *recherchée. Boris prend cette carte en main et replace le deck Terre face cachée sur le plateau Faune.*

1

2

3



CONSERVER LES GERMES EN EXCÈS !

Le nouveau plateau Abondance permet aux joueurs de stocker les germes s'ils n'ont aucun emplacement Germe disponible sur les flores de leur tableau 1. Si une carte octroie aux joueurs des germes sous certaines conditions (comme avoir des cartes répondant à un critère ou un placement spécifique), mais que votre tableau ne les satisfait pas actuellement, **ces germes sont perdus et ne peuvent pas être stockés** 2. Si votre tableau satisfait ces conditions, mais que tous vos emplacements Germe correspondants sont occupés, **les germes en excès sont perdus et ne peuvent pas être stockés** 3. Si une capacité vous octroie un certain nombre de germes sans restrictions de placement, mais que tous vos emplacements Germe sont occupés, **les germes en excès peuvent être stockés** 4. *Les germes octroyés par les capacités ou événements de vos adversaires rejoignent immédiatement votre plateau Abondance* 5.

Exemple 1 *: Coline active la capacité multicolore de la carte* Nemesia, *qui lui octroie jusqu'à 3 germes. Tous les emplacements Germe de son tableau sont occupés. Elle stocke donc les 3 germes sur son plateau Abondance.*

Exemple 2 *: Amal active la capacité bleue de la carte* Roquette. *Elle place 1 germe sur cette carte et sur chacune des 2 cartes Herbe diagonalement adjacentes. Les deux autres emplacements diagonalement adjacents ne contiennent pas de carte Herbe. Aucun autre germe n'est donc gagné ou stocké par Amal.*

1

2

Exemple **3** *: Boris active la capacité bleue de sa carte* Vert-bois, *placée dans une ligne de 3 cartes Buisson. Tous les emplacements Germe des buissons de cette ligne sont occupés. Aucun germe n'est donc gagné ou stocké par Boris.*

Exemple **4** *: David active la capacité bleue de sa carte* Bourrache. *Le tableau voisin comportant le plus de capacités bleues en contient 5. David gagne donc 2 germes, mais tous les emplacements Germe de son tableau sont occupés. Il stocke donc les 2 germes sur son plateau Abondance.*

Exemple **5** *: Sacha plante la carte* Rhodotus palmatus *dans son tableau et active immédiatement sa capacité noire afin de piocher 4 cartes pour sa main. Les autres joueurs peuvent immédiatement gagner jusqu'à 2 germes chacun, qu'ils doivent stocker sur leurs plateaux Abondance.*

STOCKER ET CONVERTIR LES GERMES

- *Vous pouvez déplacer les germes stockés sur le plateau Abondance vers une flore* ***uniquement après que tous les joueurs ont fini d'activer les capacités de leurs cartes.***
- *Vous pouvez stocker les germes aussi longtemps que vous le souhaitez, mais les germes restant sur le plateau Abondance en fin de partie valent 0 PV.*
- *Les germes ne peuvent pas être utilisés pour une conversion, une capacité ou un événement avant d'avoir rejoint un emplacement Germe sur une flore.*

MODE ÉQUIPES (2 VS 2 / 2 VS 2 VS 2 / 3 VS 3)

Suivez la mise en place et les règles du jeu de base tout en ajoutant le matériel et la mise en place de l'extension. Les coéquipiers s'asseyent côte à côte. Si vous formez 2 équipes de 2 joueurs, utilisez le plateau Équipes du jeu de base. À 2 équipes de 3 ou 3 équipes de 2, utilisez la face correspondante du plateau Équipes de l'extension.

Chaque fois qu'un joueur gagne des ressources (y compris des graines), plutôt que de les placer dans son tableau, sa réserve ou sa main, il peut les poser de son côté du plateau Équipes. **Si ces ressources ne sont pas prises par l'un des coéquipiers avant la fin du tour en cours, elles sont défaussées.**

Procédez au tour comme d'habitude. Notez toutefois que lorsqu'une capacité comportant l'icône est activée, vous ne pouvez pas choisir l'un de vos coéquipiers.

À la fin de la partie, les coéquipiers additionnent leurs scores et l'équipe qui a le plus de PV remporte la victoire !

MODE SOLO

L'objectif du mode Solo est le même que pour le jeu de base. Pendant la mise en place, ajoutez 10 germes au plateau Gaïa, prenez 2 graines, placez le jeton 11 PV sur le plateau Faune, et posez le plateau Abondance face Solo visible sous votre plateau Joueur.

Modifications :

- Lorsqu'un « autre joueur » doit recevoir des germes, placez-les directement sur le plateau Gaïa.
- Les événements Entre deux tours affectent Gaïa et vous. Lorsque la carte est jouée, la totalité de son coût d'activation doit être payée.
- Si Gaïa doit piocher des cartes, elle les prend dans le deck Terre et les ajoute à sa pile de score.
- Lorsqu'une carte vous octroie des bénéfices en fonction de la zone de jeu d'un voisin, basez-vous plutôt sur la vôtre.
- Chaque fois que vous convertissez une feuille en graine, placez la feuille sur le plateau Gaïa. En fin de partie, elle remporte 5 PV par feuille sur son plateau. Lors du décompte, notez les PV octroyés par ces feuilles sur l'une de ses cases Écosystème inutilisées.

Modifications des effets :

- affecte **Gaïa et vous**
- Affecte **Gaïa**
- Affecte **Gaïa**
- utilisez **votre** zone de jeu

GERMINATION : CRITÈRES DE RECHERCHE

- **3⁻**
- **4⁺**
- **3⁻** x
- **4⁺** x
- x **pair** OU **impair**
- **3⁻**
- **6**
- , , , OU
- , , , OU
- **1⁻ habitats**
- **2⁺ habitats**
- valant **4⁻**
- valant **5⁺**
- de **2⁻**
- de **4⁺**
- OU
- **1 couleur** de capacité (y compris)
- Carte avec **2 capacités**
- **1 indicateur de direction** (, , , , etc.)
- Nom en **italique**, en **gras** OU **souligné**
- Carte avec **1 de ces icônes** dans sa capacité :

  , , , , **:** (deux-points),

Si vous utilisez de nouvelles cartes comportant des éléments n'apparaissant pas ici, vous pouvez les utiliser comme critère de recherche.

CRÉDITS

© 2024 Inside Up Games 2024,
201-244 Camelot St, Thunder Bay
Ontario, P7A 4B1, Canada.
Auteur : Maxime Tardif
Développement : Conor McGoey, Carter Morash
Conception graphique : David Shaw, Riley Lem, Katie Hoang, M81 Studio et Yulia Sozonik
Révision : Daniel Mansfield
Textes : Jenna Muir
Testeurs principaux : Isabelle Touchette, Francis Bergeron, Sylvain Lacroix, François-Vincent Talbot, Philippe Groulx, Chris Walters

Édition française par Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.
Traducteur et responsable éditorial : Elric Rozet
Relecture : Nelow
Maquette : Valentin Debret
Distribution : Davy Spychala
Marketing et événementiel : Guillaume Poueys, Théo Vitte