

Terra, o solo que suporta e sustenta nosso lindo planeta, Terra. Ao longo de milhões de anos de evolução e adaptação, a Flora e a Fauna deste planeta único cresceram e se desenvolveram em formas de vida incríveis, criando ecossistemas e habitats simbióticos. É hora de mergulhar nesses ricos ambientes e criar algumas sinergias naturais incríveis que replicam e extrapolam a incrível versatilidade e abundância de recursos naturais da Terra.

Crie um motor autossustentável de crescimento, expansão e abastecimento, onde até mesmo sua Flora não utilizada se torna adubo para crescimento futuro. Earth é um construtor de motor de mundo aberto para 1 a 5 jogadores, com regras simples, mas muitas possibilidades estratégicas.
Com o grande número de cartas e combinações únicas, cada partida permitirá que você descubra novas sinergias e conexões, assim como nosso vasto e fascinante mundo nos permite!

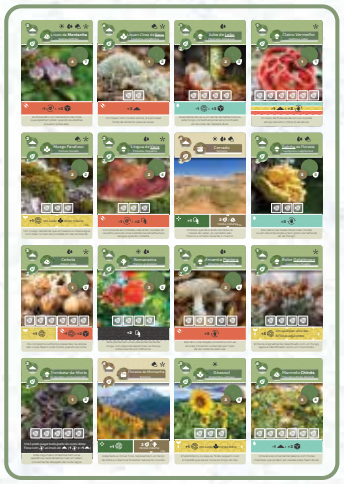
OBJETIVO

O objetivo em Earth é pontuar o máximo possível de Pontos de Vitória (PV). Para isso, você "plantará" cartas para criar sua própria área de jogo (tableau)—uma matrix de 16 cartas dispostas em 4 cartas de largura por 4 cartas de altura.

A partida termina **no final de uma rodada** depois que um jogador plantar sua 16° carta, completando sua área de jogo.

Os jogadores marcarão seus pontos pelo valor das cartas de Flora e Eventos, por Crescimento e Brotos colocados em sua Flora, por cartas em sua Compostagem e por pontos de bônus de Ecossistema, Fauna e Terrenos.

Equilibrar esses elementos e criar um motor eficaz é a chave para maximizar seus Pontos de Vitória!



O primeiro jogador a preencher sua área de jogo de 4x4 com 16 cartas, aciona o final da partida e ganha um bônus de 7 PV.

Ao longo das regras, caixas cinzas como essas indicarão detalhes importantes que não devem ser esquecidos!

Caixas beges como essas indicarão dicas e opções para tornar o jogo mais fácil para novos jogadores!

GAMING RULES!

Prefere assistir a um vídeo ao invés de ler as regras? (em inglês)

insideupgames.com/earth-how-to-play-video/

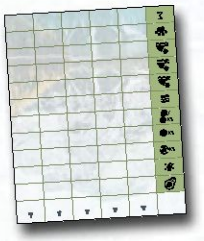
CRÉDITOS

© Inside Up Games 2023
Game Design: Maxime Tardif
Development & Direção de Arte: Conor McGoey
Designer Gráfico: M81 Studio & Yulia Sozonik
Edição: Daniel Mansfield
Design da Caixa e Logo: Kenneth Spond
Tradução: Rafael Verri

Edição Brasileira: Ludofun Editora Ltda
Texto de Ambientação: Jenna Muir & Katelyn Summers
Play-testers: Isabelle Touchette, Renaud Guerin, Simon Bélanger, Philippe Groulx, François-Vincent Talbot, Carter Morash, Hudson Morash, Scotland Morrison, Trevor Waytowich, Dominique, Kilianne, Caleb and Dahlia McGoey

COMPONENTES

1. Tabuleiro de Fauna
2. Tabuleiro de Jogador
3. Brotos
4. Fichas de Solo
5. Troncos (Crescimento)
6. Copas (Crescimento)
7. Cartas Terra (Flora, Terreno & Evento)
8. Cartas de Fauna
9. Cartas de Ecossistema
10. Cartas de Ilha
11. Cartas de Clima
12. Ficha de Primeiro Jogador
13. Ficha de Jogador Ativo
14. Fichas de Folha (em 5 cores)
15. Bloco de Pontuação



15



6 cartas com o verso mais escuro e um ícone são usadas somente no modo solo do jogo.
Para mais informação sobre o modo solo, veja a página 15.

Preparação / Modo de Jogo	Cartas de Ilha p/cada Jogador	Cartas de Clima p/cada Jogador	Cartas de Ecossistema cada jogador	Tabuleiro de Fauna
Iniciante	1	1	Não usa	Sem cartas Ecossistema
Normal	1	1	1	2 Cartas de Ecossistema
Avançado	2	2	2	2 Cartas de Ecossistema

PREPARAÇÃO COMPARTILHADA

Coloque o tabuleiro de Fauna 1 no centro da mesa a vista de todos os jogadores. *Para uma partida mais simples, use o lado iniciante do tabuleiro, marcado com um ícone no centro.*

Distribua um tabuleiro de jogador 2 para cada um. Certifique-se de que todos estejam usando o mesmo lado (frente) de seu tabuleiro de jogador. *A parte de trás de alguns é usada para outras variações de jogo, incluindo modo solo e equipes.*

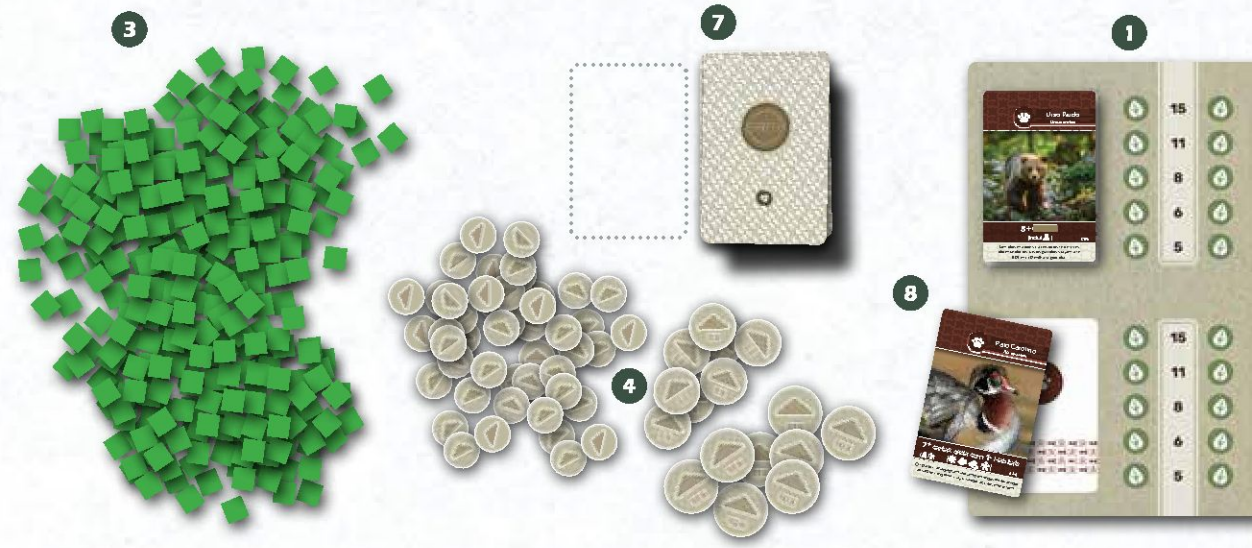
Deixe um espaço ao lado de cada tabuleiro de jogador para colocar cartas numa matriz de 4x4 durante a partida. Essa matriz e o tabuleiro de jogador criam a área do jogador.

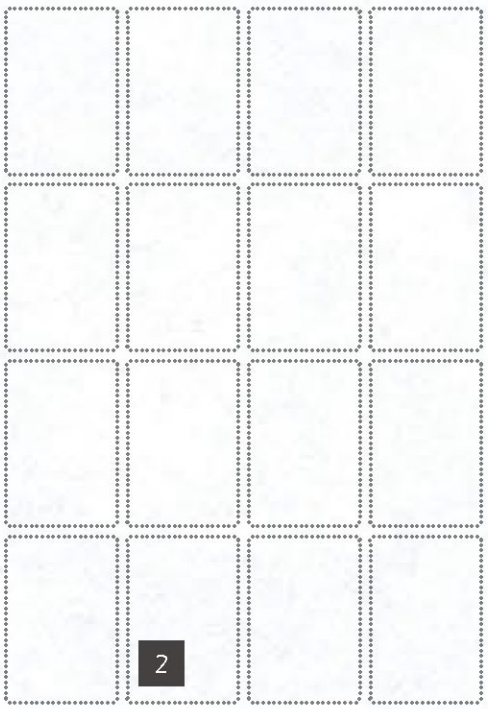
Crie o suprimento central colocando todos os Brotos 3, Fichas de Solo 4, e Crescimento (Troncos 5, Copas 6) ao lado do tabuleiro de Fauna.

Embaralhe todas as cartas de Terra 7 e as coloque em uma pilha (ou pilhas) virada para baixo ao alcance de todos os jogadores. Deixe espaço para uma pilha de descarte ao lado da pilha de compra.

Embaralhe as cartas de Fauna 8 e coloque uma com um lado aleatório virado para cima em cada um dos 4 espaços no tabuleiro de Fauna. *As cartas de Fauna restantes não serão usadas para esta partida e devem ser devolvidas à caixa de jogo.*

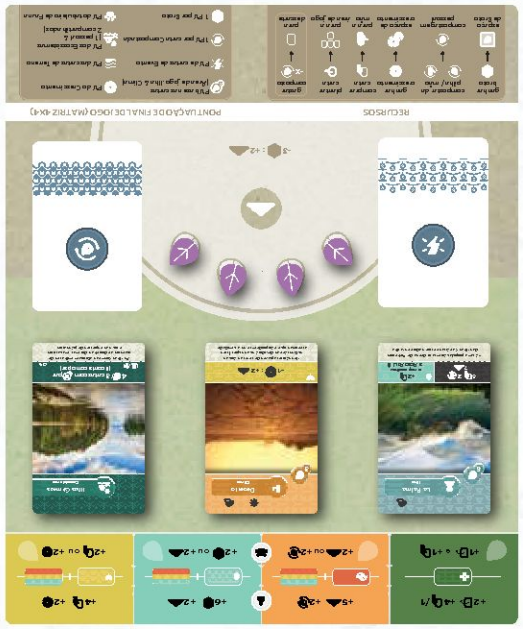
Embaralhe as cartas de Ecossistema 9 e coloque uma com um lado aleatório virado para cima em cada um dos 2 espaços no tabuleiro de Fauna. Em seguida, distribua 1 carta de Ecossistema para cada jogador e continue com a **PREPARAÇÃO INDIVIDUAL**. *As cartas de Ecossistema restantes não serão usadas nesta partida e devem ser devolvidas à caixa de jogo.*



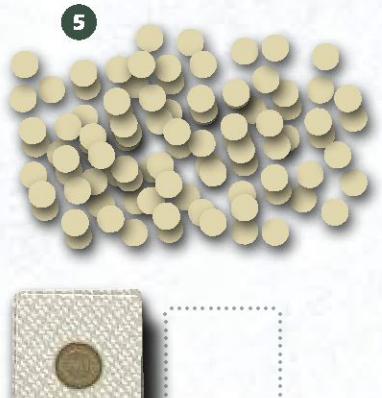


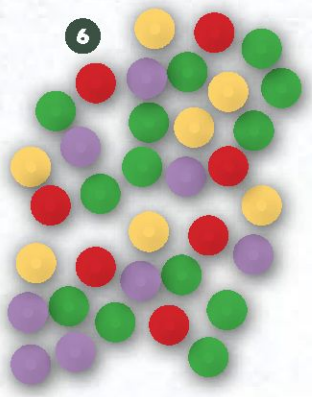
Em uma partida de iniciante, cartas de Ecossistema não são usadas e ficam na caixa.

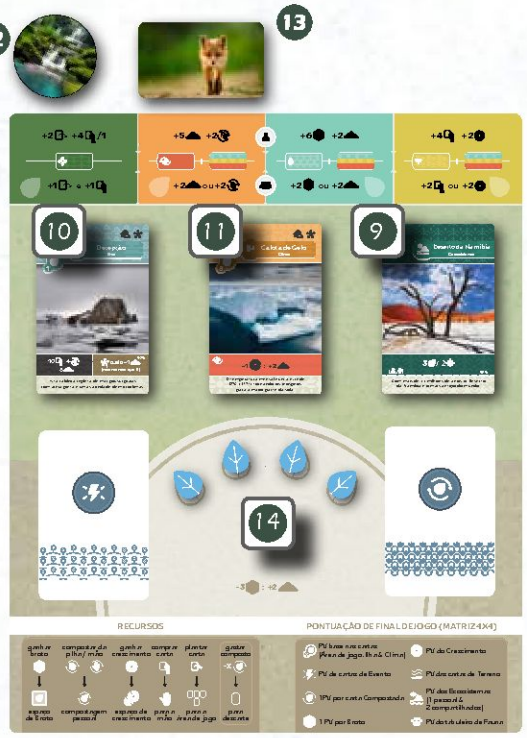












PREPARAÇÃO INDIVIDUAL

Embaralhe as cartas de Ilha 10, e distribua uma para cada jogador. *As restantes não serão usadas nesta partida e devem ser devolvidas à caixa de jogo.*

Repita com as cartas de Clima 11.

Para jogadores avançados, distribua 2 Ilhas, 2 Climas, e 2 Ecossistemas para que eles escolham ficar com uma.

Assim que todos estiverem prontos, escolha aleatoriamente um jogador inicial, e dê para ele a ficha de Primeiro Jogador 12 a ficha de Jogador ativo 13.

Cada um deve agora **escolher um lado de suas cartas de Ilha, Clima, e Ecossistema** para usar colocando-as viradas para cima em seus espaços correspondentes no tabuleiro de jogador.

As cartas de Ilha, Clima e Ecossistema concedem diferentes recursos iniciais, habilidades e Pontos de Vitória - é recomendável consultar o tabuleiro Fauna e escolher os lados que o ajudarão a atingir esses objetivos.

Cada jogador pega 5 fichas de Folha de sua cor 14, colocando 4 delas nos espaços centrais da folha em seu tabuleiro e mantendo a 5a. de lado—pode ser usada para rastrear sua seleção de ação a cada turno.

INICIANDO

A Cada jogador compra uma quantidade de cartas de Terra conforme indicado em sua carta de **ILHA**.



B Depois de revisar essas cartas, os jogadores escolhem, ao mesmo tempo, quais querem manter em suas mãos e quais irão Compostar. Eles **devem** Compostar de sua mão um número de cartas conforme indicado em sua carta de **ILHA**.

Para Compostar uma carta, o jogador simplesmente remove de sua mão e a coloca com a face virada para baixo no espaço de Compostagem em seu tabuleiro—isso cria sua Compostagem pessoal.

C Cada jogador pega um número de Solo indicado em sua carta de **ILHA** e os coloca na área central de seu tabuleiro de jogador—isso cria sua reserva pessoal.

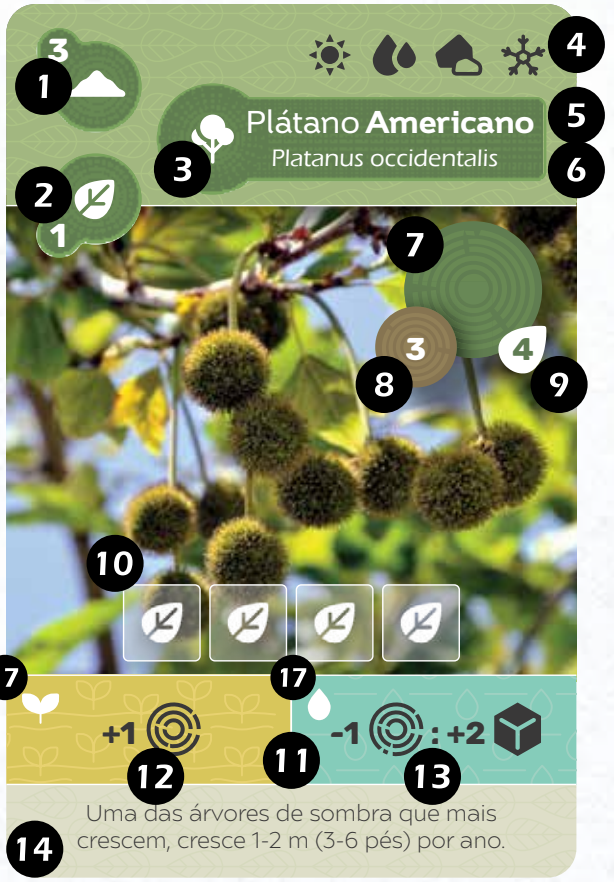
Existem 20 ilhas, 20 climas e 64 ecossistemas, o que significa que existem 25.600 configurações iniciais possíveis - bem-vindo à diversidade da natureza!

DADOS DA CARTA

1. **Custo de solo para Plantar** (p. 6)
2. **Valor do Ponto de Vitória Base**
3. **Tipo de carta** (pp. 8-11)
4. **Habitat** (p. 11)
5. **Nome da carta**
6. **Nome científico**
7. **Espaço de crescimento** (p. 8)
8. **Número máx. de crescimento** (p. 8)
9. **PV de conclusão da Copa** (p. 8)
10. **Espaços de broto** (p. 7)
11. **Cor da habilidade(s)** (p. 5)
12. **Efeito da primeira habilidade** (pp. 5-6)
13. **Efeito da segunda habilidade**
14. **Texto de ambientação**
15. **Ícone de Direção Objetiva** (p. 9) **(linha, coluna, ortogonal, diagonal)**
16. **Porcentagem de cartas** (p. 9)
17. **Ícone de Ação/Habilidade**

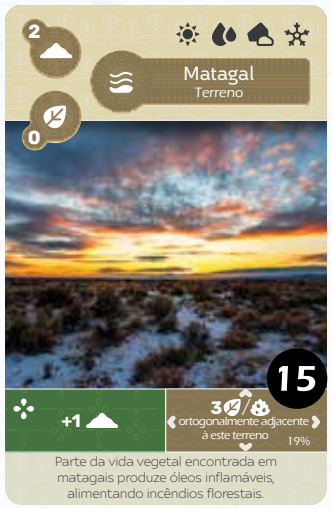
Esses ícones ajudam os jogadores a distinguir quais cartas ativar em seu tabuleiro e correspondem a espaços de ação específicos exibidos nos tabuleiros dos jogadores (p.5)

FLORA



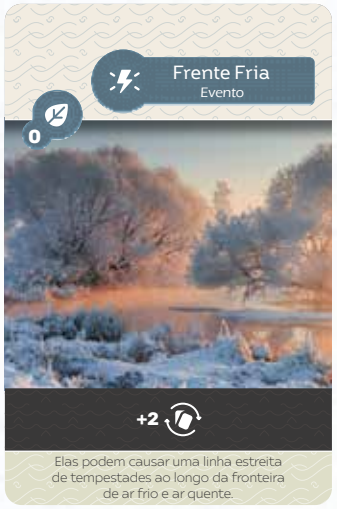
Cada carta é única, então nem todas opções estão presentes em cada carta.

TERRENO



Elas oferecem bônus na partida ou oportunidades de pontuação no final da partida (página 11).

EVENTO

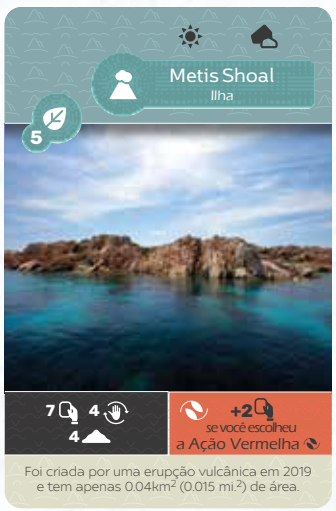


As cartas de evento podem ser jogadas a qualquer momento, mesmo na vez de outro jogador (página 11).

Existem sete tipos diferentes de cartas no jogo:

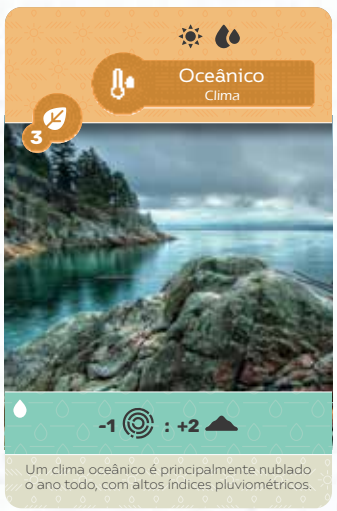
- Cartas de **FLORA**, **TERRENO**, e **EVENTO** são encontradas no baralho de Terra.
- Cartas de **ILHAS** e **CLIMA** estão nos tabuleiros de jogador.
- Cartas de **ECOSSISTEMA** estão no tabuleiro de Fauna e nos tabuleiros de Jogador.
- Cartas de **FAUNA** estão no tabuleiro de Fauna.

ILHA



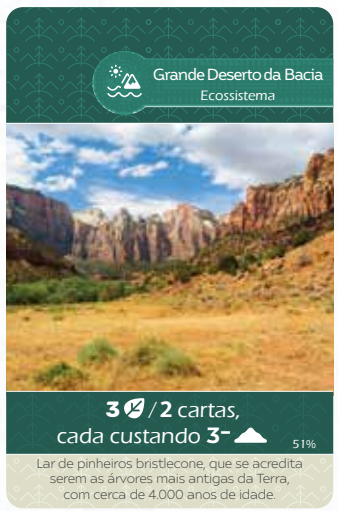
As ilhas fornecem aos jogadores seus recursos iniciais e uma habilidade inicial (página 10).

CLIMA



Os climas dão aos jogadores outra habilidade inicial (página 10).

ECOSSISTEMA



Ganhe PV no final da partida para cada vez que você completar seu objetivo (página 8).

FAUNA



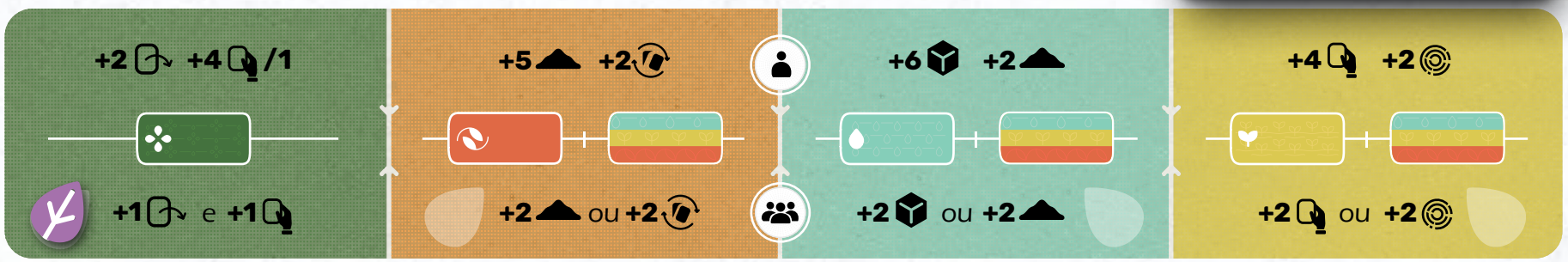
Ganhe PV no final da partida por completar seu objetivo durante a partida (página 9).

TURNO/VISÃO GERAL DA AÇÃO

Em seu turno, **escolha qualquer 1 dos 4 espaços de ação** mostrados no topo do seu tabuleiro de jogador. Para marcar sua escolha, coloque o marcador de jogador ativo acima da ação correspondente. Todos os outros jogadores colocam sua ficha de 5° folha na parte inferior do mesmo espaço de ação, como forma de rastrear suas opções de ação.

A partida continua com a ficha de jogador ativo se movendo em sentido horário até que um jogador tenha completado sua matriz 4x4 (veja Final de Jogo, p.14). *Os jogadores podem escolher a mesma ação do jogador anterior ou repetir a mesma ação do último turno.*





Plantar (veja pág. 6):
Você pode plantar até 2 cartas, uma de cada vez, em sua área de jogo, pagando seus custos de Solo com Solo da sua reserva.
Em seguida, compre 4 cartas, escolhendo 1 para manter e descartando o resto com a face para baixo na pilha de descarte. ***Não coloque estas 3 cartas na sua Compostagem.***
Todos os outros jogadores podem plantar 1 carta em suas áreas de jogo pagando seu custo de Solo de suas reservas. Eles também podem comprar 1 carta.

Os jogadores não precisam ter plantado uma carta para poderem comprar uma carta.

Por fim, todos os jogadores ativam as habilidades verdes de suas cartas.

Ao final da partida, você irá marcar PV base no valor de cada carta plantada.

Compostar (veja pág. 7):
Você pode ganhar 5 Solos do suprimento, colocando-os em seu tabuleiro de jogador (sua reserva pessoal).

Em seguida, pegue 2 cartas da pilha de compra e as coloque em sua Compostagem, sem olhar seu conteúdo.

Todos os outros jogadores podem, ou ganhar 2 Solos
ou
eles podem compostar 2 cartas da pilha de compra.

Por fim, todos os jogadores ativam as habilidades vermelhas e multicoloridas em suas cartas.

Ao final da partida, você irá marcar 1 PV por carta em sua Compostagem.

Regar (veja pág. 7):
Você pode ganhar até 6 Brotos do suprimento, colocando-os imediatamente em qualquer Flora sua com espaço de Broto vazio.

Então, você pode ganhar 2 Solos do suprimento, colocando-os em seu tabuleiro de jogador.

Todos os outros jogadores podem ou ganhar até 2 Brotos
ou
eles podem ganhar 2 Solos.

Por fim, todos os jogadores ativam as habilidades azuis e multicoloridas em suas cartas.

Ao final da partida, você irá marcar 1 PV por Broto em sua área de jogo. Brotos também podem ser convertidos em Solo a qualquer momento durante o jogo (pág.7).

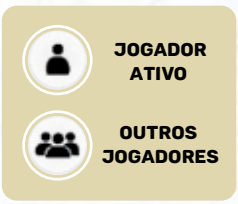
Crescer (veja pág. 8):
Você pode comprar 4 cartas da pilha de Terra, colocando-as na sua mão.
Então, você pode colocar até 2 Crescimentos em qualquer uma de suas Floras com espaço livre para Crescimento.
Todos os outros jogadores podem ou comprar 2 cartas
ou
eles podem colocar até 2 Crescimentos em sua Flora.

Por fim, todos os jogadores ativam as habilidades amarelas e multicoloridas em suas cartas.

Ao final da partida, você irá marcar 1 PV por Crescimento em sua área de jogo. Qualquer Flora que tenha atingido seu número máximo de crescimento ganhará ao invés disso, o seu PV de conclusão de Copa.

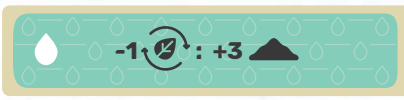
ATIVANDO HABILIDADES

No final de cada ação **todos** os jogadores podem ativar **quaisquer habilidades em suas áreas de jogo e em seus tabuleiros de jogador** que correspondam à cor da ação selecionada no momento (**VERDE**, **VERMELHO**, **AZUL**, ou **AMARELA**). *Para habilidades multicoloridas, veja pág. 6.* A habilidade de cada carta somente pode ser ativada uma vez por turno, e cada área de jogador deve ser ativada **em ordem, linha por linha, da esquerda para a direita, começando do canto superior esquerdo.** *Para um exemplo de turno, incluindo a ativação de habilidades, veja a pág. 12.* Você pode ativar sua **ILHA** **e então** seu **CLIMA** ou antes ou depois da ativação da sua área de jogo, mas não durante.



Algumas habilidades exigem uma etapa adicional antes de receber o benefício. Para ativar habilidades com um número negativo (-X), é obrigatório pagar o custo integralmente para obter seu benefício **(Ex.1).**

Para quaisquer habilidades que tenham um recurso numerado antes de dois pontos (:), é obrigatório pagar o requisito de recurso à esquerda para obter o benefício à direita **(Ex.2).**



Ex.1 - Descarte 1 carta da sua Compostagem, **então** ganhe 3 Solos.

Ex.2 - Composte 1 carta de sua mão, **então** compre 1 carta.

REGRA DE OURO: Se a habilidade de uma carta faz algo que vai contra as regras, a carta tem prioridade e suas habilidades podem ser aplicadas (se quiser).

Continua

ATIVANDO HABILIDADES - CONTINUAÇÃO

Habilidades são ativadas após realizar sua ação correspondente (**VERDE** ativa **VERDE**, **VERMELHO** ativa **VERMELHO**... etc.). Habilidades multicoloridas (que consistem nas habilidades **AZUL**, **AMARELO**, e **VERMELHO**) também são acionadas quando uma ação **AZUL**, **AMARELO**, ou **VERMELHO** é escolhida: essas habilidades multicoloridas são ativadas em ordem com quaisquer outras habilidades na área de jogo.

*Cartas com 2 cores de habilidade, ou com habilidades multicoloridas, contam como **cada** uma dessas cores ao pontuar, então, se um jogador tiver uma carta com uma habilidade **VERMELHA** e uma **AMARELA**, ele poderá escolher contá-la como **VERMELHA** para um objetivo e **AMARELA** para outro.*

Habilidades **PRETAS** são ativadas automaticamente assim que são jogadas. Habilidades **MARRONS** oferecem a oportunidade para opções adicionais de pontuação no final da partida ou vantagens contínuas.

Nem as habilidades **PRETAS** nem **MARRONS** serão ativadas durante a partida devido à seleção de ação ou habilidades do motor, mas contam como cores de habilidade.

Você nunca é forçado a ativar uma carta—você pode pular as ativações de quantas cartas quiser. *Somente sua Ilha, Clima, e cartas plantadas em sua área de jogo podem ativar habilidades—cartas na mão, Compostagem, e pilha de Eventos não podem.*

Para manter o bom fluxo do jogo com todos os jogadores engajados, todos podem ativar suas habilidades ao mesmo tempo.

Se uma carta for ativada, todos os custos devem ser pagos no total; no entanto, os benefícios podem ser coletados conforme desejado (parcialmente ou totalmente).



Por exemplo, para ativar esta habilidade multicolorida, você deve descartar a carta do topo da sua Compostagem, e devolver 1 Crescimento da sua área de jogo para o suprimento. Então, você pode ganhar 1 Broto e até 2 Solos do suprimento.

Para cada carta de objetivo e pontuação, uma carta multicolorida pode contar como uma carta azul, amarela e vermelha. No entanto, cartas individuais azul, amarela e vermelha, não contam como cartas multicoloridas.

Cartas com habilidades verdes podem ativar suas habilidades verdes no mesmo turno em que foram plantadas!

PLANTAR: COLOCAR, COMPRAR, E ESCOLHER CARTAS

O jogador ativo pode plantar até 2 cartas, uma de cada vez, em sua área de jogo pagando o custo de Solo. (*Somente cartas de Flora e Terreno podem ser plantadas em uma área de jogo.*)
A quantidade necessária de Solo é devolvida da sua reserva pessoal para o suprimento central.

Ao plantar sua primeira carta, você pode colocá-la em qualquer lugar da área de jogo. Cada carta subseqüente deve ser colocada em um dos 8 espaços adjacentes a uma carta existente.

Os jogadores não estão limitados em que direção eles podem expandir sua área de jogo, mas estão limitados a uma área de 4x4 (16 cartas).

No final da partida, você marcará o valor base de PV de cada carta que você plantou.

O jogador ativo então compra 4 cartas, escolhe 1 para manter e descarta o restante com a face para baixo na pilha de descarte.

Essas 3 cartas NÃO são colocadas em sua Compostagem pessoal.

Todos os outros jogadores podem plantar 1 carta em suas áreas de jogo pagando seu custo de Solo de suas reservas. Também podem comprar 1 carta.

Os jogadores não precisam ter plantado uma carta para poder comprar uma carta e não podem comprar antes de plantar.

Por fim, todos os jogadores ativam as habilidades verdes em seus tabuleiros e áreas de jogo (veja "Ativando Habilidades" pág. 5).

As cartas em um tabuleiro de jogador podem ser ativadas antes ou depois da área de jogo, mas a área de jogo deve ser ativada em ordem — da coluna da esquerda para a direita, depois da linha superior para a inferior.

Depois de colocar sua primeira carta, existem apenas 2 regras de colocação

1. *As cartas devem ser plantadas adjacentes a carta anteriormente colocadas (ortogonal ou diagonal).*
2. *Sua área de jogo nunca pode ter mais de 4 colunas ou mais de 4 linhas.*

A colocação das cartas pode ser importante por vários motivos, como a ordem em que suas habilidades são ativadas, a forma como os Ecossistemas pontuam no final da partida (pág. 8) ou se eles ajudam a atingir um objetivo de Fauna (pág. 9).



Se o baralho de Terra acabar, embaralhe a pilha de descarte para criar uma nova pilha de compra. Não embaralhe com qualquer Compostagem de jogador—essas cartas valem PV no final da partida!

No improvável caso de não restar cartas nas pilhas de compra ou descarte, os jogadores não podem mais comprar ou compostar cartas do baralho.

Plantar é a ação mais importante do jogo — ela lhe dará PV e permitirá que você ative mais habilidades.

Para uma partida mais estratégica, os jogadores podem plantar cartas viradas para baixo em suas áreas de jogo, até que todos tenham escolhido sua(s) carta(s)—nesse ponto, todas são viradas para cima.

COMPOSTAR: GANHAR SOLO E COMPOSTO DA PILHA DE COMPRA

O jogador ativo pode ganhar 5 Solos do suprimento, colocando-os em sua reserva pessoal ❶.

Não há limite para a quantidade de Solo permitido em uma reserva. No improvável caso de não sobrar nenhuma ficha de Solo no suprimento, use um substituto.



O jogador ativo então pega 2 cartas **da pilha de compra** (**sem olhar o conteúdo**) e as coloca viradas para baixo no espaço de Compostagem de seu tabuleiro ❷.

Ao final da partida, você marcará 1 PV por carta em sua Compostagem—independente do tipo ou valor de PV da carta.

Todos os outros jogadores podem ganhar 2 Solos do suprimento **ou** podem comprar 2 cartas da pilha de compras e colocá-las em sua Compostagem pessoal.

Os jogadores podem concordar em compostar da pilha de descarte ao invés da pilha de compra para evitar esgotar a pilha de compra.

A maioria das ações de Compostagem exige que os jogadores Compostem cartas de sua mão, enquanto esta ação permite que os jogadores Compostem da pilha de compra.

Por fim, todos os jogadores ativam habilidades vermelhas e multicoloridas em seus tabuleiros e áreas de jogo ❸ (veja "Ativando Habilidades" pág.5).

Não há limite para a quantidade de cartas em Compostagem e, uma vez compostado, os jogadores não podem olhar pela pilha.

No improvável caso de não restar nenhuma carta na pilha de compra ou descarte, os jogadores não podem mais compostar cartas das pilhas.





REGAR: COLOCAR BROTOS E GANHAR SOLO

O jogador ativo pode colocar até 6 Brotos em qualquer quantidade de cartas de Flora em sua área de jogo, desde que tenha espaço de Broto vazio ❶.

Brotos só podem ser colocados em espaços de Broto, eles não podem ser guardados em sua reserva pessoal.

Não há limite para a quantidade de Brotos no suprimento; no caso improvável de não sobrar nenhum Broto use um substituto, como as fichas de Broto.





Se um jogador precisar de mais Solo, ele pode converter Brotos de **sua área de jogo** em Solo ❷.

Se um jogador não tem espaço para alguns Brotos quando eles são obtidos durante a ação de Regar, esses Brotos extras são perdidos imediatamente—*você não pode converter Brotos que ainda não estão em sua área de jogo.*

O jogador ativo então ganha 2 Solos do suprimento e os coloca em sua reserva pessoal.

Todos os outros jogadores podem colocar até 2 Brotos em seus espaços de Broto **ou** podem ganhar 2 Solos.

Por fim, todos os jogadores ativam habilidades azuis e multicoloridas de seus tabuleiros e áreas de jogo ❸ (veja "Ativando Habilidades" pág. 5).

❷ **Para converter Brotos em Solo, basta remover 3 Brotos de qualquer número de suas cartas de Flora e os devolver ao suprimento, depois pegar 2 Solos do suprimento e colocá-los em sua reserva.**

-3 : +2

Os Brotos podem ser convertidos em Solo a qualquer momento durante a partida, exceto ao obtê-los durante a Ação Regar, ou no meio da habilidade de uma carta sendo resolvida.

Você pode repetir essa conversão quantas vezes quiser. O Solo, no entanto, não pode ser convertido em Brotos.

No início da partida pode ser útil converter seu Broto em Solo para a ação de Plantar. No entanto, no final da partida, pode ser imprudente converter muito, já que cada Broto vale 1 PV!

CRESCER: COMPRAR CARTAS E COLOCAR CRESCIMENTO

O jogador ativo pode comprar 4 cartas da pilha de Terra, colocando-as em sua mão. *Não há limite para a quantidade de cartas que um jogador pode ter na mão.*

Se a pilha de compra esgotar, simplesmente embaralhe a pilha de descarte para criar uma nova pilha de compra. *Não embaralhe com qualquer Compostagem de tabuleiro de jogador; elas são PV no final da partida!*

No improvável caso de não restar cartas nas pilhas de compra e descarte, os jogadores não podem mais comprar cartas ou compostar cartas das pilhas.

Então, o jogador ativo pode colocar até 2 Crescimentos em qualquer uma de suas Floras com espaço de crescimento. Pegue o Tronco ❶ do suprimento e o coloque em qualquer Flora em sua área de jogo. *Um espaço de Crescimento pode ter tantos Crescimentos quanto mostrado pelo seu número máximo de crescimento* ❷.

A última peça de Crescimento em cada espaço é uma Copa, não um Tronco. Para completar a Flora, coloque a Copa ❸ no topo do(s) Tronco(s). *Embora as Copas sejam de cores diferentes, são tratadas da mesma forma em termos de jogo e pontuação final. Flora com um espaço de Crescimento de 1 terá apenas a Copa, sem peça de Tronco.*



O Crescimento só pode ser armazenado em espaços de Crescimento, até o seu número máximo de crescimento. Se um jogador ganhar mais peças do que pode colocar, esse extra é imediatamente perdido.

A ordem em que você ganha ou gasta Crescimento é muito importante, portanto, certifique-se de observar essas habilidades enquanto você planta suas cartas.

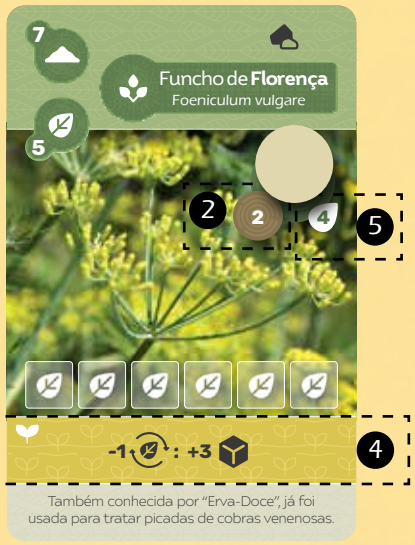
Todos os outros jogadores podem comprar 2 cartas **ou** podem colocar até 2 Crescimentos em suas Floras com espaços disponíveis.

Não há limite para a quantidade de Crescimento no suprimento; no improvável caso de não sobrar nenhum Crescimento, use um substituto.

Por fim, todos os jogadores ativam habilidades amarelas e multicoloridas ❹ em seus tabuleiros e áreas de jogo (veja "Ativando Habilidades" pág. 5).

No final da partida, você marcará 1 PV por tronco em sua área de jogo. Porém, qualquer Flora com uma Copa, ao invés disso, ganhará seus PV por conclusão de Copa ❺.





Pode ser útil colocar as cartas que você não quer de cabeça para baixo nas costas da mão. Isso torna mais fácil ver quais cartas você pode querer compostar no futuro.

CARTAS DE ECOSSISTEMA - OBJETIVOS DE ECOSSISTEMA

Essas cartas de dois lados dão bônus de **final de jogo**—descritos pelo texto em cada carta, com cada lado sendo diferente.

Em uma partida normal, haverá 3 cartas de Ecossistema em jogo:
- 2 no tabuleiro de Fauna—disponível para todos e quaisquer dos jogadores pontuar
- 1 em cada tabuleiro de jogador—disponível apenas para aquele jogador pontuar

Jogadores iniciantes podem usar o lado iniciante do tabuleiro de Fauna, que não possui cartas de Ecossistema. Isso permite que os jogadores se concentrem em aprender a jogar sem as opções extras de pontuação de final de jogo.

As cartas de Ecossistema não possuem "habilidades" e portanto, nunca são ativadas pelos jogadores.

No início da partida, ao receber suas cartas de **ILHA**, **CLIMA**, e **ECOSSISTEMA**, você escolherá qual lado de cada carta deseja usar. Uma vez escolhido, você manterá estes lados pelo resto da partida.

Os jogadores podem pontuar as cartas de Ecossistema várias vezes se cumprirem os requisitos várias vezes com diferentes cartas/componentes.

Uma vez que uma carta ou componente tenha sido usado para pontuar para um objetivo de Ecossistema, ele não pode ser usado novamente para pontuar o **mesmo** objetivo de Ecossistema.

Tente otimizar as cartas de Flora, Terreno e Evento que você escolher em um esforço para atingir vários objetivos de Ecossistema e Fauna.



Algumas cartas como "Everglades" têm setas brancas nas bordas do objetivo; esse recurso visual é um lembrete para objetivos com pontuação direcional/de posicionamento.

CARTAS DE FAUNA - OBJETIVOS DE FAUNA



Este ícone foi adicionado a algumas cartas de Fauna e de Ecossistema como lembrete para verificar suas cartas de Ilha e Clima para esse objetivo!

Essas cartas de dois lados fornecem objetivos de pontuação **durante a partida**—descritos pelo texto em cada carta, sendo cada lado diferente.

Em cada partida haverá 4 cartas de Fauna aleatórias colocadas no tabuleiro de Fauna. A qualquer momento durante um turno em que um jogador cumpra o objetivo listado em uma (ou mais) carta de Fauna, ele pode reivindicar o nível de PV mais alto disponível próximo à esta carta. O jogador simplesmente remove uma ficha de Folha de seu tabuleiro e a coloca ao lado do valor de PV daquele nível.

O primeiro jogador a cumprir o objetivo de cada carta de Fauna marcará mais pontos, com cada nível subseqüente diminuindo de valor. Por esse motivo, é importante levar em consideração as necessidades das cartas de Fauna ao construir sua área de jogo.

Se dois ou mais jogadores cumprirem um objetivo no mesmo turno, as fichas de Folha são colocadas no sentido horário, começando com o jogador ativo—apenas os jogadores que cumpriram o objetivo podem colocar suas fichas de Folha.

Depois de cumprir um objetivo de carta de Fauna, a pontuação não pode ser perdida, mesmo que você não atenda mais aos requisitos. (*Por exemplo, se você precisava de mais de 20 Solos em sua reserva e, depois de cumprir esse objetivo, gastou solo no mesmo turno e caiu para menos de 20, você não perderia a reivindicação ou os PV.*)

Ao calcular os pontos no final da partida, você irá somar os PV ganhos por cada ficha de Folha que colocou no tabuleiro de Fauna. *Lembre-se de incluir o bônus de 7 PV para o jogador que completou a área de jogo primeiro! (Veja Final de Jogo pág.14.)*

Se você olhar a carta "Joaninha dos Sete Pontos" perceberá os símbolos + e - após cada número; um jogador marcaria o objetivo quando tivesse "11 OU MAIS CARTAS, cada uma com valor base de PV de 3 OU MENOS". O percentual (xx%) em algumas cartas informa aos jogadores qual a porcentagem de cartas no jogo que pode atender aos requisitos listados na carta.



Jogadores iniciantes podem usar o lado iniciante do tabuleiro de Fauna, onde todos os níveis pontuam 10 PV, independentemente de quando uma ficha de Folha é adicionada. Isso permite que os jogadores se concentrem em aprender o básico do jogo sem tentar correr por esses pontos.



Cartas de Fauna não possuem "habilidades" e portanto, nunca são ativadas pelos jogadores.

A PARTIR DESTE PONTO, VOCÊ ESTÁ 90% PRONTO PARA JOGAR.
Dê uma olhada no lembrete de pontuação e no índice de iconografia na parte inferior do tabuleiro de jogador e você estará 95% pronto para jogar. As demais regras representam os outros 5%; elas incluem esclarecimentos, exemplos e um modo Solo, e cobrem as exceções e detalhes específicos.

Você está procurando um pouco mais de informação ou esclarecimento sobre as cartas?

Este QR code está vinculado a um "documento ativo" que manteremos atualizado!



CARTAS DE ILHA



Essas cartas de dois lados fornecem aos jogadores seus **recursos iniciais** (Cartas de Terra, Compostagem, e Solo) bem como a capacidade de ajudar em sua estratégia—descrita pelo texto em cada carta, com cada lado sendo diferente.

Cada Ilha é única, com diferentes combinações de PV base ❶, Habitats ❷, quantidade de cartas que você compra no início ❸, quantidade de cartas para Compostagem de sua mão ❹, e Solo ❺, bem como uma habilidade ❻.

No início da partida, escolha qual lado da carta você gostaria de usar. Uma vez escolhido, este lado será colocado com a face para cima no tabuleiro do jogador—ele permanecerá durante toda a partida e nunca poderá ser trocado.

Os jogadores irão comprar uma quantidade de cartas conforme indicado ao lado deste ícone .

Dessas cartas, eles precisarão compostar uma quantidade de cartas, conforme indicado ao lado deste ícone .

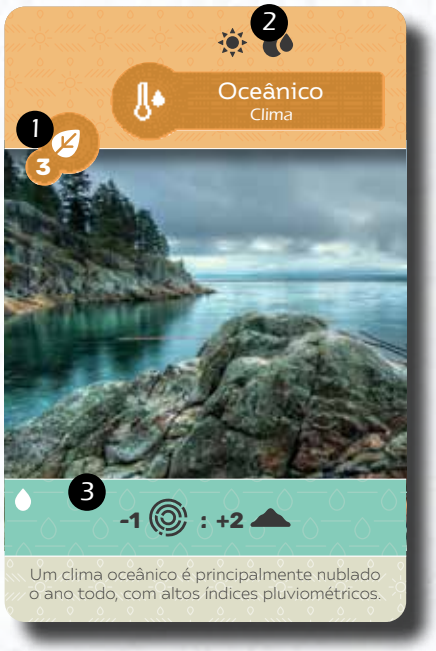
Compostagem é um recurso importante no jogo, assim como PV no final da partida.

Por fim, os jogadores coletam uma quantidade de Solo conforme indicado ao lado deste ícone .

Solo é a moeda do jogo e é necessário para plantar Flora e Terreno em sua área de jogo (veja pág. 6).

Você pode ativar sua Ilha e então seu Clima antes ou depois de ativar sua área de jogo—e você pode alternar a cada vez, dependendo do que for melhor para o seu turno atual. Porém, você não pode ativar uma carta antes da sua área de jogo e a outra depois.
Você nunca será forçado a ativar a habilidade de sua Ilha/Clima—você pode usá-la ou ignorá-la sempre que puder ser ativada.

CARTAS DE CLIMA



Essas cartas de dois lados fornecem aos jogadores outra **habilidade**, que eles podem usar para focar ou diversificar suas habilidades—descrita pelo texto em cada carta, com cada lado sendo diferente.

Cada Clima é único, com diferentes combinações de PV base ❶, Habitats ❷, e uma habilidade ❸.

No início da partida, escolha qual lado da carta você gostaria de usar. Depois de escolhido, este lado será colocado com a face para cima no tabuleiro do jogador—ele permanecerá durante toda a partida e nunca poderá ser trocado.

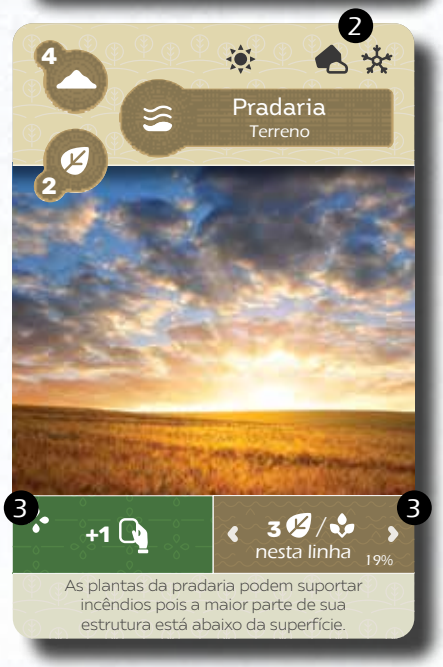
As cartas de Ilha e Clima podem contar para objetivos de Ecossistema e Fauna—dependendo de quais são esses objetivos. Isso pode passar despercebido pelos novos jogadores, então, por favor, seja gentil e lembre-os durante a partida.

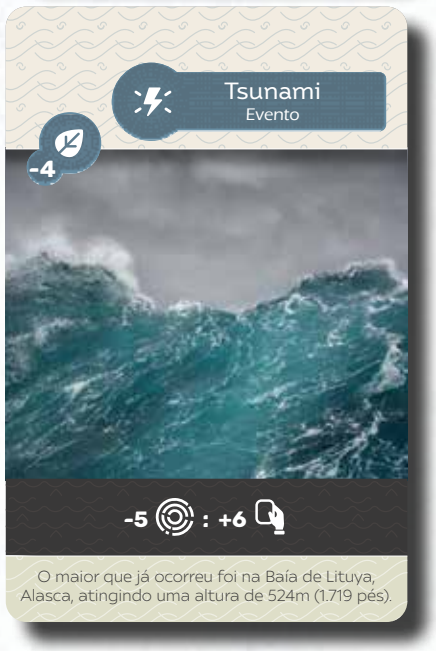
As cartas de Clima dão aos jogadores outra habilidade que podem contribuir para sua estratégia, então tente escolher um lado que complemente sua Ilha e ajude a completar os objetivos de Fauna e de Ecossistema.

Lembre-se, todos os custos devem ser pagos integralmente, no entanto, os benefícios podem ser coletados conforme desejado (parcialmente ou integralmente).

CARTAS DE TERRA







CARTAS DE FLORA

A maioria das cartas do jogo são cartas de Terra—das quais 179 são **FLORA**, 66 são **TERRENOS**, e 38 são **EVENTOS**.

Coletivamente, todas as cartas do jogo são chamadas de cartas, enquanto apenas as cartas de Flora são chamadas de Flora—**isso é importante para os objetivos de Fauna e Ecossistema**.

Objetivos que exigem "Flora" não envolvem cartas de Terreno, Evento, Ilha ou Clima. Considerando que os objetivos que exigem "cartas" incluem todas as cartas na área de jogo, bem como suas cartas de Ilha e Clima.

Embora as cartas contenham muitas informações, os jogadores não precisarão acompanhar tudo. Ao invés disso, devem verificar os objetivos de Ecossistema e de Fauna, bem como os Terrenos individuais, para se concentrar nos detalhes que não importantes para eles.

Flora é ainda classificada por tipo ❶, dos quais há uma quantidade igual de cada um:

Árvore Erva Cogumelo Arbusto

Cogumelos não são tecnicamente flora, mas são classificados aqui para jogabilidade e equilíbrio. Como os líquens são organismos plurais que incluem algas, cogumelos e cianobactérias, nós os adicionamos a Ervas. Por isso, pedimos desculpas aos nossos jogadores botânicos.

Habitats ❷ são usados para pontuar objetivos. As cartas Flora, Terreno, Ilha e Clima têm seus habitats listados no canto superior direito da carta:

Ensolarado Úmido Rochoso Frio

CARTAS DE TERRENO

Cartas de terreno, como as Flora, são plantadas em sua área de jogo durante a ação Plantar. Elas geralmente não ganham recursos, mas oferecem efeitos passivos no jogo ou bônus de pontuação ao final da partida.

Algumas cartas de Terreno (e Ecossistema) têm recursos visuais (pequenas setas brancas) ❸ ao redor de suas cores de habilidade, para ajudar os jogadores a se lembrar rapidamente de direções importantes de posicionamento para pontuação.

Por exemplo, o terreno "Pradaria" dará ao jogador 3 PV por Erva com a qual ele compartilhar uma linha.

CARTAS DE EVENTO

Cartas de Evento são diferentes das outras cartas de Terra, pois podem ser jogadas a qualquer momento, mesmo no turno de outro jogador ou entre a ativação de duas habilidades. Elas dão ao jogador um benefício instantâneo e não afetam diretamente os outros jogadores. As cartas de evento são as únicas cartas que podem ser jogadas sem a ação Plantar.

Os eventos não fazem parte da sua área de jogo e, portanto não contam para o limite de 16 cartas.

Cartas de evento nunca contam para objetivos de Terreno, Ecossistema ou Fauna, a menos que seja indicado em uma carta.

Ao jogar uma carta de Evento, coloque-a virada para cima no espaço de Eventos ( ) no seu tabuleiro de jogador. *Os custos das habilidades da carta de Evento devem ser pagos integralmente quando a carta é jogada, mas os benefícios podem ser coletados conforme desejado.*

No final da partida, as cartas de Evento podem ganhar (ou perder) seu PV, dependendo de seu PV base. *Uma vez jogados, os eventos não podem ser recolhidos, trocados, ativados ou compostados.*

EXEMPLO DE UM TURNO

Para este exemplo, digamos que este é o tabuleiro de jogador e a área de jogo do jogador ativo. Eles estão ficando sem cartas na mão, então anunciam que farão a ação Crescer (amarela).

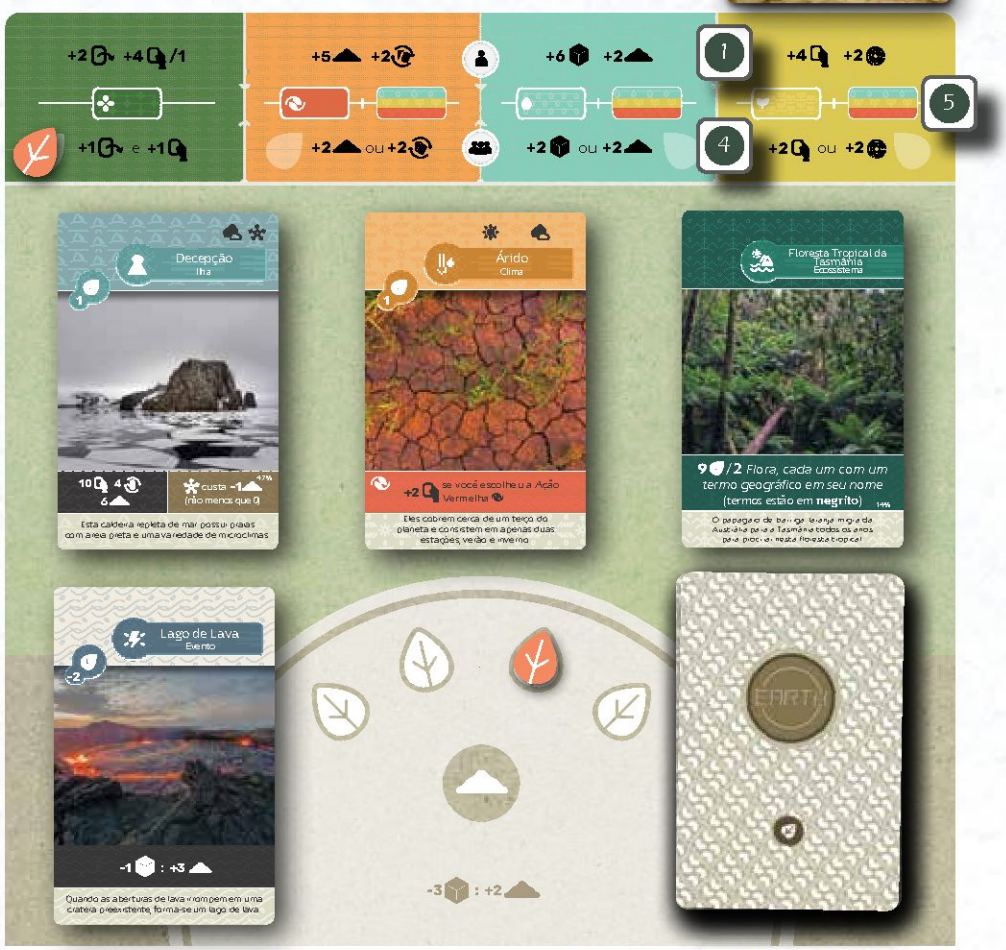
Como jogador ativo, ele obterá o maior benefício no topo da ação escolhida 1. *Observe que esses ícones estão alinhados com o ícone de "jogador ativo"* .

Para a ação Crescer, o jogador recebe 4 cartas da pilha de compra 2 e 2 Crescimentos do suprimento 3. *O jogador pode escolher qualquer combinação de peças de Tronco e/ou Copa, dependendo da Flora em que ele as colocar.*

Enquanto isso, os outros jogadores ganharão o benefício menor mostrado na parte inferior da ação escolhida 4—alinhada com o ícone "outros jogadores" . *Nesse caso, isso significa que cada outro jogador pode ganhar 2 cartas da pilha de compra ou 2 Crescimentos.*

Em seguida, todos os jogadores ativarão simultaneamente suas habilidades amarelas e multicoloridas em seus tabuleiros de jogador e áreas de jogo 5. *Cada jogador pode escolher qual área ativar primeiro, seu tabuleiro de jogador ou área de jogo.*





RECURSOS



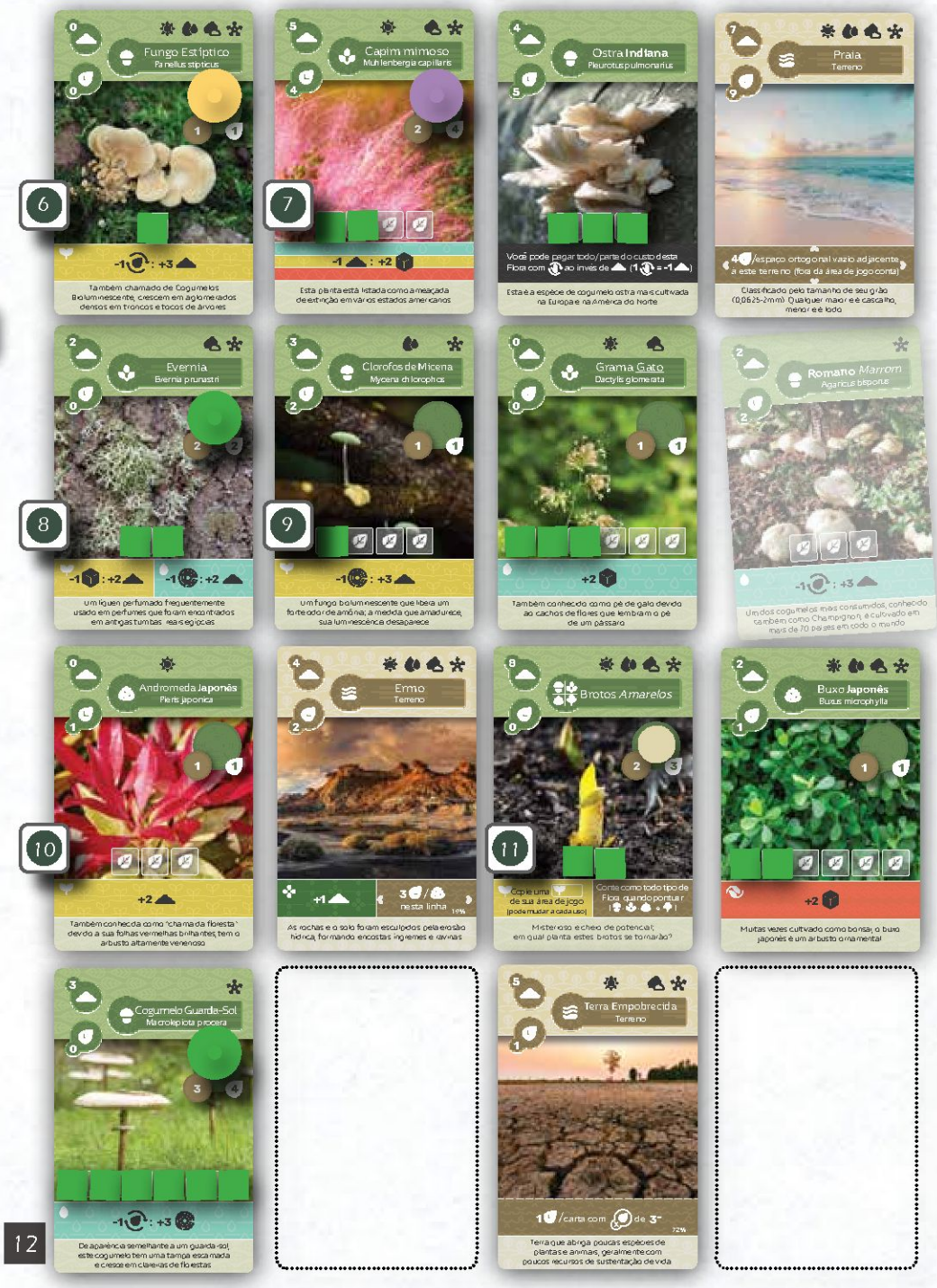
PONTUAÇÃO DE FINAL DE JOGO (MATRIZ 4X4)

Neste exemplo, o jogador não possui nenhuma habilidade amarela ou multicolorida em seu tabuleiro, portanto, ele ativará apenas as cartas em sua área de jogo. Lembre-se de que as áreas de jogo são sempre ativadas em ordem, linha por linha, começando do canto superior esquerdo.



Fungo Estíptico 6 será ativado primeiro, permitindo que o jogador **coloque a carta do topo de sua Compostagem na pilha de descarte e, em seguida, ganhe 3 Solos do suprimento**.

Capim mimoso 7 ativa em segundo, o que é bom, pois o jogador não tinha mais Solo em sua reserva. Felizmente, eles acabaram de ganhar 3 Solos, então, **devolva um ao suprimento e ganhe 2 Brotos**.





EXEMPLO DE TURNO - CONT.

Evernia 8 é a próxima e permite ao jogador **devolver um Broto ao suprimento para ganhar 2 Solos**. *Clorofos de Micena* 9 pode então ser ativado—**uma peça de Crescimento é devolvida em troca de mais 3 Solos.**

Andromeda Japonês 10 ativa a seguir e dá ao jogador **mais 2 Solos**, sem nenhum custo!

E finalmente, *Brotos Amarelos* 11 ativa, permitindo ao jogador copiar qualquer outra habilidade amarela em sua área de jogo. O jogador decide copiar *Andromeda Japonês* 10 para **ganhar mais 2 Solos**, novamente sem custo!

Neste turno, quando o jogador ativo colocou ambos os seus Crescimentos em *Evernia*, ele cumpriu a exigência para a carta Fauna "**Gorila da Montanha**," o que significa que ele pode colocar imediatamente uma de suas fichas de Folha no nível mais alto de PV aberto—neste caso é o 8 12.

Com todas suas habilidades amarelas ativadas, seu turno acabou e a partida prossegue no sentido horário.

EXEMPLO DE FINAL DE JOGO

Vamos imaginar por um momento que o próximo jogador, que por acaso é o último jogador da rodada, escolhe a ação Plantar (verde) e, ao plantar 2 cartas, completa seu tabuleiro (com 16 cartas) e encerra a partida. *Ele colocaria imediatamente sua ficha de Folha final no bônus de 7 PV no tabuleiro de Fauna* 13.

O jogador laranja decide plantar *Romano Marrom* em sua área de jogo 14 para ajudá-lo a satisfazer uma série de objetivos de Ecossistema e Fauna. *Ele também comprará 1 carta (da ação verde "outros jogadores") e, em seguida, ganhará 1 Solo quando seu Terreno Ermo for ativado.*

Depois que todos os jogadores terminarem de ativar suas habilidades verdes, a partida termina; uma vez que o último jogador da rodada terminou a partida, todos os jogadores tiveram a mesma quantidade de turnos.

Não recomendamos que os jogadores guardem componentes enquanto estão somando a pontuação—em raros casos de empate, você precisará verificá-los como desempate.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO - JOGADOR LARANJA

Para começar, some o valor **base PV** de todas as cartas em sua área de jogo, e em suas cartas de Ilha e Clima. *(Veja imagem pág.12.)*

- Em seguida, adicione o valor base PV das **cartas de Evento** na sua pilha de Evento. *Pode ser um número negativo.*
- Ganhe 1 PV para cada carta na sua **Compostagem**.
- Ganhe 1 PV para cada **Broto** na sua área de jogo.
- Ganhe 1 PV por cada **Tronco** em sua área de jogo, **ou** o **PV de conclusão de Copa** por cada Flora com Copa.
- Ganhe PV por cada **Terreno** em sua área de jogo se ele der pontos no final da partida. *Praia dá ao jogador 8PV* (4 para cada espaço ortogonal vazio), Ermo ganha 9PV *(Brotos Amarelos pode pontuar como qualquer tipo de Flora), e Terra Empobrecida pontua 13PV (pontua a si mesma, para as cartas de Ilha e Clima, mas não para as cartas de Evento).*
- Ganhe PV para cada **carta de Ecossistema** se você atender ou exceder seus requisitos. Sua carta de Ecosssistema pessoal pontua 18PV, pois ele tem 4 cartas com termos geográficos. *Everglades pontua 20PV já que Brotos Amarelos pode pontuar como qualquer tipo de Flora. Cogumelo Guarda-Sol não conta uma vez que não está conectado em uma linha diagonal. Grande Planície Húngara pontua 13PV, pois há 4 Ervas em sua área de jogo.*
- Ganhe PV por suas fichas de Folha no **tabuleiro de Fauna**—incluindo o bônus de conclusão de área de jogo, se você o ganhou.

Mars 9	Orange	Blue
1x	29	47
	-2	0
1x	15	28
1x	22	19
1x /	12	31
	30	6
	18	0
	20	20
	13	10
	34	1
Σ	191	16

FINAL DE JOGO

Earth é jogado em uma série de rodadas, e uma rodada envolve cada jogador sendo o jogador ativo uma vez.

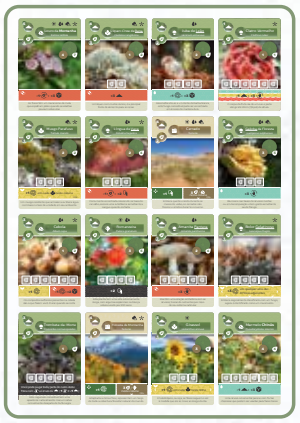
A partida termina no final de uma rodada durante a qual um jogador complete sua área de jogo de 4x4 (16 cartas). Este jogador coloca uma de suas fichas de Folha no espaço de bônus de 7PV no tabuleiro de Fauna e, em seguida, os turnos restantes são executados para encerrar a rodada—para que todos os jogadores tenham a mesma quantidade de rodadas.

Se o jogador ativo e outro jogador concluírem suas áreas de jogo no mesmo turno, o jogador ativo reivindica o bônus.
Se vários jogadores, não incluindo o jogador ativo, concluírem sua área de jogo no mesmo turno, o jogador sentado mais próximo à esquerda do jogador ativo (indo no sentido horário ao redor da mesa) reivindica o bônus.

Para um exemplo de final de partida, veja pág. 13.

Todos os jogadores devem ter a mesma quantidade de jogadas!

Por exemplo, se o primeiro jogador da rodada for o primeiro a completar a área de jogo, então todos os outros jogadores terão um turno final como jogador ativo. Se o último jogador em uma rodada for o primeiro a completar a área de jogo, então a partida terminará após a conclusão de sua vez.





O primeiro jogador a completar a área de jogo 4x4 com 16 cartas, aciona o final da partida e ganha 7PV.

MARCANDO PONTOS DE VITÓRIA

Após o término da rodada final, os jogadores somam seus pontos de vitória (PV) e o jogador com mais PV é o vencedor.

Os jogadores podem calcular simultaneamente cada linha do bloco de pontuação, mas recomendamos que você as registre uma linha por vez para evitar confusão. *Ao contar os vários componentes abaixo, certifique-se de não misturar nenhuma pilha ou "limpar" qualquer área de jogo—em caso de empate, esses componentes são necessários. Para obter um exemplo de pontuação, veja pág. 13.*

1. Some o PV base de suas cartas de Ilha e Clima com os de todas as cartas de sua área de jogo. Não inclua suas cartas de Evento, cartas em sua mão ou em sua Compostagem.

2. Some o PV base das cartas em seu espaço de Evento—*isso pode ser um valor negativo.*

3. Some 1PV por carta em sua Compostagem.

4. Some 1PV por Broto em sua área de jogo.

5. Some 1PV por Tronco em sua área de jogo, a menos que a Copa tenha sido colocada, caso em que você marcará o PV pela conclusão da Copa ***ao invés de 1PV por Tronco***.

6. Some PV de qualquer Terreno em sua área de jogo com bônus de final de partida. (Terrenos com efeitos durante a partida não marcam pontos.)

7. Some PV por qualquer objetivo de Ecossistema cumprido, incluindo o seu Ecossistema pessoal e os dois compartilhados.

8. Some PV das fichas de Folha colocadas no tabuleiro de Fauna. *Não esqueça de incluir o bônus de 7PV do primeiro que completou a área de jogo.*

No modo iniciante, não há carta de Ecossistema compartilhada e os objetivos de Fauna valem 10PV, independente da ordem em que forem reivindicados.

Em caso de empate, a vitória vai para o jogador empatado que tiver mais Solo restante em sua reserva. Se continuar empatado, a vitória vai para o jogador empatado com mais cartas na mão, depois com mais Crescimento em sua área de jogo, depois com mais Broto e, finalmente, com mais cartas na Compostagem.



NOTA DE SEGURANÇA

Observe que, embora tenhamos feito o possível para manter todas as informações e fotografia o mais precisas possível, não somos botânicos e o jogo não deve representar nenhum tipo de manual de campo ou auxílio à identificação.
Por favor, verifique com as autoridades locais e nacionais antes de interagir com qualquer ambiente ou espécie natural.
Obrigado!

MODO SOLO

O modo solo segue quase todas as mesmas regras do jogo normal, com a exceção mais óbvia de que você estará competindo contra uma Inteligência Artificial (IA) chamada Gaia.

Comece preparando o jogo como faria para um jogo normal (ou avançado), mas coloque o tabuleiro de jogador no lado solo e **escolha o nível de dificuldade** A.

Iniciante e Médio usam os espaços de ação superiores, enquanto o Difícil e Expert usam as ações na parte inferior. Iniciante e Expert são afetados apenas pelos efeitos listados na parte inferior das cartas de objetivo da Fauna Gaia.

Coloque o tabuleiro de Gaia próximo ao seu tabuleiro de jogador—no lado oposto de onde você construirá sua área de jogo.

Escolha uma cor de fichas de Folha e as coloque no tabuleiro de Gaia 1.

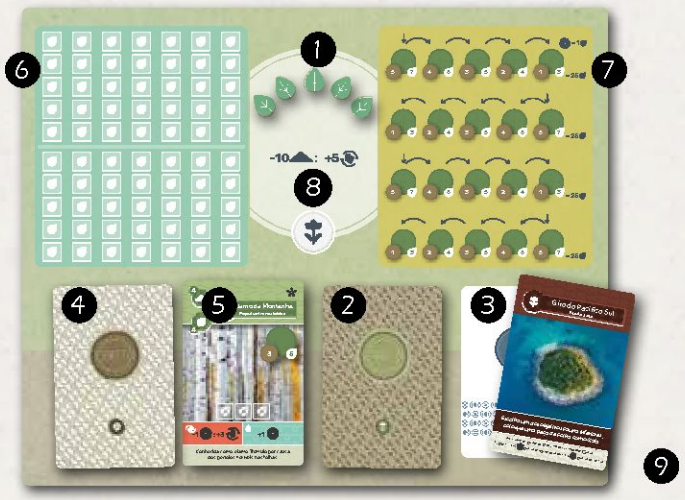
2 Embaralhe seu baralho de 6 cartas ( ) e as coloque viradas para baixo neste espaço. *Você passará por esse baralho duas vezes antes de terminar a partida.*

3 Este espaço é onde irá a carta ativa de Gaia.

4 Este espaço é onde a Compostagem de Gaia será colocada, virada para baixo.

5 Este espaço é onde as cartas de pontuação de Gaia são colocadas, viradas para cima.

Uma vez preparado, você pode começar como o jogador ativo.



Como Gaia pode "reagir" quando você ganha Solo e cartas, pode ser útil colocar os recursos recebidos próximos ao seu tabuleiro de jogador para que ela possa contá-los antes de serem adicionados à sua mão/suprimento.

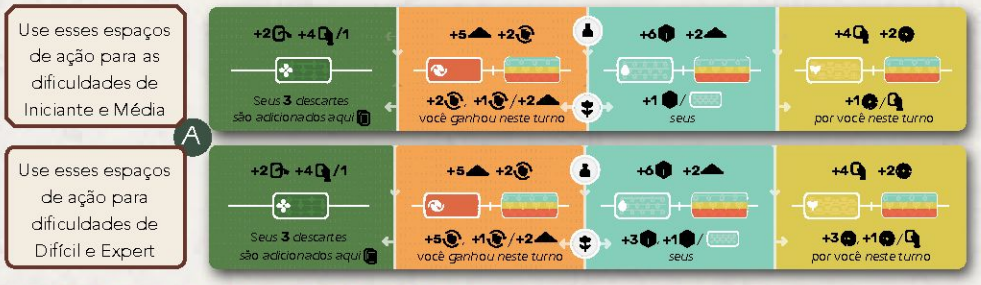
MODO SOLO - PONTUAÇÃO

Assim que a partida terminar, você marcará PV da mesma forma que no jogo normal. Gaia, porém, pontuará da seguinte forma:

- Adicione o PV base de todas as cartas na pilha de pontuação 5 incluindo cartas de evento — **valores negativos são convertidos em valores positivos para Gaia!**
- Adicione 1 PV por Broto 6.
- Adicione 1 PV por Tronco **ou** o PV de conclusão da Copa 7.
- Adicione 1 PV por carta na Compostagem 4.
- Adicione PV das fichas de Folha colocadas no tabuleiro de Fauna.

Gaia não marca pontos de bônus para:

- cartas de **TERRENO** ou cartas de **ECOSSISTEMA**.



MODO SOLO - SEU TURNO

Seus turnos funcionam da mesma forma que na partida normal—seleção de ação, ganho de recursos, ativação de habilidades. Para cada ação, você obterá os benefícios regulares; no entanto, Gaia obterá benefícios indicados pelo nível de dificuldade que você escolheu.

Sempre termine sua ação e habilidades de cartas primeiro, então resolva a ação de Gaia como o "outro jogador", pegando os benefícios variáveis:

- Para a **AÇÃO AZUL**, reúna os Brotos dela aqui 6—ela ganha 1 PV por Broto no final da partida.
- Para a **AÇÃO AMARELA**, empilhe o Crescimento aqui 7, seguindo as setas quando uma Copa é colocada. *Da forma normal, a última peça de crescimento em cada coluna será uma Copa.* Ela marcará 1PV por Tronco **ou** o PV de conclusão de Copa.
- Para a **AÇÃO VERMELHA**, empilhe as cartas Compostadas do baralho aqui 4. Ela marcará 1 PV por carta compostada no final da partida.
- Para a **AÇÃO VERDE**, coloque as cartas de Gaia viradas para cima na pilha de pontuação 5. Ela marcará o PV base de carta carta no final da partida.

MODO SOLO - TURNO DA GAIA

No turno da Gaia, compre a carta do topo da pilha de ação 2 e a coloque virada para cima 3. Você faz a habilidade superior (se houver) e então ela faz a habilidade inferior.

É importante que você escolha a habilidade superior primeiro porque o ganho dela às vezes pode estar diretamente ligado às escolhas que você fez:

- **AÇÃO AMARELA** - Gaia conta o número total de cartas que você ganhou com a habilidade superior e suas habilidades amarelas, e ganha esta quantidade de Crescimento. *Ela não conta cartas ganhas com cartas de Evento.*
- **AÇÃO VERMELHA** - Gaia conta o total de Solo que você ganhou com a habilidade superior e suas habilidades vermelhas, e ganha esta quantidade de Solo. *Ela não conta o Solo ganho com as cartas de Evento.* Reúna o Solo aqui 8 até que ela alcance 10 deles, após o que eles serão devolvidos ao suprimento e ela irá Compostar 5 cartas da pilha de compras. *Se o número total de Solo ganho exceder 10, deixe qualquer excesso na reserva dela—apenas convertendo Solo em Compostagem na proporção de 10 Solos para 5 Compostos.*

Se você revelar uma das cartas de objetivo Fauna marrom de Gaia 9, siga as instruções na carta e coloque uma das fichas de Folha de Gaia no nível de PV mais alto disponível ao lado de qualquer carta de Fauna—se ambas estiverem disponíveis, você pode escolher o posicionamento. *Se estiver jogando no modo Iniciante ou Expert, aplique também os efeitos indicados na área de "texto de ambientação" na parte inferior da carta.*

A partida continua com turnos alternados até que Gaia ative sua última carta, momento em que seu baralho será embaralhado e reiniciado para um segundo e último uso.

A partida terminará quando o baralho de Gaia se esgotar pela segunda vez ou quando você completar sua matriz de 4x4. O jogador que terminar a partida reivindica o bônus de 7 PV no tabuleiro de Fauna e, em seguida, as pontuações são computadas.

MODO DE EQUIPE (2 VS 2)

O modo de equipe segue as mesmas regras do jogo normal, mas permite que os jogadores trabalhem juntos contra uma outra equipe.

Prepare o jogo como faria em uma partida normal, com os colegas de equipe sentados um ao lado do outro (A).

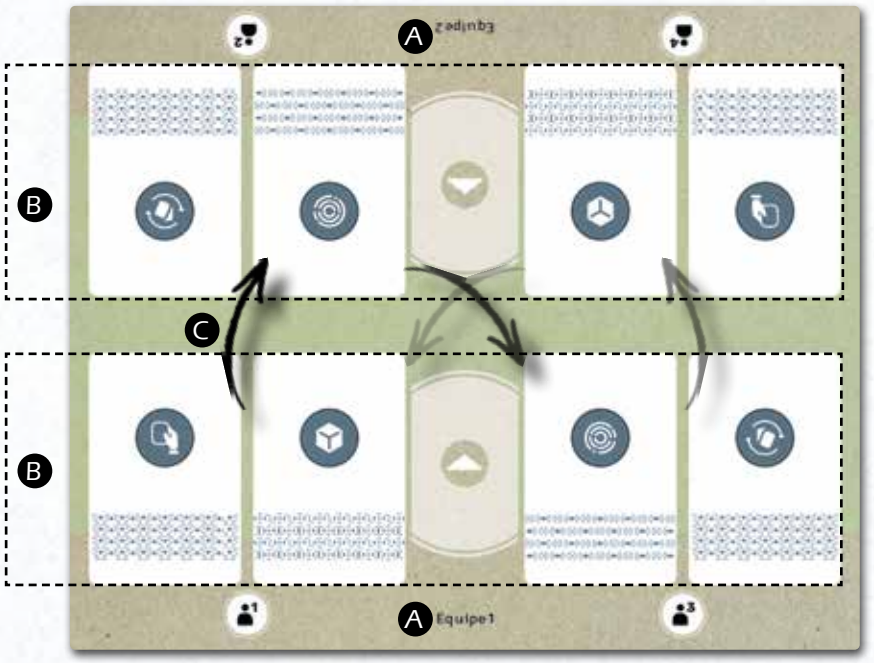
Sempre que um jogador ganhar recursos (cartas, Compostagem, Solo, Brotos ou Crescimentos, ao invés de colocá-los diretamente em seu tabuleiro, reserva ou mão, eles poderão colocá-los em seu lado do tabuleiro de equipe compartilhado (B).
Esses recursos devem ser pegos por qualquer parceiro de equipe antes do final do turno atual ou serão descartados.

Os colegas de equipe podem discutir estratégias e necessidades de recursos abertamente. Eles podem decidir juntos qual ação cada um realizará, qual recurso ou carta usar, e assim por diante.

Jogue o resto da partida como faria da maneira normal—exceto que a ordem do turno segue o número do jogador (1, 2, 3, 4, 1, 2...etc.) (C).

Ao final da partida, os colegas de equipe simplesmente somam suas pontuações e a equipe com mais PV vence!

Uma ótima maneira para jogadores experientes ensinarem o jogo para novos jogadores.





ÍNDICE

Ativando Habilidades.....5-6
Cartas de Clima.....10
Cartas de Ilha.....10
Cartas de Terra.....11
Componentes.....2
Compostagem.....7
Créditos.....1
Crescimento.....8
Ecossistemas e Objetivos.....8
Exemplo de Final de Jogo.....13
Exemplo de Pontuação.....13
Exemplo de um Turno.....12-13
Fauna e Objetivos.....9
Final de Jogo.....14
Informações de Cartas.....4
Iniciando.....3
Marcando Pontos de Vitória....14
Modo Solo.....15
Objetivos.....1
Plantar.....6
Preparação(Individual).....3
Preparação(Compartilhada).....2
Regar.....7
Turno/Visão Geral da Ação.....5

NOTA DO DESIGNER

Earth tenta captar um pequeno vislumbre da imensidão da diversidade da Natureza. Os melhores jogadores serão os que se adaptam rapidamente, assim como plantas e animais precisam fazer para prosperar.
Este jogo existe graças a Isabelle Touchette, meu amor, que gentilmente me pediu para criar um jogo sobre plantas.
-Maxime Tardif

Este QR Code irá levá-lo ao site BoardGameGeek, onde você poderá aprender mais sobre o designer e o equilíbrio em Earth, lendo o "Diário do Designer".

E se você ficar sem folhas de Pontuação, você poderá fazer o download gratuitamente usando este QR Code.