FORESTS OF PANGAIA

LIVRET DE RÈGLES

Forests of Pangaia

1 à 4 joueurs, à partir de 14 ans (40 à 60 minutes)

Par Thomas Franken

À l'aube des temps, Gaïa, déesse primordiale de notre monde, créa les arbres. Profondément enracinés et coiffés de massives couronnes, ils s'étendirent lentement sur tout le continent de Pangaia. Chargés d'insuffler la vie aux terres arides, les arbres n'eurent de cesse de se développer, tout en honorant les Rituels immémoriaux de Gaïa. Depuis ce tout premier jour, une incroyable force coule dans leurs racines et leurs veines, apportant la vie, des gouffres les plus profonds aux plus hauts sommets.

Matériel

16 tuiles Paysage

40 Arbres

4 Plateaux Esprits

4 Sacs en tissu

24 Cimes

48 jetons Énergie vitale

16 Graines

4 meeples Esprit

48 jetons Ressource

18 cartes Rituel

10 cartes Exploit

22 cartes Bénédiction

Mode solo

9 cartes Automa

2 Aides de jeu

4 marqueurs Corruption

8 Aides de jeu

INTRODUCTION

Vous incarnez un jeune Esprit de la forêt, envoyé par la déesse Gaïa pour apporter la vie dans ce monde. Tout en faisant le nécessaire pour que vos Arbres s'épanouissent sur les vastes terres de Pangaia, vous devrez accomplir toutes sortes de **Rituels** pour libérer **l'Énergie vitale** de Gaïa . Accumulez le plus d'Énergie vitale possible afin d'honorer Gaïa et de gagner ses faveurs. Cependant, pour chaque Rituel accompli, vous devrez équilibrer les forces de la vie et du déclin. Choisirez-vous de créer une forêt calme et isolée, ou bien mélangerez-vous vos Arbres aux autres essences pour profiter des bienfaits de la diversité ?

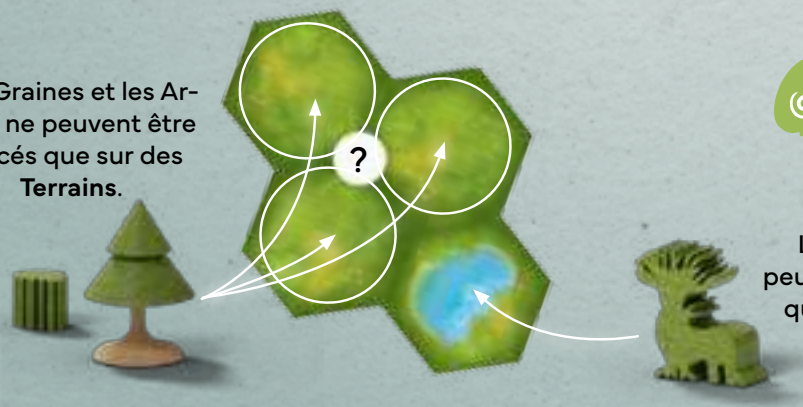
Tuiles Paysage & Ressources

Chaque type de tuile est associé à un type de jeton Ressource.

Arbres & Cimes

Placez les Cimes sur vos Arbres pour les faire **grandir**.

Terrains



Les Graines et les Arbres ne peuvent être placés que sur des **Terrains**.

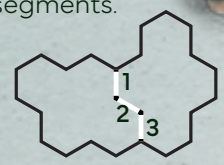
Les Esprits ne peuvent être placés que sur les **Lacs**.

Énergie vitale

MISE EN PLACE

A Prenez 1 **tuile Paysage** de chaque type par joueur et remettez les tuiles restantes dans la boîte de jeu.
Mélangez les tuiles sélectionnées et placez-les une par une au centre de la table afin de créer un **plateau de jeu continu** (le Continent).
Vous devez respecter les conditions suivantes :

- Les tuiles doivent être connectées par au moins 3 segments.
- Ne laissez aucun espace vide.
- Un Lac ne peut être le seul point de contact entre deux tuiles.



B Choisissez une couleur et prenez les 10 **Arbres**, 6 **Cimes**, 4 **Graines**, **l'Esprit** et le **Plateau Esprit** correspondants. Placez les 3 Graines et les 6 Cimes sur les emplacements correspondants sur votre Plateau Esprit. Prenez 1 **Énergie vitale** (jeton vert clair).

C Triez les jetons **Énergie vitale** ainsi que les **Ressources** et placez-les à portée des joueurs.

D Mélangez les cartes **Rituel**. Le nombre de cartes Rituel nécessaires dépend du nombre de joueurs. Rangez dans la boîte les cartes inutilisées.

- 2 joueurs : 12 cartes Rituel (6 retirées)
- 3 joueurs : 15 cartes Rituel (3 retirées)
- 4 joueurs : 18 cartes Rituel (gardez toutes les cartes)

Placez ces cartes en pile, face cachée, sur la table.
Prenez les 3 premières cartes de la pioche ainsi formée et placez-les à côté de cette dernière, face visible.

E Distribuez à chaque joueur **une carte Rituel secrète**, face cachée. **Ne dévoilez pas** cette carte à vos adversaires.

F Le dernier joueur à avoir fait une randonnée en forêt commence et place son **Esprit** sur un Lac libre ainsi que sa **4ème Graine** sur un Terrain adjacent. Les autres joueurs font ensuite de même, l'un après l'autre et dans le sens horaire.

G *Facultatif :* si vous jouez avec les **Règles avancées**, mettez en place les cartes **Exploit** et **Bénédiction** comme indiqué (feuille supplémentaire). *Ignorez cette étape pour votre première partie.*

Utilisez l'Aide de jeu pour vous guider lors de chaque phase.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous commencez la partie avec une seule Graine . Tour après tour, vous faites pousser des Arbres et récoltez de nouvelles Graines afin de développer votre forêt. Cela vous permet d'effectuer des **Rituels** et de libérer l'**Énergie vitale** de Gaïa (représentée par le symbole). La partie se termine lorsque le dernier Rituel est exécuté par l'un des joueurs. Le joueur ayant le plus de gagne la partie (voir **FIN DE LA PARTIE**, page 12, pour plus de détails).

Le dernier joueur à avoir fait une randonnée en forêt commence. Les tours des autres joueurs se succèdent ensuite dans le sens horaire.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Votre tour se divise en **3 phases successives**. Une fois les 3 phases effectuées, c'est au joueur suivant.

1 CROISSANCE DES GRAINES

Les Graines plantées lors des tours précédents germent : remplacez-les par des Arbres de Niveau 1, puis collectez les Ressources associées.

2 ACTION D'ESPRIT

Votre Esprit peut se déplacer et planter de nouvelles Graines, collecter des Ressources ou vous permettre de jouer une carte Rituel.

3 CROISSANCE DES ARBRES

Dépensez des Ressources pour utiliser les Cimes de votre Plateau Esprit, faire grandir vos Arbres, et débloquer de nouvelles Graines.

EXEMPLE : PREMIER TOUR

Vous effectuez les 3 phases de votre tour dans l'ordre suivant :

① CROISSANCE DES GRAINES

La Graine que vous avez placée sur le Continent lors de la Mise en place se transforme en Arbre. Retirez votre Graine du Terrain et remplacez-la par un Arbre. Remettez la Graine dans votre réserve. L'apparition d'un nouvel Arbre vous permet de recevoir une Ressource, ici 1 .

② ACTION D'ESPRIT

Vous choisissez d'effectuer l'action Planter : placez votre Esprit sur un Lac libre et plantez une Graine sur le Terrain adjacent, ici une Terre humide.

③ CROISSANCE DES ARBRES

Vous choisissez de faire grandir votre premier Arbre en y ajoutant une Cime. Cela vous coûte 1 Ressource de votre choix . Vous dépensez 1 , prenez une Cime de votre Plateau Esprit et la placez-la sur votre Arbre.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

① CROISSANCE DES GRAINES

Au début de votre tour, les Graines plantées lors des tours **précédents** peuvent germer et se transformer en Arbres. Pour pouvoir germer, les Graines doivent respecter les 3 **Règles de Croissance des Graines** : vérifiez la situation de chacune de vos Graines présentes sur le Continent. Les Graines placées sur un Terrain où un Arbre est déjà présent ne peuvent pas germer.

Remarque : lors de cette phase, les Graines germent simultanément. L'ordre n'a pas d'importance. Vos Graines sont les seules à pouvoir germer lors de votre tour.

Une Graine **seule** sur un Terrain peut toujours germer.

Si plusieurs joueurs cohabitent sur un même Terrain, seul celui qui a **le plus de Graines** peut en faire germer une.

Si plusieurs joueurs ont **le même nombre** de Graines sur un Terrain, seul le joueur ayant **le plus d'Arbres adjacents** à ce Terrain peut faire germer ses Graines (**égalité favorable**). Dans ce cas de figure, les **Esprits** comptent comme des Arbres.

Dans tous les autres cas, les Graines restent **dormantes** et restent sur le Continent.

Lorsque votre Graine germe , placez un Arbre de Niveau 1 de votre réserve sur le Terrain concerné. **Tous** les joueurs reprennent leurs Graines présentes sur ce Terrain et les remettent dans leur réserve.

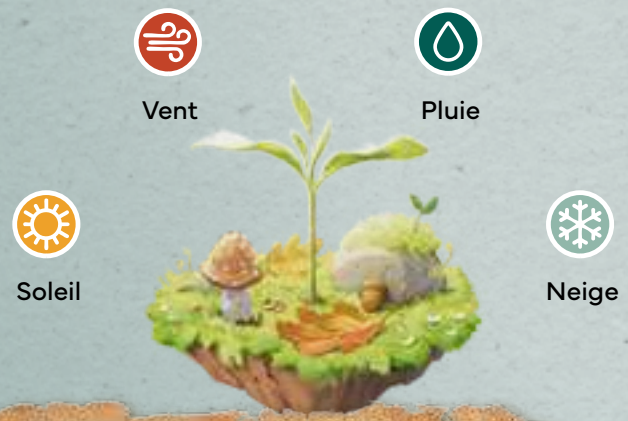
Remarque : cette étape est **facultative**. Vous n'êtes pas obligé de faire germer une Graine.

Lors de cette phase, vous pouvez utiliser vos pour faire germer une Graine même si elle ne respecte pas les Règles de Croissance des Graines : dépensez 1 pour chaque Graine manquante pour atteindre la **majorité** ou une **égalité favorable**.

Remarque : vos Graines ne peuvent germer que si vous avez encore des Arbres en réserve. Si vos **10 Arbres** sont placés sur le Continent, vous ne pouvez plus faire germer de Graines, et ce, jusqu'à ce que l'un de vos Arbres meurt (voir **DÉCLIN TOTAL**, page 8).

RESSOURCES

Chaque fois qu'une de vos Graines pousse et se transforme en Arbre, vous, ainsi que tous les joueurs possédant au moins 1 Graine sur ce Terrain, **gagnent 1 Ressource** correspondant au type de Terrain.



Note de l'auteur : les Ressources sont nécessaires pour faire grandir les Arbres et récolter de nouvelles Graines au cours de la partie. La meilleure manière d'obtenir de nouvelles Ressources est de faire pousser de nouveaux Arbres. Plantez des Graines à chaque tour afin de maintenir un apport de Ressources constant et de garder votre forêt en bonne santé.

EXEMPLES

Votre Graine est seule sur un Terrain. Vous pouvez la faire germer et la remplacer par un Arbre de Niveau 1. Recevez 1 pour avoir créé un Arbre sur une Terre alizée.

*Il y a une **égalité favorable** entre vous et un autre joueur. Votre Graine (rouge) peut quand même germer et se transformer en Arbre : votre **Esprit** compte comme un Arbre donc vous avez la majorité d'Arbres adjacents. Vous **et** le joueur vert gagnez 1 .*

*Il y a **égalité** entre vous (en rouge) et le joueur vert (même nombre de Graines et d'Arbres adjacents). Vous NE POUVEZ PAS faire germer votre Graine : elle reste dormante. Vous pouvez néanmoins dépenser 1 afin qu'elle pousse lors de ce tour.*

*Vous avez **le plus grand nombre** de Graines (rouge) sur un Terrain et pouvez donc créer un Arbre. Vous placez un Arbre de Niveau 1 sur ce Terrain. Chaque joueur reprend ses Graines. Comme vous avez fait pousser un Arbre sur une Terre ensoleillée, chaque joueur possédant 1 Graine sur ce Terrain reçoit 1 .*

2 ACTION D'ESPRIT

Durant la deuxième phase de votre tour, utilisez votre meeple Esprit et choisissez l'une des **3 Actions d'Esprit** suivantes.

Remarque : vous pouvez laisser votre Esprit sur son emplacement actuel et effectuer la même action que lors du tour précédent.

A PLANTER

Placez votre Esprit sur un **Lac libre** (ou laissez-le sur le Lac qu'il occupe). Plantez ensuite une ou plusieurs Graines de votre réserve sur **1 Terrain adjacent** à celui de votre Esprit. Il ne peut jamais y avoir plusieurs Esprits sur un même Lac.

Note de l'auteur : lorsque vous jouez avec les Règles avancées et que vous plantez une Graine, vous avez le droit de la planter sur un Terrain qui abrite un Arbre. Utilisez cette stratégie pour anticiper le déclin d'un Arbre : elle vous permet de sécuriser un Terrain avant qu'il ne soit libéré.

B RÊVER

Placez votre Esprit sur l'emplacement en bas à gauche de votre Plateau Esprit et **prenez une Ressource** correspondant à chaque emplacement de Cime **vide** sur votre Plateau.

Exemple : si 3 de vos Cimes d'Arbre se trouvent actuellement sur le Continent, vous recevez 3 .

C PRIER

Placez votre Esprit sur l'emplacement de votre Plateau et jouez une carte Rituel. Vous pouvez choisir de jouer la carte Rituel de votre main **(carte Rituel secrète)** – **OU** – 1 des 3 **cartes Rituel visibles**.

Il y a des **Rituels de connexion**, des **Rituels de bosquet** et des **Rituels de Cime**.

Choisissez les Arbres qui permettent de réaliser le Rituel sélectionné et recevez le nombre de indiqués dans la section **DÉCOMPTE** du Rituel. La carte Rituel choisie est ensuite défaussée.

Si vous avez joué votre carte Rituel secrète, **piochez-en une nouvelle** ou choisissez-en une parmi les 3 cartes face visible. Si vous choisissez la dernière option, remplacez-la par la première carte de la pioche.

Pour finir, **tous vos Arbres** qui ont participé à ce Rituel dépérissent et perdent 1 ou plusieurs Niveaux.

DÉCLIN GÉNÉRAL

Quand un Arbre dépérit et perd 1 Niveau, retirez la Cime supérieure et remettez-la sur votre Plateau, sur l'emplacement libre de votre choix.

Quand un Arbre de Niveau 1 dépérit, il meurt : retirez l'Arbre et remettez-le dans votre réserve. Vous pouvez ensuite planter 1 de vos Graines sur le Terrain qui vient d'être libéré. Si vous choisissez de ne pas le faire, ce Terrain reste **vide**.

Déplacer des Graines

Lorsque vous avez la possibilité de planter une Graine , prenez 1 Graine de votre réserve – **OU** – utilisez n'importe quelle Graine déjà plantée pour réaliser cette action.

NOTE DE L'AUTEUR : croissance et déclin sont des mécanismes fondamentaux dans la nature. En tant que Gardien de la forêt, vous devez trouver le juste équilibre entre ces deux forces.

Chaque nouvel Arbre dans votre forêt vous permet d'agrandir votre territoire, tandis que le déclin permet de collecter des ressources et de développer votre forêt.

RITUEL DE CONNEXION

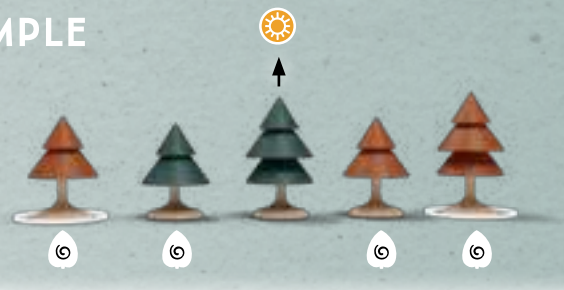
Un Rituel de Connexion est défini par 2 Terrains, qui représentent le début et la fin d'une série d'Arbres. Pour réaliser ce Rituel, 2 de vos Arbres doivent chacun se situer sur l'1 des Terrains indiqués sur la carte. Ces 2 Arbres doivent également être reliés par une **suite continue d'Arbres**, peu importe les joueurs auxquels ils appartiennent.

Commencez par choisir deux de **vos** Arbres, situés chacun sur l'un des types de Terrains définis par le Rituel. Identifiez ensuite **la série d'Arbres la plus courte possible entre les 2 Arbres choisis**. S'il y a plusieurs suites de même longueur, choisissez celle qui servira à effectuer le Rituel.

DÉCOMPTE : recevez 1 pour chacun de **vos Arbres** faisant partie de la série choisie, qu'importe leur Niveau. Vous recevez également 1 pour chaque **Arbre de Niveau 1** de cette série **appartenant à l'un de vos adversaires**. Vous ne marquez aucun point pour les Arbres de vos adversaires de Niveau 2 ou plus. Ces Arbres rapportent à leurs propriétaires respectifs 1 Ressource correspondant au Terrain où ils se trouvent.

DÉCLIN : tous vos Arbres impliqués dans le Rituel dépérissent et perdent 1 Niveau, selon les règles du **DÉCLIN GÉNÉRAL**. Les Arbres de vos adversaires ne sont pas affectés.

EXEMPLE

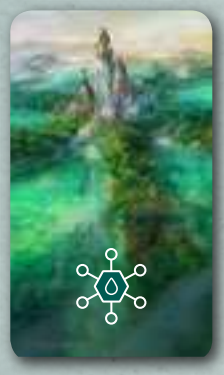


Vous avez sélectionné une série de 5 Arbres : vous recevez 3 pour vos Arbres et 1 pour l'Arbre de Niveau 1 de votre adversaire. Ce dernier reçoit 1 pour son Arbre de Niveau 2.

RITUEL DE BOSQUET

Un Rituel de Bosquet nécessite 1 type de Terrain situé au centre d'un motif en étoile. Pour réaliser ce Rituel, vous devez avoir 1 Arbre **central** sur le Terrain symbolisé sur la carte. Votre Arbre doit avoir **au moins 1** Arbre adjacent (6 Arbres maximum).

Un Bosquet d'Arbres en étoile autour d'une Terre humide.



DÉCOMPTE : un Rituel de Bosquet est constitué de l'Arbre central et de tous les Arbres **adjacents**. Comme pour le Rituel de Connexion, vous recevez 1 pour chacun de **vos** Arbres et chaque **Arbre de Niveau 1 de vos adversaires**. Vous ne marquez aucun point pour les Arbres de Niveau 2 ou plus de vos adversaires. Ces Arbres rapportent **à leurs propriétaires** 1 Ressource correspondant au Terrain où ils se trouvent.

Ce Rituel de Bosquet vous rapporte 5

DÉCLIN : tous vos Arbres impliqués dans le Rituel dépérissent et perdent 1 Niveau, selon les règles du **DÉCLIN GÉNÉRAL**. Les Arbres de vos adversaires ne sont pas affectés.

RITUEL DE CIME

Un Rituel de Cime nécessite 1 type de Terrain. Pour satisfaire aux exigences d'un Rituel de Cime, un de vos Arbres doit être sur le type de Terrain indiqué sur la carte. Cet Arbre doit également être **plus haut** que tous les Arbres adjacents.

Remarque : la hauteur des Arbres n'est pas limitée.

1 Arbre sur une Terre alizée.

DÉCOMPTE : recevez autant de que le **Niveau de votre Arbre +1.**

Pour un Arbre de Niveau 3, vous recevez 4 .

Une Terre alizée

DÉCLIN : votre Arbre **meurt**. Remettez-le dans votre réserve et placez chacune de ses Cimes sur les emplacements **libres** de votre choix de votre Plateau Esprit. Vous pouvez ensuite planter un nombre de Graines égal au Niveau de l'Arbre choisi. Vous pouvez placer ces Graines sur le Terrain où se trouvait votre Arbre et/ou sur les Terrains adjacents.

3 CROISSANCE DES ARBRES

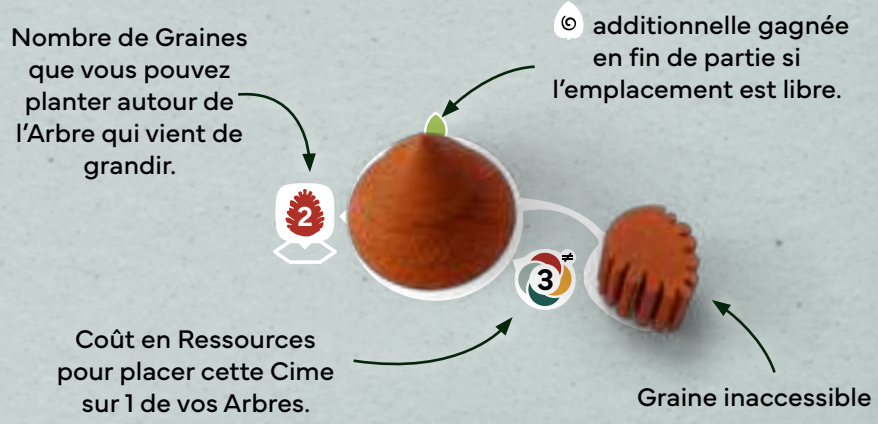
Lors de cette dernière phase, dépensez des Ressources pour faire pousser vos Arbres. Chacun des six emplacements de Cimes de votre Plateau Esprit est associé à un coût en Ressources et à des avantages spécifiques. Certains vous permettent de planter des **Graines** supplémentaires quand d'autres vous rapportent des en fin de partie.

Remarque : vous pouvez dépenser autant de Ressources que vous le souhaitez pour placer plusieurs Cimes lors du même tour.

Lorsque vous réglez le coût en Ressources associé à un emplacement de Cime, vous devez dépenser des Ressources **de différents types**. Vous pouvez dépenser 1 ou plusieurs pour remplacer n'importe quel type de Ressource.

Ce coût de 3 Ressources peut être réglé avec, par exemple, , mais pas avec .

Quand vous faites grandir un Arbre, prenez 1 Cime de votre Plateau Esprit et placez-la sur 1 de vos Arbres. Si l'emplacement vous permet d'effectuer une action Planter ou de récolter une nouvelle Graine, effectuez ces actions immédiatement.



Planter des Graines

Les emplacements de Cime portant une icône d'**action Planter** vous permettent de planter immédiatement des Graines sur les Terrains adjacents à **l'Arbre recevant la Cime**. Vous pouvez utiliser vos Graines déjà plantées pour effectuer cette action.

Vous faites grandir un Arbre : placer une Cime vous coûte Ressources. Vous dépensez 1 , 1 et 1 . Vous placez 1 Cime sur 1 de vos Arbres puis utilisez l'action pour planter 2 de vos Graines sur les Terrains adjacents à votre Arbre.

Récolter de nouvelles Graines

En début de partie, vous ne disposez que d'1 seule Graine. Pour pouvoir planter plus d'1 Graine par tour, vous pouvez récolter jusqu'à 3 Graines supplémentaires grâce à votre Plateau Esprit.

Ces Graines supplémentaires sont inaccessibles, bloquées par 1 ou plusieurs Cimes de votre Plateau Esprit. **Dès que toutes les Cimes connectées à une Graine** quittent leur emplacement, la Graine est libérée et vous pouvez la récolter immédiatement. Ajoutez-la alors à votre réserve, sur la gauche de votre Plateau. Une fois libérées, **les Graines sont considérées comme récoltées jusqu'à la fin de la partie, même si une Cime est replacée sur l'un des emplacements par la suite**.

Remarque : si l'emplacement de Cime permettant de débloquer une Graine est associé à une **action Planter**, vous pouvez planter cette Graine immédiatement.

À la fin de cette phase, c'est au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsqu'un joueur prend la dernière carte Rituel visible – **OU** – si un joueur a posé ses **10 Arbres** sur le Continent et **n'est pas en mesure** d'accomplir un nouveau Rituel, qu'il s'agisse de sa carte Rituel secrète ou de l'une des cartes Rituels visibles. Dans les deux cas, la partie se termine à la fin de la manche en cours, de façon à ce que tous les joueurs aient joué le **même nombre** de tours.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur dernier tour, chacun réalise une dernière phase de **CROISSANCE DES GRAINES**, dans l'ordre du tour. Lors de cette phase spéciale, vous ne pouvez ni collecter des Ressources ni dépenser des .

DÉCOMPTE

- Commencez par additionner toutes les reçues au cours de la partie.
- Révélez votre carte **Rituel secrète** et si vous en remplissez les conditions, ajoutez à votre score les correspondantes. Sinon, ignorez cette carte Rituel. Vos Arbres **ne dépérissent pas**.
- Ajoutez également à votre score les indiquées par les emplacements libres de votre **Plateau Esprit**.
- Pour finir, si vous jouez avec les **Exploits**, résolvez-les maintenant.

Le joueur ayant le plus de gagne la partie et la bénédiction de Gaïa.

En cas d'égalité, le joueur ex-æquo ayant obtenu le plus de grâce à sa carte Rituel secrète l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

SYMBOLES

PLANTATION DE GRAINE : plantez 1 ou plusieurs Graines sur un ou plusieurs Terrains.

CROISSANCE DE GRAINE : remplacez une Graine plantée sur le Continent par un Arbre de Niveau 1 en respectant les Règles de Croissance des Graines.

CROISSANCE D'ARBRE : placez une Cime sur 1 de vos Arbres.

DECLIN PARTIEL : 1 de vos Arbres dépérit et perd un Niveau.

DÉCLIN TOTAL : 1 de vos Arbres meurt. Remettez cet Arbre dans votre réserve et ses Cimes sur votre Plateau Esprit.

Énergie vitale

Ressources différentes

Ressource de n'importe quel type

Ressources identiques

CRÉDITS

Création et conception graphique : Thomas Franken
Illustrations : Chris Karbach, Florian Moncomble et Marcel Domke
Illustration de couverture : Anna Meshchanova
Traduction français : Armelle Reinach, François Masquère
Relecture français : Dominic Bélanger, Antoine Delemarre

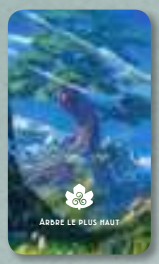
Un GRAND MERCI à mes chers amis et à ma famille, ainsi qu'à tous ceux qui ont testé le jeu lors de sa longue maturation, partageant leurs impressions, aidant à la conception et à la relecture du livret de règles : Aaron, Andre, Anne, Antoine, Arturo, Benno, Chris, Daniel, Debora, Eamon, Julia, Kelvin, Lutz, Mamader, Marco, Martin, Nancy, Olga, Rainer, Roland, Schubi, Sean, Simon, Sonja, Thymos, Tobias, Tobi et bien d'autres ! Ma plus sincère reconnaissance à toutes celles et ceux qui ont participé à la campagne Kickstarter qui ont permis à ce projet de devenir une réalité !!

© 2022 Pangaia Games
www.pangaia.games

EXPLOITS

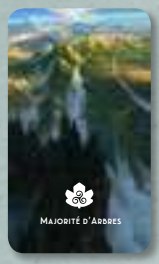
RÈGLES AVANCÉES

Lors de la Mise en place, mélangez toutes les cartes **Exploit**. Placez les 2 premières cartes face visible, à côté de la pioche Rituel. Remettez le reste des cartes dans la boîte de jeu. Les récompenses de ces 2 **Exploits** seront attribuées en fin de partie. En cas d'égalité, chaque joueur ex-æquo reçoit 1 .



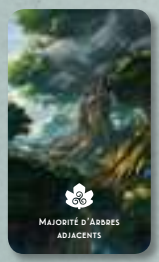
Arbre le plus haut

Récompense le propriétaire de l'Arbre le plus haut.



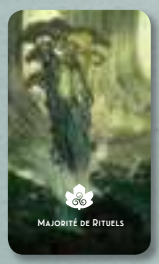
Majorité d'Arbres

Récompense le joueur ayant le plus d'Arbres sur le Continent, quelle que soit leur taille.



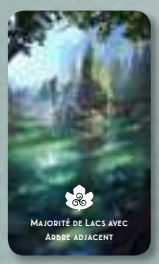
Majorité d'Arbres adjacents

Récompense le joueur ayant le plus d'Arbres adjacents. Seul le groupe d'Arbres adjacents le plus important de chaque joueur est pris en compte.



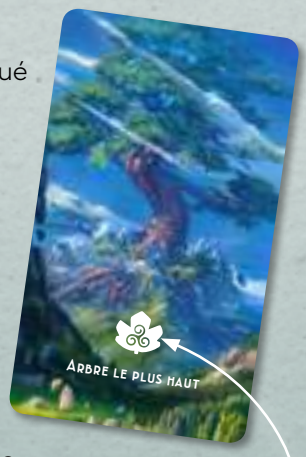
Majorité de Rituels

Récompense le joueur ayant effectué le plus de Rituels.

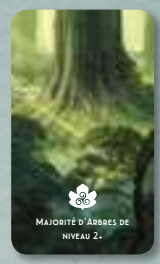


Majorité de Lacs avec Arbre adjacent

Récompense le joueur ayant des Arbres adjacents au plus grand nombre de Lacs (ne comptez chaque Lac qu'une fois).

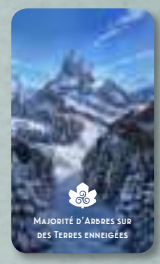


Récompense de 3
Énergie vitale.



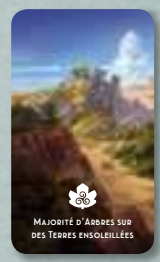
Majorité d'Arbres de Niveau 2+

Récompense le joueur ayant le plus d'Arbres de Niveau 2 ou plus.



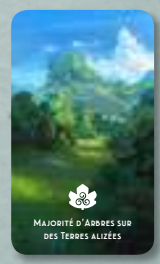
Majorité d'Arbres sur des Terres enneigées

Récompense le joueur ayant le plus d'Arbres sur des Terres enneigées.



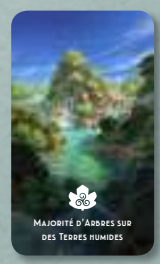
Majorité d'Arbres sur des Terres ensoleillées

Récompense le joueur ayant le plus d'Arbres sur des Terres ensoleillées.



Majorité d'Arbres sur des Terres alizées

Récompense le joueur ayant le plus d'Arbres sur des Terres alizées.



Majorité d'Arbres sur des Terres humides

Récompense le joueur ayant le plus d'Arbres sur des Terres humides.

BÉNÉDICTIONS DE GAIA

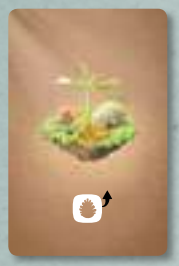
RÈGLES AVANCÉES

Lors de la Mise en place, mélangez l'ensemble des cartes **Bénédiction**, et formez une pioche que vous placerez face cachée sur la table.

Au cours de la partie, piochez une carte Bénédiction comme récompense lorsque vous jouez votre **première carte Rituel**.

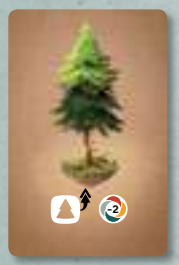
À tout moment, lors de votre tour, vous pouvez dépenser 2 Ressources **de même type** pour gagner une Bénédiction. Piochez alors les 3 premières cartes Bénédiction, gardez-en une et mélangez les deux autres avec la pioche.

Vous pouvez jouer une ou plusieurs Bénédictions **à tout moment, lors de votre tour**. Chaque carte Bénédiction ne peut être jouée qu'une seule fois et est ensuite défaussée définitivement.



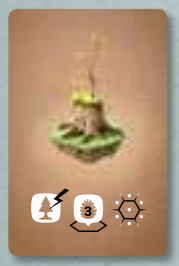
Graine miraculeuse

Faites germer 1 Graine sans tenir compte des règles habituelles ou des autres Graines présentes sur le même Terrain. Cette Graine peut appartenir à n'importe quel joueur. Les joueurs reçoivent une Ressource selon les Règles de Croissance des Graines.



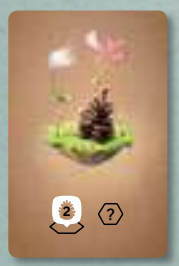
Poussée de croissance

Faites grandir 1 de vos Arbres en lui ajoutant une Cime pour 2 Ressources de moins que le coût indiqué sur votre Plateau Esprit.



Déclin d'un Arbre

1 de vos Arbres meurt : plantez jusqu'à 3 Graines sur le Terrain ainsi libéré et/ou ceux qui lui sont adjacents.



Plantation de Graines

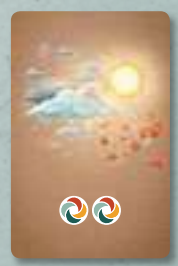
Plantez jusqu'à 2 Graines sur 1 même Terrain n'importe où sur le Continent.

Maîtrise des Éléments

Gagnez autant de Ressources que vous avez d'Arbres sur les Terrains du type indiqué.

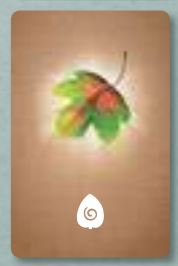
Engrais naturel

Gagnez 2 Ressources de n'importe quel type.



Faveurs de Gaïa

Gagnez 1 Énergie vitale.



Note de l'auteur : le principal avantage des Bénédictions est qu'elles peuvent être jouées à **tout moment** de votre tour. Tirez-en profit en les jouant lors d'une phase où ce type d'action est normalement impossible.

MODE SOLO

Par Marvin Herzan

INTRODUCTION

Le chaos s'est abattu sur Pangaia et les Graines du Mal ont contaminé l'un des Esprits. Gaïa place tous ses espoirs en vous pour soigner l'Esprit Corrompu, débarrasser la forêt de son influence maléfique et guérir autant de Terrains que possible grâce à la puissance des Rituels.

En mode solo, le Continent renferme l'Énergie vitale qui est lentement dévorée par l'Esprit Corrompu. Purifiez les Arbres et libérez l'Énergie vitale grâce aux Rituels afin de soigner les Terres empoisonnées. Aidez l'Esprit Corrompu à guérir en scellant les Graines du Mal, afin qu'il puisse à nouveau incarner son véritable rôle, celui d'Esprit protecteur des terres de Pangaia.

OBJECTIF

Le Plateau de l'Esprit Corrompu commence la partie complètement **vide**. Vous devrez y placer les 6 Cimes et les 3 Graines correspondantes pour restaurer l'Esprit et réveiller sa véritable nature.

MISE EN PLACE

A. Créez un Continent (plateau de jeu) pour 2 joueurs.

B. Prenez les Arbres, Cimes, Graines et Esprit d'une couleur et placez les éléments sur votre Plateau comme pour le jeu classique.
Regroupez tous les éléments d'une seconde couleur (**ce seront les Graines du Mal et les Arbres et Cimes corrompus**) et placez-les à côté du Plateau Esprit correspondant.
Ce dernier doit être **vide** en début de partie.

C. Prenez 3 Énergie vitale.

D. Mélangez 12 cartes **Rituel** et formez une pioche face cachée à côté du Continent. Placez ensuite les 3 premières cartes face visible à côté de la pioche.

E. Mélangez les 9 cartes **Automa** et placez-les face Lieu visible, à côté du Continent.

F. Mélangez toutes les cartes **Bénédiction** et formez une pioche face cachée à côté du Continent.

G. Placez 1 **Ressource**, correspondant au type de Terrain, au centre de chaque tuile Paysage du Continent. Ces jetons représentent **l'Énergie vitale de la Terre**. Gardez les 4 **Marqueurs de Corruption** à portée de main.

H. Pour chaque type de tuile Paysage, sélectionnez la tuile la plus éloignée du Plateau de l'Esprit Corrompu et placez sur chacune d'elle 1 **Graine du Mal**, sur le Terrain le plus éloigné du Lac. Puis remplacez la Graine la plus proche du centre du Continent par un **Arbre Corrompu de Niveau 2** et placez la Graine sur le Terrain adjacent en direction du Plateau de l'Esprit Corrompu.

I. Placez votre **Esprit** sur un Lac libre et 1 Graine sur un Terrain adjacent.

L'Esprit Corrompu joue le premier.

TOUR DE L'ESPRIT CORROMPU

Les tours de l'Esprit Corrompu sont déterminés par les cartes Automa. Chaque carte Automa a deux faces :

La **Face Lieu** détermine les déplacements de l'Esprit.
La **Face Action** détermine l'action de l'Esprit lors de ce tour.

Face Lieu Face Action

Au début de chaque tour, retournez la première carte Automa et placez-la à droite de la pioche.

Jouez ces 3 phases l'une après l'autre, dans cet ordre :

1

Déplacez l'Esprit Corrompu sur un Lac libre d'une tuile Paysage du type indiqué par la **Face Lieu** de la carte située sur le dessus de la pioche : , , ou . Choisissez la tuile Paysage ayant le plus de Terrains occupés par des Arbres et/ou des Graines. En cas d'égalité, appliquez la Règle de résolution des égalités.

Règle de résolution des égalités
Chaque fois que vous êtes face à minimum deux options, optez pour celle qui est physiquement plus proche de l'illustration de l'Esprit sur le Plateau de l'Esprit Corrompu

Si la Face Lieu indique le symbole **Tempête** , ne déplacez pas l'Esprit Corrompu et effectuez la phase suivante. À la fin de ce tour, mélangez l'ensemble des cartes Automa, y compris la défausse. Une fois la pioche mélangée, la carte Tempête ne doit pas être sur le dessus de la pioche.

2

Chaque tuile Paysage commence avec 2 points d'Énergie vitale de la Terre, représentés par l'icône centrale de la tuile et le jeton Ressource placé dessus. La tuile occupée par l'Esprit Corrompu **perd une Énergie vitale de la Terre** chaque fois que :

- L'Esprit Corrompu ne s'est pas déplacé et occupe le même Lac qu'au tour précédent (comme avec la carte Tempête)
- Il y a plus d'Arbres Corrompus que d'Arbres Sains sur la tuile concernée.

Quand une tuile a perdu toute son Énergie, placez un des quatre **Marqueurs de Corruption** dessus. Cette tuile Paysage est maintenant considérée comme corrompue et a perdu son type élémentaire. Retirez l'ensemble de vos Arbres et de vos Graines mais **laissez** les Arbres Corrompus et les Graines du Mal.

Remarque : tant qu'un Marqueur de Corruption est présent sur une tuile, **seul** l'Esprit Corrompu peut planter des Graines ou faire pousser des Arbres sur cette tuile.

3

Appliquez la **Face Action** de la carte située à droite de la pioche en effectuant l'action correspondante sur l'Arbre ou la Graine la **plus proche de l'Esprit Corrompu**.

CROISSANCE DE GRAINE DU MAL – **toutes** les Graines du Mal germent et se transforment en Arbres, en respectant les Règles de Croissance des Graines du jeu classique. Commencez par la Graine la plus proche de l'Esprit Corrompu. Si vous avez une Graine sur le même Terrain, remettez-la dans votre réserve et recevez une Ressource comme les Règles de Croissance des Graines le prévoient. Puis, déplacez la Graine du Mal sur le Terrain sans Arbre le plus proche, si possible dans la direction de l'Esprit Corrompu. En cas d'égalité, appliquez la Règle de résolution des égalités.

DÉCLIN – 1 Arbre Sain dépérit et perd 1 Niveau. Aucune Graine ne peut être plantée à la suite de cette action.

CROISSANCE D'ARBRE – placez une Cime Corrompue sur un Arbre Corrompu.

CONTAMINATION – placez une Cime Corrompue sur un Arbre Sain. Cet Arbre est considéré comme corrompu tant qu'il porte au moins une Cime Corrompue.

Remarque : s'il n'y a plus de Cime Corrompue disponible pour réaliser l'action **Croissance d'Arbre** ou **Contamination**, prenez la Cime Corrompue la plus éloignée de l'Esprit Corrompu et utilisez-la pour cette action.

TOUR DU JOUEUR

Le tour du joueur suit les règles classiques avec les changements suivants :

CROISSANCE DES GRAINES – chaque fois que vous transformez une Graine du Mal en Arbre, déplacez la Graine du Mal sur le Terrain le plus proche sans Arbre, si possible en direction de l'Esprit Corrompu. En cas d'égalité, appliquez la Règle de résolution des égalités.

PLANTER & SOIGNER – lorsque vous placez votre Esprit sur un Lac pour planter des Graines, vous pouvez également soigner n'importe quelle tuile Paysage **adjacente** à votre Esprit. Dépensez 6 pour retirer un Marqueur de Corruption . Si la tuile Paysage n'est pas corrompue, vous pouvez dépenser 3 pour ajouter 1 Énergie vitale de la Terre, représentée par 1 jeton Ressource correspondant au type de Terrain. Il n'y a pas de limite au nombre d'Énergie vitale de la Terre que vous pouvez ajouter sur une tuile Paysage.

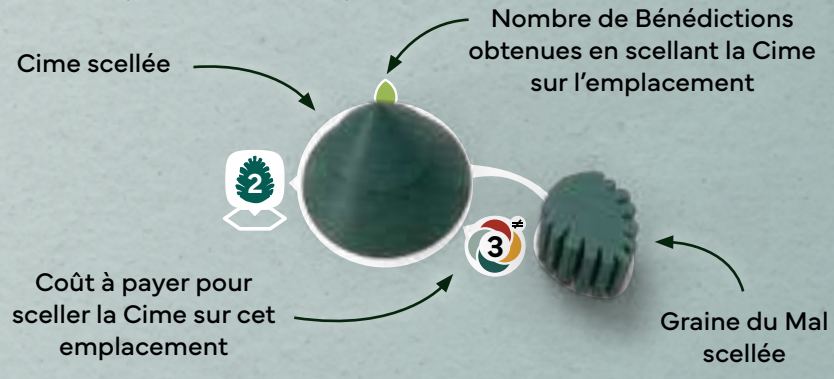
TRANSFORMATION – À tout moment, lors de votre tour, vous pouvez convertir 3 Ressources **du même type** pour recevoir 1 .

PRIER & PURIFIER – jouez vos Rituels comme d'habitude, avec une exception. Les Arbres Corrompus impliqués dans le Rituel ne contribuent pas à votre score : à la place, ils **dépérissent** et perdent 1 Niveau. Un Arbre Corrompu qui meurt est remplacé par une Graine. Dans ce cas, prenez la Graine du Mal la plus proche et placez-la sur ce Terrain. Si un Terrain contient plusieurs Graines du Mal, prenez plutôt 1 de celles-ci. Appliquez les Règles de résolution des égalités.

BLOCAGE DES CIMES – chaque fois qu'un Arbre Corrompu dépérit et perd une Cime, vous pouvez la **sceller** sur le Plateau de l'Esprit Corrompu. Choisissez un emplacement libre du Plateau et dépensez les Ressources associées à cet emplacement. Sinon, placez simplement la Cime dans la réserve à côté du Plateau de l'Esprit Corrompu. Comme d'habitude, vous pouvez dépenser des pour remplacer des Ressources de n'importe quel type.

Remarque : les Cimes scellées ne peuvent plus être utilisées jusqu'à la fin de la partie.

Une fois que tous les emplacements de Cimes connectés à un emplacement de Graine sont occupés, **scellez** immédiatement une **Graine du Mal** de votre choix : choisissez une Graine placée sur le Continent et placez-la sur le Plateau de l'Esprit Corrompu, sur l'emplacement correspondant.



BÉNÉDICTIONS – vous ne pouvez pas acheter une Bénédiction avec des Ressources. Les Bénédictions vous sont accordées par Gaïa en signe de sa gratitude. Chaque fois que vous scellez une Cime Corrompue, gagnez autant de Bénédictions que le nombre de indiqué sur l'emplacement choisi pour sceller cette Cime.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque vous avez soigné l'Esprit Corrompu. Pour cela, il vous faut **sceller 3 Graines du Mal et les 6 Cimes Corrompues**. La dernière Graine du Mal reste sur les terres bénies par Gaïa, car c'est l'essence de toutes choses : *Là où il y a de la lumière, il y a toujours une ombre*.

En fonction de votre efficacité à prendre soin des terres de Pangaia, recevez le titre suivant :

- **Sauveur :** tous les Terrains sont sauvés
- **Gardien :** il reste 1 tuile Paysage Corrompue
- **Défenseur :** il reste 2 tuiles Paysage Corrompues
- **Survivant :** il reste 3 tuiles Paysage Corrompues

La partie prend également fin si vous avez joué toutes les cartes Rituel – **OU** – que tous les Marqueurs de Corruption sont sur le Continent, contaminant 4 tuiles Paysage. L'Esprit Corrompu l'emporte alors : c'est une défaite cuisante.

Note de l'auteur :
Les faces Action et Lieu des cartes Automa sont toutes appairées de la même manière. Servez-vous-en pour anticiper la prochaine action de l'Esprit Corrompu.

Au fur et à mesure que la pioche de cartes Automa diminue, les possibilités de déplacement de l'Esprit Corrompu diminuent, jusqu'à ce que la carte Tempête apparaisse et que la pioche soit remélangée.

Gardez en mémoire que seuls les Rituels de Connexion et de Bosquet peuvent vous permettre de sceller les Cimes Corrompues. Faites attention à ne pas être à court de ces cartes avant d'avoir entièrement rempli le Plateau de l'Esprit Corrompu.

Réfléchissez bien lorsque vous plantez vos Graines : elles peuvent empêcher les Graines du Mal de germer.

SYMBOLES DE L'AUTOMA

CROISSANCE DE GRAINES DU MAL : Toutes les Graines du Mal poussent.

DÉCLIN : Un Arbre Sain dépérit et perd 1 Niveau.

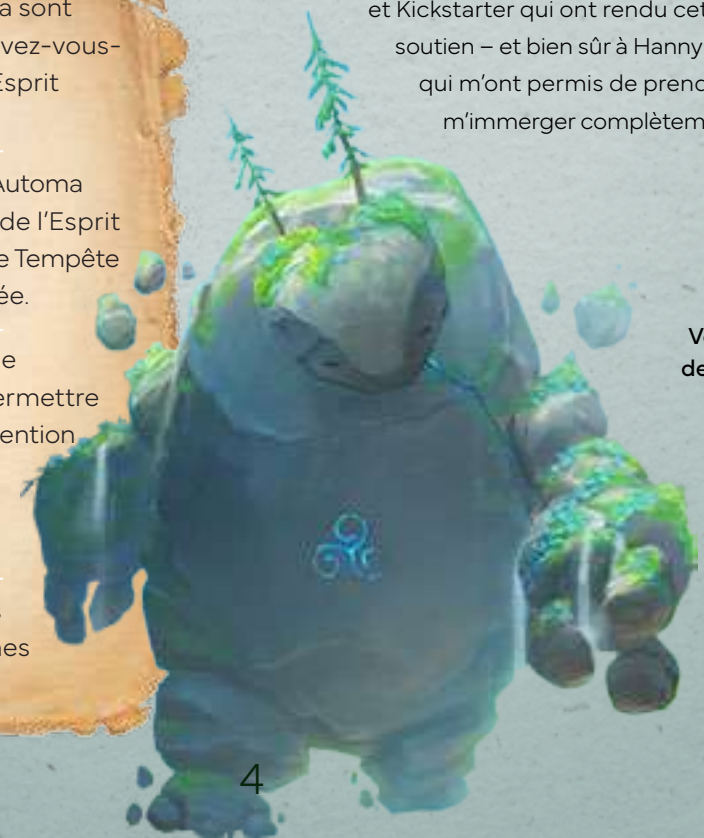
CROISSANCE D'ARBRE : Placez une Cime Corrompue sur un Arbre Corrompu.

CONTAMINATION : Placez une Cime Corrompue sur un Arbre Sain.

CRÉDITS

Auteur : Marvin Herzan
Édition : Thomas Franken
Traduction français : Armelle Reinach, François Masquère
Relecture français : Dominic Bélanger, Antoine Delemarre

Ma plus sincère gratitude à Nelson pour avoir inspiré la création de cette variante solo, à Tommy pour être un incroyable partenaire tant en duel qu'au travail, aux membres de la communauté de Pangaia sur Discord et Kickstarter qui ont rendu cette variante possible grâce à leur soutien – et bien sûr à Hanny et Zoey, ma plus proche famille, qui m'ont permis de prendre le temps nécessaire pour m'immerger complètement dans les Terres de Pangaia.



Vous pouvez télécharger ce Livret de règles dans d'autres langues sur www.pangaia.games

PANGAIA GAMES