

Mike  
UWE ROSENBERG  
ODE.

# PLANTA NUBO

LUKAS  
SIEGMON



The **GAME**  
**BUILDERS**



# Introduction

« Nos heures étaient comptées. Personne n'avait voulu entendre les avertissements et les cris des désespérés, et à présent, il était presque trop tard. Déjà, il ne restait que des étendues désolées. Nous ne pouvions plus nous sauver par nous-mêmes, mais les arbres, eux, le pouvaient encore. Comme s'ils avaient toujours su que leur moment de gloire viendrait, ils nous montrèrent ce qui comptait vraiment. Nous les avons compris et nous sommes reconnectés à la nature. À présent, nous savons quoi faire et mettons



le peu de technologie qui nous reste à son service. Nous découvrons aussi la technologie naturelle que les Arbors nous enseignent. Notre nouveau monde, le Maquis, nous procure heureusement l'énergie verte et l'oxygène dont nous avons besoin pour transformer les sols arides en étendues luxuriantes ... »

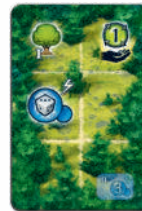
(Dr. Ayleen Espero, Experte en Oxygène)

# Matériel

## 1 plateau de jeu



## 30 tuiles Forêt



recto (côté I)



verso (côté II)

## 12 tuiles Spécialiste



recto

verso

## 24 tuiles Action

### 12 tuiles Plan



recto



verso

### 12 tuiles Parterre, 2 séries de 6 couleurs, dont 3 au verso bicolore



recto



verso

## 36 polyominos Parterre

6 polyominos par couleur, de formes différentes



3 cases



4 cases



5 cases

## 68 tuiles Sol



## 48 jetons Énergie



recto



verso

## 56 jetons Interrupteur et Pile



recto : interrupteur



verso : pile

## 24 tuiles Prérequis, 8 pour chaque niveau d'abri de jardin



rectos



versos

## 150 cubes Fleur



23 bleus et 23 violets



25 blancs et 25 rouges



27 jaunes et 27 orange

## 26 conteneurs



recto



verso

Dans PLANTA NUBO, vous allez faire pousser des fleurs dans les canopées des arbres géants, les Arbors. Utilisez vos dirigeables et les conteneurs qu'ils transportent pour livrer vos fleurs aux convertisseurs de biomasse afin qu'ils les transforment en énergie et plantez de nouvelles forêts sur les terres libérées à cette occasion. L'énergie gagnée vous permettra d'alimenter des modules fort utiles à votre développement tandis que vous gagnerez l'oxygène nécessaire à l'atmosphère grâce à vos forêts, votre abri et vos outils.

Utilisez habilement vos actions et votre Jardi-Bot pour entretenir vos parterres et développer vos forêts. Créez un moteur efficace pour alimenter constamment en énergie vos modules et vos oxyfermes et profiter de leurs effets. Transformez votre Arbor en usine à oxygène ! Le joueur qui en produira le plus à l'issue des quatre manches sera déclaré vainqueur.

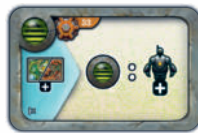
### 90 cartes Extension, dont

10 modules de départ



recto

40 modules



recto

40 oxyfermes



recto



verso



verso



verso

### 6 tuiles Solo-Bot



recto



verso

### 2 aides de jeu

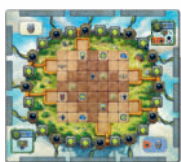


recto : séquence d'une manche

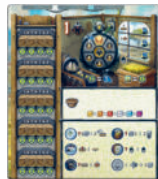


verso : décompte final

### 4 plateaux Plateforme avec 1 plateau Solo au verso



recto



verso

### Le matériel personnel de chaque joueur, en 4 couleurs différentes



1 dé Énergie



1 pion de Charge



1 pion Niveau d'abri



1 marqueur de score

4 tuiles Outil



4 tuiles Rocher en 2 formes différentes



1 jeton Heures supplémentaires

recto



verso

### 4 plateaux Abri de jardin



recto



verso

### 1 pion Arbre et 1 pion Télescope



+1 Télescope en réserve

### 4 jetons Recharge bonus



recto



verso

### 1 livret de règles



# Mise en place

## Mise en place pour 4 joueurs

Ces cadres bleu ciel vous indiquent les changements pour 2-3 joueurs.

**1** Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

**2a** Formez une grille aléatoire de 3×3 tuiles avec les neuf tuiles **Plan** pour former la **zone d'actions**. Utilisez **exclusivement** les neuf tuiles correspondant à votre nombre de joueurs (pour 4, ce sont les tuiles 2+, 3+ et 4). Laissez un peu de place entre chaque tuile. Votre grille doit contenir trois tuiles « Dirigeable » (A) et une tuile de chaque lettre de B à G\*.



\*Il y a deux versions de la tuile G. Pour la première partie, nous vous conseillons d'utiliser la version marquée d'un seul point (à droite ci-dessous). Pour les parties à venir, utilisez la version que vous préférez.



💡 Les tuiles « Dirigeable » (A) **ne doivent pas** être placées côte à côte. Si cela arrive (comme ci-dessous), déplacez-les ailleurs.



**2b** Ensuite, préparez les **tuiles Parterre**. Prenez une première série de six tuiles de couleur différente (au recto) et placez 3 de ces tuiles le long du côté gauche de la grille, puis les 3 autres le long du côté supérieur de la grille (voir ci-contre). Faites de même avec la deuxième série de six tuiles le long du côté droit et le long du côté inférieur de la grille. *Assurez-vous de bien placer chaque tuile de son côté unicolore.*

💡 Voyez le cadre bleu à droite de la p.5 pour un exemple de grille à 2 ou 3 joueurs.

**3** Triez les **polyominos Parterre** par couleur. Placez au hasard trois polyominos de la couleur correspondante sur chaque tuile Parterre.

**4** Placez le jeton **Télescope** sur l'emplacement de la première manche du plateau de jeu, en face de la nouvelle lune.



**5** Mélangez les tuiles **Spécialiste** pour former une pile face cachée à proximité du plateau. Piochez quatre tuiles et placez-les sur les quatre emplacements correspondants du plateau. Placez les quatre **jetons Recharge Bonus** à proximité.

**6** Triez les tuiles **Forêt** selon leur forme et formez plusieurs piles distinctes avec.

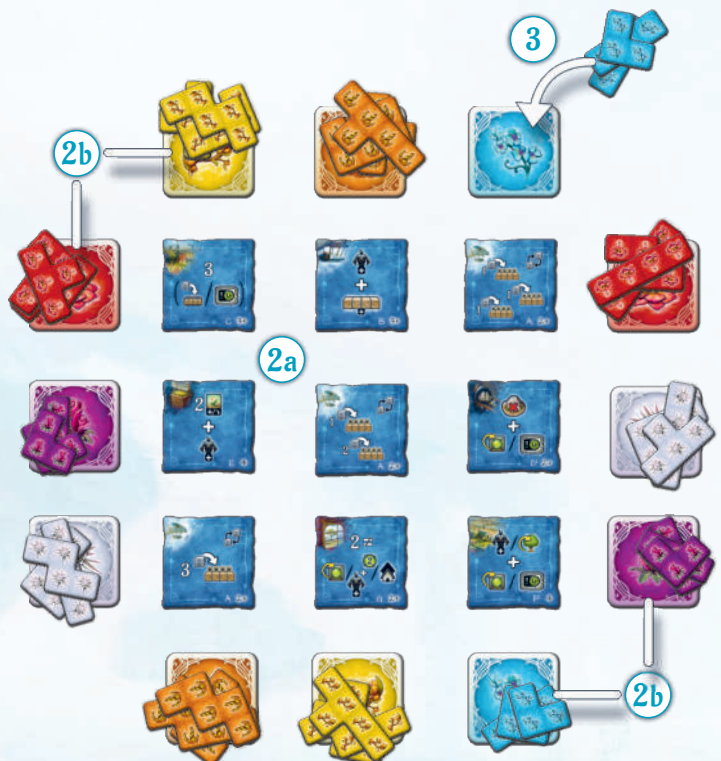
💡 Mettez de côté les petites forêts (2×2) pour le moment.

### Tuiles Forêt à moins de 4 joueurs :

Pour chaque joueur manquant, retirez du jeu 1 tuile verte de chaque forme et 1 tuile violette de chaque forme, ainsi que 2 tuiles ocre.

**7** Mettez de côté les 10 cartes Module de départ. Mélangez séparément les autres cartes **Module** et **Oxyferme** et formez des piles face cachée aux emplacements indiqués sur le plateau.

Placez 1 carte Oxyferme face visible sur chaque emplacement situé à gauche du télescope. Placez 1 carte Module face visible sur chaque emplacement situé à droite du télescope.



**8a** Mélangez les **conteneurs** et formez une pile face cachée à côté du plateau. Révélez les trois premiers conteneurs et placez-les au hasard sur les **quais de déchargement** en haut du plateau.

**8b** Ensuite, révélez trois nouveaux conteneurs et placez-les dans la **file d'attente** à gauche de ces emplacements.

**En solo ou à 2 joueurs :**

Placez un cube Fleur de la couleur appropriée sur l'emplacement de droite de chaque conteneur situé sur les quais.



**9** Formez une réserve avec les éléments restants : **cubes Fleur**, **tuiles Sol** et **jetons Interrupteur/Pile**.

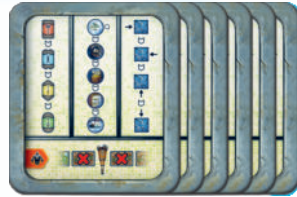
**Ces éléments ne sont pas limités. Si vous les épuisez, utilisez des équivalents.**

**10** Placez un cube Fleur **jaune**, un **orange** et un **rouge** dans l'entrepôt, en haut à droite du plateau.

**11** Répartissez les **aides de jeu** autour de la table. Elles indiquent la séquence de la manche et un aperçu du décompte final.



**Rangez les six tuiles Botbot prévues pour le mode Solo. Si vous jouez en solo, voyez les règles dédiées p.24.**



**12** Déterminez le premier joueur au hasard. Ce joueur reçoit le **pion Arbre**.



**Grille d'actions à 2 joueurs**

À 2 joueurs (ou en solo, voir p.24) :

- ▶ Utilisez exclusivement les **six** tuiles Plan correspondant à votre nombre de joueurs, dont exactement **deux** tuiles « Dirigeable » aléatoires (marquées A). Rappelez-vous que ces tuiles ne doivent pas être placées côte à côte.
- ▶ Utilisez **une** série de tuiles Parterre (six tuiles de couleur différente) : trois au-dessus et trois en dessous de la grille.
- ▶ Placez les 6 polyominos de chaque couleur sur les tuiles Parterre correspondantes.



**Grille d'actions à 3 joueurs**

À 3 joueurs :

- ▶ Utilisez exclusivement les **sept** tuiles Plan correspondant à votre nombre de joueurs, dont exactement **deux** tuiles *Dirigeable* aléatoires (marquées A). Rappelez-vous que ces tuiles ne doivent pas être placées côte à côte.
- ▶ Prenez les tuiles Parterre côté unicolore et placez-les dans l'ordre de votre choix autour des tuiles Plan.
- ▶ Placez trois tuiles Parterre supplémentaires côté bicolore sous la grille.
- ▶ Placez les 6 polyominos de chaque couleur sur les tuiles Parterre correspondantes (ne placez rien sur les tuiles bicolorées).



# Mise en place personnelle

**13** Prenez un plateau **Plateforme** et un plateau **Abri de jardin** et placez-les devant vous.

Les icônes des **jardins** (au centre) des différentes plateformes ne sont pas identiques d'une plateforme à l'autre.

Choisissez une couleur de joueur, prenez l'ensemble des éléments associés à cette couleur et placez-les devant vous comme suit :

**13a** Placez une tuile **Rocher** dans chacun des quatre coins de votre plateforme (cases plus claires).

**13b** Placez votre **dé Énergie** sur la face 1 sur la case de départ de votre piste d'énergie.

**13c** Placez vos **outils** à proximité de votre plateau Abri de jardin.

**13d** Placez votre pion **de charge** à côté de la **piste du Jardi-Bot**.

**13e** Placez votre jeton **Heures supplémentaires** sur la case correspondante de votre plateau Abri de jardin.

**13f** Chaque joueur reçoit au hasard 1 tuile **Prérequis** pour chaque niveau de son plateau Abri de jardin, donc 3 en tout : placez-les sur les emplacements correspondants.

**13g** Placez votre pion **Niveau d'abri** sur son emplacement de départ sur le plateau Abri de jardin.



**14** Prenez une **petite tuile Forêt** (2x2) de chaque couleur et rangez-les dans votre stock personnel.

À moins de 4 joueurs, rangez toutes les petites tuiles Forêt restantes dans la boîte.

**15** Prenez **6 tuiles Sol**. Placez-en 3 sur les cases de départ de votre **jardin**. Rangez les autres dans votre stock personnel, à portée de main.



**16 Distribuez les cartes Module de départ :**

Mélangez séparément les deux paquets Interrupteur et Pile (5 de chaque) et distribuez au hasard 1 carte de chaque paquet à chaque joueur. Ensuite, rangez les cartes non distribuées.

**🔦 Variante :** draftez les 5 cartes Interrupteur du premier au dernier joueur (chaque joueur prend 1 carte). Puis draftez les 5 cartes Pile du dernier joueur vers le premier.

Placez la carte Interrupteur reçue à droite de votre plateforme, dans l'emplacement du haut, et ajoutez-y **un jeton Interrupteur**. Placez la carte Pile reçue à gauche de votre plateforme, dans l'emplacement du bas, et ajoutez-y **un jeton Pile**.

**🔦 Variante :** choisissez vous-même où vous voulez placer vos deux cartes de départ.

**16a** Prenez 2 jetons Énergie et placez-les côté recto (sans oxygène) sur les cases de la piste d'énergie reliées par une liane aux cartes Module que vous venez de placer.

**🔦 \*Note :** par commodité, dans la suite de ces règles, nous utiliserons le mot « fleur » pour désigner « un cube Fleur ».

**17** Recevez maintenant vos ressources de départ : elles dépendent de l'ordre du jeu. La position de votre **marqueur de score** sur la piste d'oxygène qui fait le tour du plateau indique vos points d'oxygène (PO). La position de votre **pion de charge** sur la piste de votre Jard-Bot indique son niveau de charge (en PC).

**Premier joueur :** 2 PO + 1 PC.

**Deuxième joueur :** 2 PO + 2 PC.

**Troisième joueur :** 3 PO + 2 PC.

**Quatrième joueur :** 3 PO + 3 PC.

Le premier joueur place son marqueur de score sur la case n°2 de la piste d'oxygène ... et son pion de charge sur la case n°1 de la piste du Jard-Bot.



**🔦 Note au sujet de la piste d'oxygène :** chaque fois que vous marquez des points d'oxygène lors de la partie, déplacez votre marqueur de score d'autant de cases que de points marqués. Si vous dépassez les 50 PO, prenez un jeton +50. Si vous dépassez les 100 PO, retournez-le du côté +100.



Enfin, prenez 3 cubes Fleur\* de votre choix et placez-les sur les tuiles Sol de votre jardin.

**🔦** Le choix des cubes Fleur est simultané, mais vous pouvez aussi faire ce choix dans l'ordre du tour en cas de litige.



Si vous avez du mal à reconnaître les formes des tuiles Prérequis, utilisez leur chiffre : 7 pour celle du haut, 4 pour celle du milieu, 2 pour celle du bas.

La mise en place est terminée. Vous pouvez commencer à jouer !

Avant d'expliquer le déroulement d'une manche, nous allons aborder deux éléments importants dans les pages suivantes : les cartes d'extension et la piste d'énergie.

# Cartes d'extension

Les cartes d'extension (modules et oxyfermes) représentent l'un des éléments principaux du jeu et permettent d'étendre votre plateforme. Vous gagnez des cartes d'extension en accomplissant certaines actions de module (voir p.16).

## Cartes Module



Les cartes Module offrent des actions supplémentaires et des effets permanents. Il existe deux types de cartes Module :



Les **modules d'action** (à interrupteur) vous permettent d'accomplir des actions. Lorsque vous *accomplissez une action de module*, défaussez un jeton Interrupteur depuis sa carte.



▶ Lorsque vous récupérez une carte Module d'action (voir p.9), placez un jeton Interrupteur dessus.



▶ Ensuite, à chaque fois que le dé Énergie atteint ou traverse un jeton Énergie relié à cette carte Module d'action, placez un nouveau jeton Interrupteur dessus.



Les **modules de réaction** (à pile) produisent leur effet en *réaction* à un autre effet de jeu. Leur effet s'exerce alors autant de fois qu'il y a de jetons Pile sur leur carte.



▶ Lorsque vous récupérez une carte Module de réaction (voir p.9), placez un jeton Pile dessus.



▶ Ensuite, à chaque fois que le dé Énergie atteint ou traverse le jeton Énergie relié à cette carte Module de réaction, placez un nouveau jeton Pile dessus.

### Règles supplémentaires :

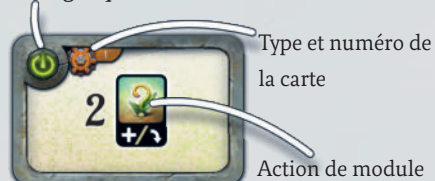
- ▶ Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Interrupteur ou Pile que vous pouvez placer sur une carte.
- ▶ Contrairement aux jetons Interrupteur que vous devez consommer, les jetons Pile ne regagnent jamais la réserve générale lorsqu'ils sont utilisés; plus il y a de jetons Pile sur une carte, plus son effet sera puissant.

## Oxyfermes



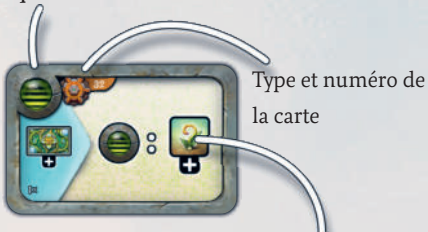
Les oxyfermes vous rapportent des points d'oxygène (PO) lors du décompte final si vous remplissez les conditions indiquées dessus. Une oxyferme ne reçoit jamais de jeton Interrupteur ou Pile; toutefois, pour être utilisable, elle doit être reliée à un emplacement de votre piste d'énergie comprenant un jeton Énergie.

**Module d'action :** placez 1 jeton Interrupteur sur la carte à chaque fois que le dé Énergie atteint ou traverse le jeton Énergie qui lui est associé.



💡 Plus de détails sur les actions de module p.14.

**Module de réaction :** placez 1 jeton Pile sur la carte à chaque fois que le dé Énergie atteint ou traverse le jeton Énergie qui lui est associé.

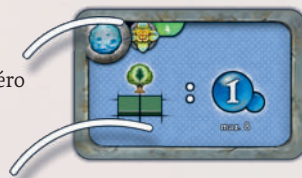


Effet : se déclenche lorsque l'action requise (à gauche) est accomplie. Plus il y a de jetons sur la carte, plus il est puissant.

💡 Plus de détails sur les effets de réaction p.22.

### Oxyferme

Type et numéro de la carte



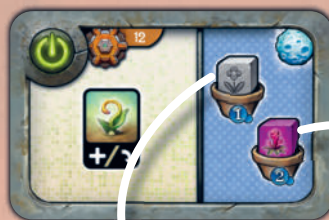
Effet : s'exerce lors du décompte final. Les conditions indiquées sur la carte vous renseignent sur la manière dont cette carte rapporte des PO.



## Pots de fleurs

Des icônes de pots de fleurs apparaissent sur votre plateforme et sur de nombreuses cartes Extension. Chacune de ces icônes peut accueillir une fleur de votre jardin à n'importe quel moment de la partie, mais pas forcément gratuitement (souvent, pour faire de la place pour vos forêts – voir plus loin). Certains pots de fleurs vous rapporteront des points d'oxygène (PO) lors du décompte final.

Plus de détails sur les pots de fleurs p.19.



L'icône grise indique que ce pot peut accueillir n'importe quelle fleur.

L'icône violette indique que ce pot peut uniquement accueillir une fleur violette. Si c'est le cas, il rapportera 2 PO lors du décompte final.

# Piste d'énergie

Au fil de la partie, vous **gagnez de l'énergie**. Celle-ci fait avancer votre **dé Énergie** dans le sens horaire le long de votre **piste d'énergie**, alimente vos cartes Module et génère de l'oxygène

## Fonctionnement de la piste d'énergie



Lorsque vous gagnez de l'énergie, vous déplacez votre dé Énergie d'autant de cases **allumées** que d'énergie gagnée, dans le sens horaire. Une case est allumée si elle représente ou contient un jeton Énergie (vert brillant), et éteinte dans le cas contraire (noir sombre). Sautez par-dessus les cases éteintes sans les compter lors de vos déplacements.



Chaque fois que vous placez une nouvelle carte d'extension près de votre plateforme, vous placez également un jeton Énergie sur la case de la piste reliée à cette carte d'extension. Cette case est à présent allumée.

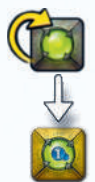


Lorsque le dé atteint ou dépasse une case allumée (avec jeton) reliée à une **carte Module**, placez un jeton Interrupteur sur cette carte si c'est un module d'action ou un jeton Pile si c'est un module de réaction. Un module peut cumuler plusieurs marqueurs.



Si le dé franchit un **conduit de cuivre**, vérifiez si la case encadrée sur trois côtés par le conduit comprend un polyomino ou une tuile Sol. Si oui, vous pouvez :

- ▶ soit **déplacer** la fleur de cette case vers le **compost** de votre plateau Abri, ce qui vous rapporte immédiatement 1 PO (cela peut déclencher une action Compost, voir p.15).
- ▶ soit **placer** une fleur du type correspondant à la tuile de cette case (si c'est une tuile Sol, n'importe quelle fleur convient).



Au fil du jeu, vous pouvez accomplir des actions pour améliorer les jetons Énergie. Lorsque vous améliorez un jeton Énergie, retournez-le du côté qui affiche 1 PO. Dès lors, lorsque le dé atteindra ou franchira ce jeton, vous marquerez immédiatement 1 PO.

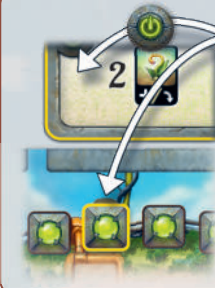
## Modules d'action spéciaux



Notez les deux modules pré-imprimés en haut à droite et en bas à gauche de votre plateforme, encadrés de lianes. Ces **modules d'action spéciaux** obéissent à des règles spéciales expliquées p.16. Chaque fois que le dé atteint ou franchit le jeton Énergie qui leur est associé, placez un jeton Interrupteur dessus.



**Exemple :** vous gagnez 2 Énergie. Déplacez votre dé de deux cases allumées (ignorez la case éteinte).



**Exemple :** vous placez une carte d'extension sur cet emplacement. Vous devez aussitôt y ajouter un jeton Interrupteur et placer un jeton Énergie sur la case qui lui est associée sur la piste d'énergie.



**Exemple :** votre dé Énergie vient d'atteindre cette case. Vous placez donc un Interrupteur supplémentaire sur la carte qui lui est associée.



**Exemple :** votre dé Énergie franchit un conduit de cuivre. La case encadrée par le conduit contient un polyomino bleu. Vous pouvez donc prendre une fleur bleue de la réserve et la placer sur cette case.



Plus tard dans la partie, le dé franchit de nouveau ce conduit. Cette fois, vous pouvez déplacer la fleur bleue vers le compost pour gagner 1 PO.



**Exemple :** au cours de ce déplacement de dé, vous ajoutez 1 jeton Énergie sur la carte Module et vous gagnez 1 PO grâce au jeton Énergie que vous aviez amélioré.



**Exemple :** au cours de ce déplacement de dé, vous ajoutez 1 jeton Interrupteur sur le module pré-imprimé et 1 jeton Pile sur le module de réaction.

**Module préimprimé**

## Ne rien oublier

Prenez le temps de bien résoudre les effets liés à chaque jeton Énergie franchi par le dé un par un pour être sûr de n'en oublier aucun. La plupart du temps, il est simplement question de placer un jeton Interrupteur/Pile ou de marquer 1 PO.

# Déroulement de la partie

Une partie de PLANTA NUBO se déroule en **quatre manches**. Une manche se divise en **quatre phases** :



► **Phase Outils** : placez **trois de vos quatre outils** pour accomplir des actions.



► **Phase Spécialistes** : utilisez le **dernier outil** pour engager le spécialiste correspondant.



► **Phase Forêts** : plantez ou développez des **forêts** dans votre jardin.



► **Phase Revenus** : touchez les **revenus** de votre dé Énergie, des forêts plantées et de votre niveau d'abri.



*L'aide de jeu vous indique la séquence de la manche.*

Ensuite, préparez la manche suivante (voir p.21), sauf à l'issue de la quatrième manche où l'on passe au décompte final.

## Phase Outils

Le joueur en possession du pion Arbre commence. Cette phase se divise en trois tours de jeu. Chaque joueur joue un tour avant de passer la main au joueur suivant, dans le sens horaire. Une fois que chacun a fait ses trois tours de jeu, on passe à la phase Spécialistes.

### Aperçu du tour de jeu lors de la phase Outils

Chaque joueur résout chacun de ses tours de jeu selon les trois étapes suivantes.

#### Étape 1 : Placer un outil (obligatoire)

Choisissez l'un de vos outils et placez-le **entre deux tuiles Action** de la grille (Plans et/ou Parterres), dont au moins une tuile Plan. Accomplissez alors les actions de l'**une** de ces deux tuiles.

Vous pouvez accomplir les actions des deux tuiles si vous utilisez l'effet *Heures supplémentaires* (voir ci-contre), mais une seule fois par manche.

#### Étape 2 : Livrer vos conteneurs personnels (facultatif)

La partie gauche de votre abri de jardin comporte deux emplacements pour vos conteneurs personnels. Vous pouvez livrer **une fleur** dans chaque conteneur qui s'y trouve (pour cela, vous devez y avoir placé des conteneurs au préalable, voir *Prendre un conteneur personnel* p.14) et ainsi générer l'énergie indiquée dans le cercle situé sous la case que vous livrez. Vous devez toujours commencer par les cases de gauche et progresser de gauche à droite.

#### Étape 3 : Faire une action de module d'action (facultatif)

Vous pouvez à présent faire une **action de module** d'action. Accessoirement, c'est le seul moyen d'utiliser les actions des modules pré-imprimés de votre plateforme, notamment pour acquérir de nouvelles cartes d'extension.



*La partie gauche de votre plateau Abri de jardin vous rappelle la séquence de la phase Outils, de haut en bas.*

# Étape 1 – Placer un outil



À votre tour, vous devez placer un outil **entre deux tuiles Action** (Plans et/ou Parterres), **dont au moins une tuile Plan**. Cependant, **vous ne pouvez pas placer un outil près d'une tuile Plan** si un joueur a déjà joué le **même** outil à côté de celle-ci.

Placer un outil permet d'activer une des deux tuiles Action pour effectuer les actions indiquées. Vous pouvez utiliser vos outils dans n'importe quel ordre, mais ne pouvez en utiliser qu'un seul par tour.

Ces règles s'appliquent quelle que soit l'action choisie.



**Exemple :** vous voulez jouer l'outil *Clé*. Vous ne pouvez pas le placer près des tuiles Plan E, C et D car des *Clés* adverses s'y trouvent déjà (X).

Vous ne pouvez pas non plus le placer en X car l'outil ne serait pas à côté d'un Plan. Il ne vous reste donc que les emplacements marqués ✓.

Si vous aviez voulu placer un outil *Pelle* ou un *Marteau*, par exemple, vous auriez pu le faire sur les emplacements X.

## Heures supplémentaires



Une fois par manche, vous pouvez utiliser les actions des **deux tuiles** entre lesquelles vous avez placé votre outil. Pour cela, accomplissez les actions d'une des deux tuiles, puis dépensez **2 points de charge (PC) de votre Jard-Bot**. Retournez alors le jeton Heures supplémentaires de votre plateau Abri de jardin pour vous rappeler que vous l'avez utilisé. Ensuite, accomplissez les actions de l'autre tuile Action. Vous devez terminer les actions de la première tuile avant de passer à la seconde.

**Exemple :** vous avez placé votre outil *Clé* entre la tuile Plan B et la tuile Parterre rouge. Vous décidez de commencer par l'action du Plan B.



Cette action vous permet de *Recevoir un conteneur personnel* et de gagner 1 PC. Vous avez maintenant 2 PC, que vous pouvez dépenser pour exercer l'effet *Heures supplémentaires* et ainsi utiliser l'action de la tuile Parterre rouge.



Vous dépensez donc vos 2 PC, déplacez votre pion Charge en conséquence (de 2 à 0) puis retournez le jeton Heures supplémentaires sur son côté opposé.



# Le Jard-Bot

Ce cadre résume les possibilités qu'offre votre Jard-Bot en vous renvoyant aux sections correspondantes du livret de règles.

- Utiliser l'effet *Heures supplémentaires* pour faire les actions de deux tuiles Action au lieu d'une seule (voir ci-dessus).
- Ignorer la couleur requise par votre conteneur personnel pour y livrer une fleur lors de l'étape 2 de votre tour (voir p.16).
- Utiliser des actions de module (voir p.22).
- Activer le pot de fleurs en bas à droite de votre plateforme (voir p.19).
- Lorsque vous obtenez des points de charge (PC), déplacez votre pion Charge du nombre de crans correspondants vers l'avant. Lorsque vous en dépensez, faites la même chose vers l'arrière.

## Surcharge

Si un gain de PC amène votre pion Charge au-delà du maximum de 5, vous pouvez soit renoncer à ce gain (pour rester au maximum de 5), soit déplacer normalement le pion vers l'avant pour repartir de 0. Dans ce dernier cas, vous marquez immédiatement 4 PO.

**2** **Exemple :** vous disposez de 5 PC et gagnez 2 PC. Si vous ne renoncez pas à ce gain, vous déplacez le pion de deux crans vers l'avant et terminez donc à 1 PC. Vous marquez cependant 4 PO en échange.

# Les actions

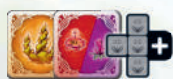
Les pages suivantes expliquent les différentes actions du jeu. Certaines se trouvent sur les tuiles Action et les cartes Module, et apparaissent parfois comme bonus. Chaque action est expliquée séparément. Si un chiffre précède une action, elle peut être réalisée autant de fois qu'indiqué.



**Exemple :** ici, vous pouvez faire **trois** actions de livraison vers un conteneur à quai sur le plateau principal.

## Actions ~ Obtenir des fleurs

Activer une tuile Parterre vous permet de faire une **action Parterre**. Celle-ci vous permet de planter de nouveaux parterres dans votre jardin. Votre premier niveau d'abri de jardin et certaines actions de module vous permettent également d'obtenir des actions Parterre.



### Placer un Parterre et obtenir des fleurs

Quelle que soit la manière dont vous ayez obtenu cette action, prenez le **premier** polyomino de la pile située sur la tuile Parterre correspondante.

À 3 joueurs, les tuiles bicolores (voir ci-contre) vous permettent de choisir parmi l'une des piles correspondantes.

Si une pile de polyominos d'une couleur est épuisée, vous pouvez prendre la première tuile de l'autre pile de la même couleur (s'il en reste) – souvent, cela n'arrive qu'à 4 joueurs.

Placez ensuite le polyomino obtenu sur un ensemble de cases **libres** de votre jardin. Libre signifie :

- ▶ Qu'il n'y a pas d'autres tuiles dessus,
- ▶ Qu'elle ne fait pas partie d'une zone bloquée par un rocher. Le rocher bloque **toutes** les cases de couleur claire qui l'entourent; aussi, pour placer un polyomino sur une case de couleur claire, vous **devez** avoir retiré le rocher au préalable.

### Règles de placement supplémentaires :

- ▶ Deux tuiles ne peuvent jamais se chevaucher,
- ▶ Aucune tuile ne peut **dépasser** des frontières de votre jardin.

Si vous ne pouvez pas placer votre polyomino ou que tous les polyominos de la couleur correspondant à la tuile activée ont déjà été pris, vous ne pouvez pas faire cette action.

Si vous recouvrez un ou plusieurs **bonus de placement** avec votre polyomino, vous pouvez effectuer ces actions bonus dans n'importe quel ordre.

Après avoir placé votre polyomino, vous devez immédiatement y faire pousser des fleurs : placez un cube de la couleur correspondante sur chaque case du polyomino.



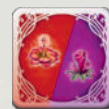
### Gagner ou placer une tuile Sol

Lorsque vous bénéficiez de cette action, prenez une tuile Sol de la réserve et placez-la dans votre stock personnel, **ou** placez une tuile Sol de votre stock personnel sur une case libre de votre jardin. Ensuite, placez immédiatement une fleur **de la couleur de votre choix** sur cette tuile.

**Règle importante au sujet des fleurs !** Vous pouvez **uniquement** retirer une fleur d'un polyomino si une action vous le permet ou si vous pouvez la placer dans un pot.



Prenez le 1<sup>er</sup> polyomino orange.



Prenez le 1<sup>er</sup> polyomino rouge ou violet.



Prenez le 1<sup>er</sup> polyomino d'une pile.

Les tuiles Parterre bicolores sont uniquement disponibles dans les parties à 3 joueurs. Si vous activez une telle tuile, vous pouvez prendre le premier polyomino de la tuile Parterre qui correspond à l'une des couleurs représentées.

Voici votre plateau-forme. Le jardin est au centre.

Ces cases sont libres. Le rocher a été retiré, donc les cases de couleur claire sont accessibles.

Les cases claires sont inaccessibles tant qu'un rocher se trouve dessus ou à proximité.

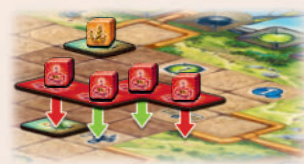


Les cases sombres sont toujours accessibles par défaut.

Bonus de placement



Placement correct



Il est interdit de recouvrir une tuile Sol ou de sortir du jardin.

Placez immédiatement 4 fleurs rouges de la réserve sur le polyomino que vous venez de placer (la règle est la même si vous venez de placer une tuile Sol : ajoutez-y 1 fleur de la couleur de votre choix).



Si vous placez une tuile Sol comme indiqué ci-contre (à droite de l'image), vous gagnez un bonus de placement de 1 PO.

Si vous placez une tuile Sol sur cette case, vous gagnez un bonus de placement de 2 PC.

# Actions – Livrer des fleurs aux quais

Les tuiles Plan *Dirigeable* (A) vous permettent de livrer vos fleurs aux conteneurs amarrés aux quais du plateau. Des dirigeables viennent les récupérer pour les transformer via des convertisseurs de biomasse et ainsi produire de l'énergie. Ces tuiles vous offrent jusqu'à 3 actions de livraison, réparties différemment selon la tuile choisie.



Vous avez jusqu'à 3 actions de livraison : 1 pour chaque conteneur.



Vous avez jusqu'à 3 actions de livraison, mais pour le même conteneur.




Vous avez jusqu'à 3 actions de livraison : jusqu'à 2 pour un conteneur et 1 pour un **autre**.



## Action : Livrer une fleur à un conteneur amarré

Livrez 1 fleur à 1 conteneur amarré à l'un des quais du plateau principal.

- ▶ Prenez 1 fleur de votre plateforme et placez-le sur une case libre de la couleur correspondante d'un conteneur amarré du plateau principal.
- ▶ Une fois que vous avez terminé toutes vos actions de livraison, recevez le montant d'énergie  indiqué sous la ou les cases que vous avez livrées : pour cela, déplacez votre dé Énergie sur la piste d'autant de cases allumées que d'énergie totale gagnée (voir p.9).
- ▶ Marquez également 1 PO si vous avez livré la dernière case libre d'un conteneur.

 Attention aux icônes des conteneurs !

Les conteneurs **amarrés** sur un quai du plateau sont marqués de l'icône 

Les conteneurs **personnels** de votre abri de jardin ont un cadre de métal : 



## Option supplémentaire : L'entrepôt

Si vous effectuez l'action d'une tuile Plan *Dirigeable*, vous pouvez utiliser l'entrepôt pour **une** de vos livraisons. Dans ce cas, placez une fleur de votre jardin dans l'entrepôt et prenez un autre cube de l'entrepôt en échange. Puis, livrez ce cube à un conteneur amarré.

 Ce type de livraison (échange + livraison) compte comme une seule livraison parmi les trois auxquelles vous avez droit.

Vous utilisez la tuile Plan suivante. Vous décidez de livrer une fleur blanche et une fleur bleue au conteneur du milieu **1**. Il vous reste une action de livraison à faire sur un autre conteneur. Vous voudriez terminer le conteneur de droite. Vous décidez donc de prendre le cube violet de votre pot de fleurs **2** pour l'envoyer à l'entrepôt afin de l'échanger contre un cube rouge, puis livrez ce cube rouge sur la dernière case du conteneur de droite. Ceci vous rapporte **1** PO. Au total, vous gagnez  $3+2+3=8$  Énergie et déplacez donc votre dé de 8 cases allumées sur votre piste d'énergie.



## Conseils de livraison

Si vous avez plusieurs livraisons à faire, nous vous conseillons de placer vos cubes au-dessus de chaque case dans un premier temps. Une fois que vous êtes sûr de vous, déplacez les cubes sur les cases concernées et prenez l'énergie que cela vous rapporte.

Une fois que vous avez terminé vos trois actions de livraison, retirez du jeu tout conteneur complété et remettez ses fleurs dans la réserve générale. Remplacez-le alors aussitôt par le premier conteneur de la file d'attente, puis décalez les autres conteneurs en attente d'un cran vers la droite. Enfin, piochez un nouveau conteneur pour occuper l'emplacement laissé libre.



# Autres actions

Cette section aborde les actions proposées par les autres tuiles Plan.

Elles peuvent aussi apparaître sur des cartes Module ou sur vos plateaux personnels. Dans tous les cas, elles doivent être effectuées de la même manière que si vous aviez placé l'un de vos outils à côté d'une tuile Plan qui proposait cette action.



## Action : Prendre un conteneur personnel

Prenez l'un des conteneurs de la **file d'attente** ou de la **pioche** (au hasard) et placez-le sur un emplacement **libre** de la partie gauche de votre abri de jardin. Si vous choisissez l'emplacement du bas, vous devez payer 1 PO. Si vous prenez un conteneur de la file d'attente, recomplétez la file d'attente comme indiqué en bas de la p.13. Vous pourrez livrer ces conteneurs personnels lors de l'étape 2 (voir p.16).

**Note :** si vous n'avez aucun emplacement disponible dans votre abri de jardin, vous pouvez stocker le conteneur à côté. Vous pourrez le placer dès qu'un emplacement se libérera.

Prenez un conteneur de la file d'attente ou piochez-en un au hasard.



## Action : Gagner une tuile Sol

Prenez 1 tuile Sol de la réserve générale et placez-la dans votre stock personnel.



## Action : Charger le Jardi-Bot

Lorsque vous gagnez des points de charge (PC), faites avancer le pion Charge de la piste du Jardi-Bot d'autant de crans que de PC gagnés (ici, de 1).



Lorsque vous gagnez 1 PC, déplacez votre pion Charge d'un cran vers l'avant (voir *Le Jardi-Bot* p.11 pour plus de détails).



## Action : Action de module

Activez un de vos modules en défaussant un jeton Interrupteur de sa carte. Ensuite, effectuez l'action de ce module. Cette icône permet uniquement de faire des actions de module depuis des cartes Module.

**Note :** les modules peuvent afficher des actions différentes. La plupart d'entre elles sont des variantes des actions expliquées ici. Voyez p.22 et 32 pour plus d'explications.

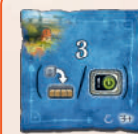


Distinguez bien cette icône bordée de lianes de l'action ci-contre : **seule** l'icône bordée de lianes vous permet d'utiliser les actions spéciales de vos modules pré-imprimés (voir p.16).



## Action : Livrer une fleur à un conteneur personnel

Effectuez 1 action de livraison vers n'importe lequel de vos conteneurs personnels de votre abri de jardin. Vous **devez** combler les cases de gauche à droite sur ces conteneurs. Recevez ensuite le montant d'énergie indiqué sous la case livrée. Voyez l'étape 2 p.16 pour plus de détails au sujet de la livraison.

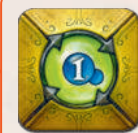


Cette tuile vous permet de faire 3 actions, à répartir comme vous le souhaitez entre *des livraisons à un conteneur personnel* et *des actions de module* (3/0, 2/1, etc.).



## Action : Améliorer un jeton Énergie

Retournez un jeton Énergie sur son côté opposé, lequel affiche 1 PO. Dès lors, lorsque votre dé atteint ou franchit ce jeton, vous marquez 1 PO.



Les jetons Énergie améliorés vous rapportent 1 PO lorsque votre dé les atteint ou les dépasse.

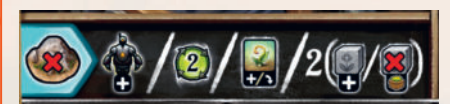


## Action : Retirer un rocher et jouer une action bonus

Retirez n'importe quel rocher de votre jardin. Ensuite, choisissez une des options ci-dessous :

- ▶ Gagnez 1 PC
- ▶ Gagnez 2 Énergie
- ▶ Effectuez une action *Gagner ou placer 1 tuile Sol*
- ▶ Effectuez deux actions *Gagner ou composter 1 fleur* (voir page suivante)

Votre plateau Abri de jardin vous rappelle ces 4 possibilités.



## Réaction en chaîne

Au cours du jeu, vous effectuerez parfois des actions qui vont déclencher d'autres actions. Par exemple, en plaçant un polyomino dans votre jardin, vous pouvez déclencher des actions bonus. Ces actions bonus peuvent elles-mêmes déclencher d'autres actions, formant une réaction en chaîne. Dans tous les cas, vous **devez terminer l'action en cours** avant de passer à l'action suivante. Si plusieurs actions sont disponibles, vous pouvez choisir l'ordre de leur résolution. Si une action en déclenche une autre, terminez d'abord la première action avant de passer à celle qu'elle a déclenchée.



**Exemple :** vous utilisez cette tuile Plan qui vous procure 3 actions. Vous voulez faire une livraison, une action de module et une autre livraison. Votre action de module vous permet de prendre ou placer une tuile Sol : vous devez le faire à ce moment-là (et résoudre tout éventuel bonus de placement). Une fois ceci résolu, vous pouvez faire votre dernière action de livraison.



### Action : Améliorer l'abri de jardin et jouer une action bonus

Vous devez remplir les prérequis indiqués pour le prochain niveau d'abri pour faire cette action. Si c'est le cas :

- ▶ Déplacez votre pion Niveau d'abri d'un cran vers le haut. Vous pouvez immédiatement effectuer l'action recouverte :



- ▶ Nv. 1 : Effectuez 1 action *Placer un parterre et obtenir des fleurs* avec le premier polyomino d'une pile de votre choix (voir p.12).



- ▶ Nv. 2 : Effectuez 1 action *Gagner une carte Module* (voir *Gagner une carte d'extension* p.16).



- ▶ Nv. 3 : Effectuez 1 action *Planter une forêt* ou 1 action *Développer une forêt* (voir p.19-20).



**Note :** lorsque vous passez d'un niveau d'abri à un autre, vos revenus en PO augmentent (voir *Phase Revenus* p. 21)



Prérequis rempli !



**Exemple :** vous voulez améliorer votre abri de jardin au nv. 1. Pour cela, il vous faut 5 cases de parterres orange **visibles** dans votre jardin. Comme c'est le cas, vous pouvez déplacer votre pion Niveau d'abri d'un cran vers le haut.

Effectuez immédiatement l'action bonus recouverte. Votre niveau actuel montre aussi le montant de revenus en PO que vous allez toucher lors de la phase Revenus.



### Action : Gagner une fleur

Prenez 1 cube Fleur de la couleur représentée (gris = une couleur au choix) dans la réserve générale et placez-la sur une case disponible de votre plateforme.



### Action : Composter une fleur

Défaussez 1 cube Fleur de la couleur représentée de votre plateforme et placez-la dans votre compost, dans l'abri de jardin. Cela peut déclencher l'action *Gagner une tuile Sol*. Dès que vous avez trois fleurs dans votre compost (de n'importe quelle(s) couleur(s)), défaussez-les dans la réserve générale, puis prenez une tuile Sol dans cette réserve et placez-la dans votre stock personnel.



### Action : Gagner de l'énergie

Lorsque vous gagnez de l'énergie, déplacez votre dé sur votre piste d'énergie d'autant de cases allumées que d'énergie gagnée (voir p.9).

**Note :** souvent, c'est en livrant des fleurs que vous gagnez de l'énergie. Toutefois, certains bonus de placement ou certaines actions (par ex. la tuile Plan G) peuvent également vous rapporter de l'énergie.



### Action : Gagner de l'oxygène

Lorsque vous recevez des points d'oxygène (PO), déplacez votre marqueur de score sur la piste d'oxygène d'autant de crans que d'oxygène gagné.



### Action : Planter une forêt

Placez une tuile Forêt dans votre jardin, **côté I visible**. La tuile doit recouvrir un ensemble de polyominos et/ou tuiles Sol **vides** et ne pas dépasser du jardin.



### Action : Développer une forêt

Retournez une tuile Forêt sur son **côté II**.

Cases disponibles :



Parterre de même couleur



Tuile Sol



Pot de fleurs de même couleur

Votre compost finit par produire ...



... une tuile Sol.



**Note :** vous trouverez plus d'informations sur les forêts p.19-20.

## Étape 2 - Livraisons personnelles

Lors de l'étape 2 de votre tour de la phase Outils, vous **pouvez** livrer des fleurs aux conteneurs personnels de votre abri de jardin, s'il y en a. Vous pouvez faire **une** livraison par conteneur lors de cette étape, et toujours en livrant la case la plus à gauche possible. Vous gagnez ensuite l'énergie associée à chacune des cases livrées. Défaussez tout conteneur intégralement livré.

**Exemple :** vous avez un conteneur dans chaque emplacement (en haut et en bas). Les fleurs attendues sont respectivement blanche et bleue. Vous livrez ces fleurs, ce qui vous rapporte  $1+3=4$  Énergie et complète du même coup le conteneur du bas. Défaussez ce conteneur avec les fleurs que vous y avez livrées.



### Aide du Jardi-Bot

Pour 1 PC, vous pouvez **ignorer** la couleur requise pour la livraison d'une fleur à un conteneur personnel. Dans ce cas, vous pouvez livrer une fleur de n'importe quelle couleur à la place. Le montant d'énergie gagné reste le même. Vous pouvez utiliser ce mécanisme pour chaque livraison vers vos conteneurs personnels.

Vous pouvez par exemple livrer une fleur jaune à la place de la fleur blanche attendue et une fleur orange à la place de la fleur bleue attendue, pour un total de 2 PC.



## - Étape 3 - Action de module supplémentaire -



Lors de l'étape 3 de votre tour de la phase Outils, vous pouvez effectuer 1 action de carte module standard (voir p.14 pour un descriptif détaillé des différentes actions) **ou** de module pré-imprimé (pour ceux-ci, c'est le **seul** moment où vous pouvez le faire). Dans les deux cas, vous devez dépenser l'un des jetons Interrupteur qui s'y trouve.

### Modules pré-imprimés :

**Action : Gagner une nouvelle carte d'extension.** Choisissez 1 des 7 cartes d'extension face visible du plateau. Placez-la dans un emplacement libre autour de votre plateforme. N'oubliez pas de placer un jeton Énergie sur la case reliée à l'emplacement où vous venez de placer la carte.

**Rappel :** si vous choisissez une carte Module, placez-y immédiatement 1 jeton Interrupteur ou Pile (selon le type de carte choisi).

Décalez les cartes restantes sur le plateau d'un cran vers le télescope, puis comblez l'espace vacant avec une carte du même type que celle que vous avez prise. Si une pile de cartes est vide, remélanguez la défausse pour former une nouvelle pioche. S'il n'y a plus de cartes, ne recompletez pas les cartes visibles.



Le module pré-imprimé en haut à droite de votre plateforme vous permet en plus d'effectuer une action **Améliorer le dé Énergie**. Dépensez 2 PC pour faire augmenter d'un cran la valeur de votre dé (1 devient 2, etc.). Si votre dé est déjà à 6, sa valeur ne peut plus augmenter et vous ne pouvez pas faire cette action.

**Rappel :** si vous bénéficiez de plusieurs actions, vous pouvez les effectuer dans l'ordre de votre choix.

N'oubliez pas d'utiliser vos modules de réaction ! Certains se déclenchent lorsque vous faites l'action *Améliorer le dé Énergie*.



**Exemple :** à chaque fois que vous améliorez le dé Énergie, vous gagnez 1 Énergie par jeton Pile présent sur cette carte.

### Exemple lorsque vous gagnez une carte



Choisissez 1 des 7 cartes du plateau. N'oubliez pas de prendre aussi un jeton Énergie.



Si vous placez la carte ici, placez le jeton Énergie dans la case reliée à cet emplacement. Cette carte est un module d'action : placez-y un jeton Interrupteur.



Déplacez les cartes restantes vers le télescope puis piochez une nouvelle carte pour combler l'espace vacant tout à droite.

Votre tour se termine après l'étape 3. C'est alors au joueur suivant de jouer le sien.

**Astuce :** si vous décidez d'utiliser l'action *Gagner une nouvelle carte d'extension*, le joueur suivant peut commencer son tour sans attendre que vous ayez choisi et placé votre nouvelle carte.

# Exemple de tour de jeu de la phase Outils

Résumons les pages précédentes :

**1** Placez d'abord un outil. Vous cherchez à gagner un niveau d'abri de jardin : pour cela, il vous faut un parterre jaune. Vous cherchez aussi à dégager de l'espace dans votre jardin : pour cela, rien ne vaut la tuile D qui permet de retirer un rocher.



Votre abri de jardin

Prérequis du prochain niveau : au moins 5 cases de parterre jaunes

**2** La tuile D accueille déjà une pelle et un marteau. Vous décidez d'y placer votre clé.



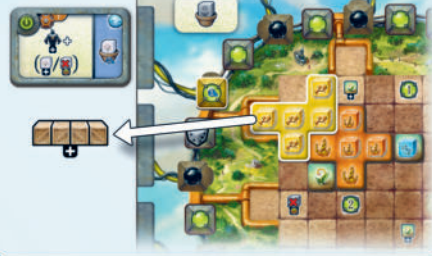
**3+4** Vous effectuez les actions de la tuile D et commencez par retirer un rocher pour faire de la place. Comme action bonus, vous décidez de gagner une tuile Sol que vous stockez dans votre réserve **3**. Enfin, vous décidez d'améliorer un jeton Énergie **4**.



**5** Vous dépensez maintenant 2 PC pour faire des Heures supplémentaires et ainsi utiliser l'action de la tuile Parterre jaune qui vous permet de prendre le premier polyomino de la pile.



**6** Vous placez le polyomino et les fleurs qui lui sont associées dans la zone que vous venez de dégager. Le bonus de placement ainsi obtenu vous rapporte 1 conteneur personnel.



**7** Vous choisissez le conteneur du milieu de la file d'attente comme conteneur personnel. Vous décidez de le placer dans l'emplacement du haut de votre abri de jardin (l'emplacement du bas vous coûterait 1 PO).



N'oubliez pas de compléter la file d'attente !

**8** L'étape 1 de votre tour est maintenant terminée. Vous passez à l'étape 2 qui vous permet de livrer vos conteneurs personnels : voilà qui tombe bien puisque vous venez d'en récupérer un. Vous pouvez y livrer une fleur jaune.



**9** Cette livraison vous rapporte 1 Énergie. Vous déplacez votre dé d'un cran vers la prochaine case allumée. Cela déclenche plusieurs effets :

**1.** Le dé franchit un conduit de cuivre : vous pouvez envoyer la fleur jaune indiquée au compost et marquer 1 PO.

**2.** Le dé atteint un jeton Énergie amélioré : vous marquez 1 PO.

**3.** Le module d'action relié à ce jeton Énergie reçoit 1 jeton Interrupteur.



**10** Nous en sommes maintenant à l'étape 3 de votre tour. Vous pouvez faire 1 action de module, qui dans ce cas précis, peut être un module pré-imprimé. Malheureusement, il n'y a aucun jeton Interrupteur sur vos modules pré-imprimés à ce stade. Vous vous rabattez sur la carte Module que vous aviez placée précédemment et dépensez 1 jeton Interrupteur pour résoudre l'action indiquée dessus.



**11** L'action de la carte Module vous permet de gagner 1 PC ...



**12** ... et de gagner ou de composer 1 fleur blanche. Vous décidez de gagner 1 fleur et vous la placez aussitôt dans le pot qui figure sur cette carte.



# Phase Spécialistes

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs trois tours (et donc utilisé trois outils), la phase Outils est terminée. Passez à la phase Spécialistes. Dans cette phase, vous allez utiliser votre dernier outil pour utiliser la tuile Spécialiste qui lui correspond.

Placez votre tuile Outil sous le spécialiste concerné puis accomplissez la ou les actions qu'il vous offre.



Ces jetons bonus vous rapportent (respectivement) +1 PC ou +2 PC s'ils sont sur la tuile que vous utilisez.

**Note :** ces jetons sont placés sur les tuiles Spécialiste non choisies lors de la manche précédente, le cas échéant : il n'y en a pas lors de la première manche.

Plusieurs joueurs peuvent utiliser le même spécialiste. Si c'est le cas, chaque joueur concerné récupère l'effet du jeton bonus.



**Exemple :** Laurence n'a plus que sa tuile outil Pelle, qu'elle place sous le spécialiste de gauche. Celui-ci lui permet d'ajouter 2 tuiles Sol à son stock personnel ou de placer jusqu'à 2 tuiles Sol dans son jardin. Le jeton bonus lui permet aussi de gagner +2 PC. Stéphane et Suzanne placent leur marteau sous le spécialiste de droite. Ils augmentent tous les deux leur dé Énergie d'un cran, et gagnent tous les deux +1 PC grâce au jeton bonus qui se trouve là.

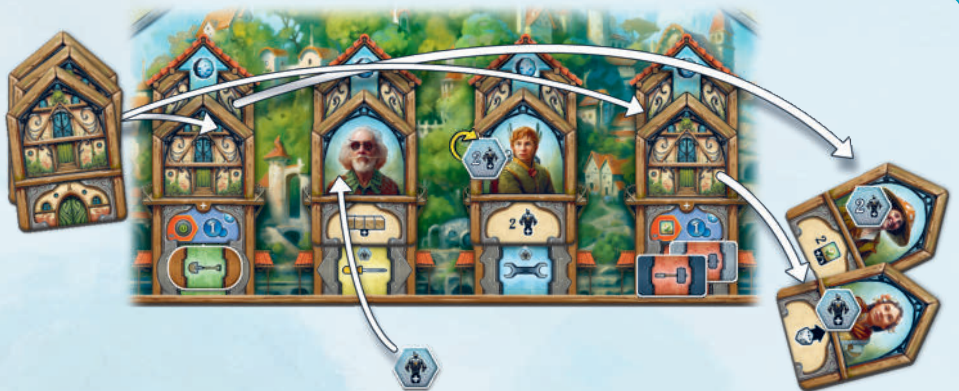
Après que tous les joueurs ont utilisé une tuile Spécialiste :

- ▶ Défaussez toutes les tuiles Spécialiste sous lesquelles il y avait au moins un outil (ainsi que leur jeton bonus).
- ▶ Placez un jeton bonus +1 PC sur chaque tuile Spécialiste encore présente (s'il y en a déjà un, tournez-le sur son côté +2 PC; ce spécialiste ne peut alors plus recevoir d'autre jeton).

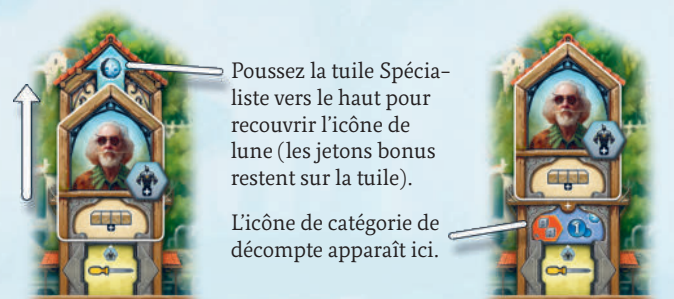
**Note :** l'icône de bonus de charge qui apparaît au-dessus de chaque outil vous rappelle que vous devez ajouter ce bonus lorsque cette icône est visible.

- ▶ Remplacez chaque tuile Spécialiste défaussée par une nouvelle tuile de la pioche. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

**Exemple :** les tuiles choisies par les joueurs sont défaussées avec leur jeton bonus. Ajoutez un jeton bonus +1 PC sur la tuile Spécialiste jaune et retournez le bonus de la tuile Spécialiste bleue sur son côté +2 PC. Enfin, piochez deux nouveaux spécialistes pour combler les espaces vacants (vert et rouge).



**Les outils restent sur le plateau jusqu'à la fin de la manche.** Cela est particulièrement important pour la quatrième (et dernière) manche : au début de celle-ci, poussez les tuiles Spécialiste vers le haut pour dévoiler les catégories de décompte. Lorsque vous placez un outil sur une tuile Spécialiste lors de la dernière manche, vous vous placez du même coup sur la catégorie de décompte correspondante. Ces catégories peuvent attribuer des PO pour vos jetons Interrupteur inutilisés, vos fleurs restantes, le niveau de charge de votre Jardi-Bot ou les tuiles Sol de votre stock personnel (voir p.23).



Poussez la tuile Spécialiste vers le haut pour recouvrir l'icône de lune (les jetons bonus restent sur la tuile).

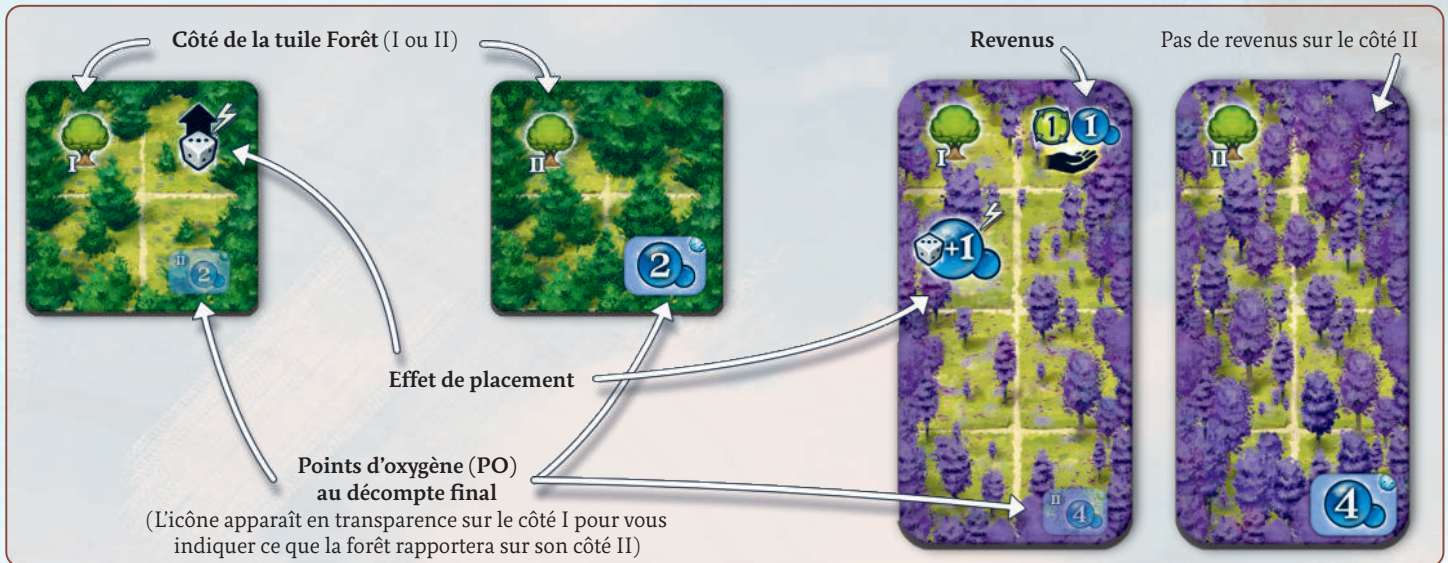
L'icône de catégorie de décompte apparaît ici.

# Forêts

Les fleurs que vous livrez aux conteneurs vous fournissent de l'énergie. En livrant ces fleurs, vous faites aussi de la place dans votre jardin pour les forêts, lesquelles vous rapporteront de l'oxygène. Une forêt peut uniquement être plantée sur un ensemble de parterres et tuiles Sol vides. La plupart du temps, vous ferez cela lors de la phase Forêts (voir p.20).

## Structure d'une tuile Forêt

Il existe trois couleurs de forêt : vert, ocre et violet (la couleur joue un rôle pour certaines cartes Oxyferme). Toutes les tuiles Forêt sont recto-verso. Lorsque vous plantez une forêt, placez la tuile côté I visible. Lorsque vous la développez, retournez-la côté II visible. Vous avez besoin d'actions spécifiques pour faire cela.



L'action *Planter une forêt* vous permet de placer une tuile Forêt dans votre jardin, côté I visible. Planter une forêt vous rapporte **immédiatement** des PO (sauf les petites 2x2) et permet parfois d'augmenter vos **revenus**.



L'action *Développer une forêt* vous permet de retourner une tuile sur son côté II. Vous perdez les revenus associés, mais en échange, vous bénéficiez de **PO supplémentaires** pour le décompte final.

**💡** Pour faire de la place dans votre jardin et planter plus facilement des forêts, vous allez devoir faire bon usage des **pots de fleurs**.

# Pots de fleurs

À n'importe quel moment de la partie, vous pouvez déplacer des fleurs de votre jardin vers vos pots de fleurs (mais l'inverse n'est pas vrai). Vous pouvez aussi directement y planter une fleur si un effet de jeu vous le permet. Si l'icône Pot de fleurs indique une couleur spécifique, vous pouvez uniquement y stocker une fleur de cette couleur ; si l'icône est grise, la couleur n'a pas d'importance. Toute fleur qui se trouve dans un pot peut être utilisée comme celles du jardin et déplacées d'un pot à l'autre si vous le souhaitez.

De nombreuses icônes Pot de fleurs affichent une valeur en PO pour le décompte final. Vous marquez les PO indiqués lors de ce décompte s'il y a effectivement une fleur dans le pot à la fin de la partie (voir p.23).



# Phase Forêts

Cette phase se joue dans l'ordre du tour. À votre tour, vous pouvez choisir **une seule** des options suivantes :

- ▶ Prenez 1 tuile Forêt depuis n'importe quelle pile Forêt et effectuez une action *Planter une forêt*. Si vous ne pouvez pas faire cette action, vous ne pouvez pas prendre la tuile. **À la place de cette action ou en plus de celle-ci**, vous pouvez faire une autre action *Planter une forêt* en utilisant cette fois l'une de vos propres tuiles Forêt, stockées près de votre abri de jardin (tuiles 2×2).

OU

- ▶ Effectuez une action *Développer une forêt* en retournant une tuile Forêt de votre jardin sur son côté II.



## Action : Planter une forêt

Placez 1 tuile Forêt, **côté I visible**, dans votre jardin. Vous devez placer cette tuile exclusivement **sur** un ensemble de polyominoes et/ou tuiles Sol vides de tout cube en les recouvrant intégralement. Vous ne pouvez pas recouvrir des cases où il n'y a aucune tuile ni polyomino à cette occasion.

- ▶ **Nivellement** : avant de placer la forêt, vous pouvez placer autant de tuiles Sol de votre **stock personnel** dans votre jardin que vous le souhaitez, à l'endroit où vous souhaitez placer la forêt. Attention : vous ne placez aucune fleur à cette occasion, ni ne touchez de bonus de placement. La tuile Forêt que vous placez **doit** venir recouvrir ces tuiles Sol. Cette action gratuite peut vous permettre de combler les quelques cases qui vous manquaient pour obtenir le rectangle de tuiles qui formera le « socle » de votre forêt.

## Effets de placement immédiats



Pour toutes les forêts (sauf les petites 2×2), le simple fait de planter une forêt vous rapporte immédiatement des points d'oxygène (PO). Le nombre de PO reçus dépend de la valeur de votre dé Énergie.

De nombreuses forêts affichent une valeur à côté de l'icône de dé. Ajoutez cette valeur à celle de votre dé pour connaître le nombre de PO reçus.



**Exemple** : cette icône +1 signifie que vous marquez la valeur de votre dé +1 en PO. Si votre dé affiche 2, vous marquez 2+1=3 PO.



Certaines tuiles Forêt (de forme carrée) offrent une amélioration gratuite de votre dé Énergie comme bonus de placement. Augmentez la valeur de votre dé d'un cran (max.6). Si une forêt rapporte une amélioration de dé **et** des PO, vous pouvez exercer l'amélioration de dé avant de marquer les PO.

Augmenter la valeur du dé Énergie permet de générer davantage d'oxygène lorsque vous plantez des forêts et lors de la phase Revenus (voir page suivante).

## Exemple : Planter et développer des forêts



Qu'à cela ne tienne : vous prenez une tuile Sol de votre stock personnel pour la placer sur la case vierge de toute tuile et envoyez la fleur orange dans un pot encore vide. **2**



- 1** Vous souhaitez planter cette forêt violette dans la zone indiquée ci-contre. Les deux cases indiquées par une flèche rouge vous empêchent de le faire : une comporte une fleur, l'autre ne comporte pas de tuile.

Vous pouvez maintenant placer la tuile Forêt. En récompense, vous marquez immédiatement les points d'oxygène (PO) indiqués.



Plus tard dans la partie, vous décidez de développer cette forêt en la retournant du côté II pour marquer de précieux PO supplémentaires lors du décompte final.



Cette forêt rapportera plus de PO en fin de partie ...

... mais plus rien lors de la phase Revenus.

# Phase Revenus

Lors de cette phase, vous touchez des revenus en **oxygène** (PO) et en **énergie** (déplacement du dé). Ces revenus peuvent venir de trois sources que vous cumulez :



Votre **dé Énergie** vous rapporte autant d'oxygène que sa valeur ;



Vos **tuiles Forêt** vous rapportent autant d'oxygène et d'énergie qu'indiqué (mais uniquement au niveau 1) ;



Votre **niveau d'abri** vous rapporte autant d'oxygène qu'indiqué (seule la valeur la plus haute compte).



3

**Exemple :** votre dé Énergie affiche 3 points. Vous marquez donc 3 PO.



2

Vos forêts vous rapportent 2 Énergie et 2 PO.



4

Vous avez atteint le nv. 2 de votre abri de jardin et marquez donc 4 PO.

2

+

9

**Au total, vous recevez 2 Énergie et marquez  $3+2+4=9$  PO lors de cette manche.**

Reportez le nombre de PO marqués sur la piste d'oxygène en y déplaçant votre marqueur de score. Déplacez votre dé Énergie d'autant de cases allumées que d'énergie gagnée (et résolvez les effets que cela implique : pose de jetons, etc.).

## Fin de la manche

À la fin de chaque manche, résolvez les étapes suivantes ou passez au décompte final si vous venez de jouer la quatrième manche.

- ▶ Récupérez vos 4 tuiles Outil et réinitialisez votre jeton *Heures supplémentaires*.
- ▶ Défaussez séparément les deux cartes d'extension situées de part et d'autre du télescope.
- ▶ Déplacez le télescope d'un cran vers l'avant de telle sorte qu'il pointe vers l'icône de lune de la prochaine manche.
- ▶ Déplacez les cartes d'extension vers le télescope puis piochez de nouvelles cartes d'extension pour combler les espaces vacants.
- ▶ Passez le pion Arbre au joueur suivant, qui devient premier joueur.

**Note :** dans le rare cas où une pioche viendrait à s'épuiser, mélangez sa défausse pour former une nouvelle pioche.



1 Retirez les cartes situées de part et d'autre du télescope (1 carte Oxyferme et 1 carte Module).

2 Faites avancer le télescope d'un cran.



3 Faites glisser les cartes restantes vers le télescope.

4 Piochez 2 nouvelles cartes Oxyferme pour combler les espaces vacants.

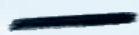
### Variante

Pour que les cartes d'extension tournent un peu plus, particulièrement en solo ou à deux joueurs où moins de cartes entrent en jeu, vous pouvez décider de retirer deux cartes de chaque côté du télescope au lieu d'une seule. Faites glisser les cartes restantes comme d'habitude et comblez les espaces vacants.

# — Actions spécifiques et Iconographie —

Cette section vous présente des actions uniques présentes sur certaines cartes Extension ou tuiles Spécialiste. Dans PLANTA NUBO, il existe une grande variété d'actions possibles.

## Comment lire une action



La ligne de séparation horizontale ci-contre signifie « ou » et vous offre le choix entre deux actions distinctes.



La flèche orangée ci-contre identifie un coût que vous devez payer pour réaliser l'action qui lui est associée (un multiplicateur de fréquence peut également apparaître).

## Actions

### Action : Envoyer des fleurs livrées au compost



Compostez jusqu'à 3 fleurs de l'un de vos conteneurs personnels. Ne défaussez pas ce conteneur !

### Action : Utiliser un spécialiste



Vous pouvez utiliser l'une des tuiles Spécialiste visibles. Résolez son effet exactement comme lors de la phase Spécialiste. Vous ne bénéficiez pas des éventuels jetons bonus placés dessus.

### Action : Alimenter



Placez 1 jeton Interrupteur sur n'importe quel module d'action et 1 jeton Pile sur n'importe quel module de réaction (à l'exception des modules pré-imprimés).

## Exemples d'iconographie des cartes



Effectuez l'action du haut **ou** du bas. Pour effectuer l'action du bas, vous devez d'abord dépenser 1 PC.



Effectuez tout ce qui est indiqué. Gagnez 1 PC **et** gagnez ou compostez 1 fleur jaune.



Livrez 1 fleur à 1 conteneur amarré **ou** dépensez 1 PC pour livrer 2 fleurs à 1 conteneur amarré (dont 1 via l'entrepôt, si vous le souhaitez).

## Modules de réaction et Oxyfermes



Vous devez effectuer l'action qui apparaît sur la flèche bleue pour exercer l'effet indiqué du côté droit de la carte. La mention « 1x » signifie que vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par tour.



Pour chaque élément situé à gauche du symbole « : », vous obtenez l'effet indiqué à droite.



**Module de réaction de départ** : chaque fois que vous faites l'action *Améliorer un dé*, vous pouvez exercer l'effet indiqué à droite : ici, améliorer un jeton Énergie pour chaque jeton Pile qui se trouve sur cette carte.



**Oxyferme** : dans cet exemple, lors du décompte final, vous marquez 1 PO pour chaque case de polyomino violet visible (avec ou sans fleur, mais non recouvert d'une forêt).

## Oxyfermes

Chaque carte Oxyferme vous permet de marquer des points d'oxygène (PO) lors du décompte final. Toutes sont différentes, mais vous y retrouverez les icônes suivantes, dans ces exemples :



Marquez 1 PO pour chaque paire de cases de forêt violettes dans votre jardin (max. 8 PO, si vous avez recouvert 16 cases).



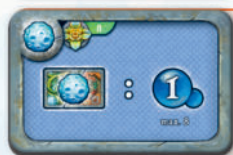
Marquez 1 PO pour chaque case de forêt de votre colonne de forêts la plus longue (ces forêts n'ont pas besoin de faire partie de la même tuile).



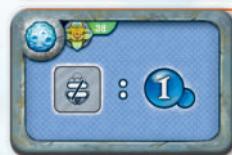
Marquez 1 PO pour chaque case de conteneur personnel **non** livrée.



Marquez 1 PO pour chaque case de votre jardin encadrée sur trois côtés par un conduit de cuivre et recouverte d'une tuile.




Marquez 1 PO pour chaque icône de pleine lune de vos cartes d'extension (dont les cartes Oxyferme et les cartes Module avec un pot de fleurs marqué d'une icône Oxygène).



Marquez 1 PO pour chaque type de polyomino visible, même partiellement, dans votre jardin (max. 6).

# Décompte final

Le décompte final survient à l'issue de la phase Revenus de la quatrième manche. La position de votre marqueur de score sur la piste d'oxygène indique votre montant de points d'oxygène (PO). Ajoutez-y les points provenant des différentes sources de PO du jeu, identifiées par l'icône  sur fond bleu. **Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé remporte la partie.** En cas d'égalité, priorité est donnée au joueur qui a le plus de cartes d'extension. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Pour ne rien oublier, marquez vos points dans l'ordre suivant, en répercutant vos gains sur la piste d'oxygène :

- 1 Forêts développées :** PO de vos tuiles Forêt de niv.II.
- 2 Pots de fleurs et modules pré-imprimés :** PO des pots qui contiennent une fleur de la couleur appropriée. S'il reste des jetons Interrupteur sur vos modules pré-imprimés, recevez 3 PO par jeton restant. Remettez ensuite les jetons Interrupteur dans la réserve.
- 3 Oxyfermes :** marquez les PO de chaque carte individuellement selon les conditions spécifiées, dans l'ordre de votre choix. Tout élément converti en PO est remis à la réserve.
- 4 Éléments non dépensés :** ce décompte dépend de l'emplacement où vous avez joué votre dernier jeton Outil lors de la phase Spécialistes de la quatrième manche. Comptez vos PO à partir des éléments non dépensés concernés (voir ci-dessous) en arrondissant à l'inférieur si nécessaire.



+1 PO par jeton Interrupteur de vos modules d'action.

+1 PO par paire de cubes Fleur de votre plateforme.

+1 PO par PC restant dans votre piste de charge.

+1 PO par tuile Sol de votre stock personnel.

**Exemple :** vous avez développé deux forêts au nv. II **1** et marquez donc  $4+6=10$  PO. Le pot de fleurs rouge **2** vous rapporte **2** PO. Le pot de fleurs gris en bas à droite de votre plateforme est vide ; or la règle vous permet de l'utiliser à tout instant (même lors du décompte). Vous décidez d'y déplacer une fleur orange **3** en dépensant le coût requis pour cette utilisation, soit **1** PC **4**. Vous marquez donc **1** PO. Votre carte Oxyferme 24 **5** vous rapporte **1** PO pour chaque case de polyomino violette de votre jardin, occupée ou non, donc **2** PO ici. Votre carte Oxyferme 3 **6** vous rapporte **3** PO si vous dépensez **1** PC, **1** jeton Interrupteur et **1** tuile Sol de votre stock personnel. Enfin, puisque vous avez joué votre jeton Outil restant sur la case Spécialiste ci-contre, vous faites le compte des fleurs qu'il vous reste : **5** fleurs **7** +2 dans vos pots, soit trois paires, donc **3** PO.



Ces sources de PO vous rapportent donc  $10+2+1+2+3+3=21$  PO, qui, ajoutés aux **45** PO que vous avez marqués pendant la partie, amènent votre score final à **66** PO.





# Mode Solo - Mise en place

En mode Solo, vous devez marquer plus de points d'oxygène (PO) que **Botbot**, votre adversaire fictif. Botbot vous propose 4 niveaux de difficulté différents : Normal, Modéré, Difficile ou Extrême. Choisissez celui qui vous convient avant de commencer la partie. Choisissez ensuite le verso de plateforme qui correspond au niveau choisi (1 à 4) et attribuez-le à Botbot : c'est le **plateau de Botbot**.

Installez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs. Utilisez les deux tuiles Plan *Dirigeable* (A) marquées d'un point et deux points (A. et A:). N'utilisez pas la troisième tuile *Dirigeable*. Choisissez une couleur pour Botbot et installez son aire de jeu comme suit :



**1** Placez son plateau au niveau choisi (ici, au nv.1 = Normal).

**2** Placez le pion Charge de son Jardi-Bot sur o.

**3** Piochez 1 conteneur de la pile et placez-le sur l'emplacement le plus haut de son plateau.

**4** Placez 1 rocher sur chacun des emplacements de conteneur restants.

**5** Placez 1 fleur de chaque couleur sur la réserve de fleurs de son plateau.

**6** Placez le pion Niveau d'abri de Botbot sur la case de départ.

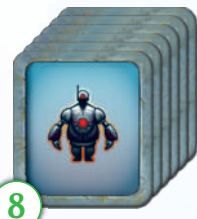
**7** Placez le marqueur de score de Botbot sur le **conteneur** amarré le plus à droite du plateau principal.

**8** Mélangez les 6 tuiles Botbot pour former une pile face cachée à proximité du plateau de Botbot.

**9** Tirez au sort le premier joueur et attribuez-lui le pion Arbre. Recevez vos cartes de départ et distribuez les ressources de départ selon l'ordre du jeu. Placez le dé de Botbot sur la piste de score, valeur 1 visible, à la place de son marqueur de score. Botbot ne reçoit pas de cartes de départ.

**10** Préparez trois petites tuiles Forêt (2x2) pour Botbot.

**Vous êtes prêt à commencer !**



**8**

**Rappel :** n'oubliez pas de placer un cube Fleur sur la dernière case de chaque conteneur amarré (tout à droite).



**9**



**7**



**10**

# Mode Solo - Déroulement de la partie

À votre tour, jouez comme pour une partie multijoueurs. Lors du tour de Botbot, piochez une tuile Botbot et effectuez les actions indiquées.

- ▶ **Phase Outils :** jouez chacun à votre tour.
- ▶ **Phase Spécialistes :** Botbot marque 1 PO et les PC de sa tuile Spécialiste.
- ▶ **Phase Forêts :** Botbot ne fait rien.
- ▶ **Phase Revenus :** Botbot marque les PO associés à la valeur de son dé Énergie, à son niveau d'abri et à ses forêts de nv. II (seulement dans les niveaux de difficulté les plus élevés, voir p.29).

### Piste spéciale de Jardi-Bot

Le Jardi-Bot de Botbot ne fonctionne pas exactement comme le vôtre. Déplacez le marqueur dans le sens horaire ou anti-horaire selon que Botbot gagne ou dépense des points de charge (PC). Si Botbot dépasse 5 PC, son pion reste sur 5 mais il gagne 1 PO pour chaque PC gagné au-delà de 5.





Botbot ne joue que deux étapes pour chaque tour de sa phase Outils : piocher une tuile Botbot et livrer ses conteneurs personnels.

## Étape 1 : Piocher une tuile Botbot

Piochez la première tuile de la pile et retournez-la face visible.



### Résoudre l'action Placer un outil

La section inférieure droite du plateau de Botbot vous présente six icônes, chacune permettant de faire une action spéciale. Pour utiliser une action, Botbot doit remplir la **condition ?** qui lui est associée, telle que décrite sur le plateau. En outre, chaque icône correspond à une tuile Plan. Pour résoudre le tour de Botbot :

1. Consultez la **colonne centrale** de la tuile Botbot révélée. Vérifiez si Botbot remplit la condition associée à la **première icône** (tout en haut). Si oui, passez à l'étape 2. Sinon, descendez d'une icône, et ce jusqu'à trouver une condition remplie. Repérez la tuile Plan où se trouve cette icône : c'est la **tuile de référence** de Botbot pour ce tour.
2. Consultez maintenant la **colonne de gauche** et cherchez-y le **premier outil applicable**, de haut en bas. Si Botbot a déjà utilisé cet outil ou s'il ne peut pas le placer à côté de sa **tuile de référence**, passez à l'outil suivant, et ce jusqu'à trouver un outil que Botbot pourra utiliser. Ensuite, passez à l'étape 3.

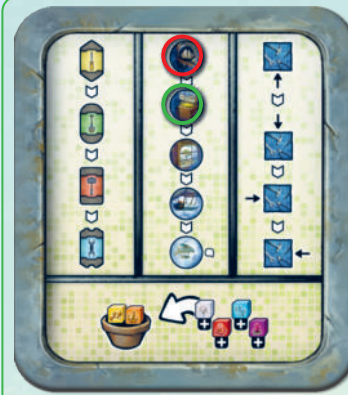
**Important :** pour les plans *Dirigeable*, faites attention au nombre de points indiqué à côté du symbole de plan indiqué sur la tuile de Botbot : vous devez utiliser le plan en question.

3. Référez-vous enfin à la **colonne de droite** pour savoir où placer l'outil autour de la tuile de référence, en commençant par l'icône du haut. Voyez si Botbot peut placer l'outil défini à l'étape 2 sur la position indiquée, à côté de la tuile de référence. Si oui, passez à l'étape 4. Sinon, passez à la position suivante, et ainsi de suite jusqu'à trouver une position éligible.

4. Placez l'outil de Botbot à la position définie à l'étape 3. Botbot fait alors l'**action associée** ✓ à la tuile de référence, telle qu'indiquée sur son plateau (et non l'action de la tuile telle que vous la feriez). Botbot effectue ensuite l'action associée à la seconde tuile adjacente (en face), qui peut être une tuile Plan ou Parterre. Référez-vous au plateau de Botbot pour plus de détails. Notez que Botbot effectue systématiquement des *heures supplémentaires*.

**Important :** si Botbot ne peut pas placer d'outil près d'une tuile Plan, Prenez le premier outil disponible qu'il a (en partant depuis le haut de ceux indiqués à gauche de la tuile BotBot) et placez-le **sur** la tuile plan de référence en ignorant toute règle de placement. Dans ce cas, Botbot n'effectue pas d'*heures supplémentaires*, mais effectue tout de même l'action associée à cette tuile Plan. En revanche, cette tuile Plan n'est plus utilisable pour le reste de la manche.

5. Après avoir effectué les actions définies à l'étape 4, **Botbot résout l'action imprimée en bas de la tuile Botbot active** (voir p.27).



**Étape 1 :** la première icône de la colonne centrale est l'action *Retirer un rocher*. Sa condition de réalisation est d'avoir au moins un rocher à retirer : admettons que ce ne soit pas le cas pour Botbot. On passe à l'icône suivante : *Composter une fleur*. Botbot doit avoir 3 fleurs ou moins pour effectuer l'action associée : c'est bien le cas. La tuile de référence de Botbot est donc la tuile *Composter*.

Passons à l'étape 2.



**Étape 2 :** le premier outil de la colonne de gauche est un tournevis. Or, Botbot ne peut pas placer cet outil à côté de la tuile *Composter* (ci-dessous, au milieu en bas) car votre propre tournevis s'y trouve déjà. Passons à l'outil suivant : une pelle, qui peut bien être placée à côté de cette tuile Plan.



**L'étape 3** nous demande de placer la pelle à gauche (3<sup>e</sup> icône de la colonne) car les emplacements situés au-dessus et en dessous de la tuile sont pris. Enfin, lors de l'**étape 4**, Botbot effectue l'action associée à la tuile *Composter* sur son plateau, puis l'action associée à la tuile *Livrer des fleurs aux quais*.

Pour finir, à l'**étape 5**, Botbot effectue l'action du bas de sa tuile et gagne 1 fleur de chaque couleur n'étant pas déjà dans son stock personnel (voir p.27).



# Solo - Actions de Botbot

Si Botbot a utilisé un outil, il effectue l'action spéciale **associée** à sa tuile de référence (et non l'action de la tuile telle que *vous* la feriez). Botbot effectue *toujours* des heures supplémentaires !

## Action de substitution

Si Botbot n'est pas en mesure de faire une action (par ex. parce qu'il ne remplit aucune condition), il effectue par défaut l'action *Gagner 2 fleurs*. Leur couleur dépend de ce qu'il reste dans la réserve et de ce qu'il peut livrer à ses conteneurs personnels :

- ▶ Par défaut, Botbot reçoit d'abord une fleur qui correspond à la case non livrée la plus à gauche possible de son conteneur personnel le plus bas.
- ▶ Répétez cette procédure pour la seconde fleur, avec le deuxième conteneur en partant du bas (s'il y en a un). Sinon, il reçoit une fleur qui correspond à la deuxième case non livrée la plus à gauche possible de son conteneur le plus bas.
- ▶ S'il n'y a aucune case de conteneur libre sur le plateau de Botbot, il gagne 1 PC pour chaque fleur non reçue.

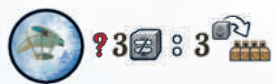


Botbot effectue l'action *Gagner 2 fleurs*. Il n'a qu'un seul conteneur sur son plateau. La case libre la plus à gauche est violette. Botbot gagne donc 1 fleur violette. Puisqu'aucune autre case n'est disponible, il gagne 1 PC au lieu de gagner une seconde fleur.



## Parterre

**Action ✓** : Botbot prend le premier polyomino de la pile Parterre correspondante (si possible) et le place à côté de son plateau. Placez ensuite 3 cubes de cette couleur dans son stock de fleurs.



## Livrer des conteneurs amarrés

**Condition ?** : Botbot doit avoir au moins 3 fleurs différentes dans son stock.

**Action ✓** : Botbot livre jusqu'à 3 fleurs aux conteneurs amarrés du plateau :

- ▶ Commencez par le conteneur qui contient son marqueur de score. Botbot y livre jusqu'à 2 cubes en partant de la droite.
- ▶ Déplacez le marqueur d'un conteneur vers la gauche (si c'est le conteneur le plus à gauche, repartez de la droite).
- ▶ À nouveau, Botbot y livre jusqu'à 2 cubes en partant de la droite (cependant, il s'arrête dès qu'il a livré un total de 3 cubes). Si Botbot n'a pas livré ses 3 cubes à ce stade, renouvelez la procédure avec le dernier conteneur.
- ▶ Botbot marque 1 PO pour chaque série de 2 unités d'énergie reçues à cette occasion. S'il reste 1 unité d'énergie à l'issue de cette conversion, gardez-la pour plus tard (placez un jeton Sol sur l'icône Pile du plateau de Botbot pour la représenter).
- ▶ Pour chaque conteneur complété, Botbot marque 1 PO.



Botbot, qui avait bien au moins 3 fleurs dans son stock, livre les conteneurs amarrés. Il commence par celui de droite, où se trouve son marqueur, et le complète en y livrant un cube rouge. On déplace le marqueur d'un conteneur vers la gauche. Botbot livre 2 cubes jaunes dans ce nouveau conteneur, de droite à gauche (notez qu'il n'utilise jamais l'entrepôt). Ces livraisons lui rapportent  $3+3+1=7$  Énergie. On y ajoute l'unité d'énergie qui restait d'un tour précédent, et représentée par une tuile Sol sur le plateau de Botbot, pour faire un total de 8 Énergie, soit 4 PO (il remet la tuile Sol dans la réserve). Botbot marque aussi 1 PO supplémentaire car il a complété le conteneur de droite.



### Recevoir un nouveau conteneur

**Condition ?** : Botbot doit avoir un emplacement de conteneur disponible sur son plateau.

**Action ✓** : Botbot prend le **premier** conteneur de la file d'attente et le place sur l'emplacement libre le plus **bas** de son plateau. **Il reçoit alors 1 PC.** Complétez la file d'attente après cette action.



### Retirer un rocher

**Condition ?** : il doit rester au moins un rocher sur un emplacement de conteneur du plateau de Botbot.

**Action ✓** : Botbot retire le plus **haut** rocher disponible. Retirer le rocher ne lui permet pas de bénéficier d'une action bonus.



### Gagner des fleurs

**Condition ?** : Botbot n'a plus que 3 fleurs (ou moins) dans son stock personnel.

**Action ✓** : Botbot effectue l'action *Gagner 2 fleurs* (voir *Action de substitution* ci-contre).



### Améliorer l'abri de jardin

**Condition ?** : Botbot satisfait aux prérequis d'amélioration du niveau de son abri de jardin.

**Action ✓** : Botbot améliore son abri de jardin au niveau supérieur.

## Prérequis d'amélioration

Voici la liste des prérequis d'améliorations que Botbot devra satisfaire pour améliorer son niveau d'abri de jardin (selon le plateau choisi). Il en existe plusieurs variantes.



Nombre de conteneurs personnels sur le plateau de Botbot.



Nombre de rochers retirés.



Nombre de points de charge (PC).



Nombre de fleurs dans le stock personnel de Botbot.



Nombre de forêts à côté du plateau de Botbot.



Nombre de polyominos à côté du plateau de Botbot.

## Actions de la tuile Botbot active

Une fois que Botbot a utilisé un outil et résolu les actions associées aux tuiles Plan utilisées, il exerce l'effet imprimé en bas de la tuile Botbot active :



Botbot gagne 1 fleur de chaque couleur n'étant pas déjà dans son stock personnel.



Retirez toutes les fleurs du conteneur le plus bas du plateau de Botbot et remettez-les dans la réserve générale.



Retirez les deux cartes qui se trouvent de part et d'autre du télescope et recomplétez les emplacements vacants comme d'habitude.



Lancez 1 dé. Botbot prend la tuile Forêt correspondant au résultat indiqué depuis la réserve générale (ou son propre stock de tuiles 2x2, si vous faites 1). Si le type de forêt indiqué est épuisé, prenez une forêt de valeur immédiatement inférieure, et ainsi de suite. Placez la tuile Forêt obtenue côté



Botbot gagne 1 fleur de chaque couleur.



Retirez les conteneurs de la file d'attente et remplacez-les par de nouveaux conteneurs.



Ce symbole, qui peut apparaître devant un effet de tuile Botbot, signifie que Botbot **doit** dépenser 1 PC pour exercer cet effet. S'il ne peut pas le faire, l'effet n'est pas appliqué.



## Étape 2 : Livrer ses conteneurs personnels

Pour l'étape 2 de son tour, Botbot livre une fleur à **chacun** de ses conteneurs personnels, de bas en haut et de gauche à droite. Il génère de l'énergie comme il le ferait lors d'une livraison vers les conteneurs amarrés du plateau.



Ordre d'échange de Botbot

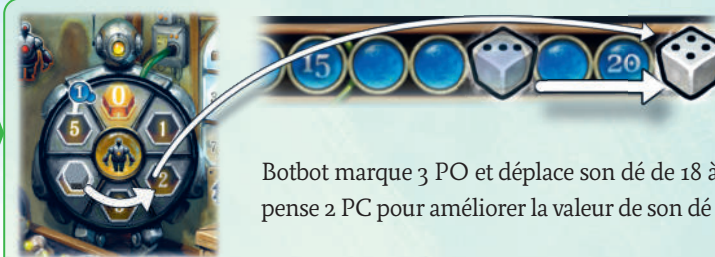
Si Botbot ne peut pas livrer la fleur demandée sur l'un de ses propres conteneurs, appliquez l'ordre de priorité suivant et utilisez la première option possible :

1. Botbot échange 3 fleurs de la même couleur depuis son stock personnel contre 1 fleur de la couleur nécessaire. Si plusieurs couleurs sont éligibles, appliquez la priorité décrite dans l'ordre d'échange ci-dessus (et rappelée sur le plateau de Botbot).
2. Botbot dépense 1 PC et prend la fleur de la couleur nécessaire dans la réserve générale.
3. Botbot ne livre pas ce conteneur et passe au conteneur suivant.

Tout conteneur complet doit être immédiatement défaussé. Ses fleurs sont alors renvoyées dans la réserve générale.

## Le dé de la piste d'oxygène

Chaque fois que le dé de la piste d'oxygène atteint ou franchit une dizaine (10, 20, 30, etc.), Botbot dépense 2 PC pour améliorer son dé d'un cran. S'il n'a plus assez de PC, il n'améliore pas son dé et gagne 1 PC à la place.



Botbot marque 3 PO et déplace son dé de 18 à 21. Il dépense 2 PC pour améliorer la valeur de son dé de 3 à 4.

# Autres phases de la manche

## Phase Spécialistes

Botbot place l'outil qu'il lui reste sur la tuile Spécialiste correspondante. Botbot ne résout **jamais** l'action indiquée sur la tuile Spécialiste. À la place, il marque **toujours** 1 PO.

**De plus**, Botbot bénéficie des gains en PC indiqués sur le jeton Bonus de la tuile Spécialiste.



Botbot joue sa clé (4) et la place sur la tuile Spécialiste correspondante.

Botbot ne prend pas de nouveau conteneur.

À la place, il reçoit 1 PC (jeton bonus) et 1 PO.

## Phase Forêts

Botbot ne joue pas cette phase.

## Phase Revenus

Lors de la phase Revenus, Botbot touche les revenus suivants :

- ▶ Autant de PO que la valeur faciale de son dé (utilisé comme marqueur de score),
- ▶ PO liés à son niveau d'abri,
- ▶ PO de ses forêts côté I (uniquement dans les niveaux de difficulté les plus élevés ; voir p.29).

**Note :** à l'issue de la deuxième manche, Botbot aura utilisé ses six tuiles Botbot. Mélangez-les pour former une nouvelle pile.

## Décompte final

Lors du décompte final, Botbot marque les PO des tuiles Forêt placées **côté II** à droite de son plateau.  
Si vous marquez plus de PO que Botbot, vous gagnez la partie.

# Niveaux de difficulté de Botbot



Botbot peut être paramétré pour quatre niveaux de difficulté différents : Normal, Modéré, Difficile ou Extrême. Choisissez le plateau correspondant au niveau choisi lors de la mise en place. Si vous ne jouez **pas** en niveau Normal, appliquez les modifications suivantes à la règle :

## Modéré



Botbot **n'a jamais besoin de dépenser 1 PC** pour résoudre l'effet supplémentaire de la tuile Botbot, même lorsque ce coût est indiqué.

## Difficile



Lorsqu'il a besoin de faire un échange pour livrer ses conteneurs personnels, Botbot **échange deux fleurs** de la même couleur contre une de la couleur nécessaire, au lieu de trois contre une.

## Extrême



Lorsque Botbot reçoit des tuiles Forêt, placez-les à droite de son plateau, **côté I visible**. Botbot bénéficie des revenus imprimés sur ces tuiles lors de chaque phase Revenus. Retournez-les côté II uniquement lors du **décompte final**.

Ces modifications sont cumulatives. En Difficile, vous appliquez les deux premiers cadres ; en Extrême, vous les appliquez tous.



# Crédits

**Conception :** Michael Keller, Uwe Rosenberg, ode.  
**Illustrations :** Lukas Siegmon  
**Mise en page :** Björn Pollmeyer  
**Développement :** The Game Builders  
**Règles du jeu :** Dirk Schröder, Thorsten Hanson, ode.  
**Relecture :** Tobias Rieger  
**Édition française :** Super Meeple  
**Traduction :** Antoine Prono (Transludis)  
**PAO :** Morgane Clidi

Le prototype de Planta Nubo s'appelait *Loyang : le jeu de dés*, et était signé Mike Keller. Mike et ode. sont de fervents joueurs d'*Aux portes de Loyang* (2009) d'Uwe Rosenberg. Mike montra son prototype à Uwe, qui fut aussitôt conquis par l'idée. Puis ode. découvrit à son tour le prototype et rejoignit le projet, sur demande de Mike. Dès lors, les trois auteurs travaillèrent de concert. Thorsten Hanson et ode. fondèrent The Game Builders en 2022 et décidèrent de publier Planta Nubo avec cette nouvelle maison d'édition.

Les testeurs du jeu, plus talentueux les uns que les autres, apportèrent de nombreux changements au prototype. Les sages paroles de Julian Steindorfer et de Roman Rybicka furent essentielles au développement du jeu. Dirk Schröder et Karina Weening surent également se montrer irremplaçables. C'est enfin grâce aux retours détaillés de nombreux autres testeurs que le jeu put être développé : *Linda Dennissen, Julia Wennekamp, Claudia Odendahl, Rebecca Zeeb, Ralph Bruhn, Frank Tietmeyer, Yvonne Marder, Silke Hast, Martina et Carsten Laßmann, Elke Schwarz, Volker Nattermann, Ellen Kreyer, Christian Tööörner, Sven Nieder, Björn Pollmeyer, Dirk Wingerter, Suzan et Eerko Vissering, Olinda Marinho E Campos, Natalie Licht, Fiona Vom Brocke, Tobias Rieger, Carsten Burak, Dagmar Bock, Martina Weidner, Florian Widmer, Fabian Steins, Brosi Studer, Markus Schön, Serdar Gönul, Markus « Kusi » Haldemann, Daniel Maisen, Res Gerber, Karl Resmann, Anita Breen, Remo Badetscher, Marcel Schmutz, Lukas Läderach, Andreas Jutzi, Janine Brodbeck, Moritz Blatter, Tobias Troxler, Peter Gardo, Ivo Bättig, Manuel Iseli, Cédric Rothacher, Serdar Gönül, Lisa Jansen, Carsten Huusmann, Stefan Günther, Bodo Merz, Christian Seidel, Sheila Santos, Isra Cendrero et les nombreux joueurs de la LeiriaCon, de la Spielverein « Geimerei » Burgdorf, des Ratinger Spieletage et de la Herner Spiewahnsinn.*

# Notes

PLANTA NUBO est une œuvre de passionnés. Avant de publier le jeu, il était nécessaire de régler de nombreux détails : le développement du jeu lui-même, la coordination entre les trois auteurs menés par Mike Keller, la réalisation de prototypes, les tests, des discussions interminables, encore des tests, et de longues heures devant l'écran.

Nous sommes une jeune maison d'édition, et chaque jour nous apporte son lot d'enseignements, qu'il s'agisse d'écrire les règles, de faire fabriquer les éléments, ou de faire distribuer le jeu. En jouant à nos jeux, vous découvrirez certainement notre mode de fonctionnement. L'erreur est humaine, surtout lorsque les délais de production sont si serrés. Nous nous excusons par avance pour toute coquille ou toute règle un peu confuse. N'hésitez pas à vous rendre sur le forum Boardgamegeek de Planta Nubo pour toute question.

Nous allons également nous efforcer de tenir les règles de Planta Nubo à jour et de publier des FAQs sur notre site et celui de Super Meeple si la situation l'exige.

Nous tenons à remercier nos soutiens indéfectibles : merci à Julian Steindorfer qui a su nous accompagner de ses sages paroles dans les moments difficiles. Qu'on se le dise, c'est lui qui est à l'origine du terme *Overgrown* (le Maquis) qui désigne le monde solarpunk de Planta Nubo. Lukas Siegmon, de son côté, a donné vie à ce monde. Uli Blennemann, Matthias Nagy et Uwe Rosenberg nous ont donné de précieux conseils à mesure que nous les bombardions de questions. Enfin, saluons le travail de Björn Pollmeyer, notre directeur artistique, qui a rempli ses missions de mise en page et de PAO malgré une pression temporelle titanesque. Nous lui en devons une !

Nous vous souhaitons d'excellentes parties de Planta Nubo !

*The Game Builders, août 2023.*

# Planta Nubo et le monde du Maquis

PLANTA NUBO est inspiré de l'espéranto. Le nom du jeu pourrait se traduire par « Les plantes des nuages » ou « Le jardin des nuages ». C'est aussi le nom du paysage que vous pouvez admirer sur la couverture. Planta Nubo fait partie du *Maquis*, qui désigne notre terre telle qu'elle sera dans cent ans.

Après un cataclysme environnemental, l'humanité prit un nouveau départ. Le salut vint de là où personne ne l'attendait : les plantes. Juste avant que l'écosystème de la planète ne s'effondre, les *Arbors* surgirent du sol. Ces arbres gigantesques étaient capables d'abriter de nombreuses formes de vie variées, dont l'humanité elle-même. Les survivants du cataclysme abandonnèrent la surface et se réfugièrent dans la canopée pour y construire une nouvelle civilisation en harmonie avec la nature.

Là, ces nouveaux humains cherchèrent à faire un meilleur usage de leur technologie d'antan : ils créèrent des robots jardiniers géants et des dirigeables similaires à d'énormes abeilles. Tout ceci dans un seul but : faire naître et voir fleurir un nouveau monde luxuriant, qui porte aujourd'hui le nom de *Maquis*.

Nous avons décidé d'inscrire Planta Nubo et le Maquis dans un monde résolument solarpunk. Le solarpunk est un mouvement qui prône un futur durable et optimiste. Il fait la part belle aux énergies régénératives, à la participation sociale, à l'implication démocratique et à la responsabilité environnementale. Il se caractérise également par l'encouragement du jardinage urbain, l'utilisation de l'énergie verte, des matériaux recyclés, de la mobilité douce, et des énergies renouvelables comme les éoliennes ou les panneaux solaires. À l'inverse des dystopies pessimistes, le solarpunk présente une vision positive du futur. Il s'efforce de proposer des solutions plus adaptées au changement climatique et à la pollution environnementale – comme ce que vous devez faire en jouant à Planta Nubo.

## Glossaire – Prérequis de niveaux d'abri

Pour augmenter votre niveau d'abri de jardin, vous devez satisfaire des prérequis, représentés par des tuiles réparties aléatoirement au début de la partie. Ainsi, chaque partie fait appel à différentes tuiles :



Avoir retiré le nombre de rochers indiqué (ici, 3).



Avoir le nombre de cubes Fleur indiqué sur votre plateforme (ici, 7). Prenez en compte les fleurs de votre jardin et de vos pots de fleurs.



Avoir planté le nombre de forêts indiqué dans votre jardin (ici, 3 tuiles Forêt).



Avoir développé au nv. II le nombre de forêts indiqué (ici, 1 seule).



Avoir recouvert le nombre de cases indiqué par des forêts de la couleur requise (ici, 9 cases de forêt ocres).



Avoir amélioré son dé Énergie jusqu'à la valeur indiquée (ici, 5).



Avoir placé le nombre de tuiles Sol indiqué dans votre jardin (ici, 5) – ces tuiles ne doivent pas avoir été recouvertes d'une forêt.



Avoir placé le nombre de cartes d'extension indiqué autour de votre plateforme (ici, 6 cartes, quel que soit leur type).



Avoir rempli une aire de 3x5 ou 5x3 cases avec des polyominos Parterre, des tuiles Sol et/ou des tuiles Forêt.



Avoir amélioré le nombre de jetons Énergie indiqué (ici, 4).



Avoir recouvert le nombre de cases indiqué, encadrées sur trois côtés par un conduit de cuivre (ici, 4 cases).



Avoir atteint le montant de points d'oxygène (PO) indiqué (ici, 10).






























Avoir le nombre de cases de polyominos de la couleur indiquée dans votre jardin (ici, 5 cases orange) – ces tuiles ne doivent pas avoir été recouvertes d'une forêt.

# Glossaire - Signification des icônes

 Phases de lune. Elles représentent les manches : la partie avance de la nouvelle lune vers la pleine lune. L'icône de pleine lune est le symbole du décompte final.			 Spécialiste	 Rocher	 Entrepôt, utilisable 1x/plan ou module	
Types de fleurs 	N'importe quel parterre / fleur 	Fleurs 	Conteneur 	... amarré (public) 	... de l'abri (personnel) 	
N'importe quel polyomino 	Tuile Sol 		Jeton Interrupteur/Pile 	Jeton Énergie 	... amélioré 	Dé Énergie 
Carte d'extension 	Carte Module 	Carte Oxyferme 	Tuiles Forêt 		... de type spécifique 	Cases forêt de type spécifique 
Lien entre une carte et la piste d'énergie 		Conduit de cuivre entre le jardin et la piste d'énergie 		Charge du Jard-Bot (PC) 	Revenus 	
Énergie 	Point d'oxygène (PO) 	PO au décompte final 				

# Glossaire - Aperçu des actions

Coût 	Condition 	Recevez de la réserve générale 	Retirez 	Résolvez 1 tuile adjacente. 	Résolvez les 2 tuiles adjacentes. 	
1 point de charge (PC) 	Recevez : 1 cube Fleur (au choix) 	1 carte d'extension 	Retirez 1 fleur et compostez-la 	Améliorez 1 jeton Énergie en le retournant côté oxygène visible. 	Développez 1 tuile Forêt en la retournant côté nv. II visible. 	
1 conteneur personnel 	1 tuile Sol 	1 polyomino (au choix) 	Retirez 1 rocher 	Améliorez votre abri au niveau suivant (si vous remplissez le prérequis) et accomplissez l'action bonus. 	Améliorez votre dé Énergie. 	
Recevez 1 tuile Sol de la réserve générale et placez-la dans votre stock personnel <b>ou</b> placez 1 tuile Sol de votre stock personnel dans votre jardin avec une fleur. 			Effectuez 1 action de module (sauf module pré-imprimé). 			Effectuez les actions de module de l'un de vos modules pré-imprimés. 
Recevez 1 jeton Interrupteur et 1 jeton Pile. Placez-les sur les cartes Module appropriées. 			Effectuez la ou les actions d'une tuile Spécialiste du plateau. 			Ignorez la couleur demandée pour livrer sur vos conteneurs personnels. 
Pour chaque jeton Pile situé à gauche des « : », recevez ce qui est indiqué à droite. 		Conteneur personnel complètement livré. 		Compostez 1 fleur depuis une case encadrée sur 3 côtés par un conduit de cuivre. Placez la fleur compostée sur votre compost (et non dans la réserve) et marquez 1 PO. 		

Mike  
UWE ROSENBERG  
ODE.

# PLANTA NUBO

LUKAS  
SIEGMON

## Glossaire Cartes Planta Nubo

The **GAME**  
**BUILDERS**





Cartes Module – interrupteur













	<p>01 – Prenez un tuile sol de la réserve à stocker dans votre abri ou posez une tuile sol sur votre arbre et placez une fleur. Effectuez ceci 2 fois.</p>
	<p>02 – Avancez votre dé de 2 cases. Stockez jusque 3 fleurs (jaune, blanche et bleue) et gagnez 1 PO pour chaque pot encore rempli en fin de partie.</p>
	<p>03 – Avancez votre dé de 2 cases. Stockez jusque 3 fleurs (orange, rouge et mauve) et gagnez 1 PO pour chaque pot encore rempli en fin de partie.</p>
	<p>04- Ajouter un cube fleur où vous voulez OU composter une fleur. Vous pouvez le faire 2 fois. Gagnez 2 PO si le pot est rempli par une fleur en fin de partie.</p>
	<p>05- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube fleur jaune où vous voulez OU composter une fleur jaune. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur jaune en fin de partie.</p>
	<p>06- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube fleur orange sur cette carte dans le pot OU composter une fleur orange. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur orange en fin de partie.</p>
	<p>07- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube fleur blanche où vous voulez OU composter une fleur blanche. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur blanche en fin de partie.</p>
	<p>08- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube rouge où vous voulez OU composter une fleur rouge. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur rouge en fin de partie.</p>
	<p>09- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube mauve où vous voulez OU composter une fleur mauve. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur mauve en fin de partie.</p>
	<p>10- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube bleu où vous voulez OU composter une fleur bleue. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur bleue en fin de partie.</p>
	<p>11- Gagnez 2 charges de robot et/ou Ajouter un cube fleur sur cette carte dans le pot. Gagnez 1 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.</p>
	<p>12 – Prenez un tuile sol de la réserve à stocker dans votre abri ou posez une tuile sol sur votre arbre et placez une fleur et/ou ajoutez un cube fleur sur cette carte dans le pot gris. Gagnez 1 PO si le pot est encore rempli en fin de partie et/ou ajouter un cube fleur mauve sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.</p>
	<p>13 – Idem 12 avec une fleur blanche.</p>

	14- Prenez un container de la file d'attente (ou de la pioche) et placez le sur ou à proximité de votre abri et/ou Ajouter un cube fleur orange sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	15 - Idem 14 avec une fleur bleue et 1 seul PO.
	16 - Dépenser une charge de robot pour retirer un obstacle (et son bonus) et/ou Ajouter un cube fleur rouge sur cette carte dans le pot. Gagnez 1 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	17 - Composter de 1 à 3 fleurs d'un container de votre abri (en partant de la gauche) et/ou Ajouter un cube fleur mauve sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	18 -Livrez une fleur dans un container abeille OU 2 fleurs en payant 1 charge de robot (vous gagnez l'énergie et vous pouvez utiliser le marché) et/ou Ajouter un cube fleur jaune sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	19 - Prenez un tuile sol de la réserve à stocker dans votre abri ou posez une tuile sol sur votre arbre et placez une fleur OU faites le 2 fois en payant une charge de robot et/ou Ajouter un cube fleur bleue sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	20 -Retournez une tuile énergie autour de votre arbre OU 2 tuiles en payant une charge de robot et/ou Ajouter un cube fleur jaune sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	21 - Payez 2 charges de robot pour prendre une carte du plateau central et la placer autour de votre arbre (ajouter la tuile énergie et 1 interrupteur/pile sur la carte.
	22 - Payez 1 charge de robot pour effectuer l'action bonus d'un spécialiste présent sur le plateau central et/ou Ajouter un cube fleur orange sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	23 - Payez 2 charges de robot pour prendre un polyomino de votre choix et placez-le sur votre arbre. Prenez-le(s) bonus recouvert(s) et installez les fleurs.
	24 -Livrez une fleur dans un container de votre abri e OU 2 fleurs en payant 1 charge de robot (toujours de la gauche vers la droite, vous pouvez utiliser le marché).
	25 - Payez 1 charge de robot pour faire avancer votre dé énergie de 5 cases et/ou Ajouter un cube fleur blanche sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	26 - Prenez un container du plateau central (ou dans la pioche) OU prenez 2 containers en payant une charge de robot.
	27- Avancez votre dé énergie de 3 cases et/ou Ajouter un cube fleur orange sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	28- Payez 1 PO pour obtenir une action de progression d'abri (les conditions doivent être remplies) OU posez une fleur de la reserve où vous voulez ou compostez une fleur. Et/ou Ajouter un cube fleur bleue

	<p>29- Vous pouvez retourner une forêt sur votre plateau arbre OU Ajouter un cube fleur où vous voulez OU composter une fleur. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur blanche en fin de partie.</p>
	<p>30- Vous pouvez ajouter un jeton pile sur une carte de votre arbre OU Ajouter un cube fleur où vous voulez OU composter une fleur. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur blanche en fin de partie.</p>

## Cartes Module – pile



	<p>31- Chaque fois que vous ajoutez une carte module à votre arbre, gagnez 1PO par jeton pile sur cette carte.</p>
	<p>32- Chaque fois que vous ajoutez une carte oxyferme à votre arbre, gagnez 1 tuile sol à placer près de votre abri par jeton pile sur cette carte.</p>
	<p>33- Chaque fois que vous ajoutez une carte à votre arbre, gagnez 1 charge de robot par jeton pile sur cette carte.</p>
	<p>34- Chaque fois que vous placez ou retournez une tuile forêt sur votre arbre, gagnez 1PO par jeton pile sur cette carte.</p>
	<p>35- Chaque fois que vous retirez un obstacle de votre arbre, gagnez 1PO par jeton pile sur cette carte.</p>
	<p>36- Chaque fois que vous avez rempli un container de votre abri, gagnez 1 énergie (avancez le dé) par jeton pile sur cette carte.</p>
	<p>37- Chaque fois que vous livrez une fleur orange ou bleue sur un container abeille, gagnez 1 énergie (avancez le dé) par jeton pile sur cette carte.</p>
	<p>38- Chaque fois que vous livrez une fleur rouge ou blanche sur un container abeille, gagnez 1 énergie (avancez le dé) par jeton pile sur cette carte.</p>
	<p>39- Chaque fois que vous livrez une fleur jaune ou mauve sur un container abeille, gagnez 1 énergie (avancez le dé) par jeton pile sur cette carte.</p>
	<p>40- Chaque fois que vous avez rempli un container de votre abri, gagnez 1 fleur ou compostez une fleur par jeton pile sur cette carte.</p>



	<p>01- Gagnez 2PO par tuile forêt sur votre arbre.</p>
	<p>02 - Gagnez 3PO par série fleur/charge de robot/interrupteur que vous avez (2x max). Les éléments ne peuvent pas être réutilisés pour un autre décompte.</p>
	<p>03- Gagnez 3PO par série tuile sol/charge de robot/interrupteur que vous avez (2x max). Les éléments ne peuvent pas être réutilisés pour un autre décompte.</p>
	<p>04- Gagnez 1PO par paire de case de tuile forêt verte de votre arbre (max 8)</p>
	<p>05- Gagnez 1PO par paire de case de tuile forêt mauve de votre arbre (max 8)</p>
	<p>06- Gagnez 1PO par paire de case de tuile forêt marron de votre arbre (max 8)</p>
	<p>07-Gagnez 1 PO pour chaque case de conteneur personnel non livrée.</p>
	<p>08-Gagnez 1 PO pour chaque carte module ou oxyferme autour de votre arbre (max 8).</p>
	<p>09-Gagnez 1 PO par tuile énergie retournée (max 8).</p>
	<p>10-Gagnez 1 PO par paire de pots vides (max 8).</p>
	<p>11-Gagnez 3 PO, chaque pot rempli par une fleur donne 1 PO.</p>
	<p>12-Idem que la 11.</p>
	<p>13-Dépensez 3 fleurs depuis votre arbre (ou depuis des pots) et gagnez 2 PO, Vous pouvez le faire jusque 3 fois. Chaque pot rempli par une fleur donne 1 PO.</p>
	<p>14-Dépensez des fleurs de couleurs différentes depuis votre arbre (ou depuis des pots) et gagnez 1 PO par couleur, Vous pouvez le faire jusque 6 fois. Chaque pot rempli par une fleur donne 1 PO.</p>

	15-Dépensez 2 fleurs de même couleur depuis votre arbre (ou depuis des pots) et gagnez 2 PO, Vous pouvez le faire jusque 3 fois. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.
	16-Chacune de vos cartes modules ou oxyfarme autour de votre arbre vous rapporte 1 PO, y compris celle-ci
	17-Chacune de vos cartes modules ou oxyfarme autour de votre arbre vous rapporte 2 PO, y compris celle-ci (max 8).
	18-Chacune tuile de forêt de votre arbre vous rapporte 1 PO. Le pot rempli par une fleur donne 2 PO
	19-Chaque case de parterre de fleurs orange vous rapporte 1 PO (max 8).
	20-Chaque case de parterre de fleurs jaune vous rapporte 1 PO (max 8).
	21-Chaque case de parterre de fleurs blanche vous rapporte 1 PO (max 8).
	22-Chaque case de parterre de fleurs rouge vous rapporte 1 PO (max 8).
	23-Chaque case de parterre de fleurs bleue vous rapporte 1 PO (max 8).
	24-Chaque case de parterre de fleurs mauve vous rapporte 1 PO (max 8).
	25-Marquez 1 PO pour chaque case de forêt de votre colonne de forêts la plus longue (ces forêts n'ont pas besoin de faire partie de la même tuile).
	26-Marquez 1 PO pour chaque case de forêt de votre rangée de forêts la plus longue (ces forêts n'ont pas besoin de faire partie de la même tuile).
	27-Dépensez une fleur depuis 1 pot pour marquer 1 PO (max 8).
	28 - Gagnez 1 PO par obstacle retiré de votre arbre. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.
	29 - Gagnez 1 PO par tuile sol dans la réserve de votre abri (max 8).

	<p>30 - Gagnez 2 PO par amélioration réalisée à votre abri.</p>
	<p>31- Gagnez 2 PO par tuile forêt verte sur votre arbre. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.</p>
	<p>32- Gagnez 2 PO par tuile forêt mauve sur votre arbre. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.</p>
	<p>33- Gagnez 2 PO par tuile forêt marron sur votre arbre. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.</p>
	<p>34- Gagnez 4 PO. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO</p>
	<p>35- Gagnez 1 PO par jeton interrupteur encore présent (dépensez-les, max 8).</p>
	<p>36- Gagnez 2 PO par charge de robot qu'il vous reste (dépensez-les, max 3 fois). Les pots remplis par une fleur donnent 1 PO.</p>
	<p>37- Gagnez 1 PO pour chaque case de votre jardin encadrée sur trois côtés par un conduit de cuivre et recouverte d'une tuile (sol ou parterre). Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.</p>
	<p>38- Gagnez 1 PO pour chaque type de polyomino visible (couleur), même partiellement, dans votre jardin (max. 6). Une tuile complètement recouverte ne compte pas.</p>
	<p>39- Gagnez autant de PO que la valeur de votre dé.</p>
	<p>40- Gagnez 1 PO pour chaque paire de jetons batterie sur vos cartes (max 8).</p>