

SYNTYMÄ



Alors que la vie réapparaît sur Rauha, de minuscules créatures, tapies dans l'ombre ou le fond des lacs, apparaissent. Les entités divines ancestrales voient l'émergence de nouveaux cultes associés aux biomes et à la faune nouvellement apparue.

Matériel



7 nouvelles tuiles
Entité Divine



5 cartes Chaman
Recto-verso



6 marqueurs +300

Les éléments de cette extension sont indépendants. Vous pouvez choisir d'ajouter à vos parties de Rauha uniquement les nouvelles Entités Divines, seulement les cartes Chaman, ou bien les deux.

Mise en place

Lors de l'étape 1 de la mise en place du jeu, choisissez ou déterminez au hasard 1 Entité Divine de chaque Biome     et de chaque type d'Animaux    puis imbriquez-les dans les modules latéraux du plateau.



Lors de l'étape 6, mélangez les 5 cartes Chaman, à l'abri des regards, et distribuez-en 1 à chaque personne.

Chaque personne :

- choisit la face et les pouvoirs associés qu'elle veut utiliser durant la partie,
- prend l'avatar de la couleur de sa carte et le place sur l'encoche supérieure gauche de son plateau (comme dans le jeu de base),
- place le marqueur d'Énergie de sa couleur sur la case 0 du plateau central.

Le reste des règles du jeu demeure inchangé.

ÉCLAIRCISSEMENT DES RÈGLES :

- Les activations des effets des Biomes, des Entités Divines et des cartes Chaman sont toujours facultatives.
- Quand vous créez une nouvelle Spore durant le décompte, le Biome sur lequel vous l'avez placée peut s'activer durant ce décompte.
- Quand on avez formé un alignement de symboles Biome et/ou Animaux, le fait de «casser» cet alignement n'a aucun impact: vous gardez l'Entité Divine jusqu'à ce qu'une autre personne vous la vole en créant un alignement du symbole en question.
- Il est possible de réaliser un alignement et de récupérer une Entité Divine en recouvrant une de ses cartes Biome avec une carte Biome de mêmes symboles.

Les effets des cartes Chaman

Les cartes Chaman vous donnent un effet **CONTINU**, qui s'applique durant toute la partie, et un effet de **DÉCOMPTÉ** ↻, qui s'applique durant les phases de décompte.

PUNAIEN



• EN CONTINU :

Chaque fois que vous accueillez une Entité Divine, gagnez 2 cristaux.

• AU DÉCOMPTÉ :

Gagnez 2 points d'Énergie Vitale pour chaque Biome Champignon que vous possédez sur votre plateau.

FACE NOIRE

• EN CONTINU :

Chaque fois que vous activez un Biome ou une Entité Divine vous rapportant des cristaux sans contrepartie (= absence de flèche dans l'effet), gagnez 2 points d'Énergie Vitale.

• AU DÉCOMPTÉ :

Gagnez 1 cristal pour chaque Biome Champignon que vous possédez sur votre plateau.

	FACE BLANCHE	FACE NOIRE
KELTAINEN 	• EN CONTINU : Ne tenez plus compte des contraintes de pose pour placer vos Biomes. Placez toujours vos Biomes où vous le souhaitez. • AU DÉCOMPTÉ : Gagnez 2 points d'Énergie Vitale pour chaque Biome Cristal que vous possédez sur votre plateau.	• EN CONTINU : Chaque fois que vous activez une « usine » (= effet qui vous permet de transformer des cristaux en de l'Énergie Vitale), gagnez 5 points d'Énergie Vitale en plus. • AU DÉCOMPTÉ : Gagnez 1 cristal pour chaque Biome Cristal que vous possédez sur votre plateau.
VIHREÄ 	• EN CONTINU : Chaque fois que vous activez un Biome ou une Entité Divine vous rapportant de l'Énergie Vitale sans contrepartie (= absence de flèche dans l'effet), gagnez 1 cristal. • AU DÉCOMPTÉ : Gagnez 2 points d'Énergie Vitale pour chaque Biome Forêt que vous possédez sur votre plateau.	• EN CONTINU : Chaque fois que vous activez un Biome ou une Entité Divine vous rapportant de l'Énergie Vitale sans contrepartie (= absence de flèche dans l'effet), gagnez 3 points d'Énergie Vitale en plus. • AU DÉCOMPTÉ : Gagnez 1 cristal pour chaque Biome Forêt que vous possédez sur votre plateau.
HARMAA 	• EN CONTINU : Chaque fois que vous mettez en jeu sur votre plateau un Biome comportant un ou des symboles Animaux, gagnez 1 point d'Énergie Vitale pour chaque symbole Animaux présent sur la carte. • AU DÉCOMPTÉ : Gagnez 3 cristaux pour chaque famille de 4 Biomes (= ensemble comprenant 1 , 1 , 1 , et 1 ) présente sur votre plateau.	• EN CONTINU : Le coût de vos Biomes est réduit de 1 cristal. • AU DÉCOMPTÉ : Gagnez 4 points d'Énergie Vitale pour chaque famille d'Animaux (= ensemble comprenant 1 , 1  et 1 ) présente sur votre plateau.
SININEN 	• EN CONTINU : Chaque fois que vous ajoutez une ou des Sources d'eau à votre plateau (Biomes ou Entité Divine Vuori I ou II), gagnez 1 cristal pour chacune de ces Sources d'eau. • AU DÉCOMPTÉ : Gagnez 2 points d'Énergie Vitale pour chaque Biome Montagne que vous possédez sur votre plateau.	• EN CONTINU : Chaque fois que vous accueillez une Entité Divine, gagnez 4 points d'Énergie Vitale. • AU DÉCOMPTÉ : Gagnez 1 cristal pour chaque Biome Montagne que vous possédez sur votre plateau.

Les effets des Entités Divines

Vous accueillez une Entité Divine en créant une ligne et/ou une colonne de symboles Biome ou Animaux correspondants.

METSAT II Disciple de la Forêt			Lorsque vous accueillez cette Entité Divine, et à chaque décompte si elle est encore chez vous : gagnez 3 points d'Énergie Vitale pour chaque famille d'Animaux (= ensemble comprenant 1  , 1  et 1 ) présente sur votre plateau.
KITEET II Disciple des Cristaux			Lorsque vous accueillez cette Entité Divine, et à chaque décompte si elle est encore chez vous : vous pouvez payer 2 cristaux pour gagner 2 points d'Énergie Vitale par symbole Animaux Volants présent sur votre plateau.
SIENET II Disciple des Champignons			Lorsque vous accueillez cette Entité Divine, et à chaque décompte si elle est encore chez vous : gagnez 1 cristal par symbole Animaux Terrestres présent sur votre plateau.
VUORI II Disciple des Monts et des Eaux			Cette Entité n'a aucun effet immédiat, mais elle ajoute en permanence X Sources d'eau au total de Sources d'eau de votre plateau tant qu'elle est chez vous. X étant égal au nombre de symboles Animaux Marins présents sur votre plateau.
TAIVAS II Doyen des Cieux			Lorsque vous accueillez cette Entité Divine, et à chaque décompte si elle est encore chez vous : comptez vos cristaux et gagnez 1 point d'Énergie Vitale pour chaque paire de cristaux possédée. Attention, il ne s'agit pas d'une « usine » de transformation, vous ne dépensez pas vos cristaux.
MAA II Doyen des Terres			Lorsque vous accueillez cette Entité Divine, et à chaque décompte si elle est encore chez vous : créez une Spore que vous placez sur un emplacement disponible d'un de vos Biomes.
MERI II Doyen des Mers			Lorsque vous accueillez cette Entité Divine, et à chaque décompte si elle est encore chez vous : choisissez un type de Biome ( ,  ,  , ) et marquez 1 point d'Énergie Vitale par symbole correspondant sur votre plateau.

• Crédits •

Auteurs Johannes Goupy et Théo Rivière
Illustratrice O'lee Graphiste
Design graphique Valériane Holley
Rédaction des règles GRRRE Games
Traduction Camille Bonnard

Relectrice Arnyanka
Typographies **BERNARD MT CONDENSED**,
by Microsoft Corporation
Changa, by Eduardo Tunni
Merci à Céline Botté et Raphaël « Dice Club » Bourez.