



Aarde, de grond die onze prachtige planeet aarde vormt en in stand houdt. Na miljoenen jaren van evolutie en aanpassing ontwikkelden de flora en fauna van onze unieke planeet verrassende levensvormen en ontstonden symbiotische ecosystemen en habitats. Dompel je onder in deze rijke habitats en creëer verrassende natuurlijke symbioses die de veelzijdigheid en overvloed aan natuurlijke rijkdommen van de aarde nabootsen.

Creëer een onafhankelijke motor van groei, uitbreiding en bevoorrading waarin zelfs je ongebruikte flora nog dienstdoet als compost voor latere teelt. Earth is een open wereld engine builder voor 1 tot 5 spelers met eenvoudige spelregels maar veel strategische mogelijkheden. Dankzij de vele unieke kaarten en combinaties ontdekken de spelers in elk spel nieuwe synergieën en verbindingen, net zoals dat het geval is in onze boeiende echte wereld.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers proberen zoveel mogelijk overwinningspunten (OP) te scoren. Dat doen ze door kaarten te 'planten' en zo hun eigen speelveld te vormen in een raster van 16 kaarten, 4 kaarten hoog en 4 kaarten breed.

Het spel eindigt **aan het einde van de ronde** waarin een speler zijn 16de kaart plant en dus zijn speelveld afmaakt.

De spelers scoren punten met hun gebeurtenis- en florakaarten, voor Groei en Loten* op hun Flora, voor kaarten in hun Compost en bonuspunten voor Ecosystemen, Fauna en Terreinen.

Door deze elementen in evenwicht te houden en een efficiënte motor te creëren, kun je je score optimaliseren.

*Wist je dat een loot een uitloper aan een plant is?



De eerste speler die een raster van 4 x 4 kaarten vult, lukt het einde van het spel uit en krijgt een bonus van 7 OP.

In de spelregels vind je in deze kaders belangrijke details die je niet over het hoofd mag zien!

In deze beige kaders vind je tips en opties om het spel te vereenvoudigen voor nieuwe spelers.

COLOFON

© Inside Up Games 2023

Auteur: Maxime Tardif

Ontwikkeling & vormgeving: Conor McGoey

Grafisch ontwerp: M81 Studio & Yulia Sozonik

Redactie: Daniel Mansfield

Ontwerp doos en logo: Kenneth Spond

Achtergrondtekst: Jenna Muir & Katelyn Summers

Nederlandse editie: Geronimo Games

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

Testspelers: Isabelle Touchette, Renaud Guerin,

Simon Bélanger, Philippe Groulx, François-Vincent Talbot, Carter Morash, Hudson Morash, Scotland Morrison, Trevor Waytowich, Dominique, Kilianne, Caleb en Dahlia McGoey

SPEELMATERIAAL

- | | | |
|-------------------|--|-------------------------------------|
| 1 Faunabord | 6 Bladerdaken (Groei) | 11 Klimaatkaarten |
| 2 Spelersbord | 7 Aardekaarten (Flora, Terreinen & Gebeurtenissen) | 12 Startspelerfiche |
| 3 Loten | 8 Faunakaarten | 13 Actieve-spelerfiche |
| 4 Grondfiches | 9 Ecosysteemkaarten | 14 Bladfiches (in 5 spelerskleuren) |
| 5 Stammen (Groei) | 10 Eilandkaarten | 15 Scoreblok |



6 kaarten met een donkere achterkant en het symbool  horen bij het solospel.

Meer informatie over het solospel vind je op bladzijde 15.

Vorbereiding	Eilandkaarten per speler	Klimaatkaarten per speler	Ecosysteemkaarten per speler	Faunabord
Beginner	1	1	Niet gebruikt	0 ecosysteemkaarten
Standaard	1	1	1	2 ecosysteemkaarten
Expert	2	2	2	2 ecosysteemkaarten



15

GEZAMENLIJKE VOORBEREIDING

Leg het faunabord **1** in het midden van de tafel, zodat alle spelers deze zien. Gebruik voor een eenvoudiger spel de beginnerskant van het bord, te herkennen aan het symbool  in het midden.

Geef iedere speler een spelersbord **2**.

Alle spelers gebruiken dezelfde kant (voorkant) van hun bord. De achterkant van sommige bord wordt gebruikt voor varianten, zoals het solo- en teamspel.


De spelers voorzien naast hun spelersbord ruimte voor 4 x 4 kaarten (het speelveld). Het speelveld en spelersbord vormen het speelgebied van een speler.

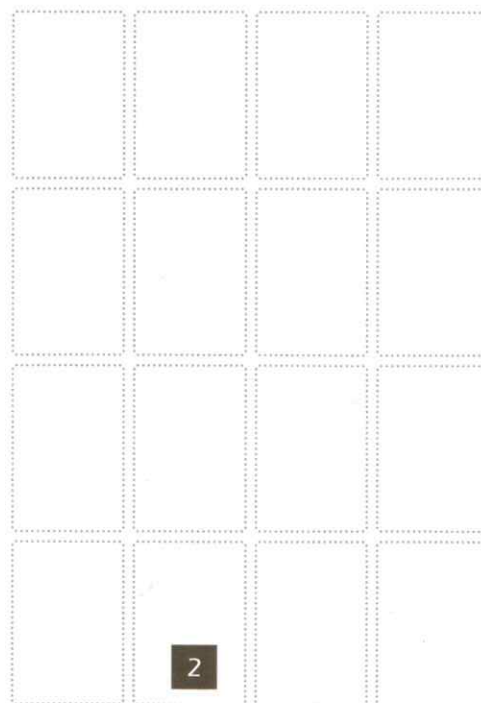
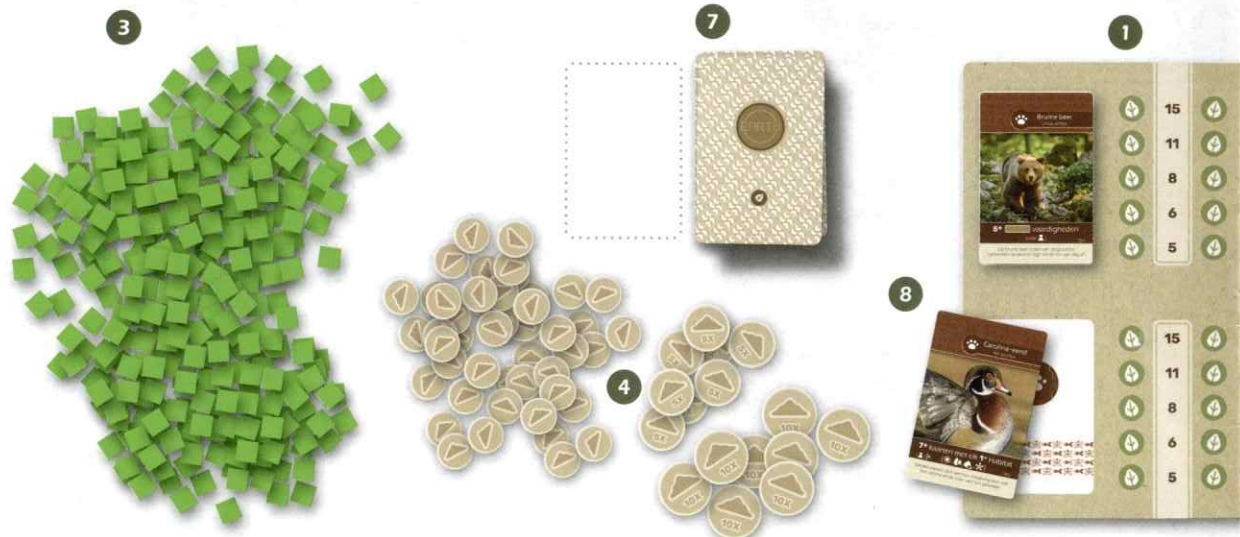
Leg de algemene voorraad klaar door alle Loten **3**, grondfiches **4** en Groei (Stammen **5** en Bladerdaken **6**) klaar te leggen naast het faunabord.

Schud alle aardekaarten **7** en leg ze als een gedekte trekstapel (of stapels) binnen bereik van alle spelers. Voorzie ruimte voor een aflegstapel naast de trekstapel(s).

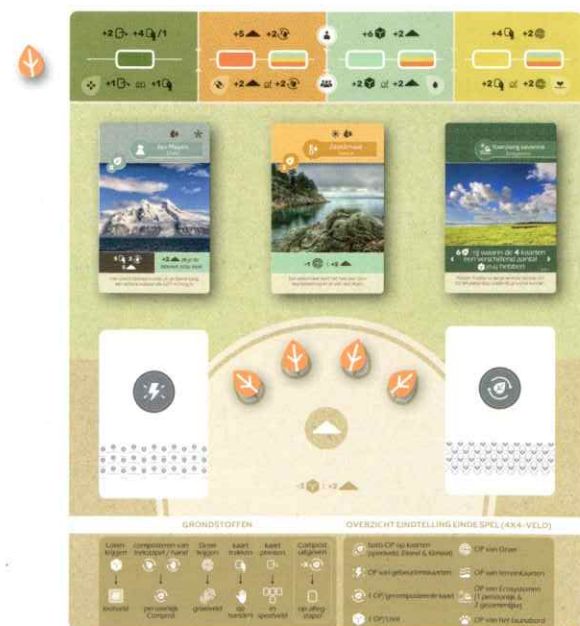
Schud de faunakaarten **8** en leg er één op elk van de 4 -velden op het faunabord, met een willekeurige kant naar boven. De overige faunakaarten worden niet gebruikt in dit spel. Doe ze terug in de doos.

Schud de ecosysteemkaarten **9** en leg er één op elk van de 2 -velden op het faunabord, met een willekeurige kant naar boven. Geef dan iedere speler 1 ecosysteemkaart en ga verder met de **INDIVIDUELE VOORBEREIDING**. De overige ecosysteemkaarten worden niet gebruikt in dit spel. Doe ze terug in de doos.

In de spelmodus Beginner  worden geen ecosysteemkaarten gebruikt. Laat ze in de doos.

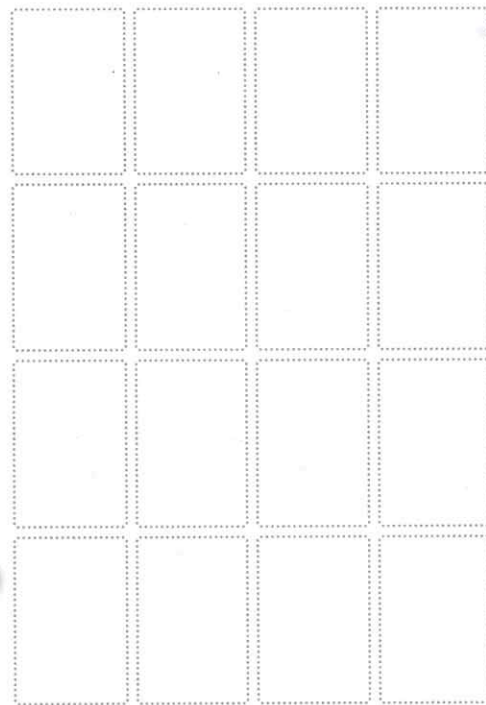


2





2



INDIVIDUELE VOORBEREIDING

Schud de eilandkaarten 10 en geef iedere speler er één. De rest van de eilandkaarten wordt niet gebruikt in dit spel. Doe ze terug in de doos.

Doe hetzelfde met de klimaatkaarten 11.

Geef ervaren spelers 2 eilandkaarten, 2 klimaatkaarten en 2 ecosysteemkaarten. Zij mogen er telkens één kiezen.

Als alle spelers klaar zijn, kiezen ze een startspeler. Die krijgt het startspelerfiche 12 en het actieve-spelerfiche 13.

Iedere speler moet nu kiezen welke kant van zijn eiland-, klimaat- en ecosysteemkaart hij zal gebruiken en legt de kaarten met de gekozen kant naar boven op het overeenkomstige veld op zijn spelersbord.

Eiland-, klimaat- en ecosysteemkaarten bieden de speler verschillende startgrondstoffen, vaardigheden en overwinningpunten. Bekijk het faunabord en kies kaarten die je helpen de opdrachten erop te vervullen.

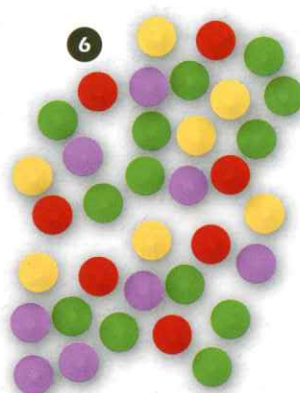
Iedere speler neemt 5 bladfiches van één kleur 14 en legt er 4 op de daarvoor voorziene velden in het midden van zijn spelersbord. Het vijfde legt hij opzij. Dat kan hij gebruiken om elke ronde aan te geven welke actie hij kiest.



9



5



6



7



12



13



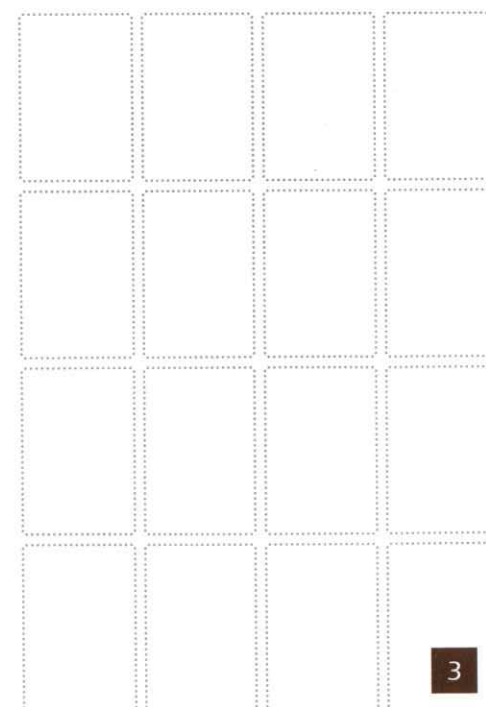
10

11

9



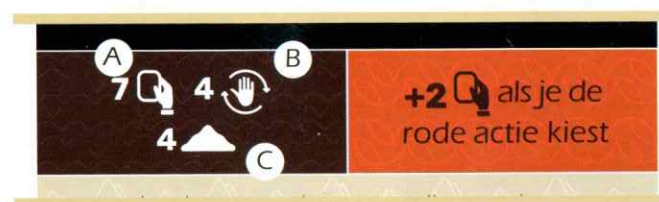
14



3

SPELVERLOOP

- A Iedere speler trekt evenveel aardekaarten als aangegeven op zijn EILAND-kaart.



- B De spelers bekijken de getrokken kaarten en kiezen tegelijkertijd welke ze in hun hand willen houden en welke ze zullen composteren. Ze moeten evenveel kaarten uit hun hand composteren als aangegeven op hun EILAND-kaart. Om een kaart te composteren, verwijdert de speler ze uit zijn hand en legt ze gedekt op zijn spelersbord op het veld met het composteersymbool. Dat is zijn persoonlijke Compost.
- C Iedere speler neemt zoveel Grond als aangegeven op zijn EILAND-kaart en legt de grondfiches in het midden van zijn spelersbord op het grondsymbol. Dat is zijn persoonlijke voorraad.

Er zijn 20 Eilanden, 20 Klimaten en 64 Ecosystemen. Dat betekent dat er 25.600 mogelijke startopstellingen zijn... Welkom in de diversiteit van de natuur!

KAARTINFORMATIE

- 1 Grondkost voor florakaart (p. 6)
- 2 Basisoverwinningspunten
- 3 Kaarttype (p. 8-11)
- 4 Habitaelementen (p. 11)
- 5 Kaartnaam
- 6 Wetenschappelijke naam
- 7 Groeiveld (p. 8)
- 8 Maximumgroei (p. 8)
- 9 OP voor volledig bladerdak (p. 8)
- 10 Lootvelden (p. 7)
- 11 Kleur(en) vaardigheden (p. 5)
- 12 Eerste vaardigheidseffect (p. 5-6)
- 13 Tweede vaardigheidseffect
- 14 Achtergrondtekst
- 15 Visuele hulp richtingen opdrachten (p. 9) (rij, kolom, rechthoekig, diagonaal)
- 16 Percentage kaarten (p. 9)

TERREIN



Deze kaarten bieden bonussen tijdens het spel en OP aan het einde van het spel (p. 11).

GEBEURTENIS



De spelers mogen gebeurteniskaarten te allen tijde spelen, ook in de beurt van een andere speler (p. 11).

FLORA

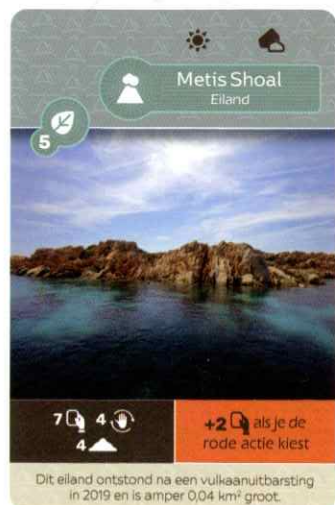


Iedere kaart is uniek, dus niet alle mogelijkheden staan op alle kaarten.

Er zijn zeven verschillende kaarten in het spel:

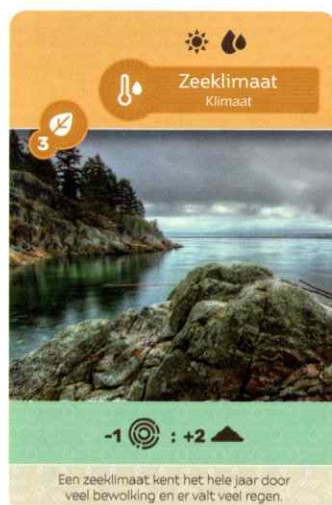
- **FLORA**-, **TERREIN**- en **GEBEURTENIS**-kaarten zitten in de stapel aardekaarten.
- **EILAND**- en **KLIMAAT**-kaarten liggen op de spelersborden.
- **ECOSYSTEEM**-kaarten liggen op het faunabord en de spelersborden.
- **FAUNA**-kaarten liggen op het faunabord.

EILAND



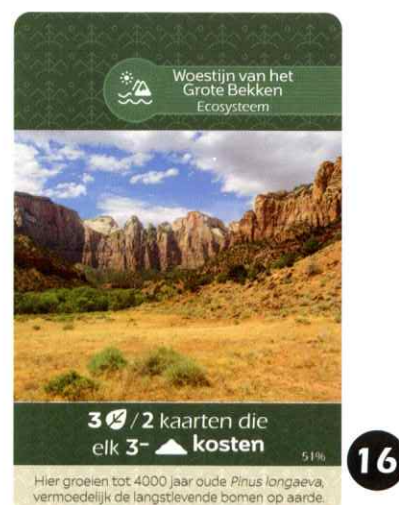
Eilandkaarten geven de spelers startgrondstoffen en een startvaardigheid (p. 10).

KLIMAAT



Klimaatkaarten geven spelers nog een startvaardigheid (p. 10).

ECOSYSTEEM



Scoor aan het einde van het spel OP voor elke vervulde opdracht (p. 8).

FAUNA



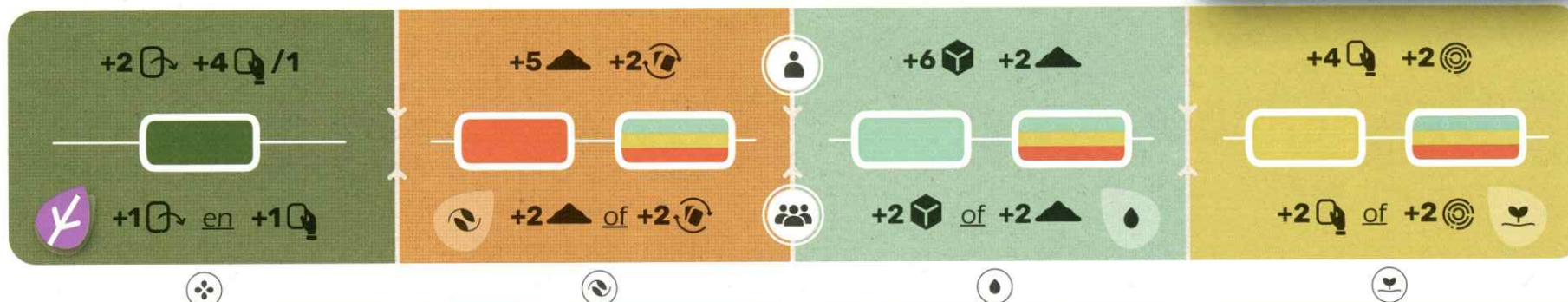
Scoor aan het einde van het spel OP als je de opdracht tijdens het spel vervulde (p. 9).

BEURT-/ACTIEOVERZICHT

Als een speler aan de beurt is, **kiest hij 1 van de 4 actievelen** boven aan zijn spelersbord. Hij geeft zijn keuze aan door het actieve-spelerfiche boven de betreffende actie te leggen. *De andere spelers leggen hun 5de bladfiche onderaan hetzelfde actieveld om te onthouden welke actie ze kunnen uitvoeren.*

Na zijn beurt geeft de speler het actieve-spelerfiche aan de speler links van hem. Dit gaat door tot een speler zijn speelveld van 4 x 4 kaarten heeft afgemaakt (zie 'Einde van het spel', p.14).

De spelers mogen dezelfde actie kiezen als een andere speler of de actie uit hun vorige beurt herhalen.



Planten (zie p. 6):

De speler mag tot 2 kaarten één voor één planten in zijn speelveld en betaalt de grondkost uit zijn voorraad. Daarna trekt hij 4 kaarten, kiest er 1 om te houden en legt de rest gedekt op de aflegstapel. *Hij mag die 3 kaarten niet bij zijn Compost leggen.*

Alle andere spelers mogen 1 kaart in hun speelveld planten en betalen de grondkost uit hun voorraad. Ze mogen ook 1 kaart trekken.

De spelers hoeven geen kaart te planten om een kaart te mogen trekken.

Alle spelers activeren de groene vaardigheden op hun kaarten.

De spelers scoren aan het einde van het spel de basis-OP van elke geplante kaart.

Composteren (zie p. 7):

De speler mag 5 grondfiches uit de voorraad nemen en ze op zijn spelersbord (in zijn persoonlijke voorraad) leggen. Daarna trekt hij 2 kaarten van de trekstapel en legt ze zonder ze te bekijken bij zijn Compost.

Alle andere spelers krijgen 2 grondfiches

of
mogen 2 kaarten van de trekstapel composteren.

Ten slotte activeren alle spelers de rode en veelkleurige vaardigheden op hun kaarten.

De spelers scoren aan het einde van het spel 1 OP per kaart in hun Compost.

Water geven (zie p. 7):

De speler mag tot 6 Loten uit de voorraad nemen en ze direct op een van zijn florakaarten met lege lootvelden leggen.

Daarna mag hij 2 grondfiches uit de voorraad nemen en ze op zijn spelersbord leggen.

Alle andere spelers krijgen 2 Loten

of
2 grondfiches.

Ten slotte activeren alle spelers de blauwe en veelkleurige vaardigheden op hun kaarten.

De spelers scoren aan het einde van het spel 1 OP per Loot in hun speelveld. Ze mogen Loten te allen tijde tijdens het spel omzetten in Grond (p. 7).

Groeien (zie p. 8):

De speler mag 4 kaarten van de aardestapel trekken en ze in zijn hand nemen.

Daarna mag hij tot 2 Groei op een van zijn florakaarten met ruimte op het groeiveld leggen.

Alle andere spelers mogen 2 kaarten trekken

of
mogen tot 2 Groei op hun florakaarten leggen.

Ten slotte activeren alle spelers de gele en veelkleurige vaardigheden op hun kaarten.

De spelers scoren aan het einde van het spel 1 OP per Groei in hun speelveld. Voor elke florakaart met maximumgroei scoren de spelers in plaats daarvan de vermelde OP voor volledig bladerdak.

VAARDIGHEDEN ACTIVEREN

Aan het eind van elke actie mogen **alle** spelers **vaardigheden in hun speelveld en op hun spelersbord** activeren in de kleur van de huidige actie (**GROEN**, **ROOD**, **BLAUW** of **GEEL**). *Voor veelkleurige vaardigheden zie p. 6.*

De spelers kunnen de vaardigheid van een kaart slechts eenmaal per beurt activeren en ze moeten hun speelveld en spelersbord activeren **van links naar rechts en van boven naar beneden**. Zie 'Voorbeeld van een beurt' p. 12.

De spelers kunnen hun **EILAND** en dan hun **KLIMAAT** alleen activeren voor of na de activering van hun speelveld, niet tussenin.

Sommige vaardigheden hebben een negatief getal (-X), een voorwaarde om het voordeel te krijgen. Om die te activeren, moet de speler de kost betalen om het voordeel te krijgen (**vb.1**).

Om vaardigheden met een precieze kost voor de dubbelepunt (:) te activeren, moet de speler die kost betalen om het voordeel rechts van de dubbelepunt te krijgen (**vb.2**).

ACTIEVE SPELER

ANDERE SPELERS

-1 : +3

Vb.1 - Leg 1 kaart van je Compost af, krijg **daarna** 3 Grond.

+1 : +1

Vb.2 - Composteer 1 kaart uit je hand, trek **daarna** 1 kaart.

GULDEN REGEL: als een vaardigheid tegen de spelregels ingaat, heeft de kaart voorrang en kan de speler de vaardigheden toepassen (indien gewenst).

VAARDIGHEDEN ACTIVEREN - VERVOLG

Een vaardigheid is actief nadat de speler de bijbehorende actie heeft uitgevoerd (**GROEN** activeert **GROEN**, **ROOD** activeert **ROOD** enzovoort). Veelkleurige vaardigheden (die bestaan uit **BLAUW**, **GEEL** en **ROOD**) zijn actief na een **BLAUWE**, **GELE** en **RODE** actie.

*Kaarten met 2 kleuren vaardigheden of met veelkleurige vaardigheden gelden voor elk van die kleuren bij het scoren. Als een speler dus een kaart met een **RODE** en **GELE** vaardigheid heeft, mag hij ze als **RODE** scoren voor de ene opdracht en als **GELE** voor een andere.*

ZWARTE vaardigheden zijn automatisch actief als een speler ze speelt. **BRUINE** vaardigheden bieden extra scoremogelijkheden op het einde van het spel en permanente voordelen.

ZWARTE en **BRUINE** vaardigheden worden niet geactiveerd door het kiezen van een actie of vaardigheden, maar ze tellen wel als vaardigheidskleur.

Een speler is nooit verplicht een kaart te activeren, hij mag de activering van zoveel kaarten als hij wil overslaan.* *Een speler kan alleen de vaardigheden van zijn eiland- en klimaatkaarten en van kaarten in zijn speelveld activeren, niet die van kaarten in zijn hand, van zijn Compost of een gebeurtenis.*

Om het spel vlot te laten verlopen en spelers niet te laten wachten, mogen alle spelers hun vaardigheden tegelijkertijd activeren.

*Om een kaart te activeren moet de speler de volledige kost betalen, de voordelen ontvangt hij naar wens (volledig of deels).



Om bijvoorbeeld deze veelkleurige vaardigheid te activeren, moet de speler de bovenste kaart van zijn Compost verwijderen en 1 Groei van zijn speelveld terugleggen in de voorraad. Daarna mag hij 1 Loot en tot 2 Grond uit de voorraad nemen.

Voor elke opdracht en scorekaart kan de speler een veelkleurige kaart tellen als blauwe, gele of rode kaart. Kaarten met alleen blauw, geel of rood daarentegen tellen nooit als veelkleurige kaarten.

Spelers kunnen de groene vaardigheid van een kaart activeren in de beurt waarin ze de kaart planten!

PLANTEN: KAARTEN LEGGEN, TREKKEN EN KIEZEN



De actieve speler mag tot 2 kaarten één voor één planten in zijn speelveld en betaalt de grondkost . (Hij mag alleen flora- en terreinkaarten in zijn speelveld planten.) Hij legt de vereiste hoeveelheid Grond uit zijn voorraad in de algemene voorraad.

De eerste kaart die hij plant, mag hij planten waar hij wil.

Elke volgende kaart moet hij planten op een van de 8 velden grenzend aan een bestaande kaart.

De spelers mogen kiezen in welke richting ze hun speelveld uitbreiden, maar het mag niet groter dan 4 x 4 (16) kaarten zijn.

Aan het einde van het spel scoren de spelers de basisoverwinningspunten voor elke kaart die ze planten.



De actieve speler trekt daarna 4 kaarten, waarvan hij er 1 houdt, de rest legt hij gedekt af op de aflegstapel.

Hij legt die 3 kaarten niet bij zijn persoonlijk Compost.

Alle andere spelers mogen 1 kaart in hun speelveld planten en betalen de grondkost uit hun voorraad. Ze mogen 1 kaart trekken.

De spelers hoeven geen kaart te planten om een kaart te trekken en ze mogen geen kaart trekken voor het planten.

Tot slot activeren alle spelers groene vaardigheden op hun spelersbord en in hun speelveld (zie 'Vaardigheden activeren', p. 5).

De spelers mogen kaarten op hun spelersbord voor of na die in hun speelveld activeren, maar moeten hun speelveld in volgorde activeren: van links naar rechts en van boven naar beneden.

Zodra een speler 1 kaart heeft gelegd, gelden slechts 2 plaatsingsregels:

- 1 Hij moet kaarten planten grenzend aan eerder geplante kaarten (orthogonaal of diagonaal).
- 2 Zijn speelveld mag nooit groter zijn dan 4 kolommen en 4 rijen.

De positie van de kaarten kan belangrijk zijn om veel redenen, bv. voor de volgorde van activering van de vaardigheden, de puntentelling van Ecosystemen aan het einde van het spel (p. 8) of het vervullen van een opdracht op een faunakaart (p. 9).



Als de stapel aardekaarten op is, schudden de spelers de aflegstapel tot een nieuwe trekstapel. Schud er geen kaarten van Compost van spelers door, die leveren aan het einde van het spel nog punten op!

In het onwaarschijnlijke geval dat de trek- en aflegstapels leeg zijn, mogen de spelers geen kaarten meer van de trekstapel trekken of composteren.

Planten is de belangrijkste actie in dit spel. Het levert OP op en door te planten kun je meer vaardigheden activeren.

Voor een strategischer spel mogen de spelers geplante kaarten gedekt in hun speelveld leggen tot alle spelers hun kaart(en) hebben gekozen. Daarna draaien de spelers hun kaarten tegelijkertijd om.

COMPOSTEREN: GROND ONTVANGEN EN COMPOSTEREN VAN DE TREKSTAPEL



De actieve speler mag 5 Grond uit de voorraad nemen en in zijn eigen voorraad leggen **1**.

Het aantal Grond in de voorraad is onbeperkt. In het onwaarschijnlijke geval dat er geen grondfiches meer in de voorraad liggen, neemt de speler iets anders ter vervanging.



De actieve speler trekt daarna 2 kaarten van de trekstapel en legt ze gedekt (zonder de voorkant te bekijken) op het compostveld van zijn spelersbord **2**.



Aan het einde van het spel ontvangen de spelers 1 OP voor elke kaart in hun Compost, ongeacht de soort of de OP erop.

Alle andere spelers krijgen 2 Grond uit de voorraad **of** ze mogen 2 kaarten van de trekstapel trekken en bij hun persoonlijk Compost leggen.

De spelers mogen afspreken om te composteren van de aflegstapel, zodat de trekstapel minder snel leeg is.

Meestal moeten de spelers bij de actie Composteren kaarten uit hun hand composteren, alleen bij de actie mogen de spelers kaarten van de trekstapel composteren.

Tot slot activeren alle spelers rode en veelkleurige vaardigheden op hun spelersbord en speelveld **3** (zie 'Vaardigheden activeren', p. 5).

De spelers mogen een onbeperkt aantal kaarten composteren. De spelers mogen de kaarten in hun Compost niet meer bekijken.

In het onwaarschijnlijke geval dat de trek- en aflegstapels leeg zijn, mogen de spelers geen kaarten meer van de trekstapel composteren.



WATER GEVEN: LOTEN LEGGEN EN GROND ONTVANGEN



De actieve speler mag tot 6 Loten op een willekeurig aantal florakaarten in zijn speelveld leggen, zolang er lege lootvelden zijn **1**.

De spelers mogen Loten alleen op lootvelden leggen, ze mogen ze niet bewaren in hun persoonlijke voorraad.

Het aantal Loten in de voorraad is onbeperkt. In het onwaarschijnlijke geval dat er geen Loten meer in de voorraad liggen, neemt de speler iets anders ter vervanging, zoals de extra Loten uit het stanstableau.

Als een speler ooit Grond te kort heeft, kan hij Loten van zijn speelveld omzetten in Grond **2**.

Als een speler geen ruimte vrij heeft voor enkele Loten die hij verdient tijdens de actie Water geven, is hij die kwijt. Hij kan alleen Loten omzetten die al in zijn speelveld aanwezig zijn.



De actieve speler ontvangt daarna 2 Grond uit de voorraad en legt die in zijn voorraad.

Alle andere spelers mogen tot 2 Loten op beschikbare lootvelden in hun speelveld leggen **of** ze ontvangen 2 Grond.

Tot slot activeren alle spelers blauwe en veelkleurige vaardigheden op hun spelersbord en speelveld **3** (zie 'Vaardigheden activeren', p. 5).



2 Om Loten om te zetten in Grond, verwijdert de speler 3 Loten van een willekeurig aantal florakaarten, hij neemt 2 Grond uit de voorraad en legt ze in zijn voorraad.

-3 : +2

De spelers mogen Loten te allen tijde omzetten in Grond, behalve op het moment dat ze de Loten ontvangen tijdens de actie Water geven of terwijl ze de vaardigheid van een kaart afhandelen.

De speler mag de omzetting zo vaak uitvoeren als hij wil. Grond kan echter niet worden omgezet in Loten.

In het begin van het spel kan het nuttig zijn om Loten om te zetten in Grond voor de actie Planten. Verderop in het spel is het echter niet meer aanbevolen nog veel Loten om te zetten in Grond, want elke Loot is 1 OP waard!

GROEIEN: KAARTEN TREKKEN EN GROEI LEGGEN



De actieve speler mag 4 kaarten van de aardestapel trekken en ze in zijn hand nemen. *De spelers mogen een onbeperkt aantal kaarten in de hand hebben.*

Als de trekstapel leeg is, schudden de spelers de aflegstapel tot een nieuwe trekstapel. *Schud er geen Compost van de spelers door, die levert OP op aan het einde van het spel.*

In het onwaarschijnlijke geval dat de trek- en aflegstapels leeg zijn, mogen de spelers niet langer kaarten van de trekstapel trekken of composteren.



De actieve speler mag daarna tot 2 Groei op willekeurige florakaarten leggen met nog ruimte op de groeivelden. De speler legt Stammen 1 uit de voorraad op willekeurige florakaarten in zijn speelveld. *Op een groeiveld mag maximaal zoveel Groei liggen als aangegeven op de kaart 2.*

De laatste Groei is altijd een Bladerdak, geen Stam. Om flora af te maken, legt de speler een Bladerdak 3 op de Stam(men). *Hoewel er Bladerdaken in verschillende kleuren zijn, zijn ze in het spel en voor de eindtelling gelijk. Florakaarten met een maximale Groei van 1 hebben alleen een Bladerdak, geen Stammen.*



De spelers kunnen Groei alleen op groeivelden bewaren, en in het opgegeven maximumaantal. Als een speler meer Groei ontvangt dan hij direct kwijt kan, legt hij het teveel terug in de voorraad. *De volgorde waarin een speler Groei ontvangt of legt, kan heel belangrijk zijn, houd hiermee rekening bij het planten van de kaarten.*

Alle andere spelers mogen 2 kaarten trekken **of** tot 2 Groei op florakaarten met beschikbare ruimte leggen.

Het aantal Groei in de voorraad is onbeperkt; in het onwaarschijnlijke geval dat de Groei op is, gebruiken de spelers een alternatief.

Tot slot activeren alle spelers gele en veelkleurige vaardigheden 4 op hun spelersbord en in hun speelveld (zie 'Vaardigheden activeren', p. 5).

De spelers scoren aan het einde van het spel 1 OP per Stam in hun speelveld. Florakaarten met een Bladerdak leveren echter in plaats daarvan de OP voor volledig bladerdak 5 op.



Het kan nuttig zijn om kaarten die je niet wilt planten, ondersteboven in de hand te houden. Zo zie je sneller welke kaarten je later wilt composteren.



ECOSYSTEEMKAARTEN - ECOSYSTEEMOPDRACHTEN



Deze dubbelzijdige kaarten leveren **aan het einde van het spel** bonuspunten op, zoals te lezen op elke kaart. Beide zijden zijn verschillend.

In een standaardspel beschikt iedere speler over 3 ecosysteemkaarten:

- 2 op het faunabord, beschikbaar voor alle spelers;
- 1 op elk spelersbord, alleen beschikbaar voor die speler.

Voor beginnende spelers is er de beginnerskant van het faunabord, zonder ecosysteemkaarten. Ze kunnen zich zo concentreren op het spel zelf zonder extra scoremogelijkheden aan het einde van het spel.

Ecosysteemkaarten hebben geen 'vaardigheden' en de spelers kunnen ze dus nooit activeren.

Aan het begin van het spel, als de spelers **EILAND-**, **KLIMAAT-** en **ECOSYSTEEM-**kaarten krijgen, kiezen ze welke kant van de kaart ze zullen gebruiken. Ze kunnen die keuze niet meer veranderen.

De spelers kunnen met ecosysteemkaarten meerdere keren scoren als ze meerdere malen voldoen aan de voorwaarden met verschillende kaarten/onderdelen.

Als een speler een kaart of onderdeel heeft gebruikt om te scoren voor een opdracht van een ecosysteemkaart, mag hij die niet nog een keer gebruiken om te scoren voor **dezelfde** opdracht.

Probeer flora-, terrein- en gebeurteniskaarten zo te kiezen dat je er verschillende opdrachten op ecosysteem- en faunakaarten mee kunt vervullen.

Op sommige kaarten, zoals 'Everglades', is de opdracht wit omlijnd. Dit herinnert de spelers eraan dat ze punten scoren door kaarten op een bepaalde manier te plaatsen.



FAUNAKAARTEN - FAUNAOPDRACHTEN



Dit symbool op sommige fauna- en ecosysteemkaarten herinnert eraan dat eiland- en klimaatkaarten meetellen voor de opdracht.

Deze dubbelzijdige kaarten leveren punten op **tijdens het spel**, zoals te lezen op elke kaart. Beide zijden zijn verschillend.

In elk spel worden 4 willekeurige faunakaarten op het faunabord gelegd. Aan het einde van een ronde waarin een speler een opdracht op een (of meer) faunakaart(en) vervult, ontvangt hij de hoogst beschikbare score naast die kaart. Hij neemt een bladfiche van zijn spelersbord en legt dat naast de OP-waarde van die score.

De speler die als eerste een opdracht van een faunakaart vervult, ontvangt de hoogste score. Alle volgende spelers ontvangen minder punten. Daarom is het voor de spelers belangrijk bij het planten van kaarten rekening te houden met de faunakaarten.

Als twee of meer spelers in dezelfde ronde dezelfde opdracht vervullen, leggen die spelers in beurtvolgorde een bladfiche op de score, te beginnen met de actieve speler.

Als een speler een opdracht van een faunakaart vervult, kan hij die punten niet meer verliezen, ook niet als hij later niet langer voldoet aan de voorwaarden. (Voorbeeld: als een speler 20+ Grond in voorraad moet hebben en de opdracht vervult, maar later Grond uitgeeft en dan minder dan 20 Grond heeft, behoudt hij de OP.)

Bij de eindtelling tellen de spelers de punten bij elk van hun bladfiches op het faunabord bij hun score. *Vergeet niet dat de speler die als eerste zijn speelveld afmaakt, een bonus van 7 OP ontvangt! (Zie 'Einde van het spel', p. 14.)*

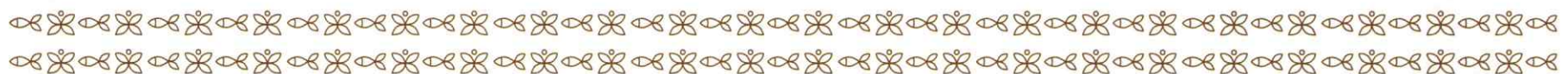
Op de kaart 'Zevenstippelig lieveheersbeestje' staan de symbolen + en - achter de getallen. Een speler vervult de opdracht van deze kaart als hij beschikt over '11 OF MEER kaarten met elk 3 OF MINDER basisoverwinningspunten'.

Het percentage (xx%) op sommige kaarten toont hoeveel procent van de kaarten in het spel kan voldoen aan de voorwaarde van die kaart.



Voor beginnende spelers is er de beginnerskant van het faunabord, waar alle spelers 10 OP scoren als ze een bladfiche kunnen leggen, ongeacht hoeveel spelers dat al deden. Ze kunnen zich zo concentreren op het spel zelf zonder zich te moeten haasten voor deze punten.

Faunakaarten hebben geen 'vaardigheden' en de spelers kunnen ze dus nooit activeren.



JE BENT NU 90% VOORBEREID OM TE SPELEN.

Bekijk het overzicht van de eindtelling en de grondstoffen onderaan je spelersbord, dan ben je 95% voorbereid om te spelen. De overige 5% bestaat uit de rest van de spelregels, met verduidelijkingen, voorbeelden, het solospel, uitzonderingen en specifieke details.

Heb je meer informatie of verduidelijking van de kaarten nodig?

Deze QR-code biedt toegang tot een regelmatig geüpdatet document met uitleg (in het Engels).



EILANDKAARTEN



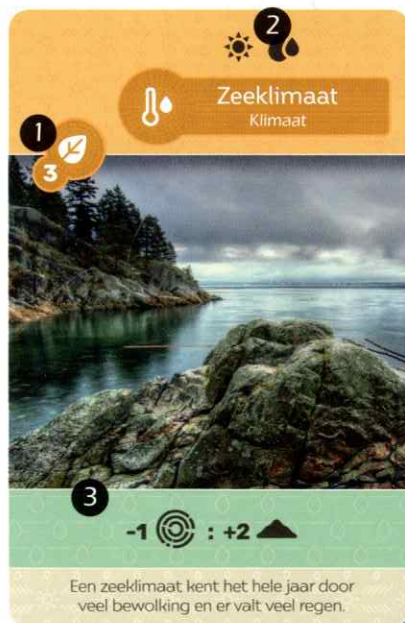
Deze dubbelzijdige kaarten leveren de spelers **startvoorraden** (kaarten, Compost en Grond) en een vaardigheid die kan helpen bij hun strategie, zoals te lezen op elke kaart. Beide zijden zijn verschillend.

Elk Eiland is uniek, met andere combinaties van basisoverwinningpunten ❶, Habitats ❷, aantal kaarten dat de speler in het begin van het spel mag trekken ❸, aantal kaarten uit zijn hand dat hij moet composteren ❹, Grond ❺ en een vaardigheid ❻.

De spelers kiezen aan het begin van het spel welke kant van de kaart ze zullen gebruiken. Ze leggen de kaart met die kant naar boven op hun spelersbord. De kaart blijft daar het hele spel liggen en mag niet meer worden omgedraaid.



KLIMAATKAARTEN

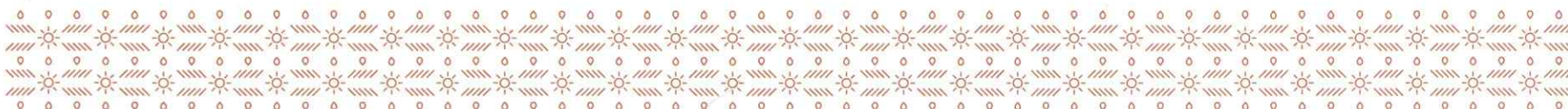


Deze dubbelzijdige kaarten bieden de spelers een extra **vaardigheid**, waarmee ze hun vaardigheden kunnen versterken of variëren, zoals te lezen op de kaart. Beide zijden zijn verschillend.

Elk Klimaat is uniek, met andere combinaties van basisoverwinningpunten ❶, Habitats ❷ en een vaardigheid ❸.

De spelers kiezen aan het begin van het spel welke kant van de kaart ze zullen gebruiken. Ze leggen de kaart met die kant naar boven op hun spelersbord. De kaart blijft daar het hele spel liggen en mag niet meer worden omgedraaid.

Onthoud dat je kosten altijd volledig moet betalen, terwijl je voordelen naar wens mag innen (deels of volledig).



De spelers trekken dan evenveel kaarten als vermeld naast het symbool .

Van die kaarten moeten ze evenveel kaarten composteren als vermeld naast het symbool .

Composteren is een belangrijke manier om tijdens het spel aan voorraden te komen en om aan het einde van het spel OP te scoren.

Tot slot nemen de spelers evenveel Grond als vermeld naast het symbool .

Grond is in dit spel de munteenheid. De spelers hebben Grond nodig om flora- en terreinkaarten te planten in hun speelveld (zie p. 6).

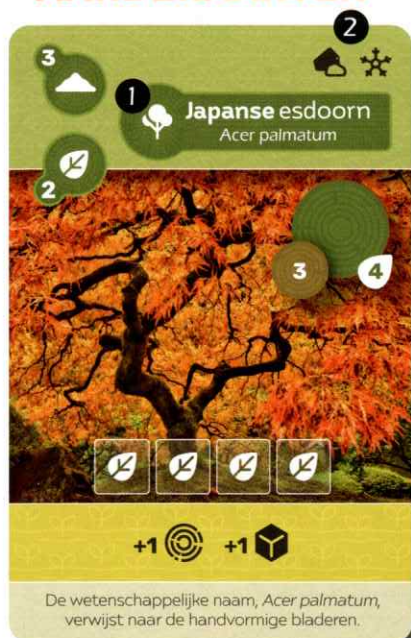
De spelers kunnen hun eiland- en daarna hun klimaatkaart activeren voor of na het activeren van hun speelveld en ze mogen die volgorde elke ronde opnieuw kiezen, afhankelijk van wat het beste uitkomt. Ze mogen echter niet de ene kaart voor en de andere na hun speelveld activeren.

De spelers zijn nooit verplicht de vaardigheid van hun eiland-/klimaatkaart te activeren.

De spelers kunnen hun eiland- en klimaatkaart gebruiken voor de opdrachten op ecosysteem- en faunakaarten. Beginnende spelers vergeten dit vaak, wees zo vriendelijk ze daar tijdens het spel aan te herinneren.

Klimaatkaarten bieden een extra vaardigheid die kan helpen bij je strategie. Kies een vaardigheid die een aanvulling is op de vaardigheid van je eilandkaart en die nuttig is voor de opdracht op ecosysteem- en faunakaarten.

AARDEKAARTEN



FLORAKAARTEN

De meeste kaarten in het spel zijn aardekaarten (283/364), waaronder 179 **FLORA**-, 66 **TERREIN**- en 38 **GEBEURTENIS**-kaarten.

Alle kaarten in het spel zijn kaarten, maar alleen de florakaarten worden Flora genoemd. **Dit is vooral van belang voor de opdrachten op fauna- en ecosysteemkaarten.**

Opdrachten waarvoor 'Flora' nodig is, kun je niet vervullen met terrein-, gebeurtenis-, eiland- of klimaatkaarten. Opdrachten waarvoor 'kaarten' nodig zijn, kun je vervullen met alle kaarten in je speelveld en met je eiland- en klimaatkaart.

Er staat veel informatie op de kaarten, maar je hoeft niet alles in de gaten te houden. Houd de opdrachten op ecosysteem- en faunakaarten en je eigen Terreinen in de gaten en concentreer je op de details die voor jou belangrijk zijn.

Flora bestaat in vier soorten **1**, waarvan evenveel kaarten zijn:



boom



kruid



zwam



struik

Zwammen zijn officieel geen flora, maar voor een goed spelverloop en evenwicht hebben wij ze bij flora ondergebracht. Korstmossen zijn schimmels, maar we brachten ze onder bij de kruiden. We excuseren ons hiervoor bij de plantenkenner onder onze spelers.

Met Habitats **2** kunnen de spelers opdrachten vervullen. De Habitat staat rechts bovenaan op flora-, terrein-, eiland- en klimaatkaarten:



zonnig



nat



rotsachtig



koud

TERREINKAARTEN

De spelers planten terreinkaarten, net zoals florakaarten, in hun speelveld met de actie Planten. Terreinkaarten leveren geen voorraden maar passieve effecten tijdens het spel of bonuspunten aan het einde van het spel op.

Op sommige terrein- (en ecosysteem-) kaarten is de vaardigheid wit omlijnd **3** om de spelers eraan te herinneren dat ze punten scoren door kaarten op een bepaalde manier te plaatsen. *Voorbeeld: het Terrein 'Prairie' levert een speler 3 OP per Kruid in dezelfde rij.*

Gebeurteniskaarten gelden niet voor opdrachten op terrein-, ecosysteem- of faunakaarten, tenzij anders vermeld op de kaart.

GEBEURTENISKAARTEN

Gebeurteniskaarten verschillen van de andere aardekaarten omdat de spelers ze te allen tijde kunnen spelen, zelfs in de beurt van een andere speler of tussen het activeren van twee vaardigheden door. Ze leveren de speler een direct voordeel op en ze hebben geen effect op andere spelers.

Gebeurteniskaarten zijn de enige kaarten die de spelers kunnen spelen zonder gebruik te moeten maken van de actie Planten.

Gebeurtenissen behoren niet tot het speelveld en tellen niet mee voor het maximum van 16 kaarten.

Als een speler een gebeurteniskaart speelt, legt hij ze open op het gebeurtenisveld (⚡) op zijn spelersbord. De spelers moeten de kost voor de vaardigheden van een gebeurteniskaart volledig betalen bij het spelen van de kaart, de voordelen mogen ze ontvangen naar wens.

Aan het einde van het spel ontvangt (of verliest) de speler de basisoverwinningpunten op de kaart.

De speler kan gespeelde Gebeurtenissen niet weghalen, ruilen, activeren of composteren.

VOORBEELD VAN EEN BEURT

We gaan er voor dit voorbeeld vanuit dat dit het spelersbord en speelveld is van de actieve (oranje) speler. Hij heeft niet veel kaarten meer in zijn hand en kiest de actie 'Groeien' (gele actie).

Als actieve speler krijgt hij het bovenste voordeel van de gekozen actie **1**. De symbolen staan op dezelfde hoogte als het symbool 'actieve speler' .

Bij de actie 'Groeien' trekt de speler 4 kaarten van de trekstapel **2** en hij neemt 2 Groei uit de voorraad **3**. De speler mag een willekeurige combinatie van Stammen en/of Bladerdaken nemen, afhankelijk van de Flora waarop hij ze wil leggen.

Ondertussen ontvangen de andere spelers het onderste voordeel van de gekozen actie **4** (staat bij het symbool 'andere spelers' ). In dit geval ontvangen de andere spelers 2 kaarten van de trekstapel of 2 Groei naar keuze.

Daarna activeren alle spelers tegelijkertijd hun gele en veelkleurige vaardigheden op hun spelersbord en in hun speelveld **5**. Iedere speler mag kiezen welk gebied hij eerst activeert, zijn spelersbord of speelveld.



The board layout includes:

- Player Stats:** Four columns of icons representing different resources and actions, with numbers indicating current levels.
- Action Cards:** Cards like 'Deception', 'Droog', 'Tasmaans gematigd regenwoud', 'Lavameer', and 'EARTH'.
- Central Area:** A large circular area with a fox icon and various symbols.

GRONDSTOFFEN

OVERZICHT EINDSTELLING EINDE SPEL (4X4-VELD)

Legend for board symbols and cards:

- Lotten krijgen:** Represented by a cube icon.
- composteren van trekstapel / hand:** Represented by a hand icon.
- Groei krijgen:** Represented by a leaf icon.
- kaas:** Represented by a cheese icon.
- OP op kaarten (Eiland & Klimaat):** Represented by a card icon.
- OP van Groei:** Represented by a leaf icon.
- beurteniskaarten:** Represented by a card icon.
- OP van terreinkaarten:** Represented by a card icon.
- OP van Ecosystemen (1 persoonlijk & 2 gezamenlijke):** Represented by a card icon.
- composteerde kaart:** Represented by a card icon.
- OP van het faunabord:** Represented by a card icon.
- lootveld:** Represented by a cube icon.
- persoonlijk Compost:** Represented by a cube icon.
- groei veld:** Represented by a leaf icon.

De speler in dit voorbeeld heeft geen gele of veelkleurige vaardigheden op zijn spelersbord, daarom activeert hij alleen de kaarten in zijn speelveld.

Onthoud dat je je speelveld altijd van linksboven naar rechtsonder activeert.

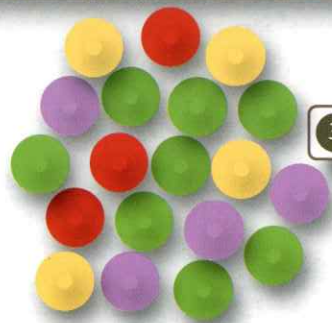
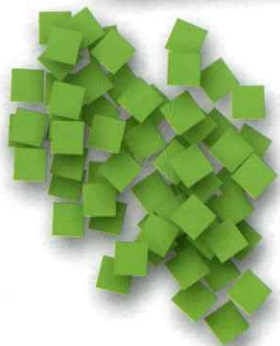
Scherpe schelpzwam **6** wordt eerst geactiveerd en daardoor mag de speler de bovenste kaart van zijn Compost op de aflegstapel leggen en in ruil daarvoor 3 Grond uit de voorraad nemen.

Gelukkig wordt pas dan Muhlenbergia **7** geactiveerd, want de speler had geen Grond meer in zijn voorraad. Nu ontving hij juist 3 Grond en dus kan hij er 1 terug in de voorraad leggen en 2 Loten nemen.



Grid of 12 cards with numbered callouts:

- 6:** Scherpe schelpzwam (Fomitopsis stipitata)
- 7:** Muhlenbergia (Muhlenbergia capillaris)
- 8:** Eikenmos (Evernia prunastri)
- 9:** Mycena Chlorophos (Mycena chlorophos)
- 10:** Rotsheide (Peltia japonica)
- 11:** Gele loten (Hydnangium)
- 12:** Grote parasolzwam (Macrolepiota procera)
- 13:** Bleke oesterzwam (Pleurotus pulmonarius)
- 14:** Strand (Terrein)
- 15:** Champignon (Agaricus bisporus)
- 16:** Buxus microphylla (Buxus microphylla)
- 17:** Uitgeputte bodem (Terrein)



VOORBEELD VAN EEN BEURT - VERVOLG

Daarna is **Eikenmos** 8 een de beurt en mag de speler 1 **Loot** terugleggen in de voorraad om 2 **Grond** te nemen.

Mycena Chlorophos 9 wordt daarna geactiveerd: de speler mag 1 **Groei** terug in de voorraad leggen en 3 **Grond** nemen.

Rotsheide 10 wordt daarna geactiveerd en levert de speler gratis 2 **extra Grond**.

Ten slotte wordt **Gele loten** 11 geactiveerd, waardoor de speler een andere gele vaardigheid in zijn speelveld mag kopiëren. Hij besluit **Rotsheide** 10 te kopiëren om gratis **nog 2 Grond** te ontvangen.

De actieve speler legde in deze beurt de 2 **Groei** die hij ontving op **Eikenmos**, waardoor hij de opdracht vervult op de faunakaart **Berggorilla**, waardoor hij direct een van zijn bladfiches op de hoogste nog beschikbare score mag leggen, in dit geval 8 12.

De actieve speler activeerde al zijn gele vaardigheden, zijn beurt is voorbij en de volgende speler met de klok mee is nu aan de beurt.

VOORBEELD EINDE SPEL

We gaan er even vanuit dat de volgende speler, die ook de laatste speler in de ronde is, de actie **Planten** (groene actie) kiest en door 2 kaarten te planten zijn speelveld afmaakt (met 16 kaarten) en zo het spel beëindigt.

Die speler mag **direct** een bladfiche op de bonus van 7 OP op het faunabord leggen 13.

De oranje speler besluit **Champignon** te planten in zijn speelveld 14 om zo nog enkele opdrachten te vervullen op faun- en ecosysteemkaarten. Hij mag ook 1 kaart trekken (van de groene actie voor 'andere spelers') en ontvangt 1 **Grond** als hij zijn **Terrein Steenwoestijn** activeert.

Nadat alle spelers hun groene vaardigheden hebben geactiveerd, is het spel gedaan. Omdat de laatste speler in de ronde het spel beëindigde, hebben alle spelers evenveel beurten gehad.

Het is niet aanbevolen spelonderdelen al op te ruimen tijdens de eindtelling. Bij een gelijke stand kunnen ze van doorslaggevend belang zijn.

VOORBEELD EINDTELLING - ORANJE SPELER

Tel eerst de **basisoverwinningspunten** op van alle kaarten in je speelveld en op je eiland- en klimaatkaart. (Zie illustratie p. 12.)

• Tel daarna de basisoverwinningspunten op van **gebeurteniskaarten** in je gebeurtenisstapel. Dat kan een negatief totaal zijn.

• Ontvang 1 OP voor elke kaart in je **Compost**.

• Ontvang 1 OP voor elke **Loot** in je speelveld.

• Ontvang 1 OP voor elke **Stam** in je speelveld of de **OP voor volledig Bladerdak** voor Flora met een Bladerdak.

• Ontvang OP voor elk **Terrein** in je speelveld met OP voor de eindtelling erop. **Strand** levert de speler 8 OP op (4 voor elk orthogonaal grenzend veld), **Steenwoestijn** 9 OP (Gele loten gelden als elk type flora) en **Uitgeputte bodem** 13 OP (ook de kaart zelf en de eiland- en klimaatkaart tellen mee, gebeurteniskaarten echter niet).

• Ontvang OP voor elke **ecosysteemkaart** als je aan de voorwaarden voldoet. De persoonlijke ecosysteemkaart levert geen OP op, want de speler heeft geen kaarten met geografische term. **Everglades** levert 20 OP, want Gele loten tellen als elk type Flora. **Grote parasolzwam** telt niet mee, want is niet diagonaal aangrenzend. **Grote Hongaarse Laagvlakte** levert 13 OP dankzij de 4 Kruiden in het speelveld.

• Ontvang OP voor bladfiches op het **faunabord** (vergeet eventueel de bonus voor een voltooid speelveld niet).

g mei	Oranje	Blauw
🐾	29	47
⚡	-2	0
1x 🌿	15	28
1x 🏠	22	11
1x 🌳	12	32
🌊	30	6
🌳	0	0
🌳	20	2
🌳	13	1
🐾	34	1
Σ	173	1

EINDE VAN HET SPEL

Earth duurt meerdere ronden en in elke ronde is iedere speler eenmaal de actieve speler.

Het spel is gedaan aan het einde van de ronde waarin een speler zijn speelveld van 4 x 4 (16) kaarten afmaakt. Die speler legt een van zijn bladfiches op het bonusveld van 7 OP op het faunabord en daarna wordt de ronde afgemaakt, zodat alle spelers evenveel beurten hebben.

Als de actieve speler en een andere speler hun speelveld in dezelfde beurt afmaken, krijgt de actieve speler de bonus.

Als meerdere spelers, maar niet de actieve speler, hun speelveld in dezelfde beurt afmaken, krijgt de speler die het dichtst links van de actieve speler zit (met de klok mee) de bonus.

Zie 'Voorbeeld einde spel' p. 13.

OVERWINNINGSPUNTEN SCOREN

Na de laatste ronde tellen de spelers hun overwinningpunten (OP) op. De speler met de meeste OP is de winnaar.

De spelers kunnen hun score tegelijkertijd berekenen, maar het is aanbevolen het scoreblad rij per rij in te vullen om verwarring te voorkomen. *Zorg er tijdens het tellen voor dat je geen stapels door elkaar haalt of delen van je speelveld opruimt. Bij een gelijke stand zijn bepaalde spelonderdelen van doorslaggevend belang. Zie 'Voorbeeld eindtelling' p. 13.*

1. Tel de basisoverwinningpunten (x) van je eiland- en klimaatkaart bij die van de kaarten in je speelveld. Je gebeurteniskaarten, de kaarten in je hand en de kaarten in je Compost tellen niet mee.
2. Tel de basisoverwinningpunten van kaarten in je gebeurtenisstapel op. Dat kan een negatief totaal zijn.
3. Voeg 1 OP per kaart in je Compost toe.
4. Voeg 1 OP per Loot in je speelveld toe.

Alle spelers moeten evenveel beurten hebben!

Als bijvoorbeeld de eerste speler van de ronde als eerste zijn speelveld afmaakt, zijn alle andere spelers nog een keer aan de beurt als actieve speler.

Als de laatste speler van de ronde als eerste zijn speelveld afmaakt, is het spel afgelopen na zijn beurt.



De eerste speler die zijn 4 x 4-speelveld vult met 16 kaarten, beëindigt het spel en ontvangt 7 OP.

5. Voeg 1 OP per Stam in je speelveld toe, tenzij je een Bladerdak plaatste, dan ontvang je de OP voor volledig Bladerdak **in plaats van 1 OP/Stam**.
6. Voeg OP toe van elk Terrein in je speelveld met daarop OP voor de eindtelling. (Terreinen die tijdens het spel effect hebben, leveren aan het einde van het spel geen punten op.)
7. Voeg OP toe van vervulde opdrachten op ecosysteemkaarten, zowel je persoonlijke als de twee gezamenlijke ecosysteemkaarten.
8. Voeg OP toe van bladfiches op het faunabord. *Vergeet de bonus van 7 OP niet voor de speler die als eerste zijn speelveld afmaakte.*

In de beginnermodus zijn er geen gezamenlijke ecosysteemkaarten en leveren opdrachten op faunakaarten altijd 10 OP op, ongeacht de volgorde.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste Grond in zijn voorraad.

Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler met de meeste kaarten op handen, dan de meeste Groei in zijn speelveld, dan de meeste Loten en ten slotte de meeste gecomposteerde kaarten.

OPMERKING


Houd er rekening mee dat, hoewel we ons best gedaan hebben de informatie en foto's zo nauwkeurig mogelijk te houden, we geen botanisten zijn. Dit spel is geen handleiding of hulpmiddel om te determineren.

Raadpleeg lokale en nationale regelgeving voor je ingrijpt in een habitat of een planten- of diersoort benadert. Bedankt!



SOLOSPEL


Voor het solospel gelden dezelfde regels als voor het standaardspel, met als grootste uitzondering dat je het opneemt tegen Artificiële Intelligentie (AI) die luistert naar de naam Gaia.

Bereid het spel op dezelfde manier voor als het standaardspel, maar leg je spelersbord met de solokant  naar boven en kies een moeilijkheidsgraad **A**.

In de moeilijkheidsgraden 'Beginner' en 'Middelmatig' gebruik je de bovenste actievelden, in de moeilijkheidsgraden 'Moeilijk' en 'Expert' gebruik je de onderste actievelden. 'Beginner' en 'Expert' worden verder alleen beïnvloed door de effecten onderaan Gaia's faunakaarten.

Leg Gaia's bord naast je spelersbord, tegenover je speelveld.

Kies een kleur bladfiches en leg ze op Gaia's bord **1**.

- 2** Schud haar 6 kaarten () en leg ze gedekt op dit veld.
Je zult deze stapel tweemaal doorlopen voor het einde van het spel.
- 3** Op dit veld leg je later haar actieve kaart.
- 4** Op dit veld leg je later haar gedekte Compost.
- 5** Op dit veld leg je later haar open scorestapel.

Na de voorbereiding begin jij als actieve speler.



Omdat Gaia kan 'reageren' als jij Grond en kaarten ontvangt, is het nuttig om inkomende grondstoffen naast je spelersbord te leggen, zodat ze ze kan tellen voor je ze toevoegt aan je hand/voorraad.

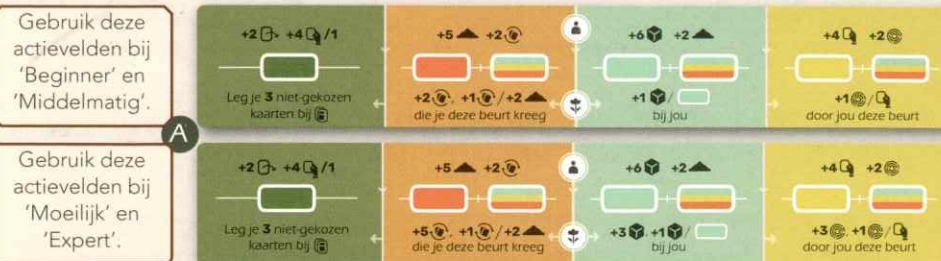
SOLOSPEL - EINDTELLING

Zodra het spel gedaan is, ontvang je OP zoals in het standaardspel. Gaia ontvangt daarentegen de volgende punten:

- basisoverwinningpunten op de kaarten in haar open scorestapel **5** en gebeurteniskaarten – **negatieve waarden worden voor Gaia positief!**
- 1 OP per Loot **6**.
- 1 OP per Stam **of** OP voor volledig Bladerdak **7**.
- 1 OP per kaart in haar Compost **4**.
- OP van bladfiches op het faunabord.

Gaia ontvangt geen punten voor:

- **TERREIN**- en **ECOSYSTEEM**-kaarten.



SOLOSPEL - VERLOOP VAN JE BEURT

Jouw beurt verloopt zoals in het standaardspel: actie kiezen, grondstoffen ontvangen, vaardigheden activeren. Voor elke actie krijg je de gebruikelijke voordelen, Gaia krijgt voordelen afhankelijk van de moeilijkheidsgraad.

Werk altijd eerst je eigen acties en vaardigheden af en laat dan Gaia spelen als 'andere speler', waarbij ze de variabele voordelen ontvangt:

- Bij de **BLAUWE ACTIE** leg je haar Loten hier **6**. Aan het einde van het spel ontvangt ze 1 OP per Loot.
- Bij de **GELE ACTIE** leg je haar Groei hier **7**. Volg de pijlen als je een Bladerdak legt. Zoals gebruikelijk is het laatste deeltje Groei een Bladerdak. Aan het einde van het spel ontvangt ze 1 OP per Stam **of** de OP voor volledig Bladerdak.
- Bij de **RODE ACTIE** leg je hier de gecomposteerde kaarten van de stapel **4**. Aan het einde van het spel ontvangt ze 1 OP per gecomposteerde kaart.
- Bij de **GROENE ACTIE** leg je de kaarten voor Gaia open op haar scorestapel **5**. Aan het einde van het spel ontvangt ze de basisoverwinningpunten erop.

SOLOSPEL - VERLOOP VAN GAIA'S BEURT

In Gaia's beurt draai je de bovenste kaart van haar gedekte trekstapel om **2** en je legt ze open **3**. Jij neemt de bovenste vaardigheid (als er één is) en zij neemt de onderste vaardigheid.

Het is belangrijk dat jij eerst de bovenste vaardigheid neemt, omdat haar inkomen soms afhangt van de keuze die jij maakt:

- **GELE ACTIE** - Gaia telt het aantal kaarten dat jij ontving dankzij de bovenste vaardigheid en je gele vaardigheden en ontvangt hetzelfde aantal Groei. *De kaarten die je ontving als gevolg van gebeurteniskaarten tellen niet mee.*
- **RODE ACTIE** - Gaia telt hoeveel Grond jij ontving dankzij de bovenste vaardigheid en je rode vaardigheden en ontvangt evenveel Grond. *Grond die je ontving als gevolg van gebeurteniskaarten telt niet mee.*
*Als ze meer dan 10 Grond heeft, doe je er 10 terug in de voorraad, de rest blijft liggen. Je zet dus altijd Grond om in Compost in de verhouding 10 Grond - 5 Compost. Leg haar Grond **8** hier tot ze er 10 heeft, daarna gaan ze terug naar de voorraad en composteert ze 5 kaarten van de trekstapel.*

Als je een van Gaia's bruine faunakaarten omdraait **9**, volg je de instructies op de kaart en leg je een van Gaia's bladfiches op de hoogste beschikbare OP naast een van beide faunakaarten. Als beide beschikbaar zijn, mag jij kiezen waar je het fiche legt.

Bij moeilijkheidsgraad 'Beginner' of 'Expert' pas je ook de effecten helemaal onderaan de kaart toe.

Het spel gaat door en jullie zijn om de beurt aan de beurt tot Gaia haar laatste kaart activeert. Daarna schud je haar kaartendeck, waarna het spel verder gaat.

Het spel is afgelopen als Gaia's kaarten **voor de tweede keer op** zijn of als jij je speelveld van 4 x 4 kaarten hebt afgemaakt. De speler die het spel beëindigt, ontvangt de bonus van 7 OP op het faunabord. Dan volgt de eindtelling.

TEAMSPEL (2 TEGEN 2)

Voor het teamspel gelden dezelfde regels als voor het standaardspel, maar in het teamspel kunnen spelers samenwerken tegen een ander team.

Bereid het spel op dezelfde manier voor als het standaardspel en zorg ervoor dat teamgenoten naast elkaar zitten **A**.

Telkens als een speler grondstoffen ontvangt (kaarten, Compost, Grond, Loten of Groei), legt hij ze niet direct in zijn speelveld of voorraad of neemt hij ze niet op handen, maar legt hij ze naast het Teambord **B**.

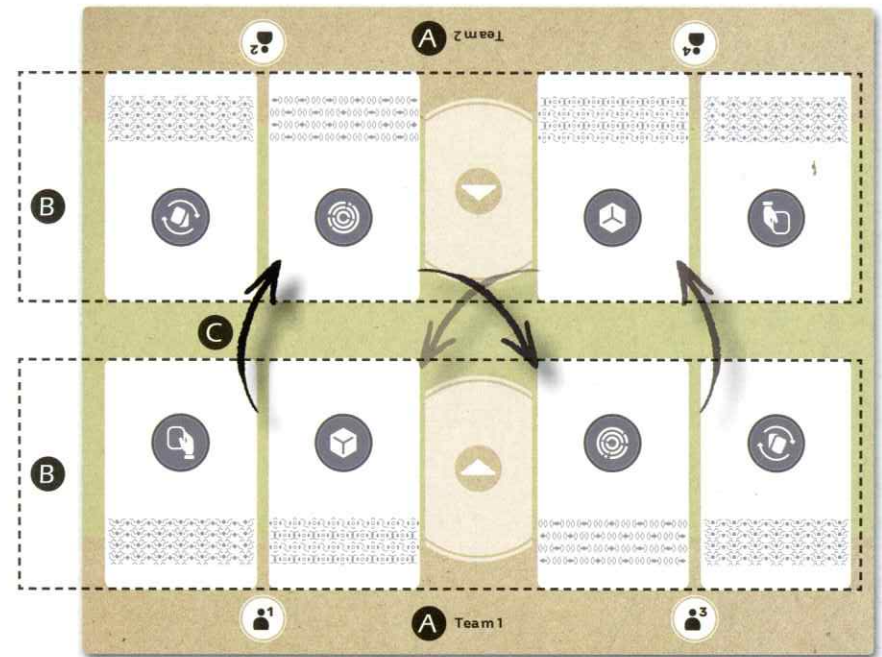
Een van beide teamgenoten moet de grondstoffen voor het einde van de huidige beurt bij zich nemen, anders worden ze verwijderd.

Teamgenoten mogen strategieën en nodige grondstoffen openlijk bespreken. Ze mogen samen beslissen welke actie ze ieder zullen kiezen, welke grondstof of kaart ze zullen nemen enzovoort.

Speel verder zoals in het standaardspel, met de volgende uitzondering: de beurtvolgorde volgt het spelersnummer (1, 2, 3, 4, 1, 2...) **C**.

Aan het einde van het spel tellen de teamgenoten gewoon hun scores op en het team met de hoogste score wint het spel!

Dit is een goede manier voor ervaren spelers om het spel aan te leren aan beginnende spelers.



REGISTER

Aardekaarten.....11
Beurt-/actieoverzicht.....5
Composteren.....7
Doel van het spel.....1
Ecosysteemkaarten/-opdrachten..8
Eilandkaarten.....10

Einde van het spel.....14
Faunakaarten/-opdrachten.....9
Groeien.....8
Kaartinformatie.....4
Klimaatkaarten.....10
Overwinningspunten scores...14

Planten.....6
Solospel.....15
Speelmateriaal.....2
Spelverloop.....3
Vaardigheden activeren.....5-6
Verantwoording.....1

Voorbeeld einde spel.....13
Voorbeeld eindtelling.....13
Voorbeeld van een beurt...12-13
Vorbereiding (gezamenlijk)....2
Vorbereiding (individueel).....3
Water geven.....7

OPMERKING AUTEUR

Earth probeert een tipje van de sluier op te lichten van de immense diversiteit van de natuur. De beste spelers zijn diegenen die snel aanpassen, zoals planten en dieren moeten doen om te overleven.

Dit spel bestaat dankzij Isabelle Touchette, mijn geliefde, die me lief vroeg een spel over planten te bedenken. - **Maxime Tardif**



Deze QR-code leidt je naar de website van BoardGameGeek waar je meer leest over het ontwerp en evenwicht in Earth in Maximes 'Designer Diary'.



En mocht je scoreblok ooit op zijn, dan kun je altijd nieuwe scoreblaadjes downloaden met behulp van deze QR-code.