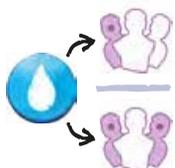


# CARTES ÉLÉMENT

## Condition



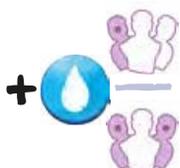
Comptez la quantité cumulée de cartes de cet élément détenues par vous et vos 2 voisins pour déterminer la puissance de l'effet.



1 de vos voisins – petite condition – ou les 2 – grande condition – doivent détenir au moins une carte de cet élément.



Vous devez posséder au moins une carte de chaque élément.



Vous devez posséder **strictement** plus de cartes de cet élément qu'un de vos voisins – petite condition – ou que chacun de vos 2 voisins – grande condition.



Vous devez avoir cette quantité de cartes de l'élément indiqué.



Vous ne devez posséder aucune carte de l'élément indiqué.



Vous devez posséder **strictement** moins de cartes de cet élément qu'un de vos voisins – petite condition – ou que de chacun de vos 2 voisins – grande condition.

Vous ne pouvez pas avoir moins d'un élément que quelqu'un qui n'en a aucun.



En cumulant vos cartes et celles de vos 2 voisins, vous devez avoir 2 (ou 3), 4 (ou 5) ou 6 (ou plus) cartes de cet élément.

La puissance de l'effet sera différente en fonction de la tranche atteinte.

**IMPORTANT :** La carte jouée se compte toujours elle-même pour remplir sa propre condition. Prenez en compte l'intégralité de votre main **AVANT** de jouer la carte pour remplir la condition.

# CARTES ÉLÉMENT

## Effet



-  Prenez autant de jetons Eau qu'indiqué (4 dans cet exemple) depuis la réserve générale, et placez-les dans votre réserve personnelle
-  Retirez autant de jetons Pollution (2 dans cet exemple) n'importe où sur votre zone Terrain et replacez-les dans la réserve générale. Les jetons peuvent provenir d'une même case, ou de cases différentes.
-  Dépensez des jetons Eau (6 dans cet exemple) depuis votre réserve personnelle – replacez-les dans la réserve générale – pour prendre une tuile Forêt de la rivière de tuiles Forêt ou celle du dessus de la pioche. Placez cette tuile face Forêt visible, sur une case vide – aucune tuile et aucun jeton Pollution – de votre zone Terrain, adjacente à une autre tuile déjà posée. Si besoin, complétez la rivière de tuiles Forêt pour qu'il y en ait de nouveau 4.
-  Faites autant de déplacements de voltigeurs qu'indiqué (3 dans cet exemple). Un déplacement équivaut à déplacer un pion Voltigeur sur une tuile orthogonalement adjacente. La Capitale est considérée comme étant adjacente à la tuile de départ ; il faut donc un déplacement pour amener un voltigeur depuis la Capitale sur la tuile de départ.
-  Prenez un jeton Eau ou déplacez un pion Voltigeur autant de fois qu'indiqué (6 dans cet exemple). Vous pouvez panacher vos choix (récupérer 2 jetons Eau et faire 4 déplacements, par exemple).
-  Si la quantité d'un effet est un **X**, il s'agit de la même quantité que le **X** de la condition.
-  Comme ci-dessus, le **X** correspond au **X** de la condition. Le coût en Eau ne peut pas être inférieur à 1 Eau.
-  S'il y a plusieurs icônes présentes dans l'effet, différenciez bien le « + » qui veut dire « et » (faites tous les effets), de « / » qui veut dire « ou » (vous devez choisir un effet, mais vous ne pouvez pas tous les faire).
-  Si l'icône a 2 ou 3 valeurs en colonne, prenez la valeur correspondante à l'étage de la condition que vous avez atteint.

# CARTES VILLAGE

## Objectif



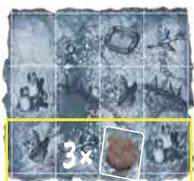
Les 2 cases Terrain de ce type doivent être recouvertes par une tuile.



Un pion Village doit être présent sur tous les emplacements indiqués.



Un pion Temple doit être présent sur tous les emplacements indiqués.



Au moins une certaine quantité de tuiles doivent être placées dans la région indiquée (3 dans cet exemple).



3 tuiles adjacentes et alignées horizontalement doivent être de la même couleur.



3 tuiles adjacentes et alignées verticalement doivent être de la même couleur.



3 tuiles alignées en diagonale – peu importe l'orientation de la diagonale – doivent être de la même couleur.



3 tuiles placées en forme de **L** – vous pouvez orienter la forme comme vous le souhaitez – doivent être de la même couleur.



Un certain nombre de tuiles (3 dans cet exemple) avec un pion Village doivent posséder une même bonus de construction (un voltiport dans cet exemple).



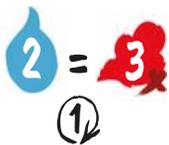
Vous devez avoir 9 Bonus de Construction sur des tuiles avec un pion Village.

# CARTES POUVOIR



À chaque fois que vous jouez une carte (rouge, dans cet exemple), gagnez un bénéfice (ici : 3 déplacements).

Ce pouvoir ne se déclenche pas si la carte est défaussée avec l'action Placer un pion Temple, uniquement avec l'action Jouer une carte Élément.



À chacun de vos tours, vous pouvez défausser une certaine quantité de jetons Eau (2, dans cet exemple) pour gagner un bénéfice (ici : retirer 3 jetons Pollution). Vous ne pouvez le faire qu'une fois maximum à chacun de vos tours.



À chaque fois que vous ajoutez une tuile Forêt à votre zone Terrain, gagnez un bénéfice (ici : prenez 4 jetons Eau).



À chaque fois que vous faites un type d'effet (dans cet exemple : retirer des jetons Pollution), que ce soit grâce à une carte Élément, un temple ou une carte Village, cet effet est modifié (ici : vous retirez 1 pion supplémentaire).



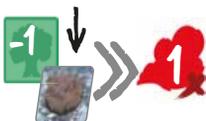
À chacun de vos tours, vous pouvez défausser 2 jetons Eau pour déplacer n'importe quel voltigeur vers n'importe quelle destination. Vous ne pouvez le faire qu'une fois maximum à chacun de vos tours.



À chaque fois que vous ajoutez une tuile Forêt à votre zone Terrain, vous pouvez déplacer n'importe quel voltigeur vers n'importe quelle destination.



À chaque fois que vous ajoutez une tuile Forêt à votre zone Terrain, vous pouvez enlever **tous les jetons Pollution** d'une de vos cases Terrain.



Dépensez un jeton Eau de moins pour placer vos tuiles Forêt. De plus, vous retirez un jeton Pollution quand vous placez une tuile Forêt.



Pour chaque jeton Pollution que vous retirez, gagnez 2 jetons Eau.



Une fois par tour, vous pouvez dépenser 6 jetons Eau et placer une tuile Forêt et en plus de votre action.



Dépensez 2 jetons Eau de moins pour placer vos tuiles Forêt. Vous devez tout de même dépenser **au moins** 1 jeton Eau.