



**Ziemia. Wyjątkowa planeta.**

Miliony lat ewolucji i adaptacji flory i fauny doprowadziły do stworzenia fantastycznych form, bogatych ekosystemów i zróżnicowanych środowisk.

Pora zanurzyć się w ten bogaty świat, tworząc olśniewającą mozaikę pełną zróżnicowanych zasobów.

Stwórz własną wyspę – siatkę 4 × 4 kart, gdzie znajdzie się miejsce dla samowystarczalnego wzrostu, ekspansji i obiegu zasobów i gdzie nawet nieużyte karty staną się przydatnym kompostem. *Ziemia* to gra o tworzeniu synergicznych połączeń o prostych zasadach, ale wielu możliwościach i strategiach.

Dzięki imponującej liczbie kart i kombinacji każda gra jest wyjątkowa, tak jak wyjątkowa i zróżnicowana jest otaczająca nas natura.

## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa 🍄 (PZ). W tym celu „zasadysz” karty i stworzysz własną wyspę – 16 kart ułożonych w siatkę o szerokości 4 i wysokości 4 kart.

Gra kończy się wraz z **końcem rundy**, w której dowolny gracz zasadził swoją 16. kartę i skompletował swoją siatkę 4 × 4.

Gracze będą zdobywać punkty z kart flory i wydarzeń, za przyrost i kielki umieszczone na ich florze, za karty w kompostowniku oraz za dodatkowe bonusy ekosystemów, fauny i terenu.

*Zrównoważenie tych elementów i stworzenie skutecznego silnika jest kluczem do maksymalizacji twoich punktów zwycięstwa!*



Szare ramki, takie jak ta, zawierają ważne informacje, o których należy pamiętać!

Pierwszy gracz, który wypełni swoją siatkę 4 × 4 16 kartami, uruchamia koniec gry i otrzymuje premię w wysokości 7 PZ.

Beżowe ramki zawierają wskazówki i opcje ułatwiające grę nowym graczom.

## TWÓRCY GRY

© Inside Up Games 2023

**Projekt gry:** Maxime Tardif

**Rozwój gry i nadzór graficzny:** Conor McGoe

**Projekt graficzny:** M81 Studio i Yulia Sozonik

**Redakcja:** Daniel Mansfield

**Projekt logo i pudełka:** Kenneth Spond

**Opisy kart:** Jenna Muir i Katelyn Summers

**Główni testerzy:** Isabelle Touchette, Renaud Guerin, Simon Bélanger, Philippe Groulx, François-Vincent Talbot, Carter Morash, Hudson Morash, Scotland Morrison, Trevor Waytowich, Dominique, Kilianne, Caleb i Dahlia McGoe

## EDYCJA POLSKA

**Tłumaczenie:** Marcin Lenkiewicz

**Korekta:** Marta Kania

**Konsultacja:** Hanna Szczechura-Baranowska

**Redakcja:** Marek Baranowski, Patryk Blok

**Wydawca:** Michał Herman

**Rozwój edycji:** Valeria Bottiglieri i Siegfried Würtz

ELEMENTY GRY

- 1 Plansza fauny

2 Plansza gracza

3 Kiełki

4 Żetony gleb

5 Pnie (znaczniki przyrostu)
- 6 Korony (znaczniki przyrostu)

7 Karty Ziemi (flory, terenu i wydarzeń)

8 Karty fauny

9 Karty ekosystemów

10 Karty wysp
- 11 Karty klimatów


12 Żeton pierwszego gracza


13 Żeton aktywnego gracza

14 Żetony liści (w 5 kolorach graczy)

15 Notes






6 kart z symbolem  na ciemnym rewersie jest używanych tylko w grze 1-osobowej.

Więcej informacji o grze 1-osobowej znajdziesz na str. 15.

Liczba kart	Karty wyspy rozdane graczom	Karty klimatu rozdane graczom	Karty ekosystemu rozdane graczom	Plansza fauny
Tryb gry				
Początkujący	1	1	Nie używane	 brak kart ekosystemów
Standardowy	1	1	1	2 karty ekosystemów
Zaawansowany	2	2	2	2 karty ekosystemów

PRZYGOTOWANIE GRY


Umieść planszę fauny 1 na środku stołu w zasięgu wzroku wszystkich graczy. Dla łatwiejszej rozgrywki użyj strony planszy oznaczonej symbolem .


Rozdaj planszę gracza 2 każdemu graczowi. Upewnij się, że wszyscy gracze korzystają z tej samej strony (awersu) planszy gracza. Rewersy niektórych plansz są używane w innych trybach gry.

Zostaw miejsce obok każdej planszy gracza na ułożenie siatki 4 × 4 kart. Siatka i plansza gracza tworzą razem obszar gracza.

Stwórz wspólną rezerwę zasobów, umieszczając wszystkie kiełki 3, żetony gleby 4 i znaczniki przyrostu (pnie 5 i korony 6) obok planszy fauny.

Przetasuj wszystkie karty Ziemi 7 i umieść je w zakrytym stosie (lub stosach) w zasięgu wszystkich graczy, tworząc talię Ziemi. Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych obok stosów dobierania.

Przetasuj karty fauny 8 i umieść po jednej na każdym z 4 pól  na planszy fauny dowolną stroną do góry. Pozostałe karty fauny nie będą używane w tej grze i należy je odłożyć do pudełka.

Przetasuj karty ekosystemów 9 i umieść po jednej na każdym z 2 pól  na planszy fauny dowolną stroną do góry. Następnie rozdaj po 1 karcie ekosystemu każdemu z graczy i przejdź do PRZYGOTOWANIA GRACZA. Pozostałe karty ekosystemów nie będą używane w tej grze i należy je odłożyć do pudełka.

W grze dla początkujących  karty ekosystemów nie są używane i pozostają w pudełku.

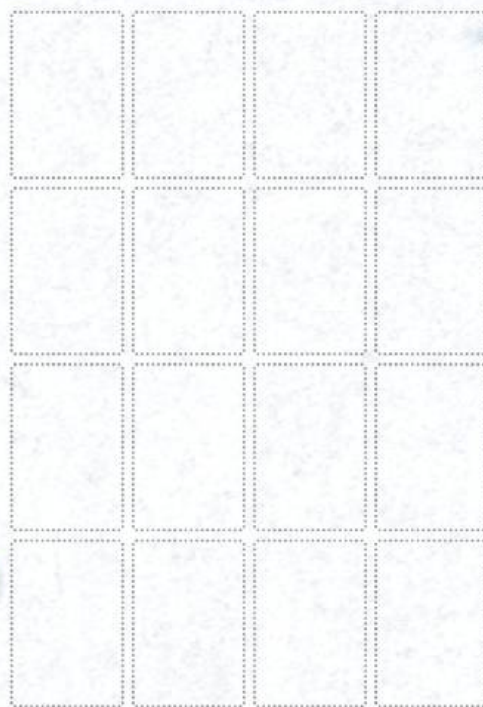








2



## PRZYGOTOWANIE GRACZA

Przetasuj karty wysp **10** i rozdaj po jednej każdemu graczowi. Pozostałe karty wysp nie będą używane w tej grze i należy je odłożyć do pudełka.

Zrób to samo z kartami klimatu **11**.

Zaawansowanym graczom rozdaj do wyboru po 2 karty wysp, klimatu i ekosystemu.

Gdy wszyscy gracze będą gotowi, wybierz losowo pierwszego gracza i daj mu żeton pierwszego gracza **12** oraz żeton aktywnego gracza **13**.

Każdy gracz musi teraz **wybrać stronę swoich kart wysp, klimatu i ekosystemu** i umieścić je odkryte na odpowiednich polach na swojej planszy gracza.

Karty wysp, klimatu i ekosystemu zapewniają różne zasoby początkowe, zdolności i punkty zwycięstwa – warto zapoznać się z planszą fauny i wybrać te karty, które pomogą osiągnąć widoczne cele.

Każdy gracz dobiera 5 żetonów liści w jednym kolorze **14**, 4 nich umieszcza na środkowych polach liści na swojej planszy gracza, a ostatni odkłada z boku – będzie używany do śledzenia wyboru akcji w każdej turze.



9



5



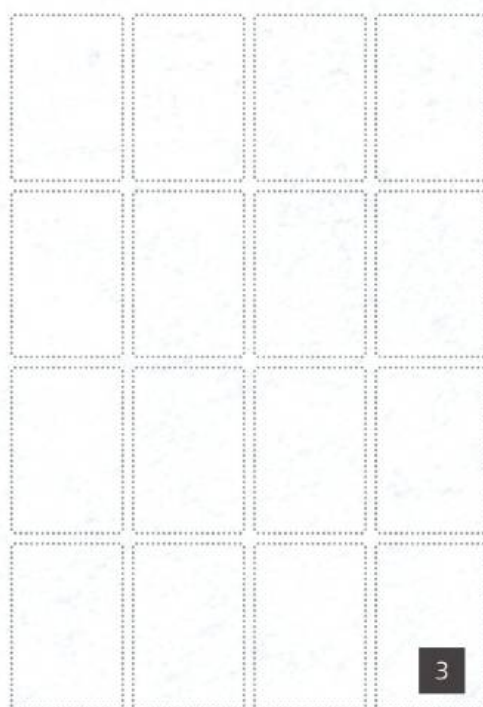
6



7



2



3

## ROZPOCZĘCIE GRY

**A** Każdy gracz dobiera **4** tyle kart Ziemi, ile wskazano na jego karcie **WYSPY**.



**B** Po zapoznaniu się z dobranymi kartami gracze jednocześnie wybierają, które z nich chcą zatrzymać na ręce, a które będą kompostować. **Muszą** skompostować z ręki **4** karty w liczbie wskazanej na swojej karcie **WYSPY**.

Aby skompostować kartę, gracz odrzuca ją z ręki i umieszcza zakrytą na polu z ikoną kompostownika **14** na swojej planszy gracza – to jego osobisty kompost.

**C** Każdy gracz dobiera liczbę żetonów gleb **4** wskazaną na jego karcie **WYSPY** i umieszcza je w centralnym obszarze swojej planszy gracza – to jego osobista rezerwa.

W grze występuje 20 wysp, 20 klimatów i 64 ekosystemy, co daje 25 600 możliwych konfiguracji startowych gracza – to dopiero różnorodność natury!

ANATOMIA KARTY

- 1

Koszt zasadzenia w glebie (str. 6)
- 2

Podstawowa wartość PZ
- 3

Rodzaj karty (str. 8–11)
- 4

Typ(y) habitatu (str. 11)
- 5

Nazwa karty
- 6

Nazwa naukowa
- 7

Pole przyrostu (str. 8)
- 8

Maks. wartość przyrostu (str. 8)
- 9

PZ za ukończenie korony (str. 8)
- 10

Pola na kielki (str. 7)
- 11

Kolor(y) zdolności (str. 5)
- 12

Efekt 1. zdolności (str. 5–6)
- 13

Efekt 2. zdolności
- 14

Opis
- 15

Wskaźniki kierunku (str. 9)  
(rząd, kolumna, prostopadle, ukośnie)
- 16

Procent kart w talii (str. 9)

FLORA



Każda karta jest неповtarzalna, dlatego nie wszystkie opcje są zawsze obecne.

W grze występuje 7 różnych rodzajów kart:

- **FLORA**, **TERENY** i **WYDARZENIA** tworzą talię Ziemi.
- **WYSPA** i **KLIMAT** znajdują się na planszach graczy.
- **EKOSYSTEMY** znajdują się na planszy fauny i planszach graczy.
- **FAUNA** znajduje się na planszy fauny.

TEREN



Oferują bonusy podczas gry lub możliwości punktowania na koniec gry (str. 11).

WYDARZENIE



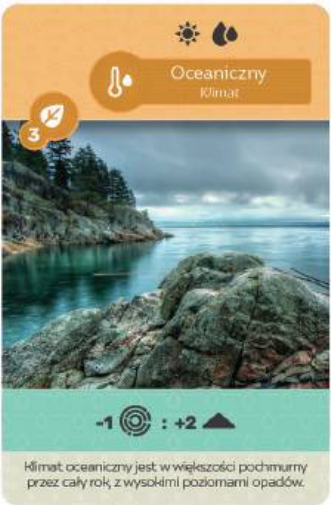
Karty wydarzeń mogą być zagrane w dowolnym momencie, nawet w turze innego gracza (str. 11).

WYSPA



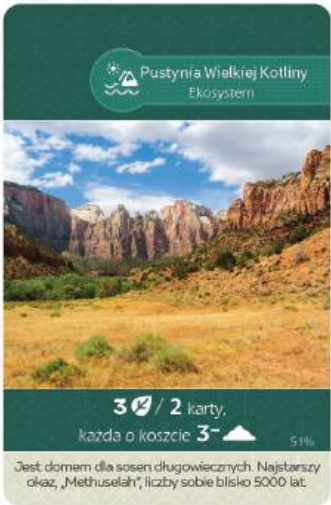
Wyspy zapewniają zasoby startowe oraz zdolność początkową (str. 10).

KLIMAT



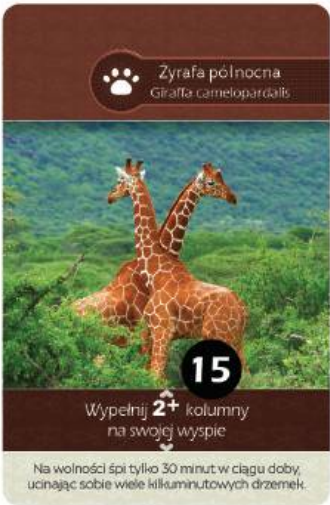
Klimaty dają graczom kolejną zdolność początkową (str. 10).

EKOSYSTEM



Zyskaj PZ na koniec gry za każdorazowe spełnienie warunku na karcie (str. 8).

FAUNA

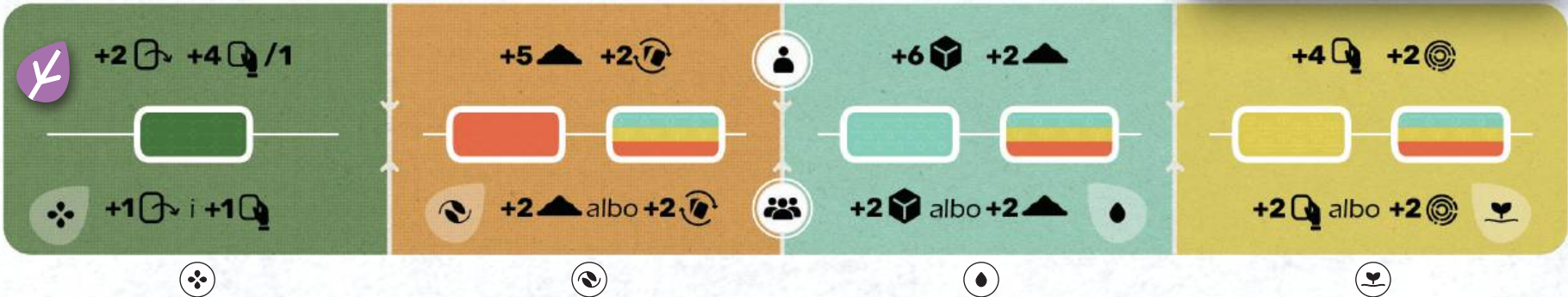


Zyskaj PZ na koniec gry za spełnienie warunku na karcie w trakcie gry (str. 9).

OPIS TURY I AKCJI

W swojej turze **wyberz 1 z 4 pól akcji** widocznych na górze swojej planszy gracza. Aby zaznaczyć swój wybór, umieść żeton aktywnego gracza nad wybraną akcją. Pozostali gracze mogą umieścić swoje 5. żetony liści na swoich planszach na odpowiednim polu akcji, aby zapamiętać swoje opcje. Aktywny gracz może wybrać dowolną z 4 akcji – również tę wybraną przez poprzedniego gracza.

Gra jest kontynuowana, a żeton aktywnego gracza przekazywany zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dopóki jeden z graczy nie zapełni swojej siatki 4 x 4 (patrz „Koniec gry”, str. 14).



**Zasadzanie (patrz str. 6)**  
Możesz zasadzić w swojej siatce do 2 kart jedna po drugiej, płacąc ich koszt glebą ze swojej rezerwy.  
Następnie dobierz 4 karty, zachowaj 1, a pozostałe odrzuć zakryte na stos kart odrzuconych.  
**Nie umieszczaj tych 3 kart w swoim kompostowniku.**  
Wszyscy pozostali gracze mogą zasadzić 1 kartę w swojej siatce, płacąc ich koszt glebą ze swoich rezerw. Mogą również dobrać 1 kartę.  
Gracze nie muszą zasadzić karty, aby dobrać kartę.  
Następnie wszyscy gracze aktywują zielone zdolności na swoich kartach.  
Na koniec gry zdobędziesz PZ za każdą zasadzoną kartę.

**Kompostowanie (patrz str. 7)**  
Możesz otrzymać 5 gleb ze wspólnej rezerwy i umieścić je na swojej planszy gracza (w swojej osobistej rezerwie).  
Następnie weź 2 karty z talii Ziemi i bez podglądania umieść je w swoim kompostowniku.  
Wszyscy pozostali gracze: mogą otrzymać 2 gleby **albo** mogą skompostować po 2 karty z talii Ziemi.  
Następnie wszyscy gracze aktywują czerwone i wielokolorowe zdolności na swoich kartach.  
Na koniec gry otrzymasz 1 PZ za każdą kartę w swoim kompostowniku.

**Nawadnianie (patrz str. 7)**  
Możesz otrzymać do 6 kielków ze wspólnej rezerwy i natychmiast umieścić je na dowolnych ze swoich kart flory z pustymi polami na kielki.  
Następnie możesz otrzymać 2 gleby ze wspólnej rezerwy i umieścić je na swojej planszy gracza.  
Wszyscy pozostali gracze: mogą otrzymać 2 kielki **albo** mogą otrzymać 2 gleby.  
Następnie wszyscy gracze aktywują niebieskie i wielokolorowe zdolności na swoich kartach.  
Na koniec gry otrzymasz 1 PZ za każdy kielkę na swojej siatce. Kielki można również zamienić na glebę w dowolnym momencie gry.

**Przyrost (patrz str. 8)**  
Możesz dobrać na rękę 4 karty z talii Ziemi. Następnie możesz dobrać do 2 znaczników przyrostu (dowolna kombinacja pni i koron) i rozmieścić je na dowolnych kartach flory z niezapełnionym polem przyrostu.  
Wszyscy pozostali gracze: mogą dobrać 2 karty **albo** rozmieścić 2 znaczniki przyrostu na swoich kartach flory.  
Następnie wszyscy gracze aktywują żółte i wielokolorowe zdolności na swoich kartach.  
Na koniec gry otrzymasz 1 PZ za każdy znacznik pnia na swojej siatce.  
Jeśli karta jest zwieńczona koroną, zamiast tego otrzymasz PZ za ukończenie korony.

AKTYWACJA ZDOLNOŚCI

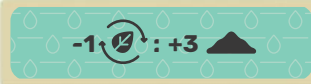
Na koniec każdej akcji **wszyscy** gracze mogą aktywować **dowolne zdolności ze swojej siatki i planszy gracza**, które odpowiadają kolorowi aktualnie wybranej akcji (**ZIELONY**, **CZERWONY**, **NIEBIESKI** albo **ŻÓŁTY**). Opis zdolności wielokolorowych znajduje się na stronie 6.

Zdolność każdej karty może być aktywowana tylko raz na turę, a siatka musi być aktywowana w kolejności **od lewej kolumny do prawej i od górnego rzędu do dolnego**. Przykład tury, w tym aktywacji zdolności, znajduje się na stronie 12.

Możesz aktywować swoją **WYSPE** 🏝️, a następnie **KLIMAT** 🌡️ przed lub po aktywacji swojej siatki, **ale nie w trakcie**.

Niektóre zdolności wymagają wykonania dodatkowego kroku przed otrzymaniem korzyści. Aktywując zdolności z ujemną wartością (–X), konieczne jest uiszczenie pełnego kosztu, aby uzyskać korzyści.

W przypadku zdolności, które mają zasoby z wartością przed dwukropkiem (:), konieczne jest opłacanie wszystkich kosztów po lewej stronie, aby uzyskać korzyści wymienione po prawej stronie.



**Przykład 1.** Odrzuć 1 kartę z kompostownika, **następnie** otrzymaj 3 gleby.



**Przykład 2.** Skompostuj 1 kartę z ręki, **następnie** dobierz 1 kartę.



**ZŁOTA ZASADA:** Jeśli zdolność karty stoi w sprzeczności z zasadami, tekst na karcie ma zawsze pierwszeństwo.

## AKTYWACJA ZDOLNOŚCI – CIĄG DALSZY

Zdolności są aktywowane po wykonaniu odpowiadającej im akcji (**ZIELONA** aktywuje **ZIELONE**, **CZERWONA** aktywuje **CZERWONE** itd.). Ponadto zdolności wielokolorowe (składające się z **NIEBIESKIEGO**, **ŻÓŁTEGO** i **CZERWONEGO** koloru) są również aktywowane po **NIEBIESKIEJ**, **ŻÓŁTEJ** i **CZERWONEJ** akcji.

Karty z 2 kolorami zdolności lub zdolnościami wielokolorowymi liczą się do punktacji **każdego** z tych kolorów, więc jeśli gracz posiada kartę ze zdolnością **CZERWONĄ** i **ŻÓŁTĄ**, może ją policzyć jako **CZERWONĄ** do jednego celu oraz **ŻÓŁTĄ** do innego.

**CZARNE** zdolności są aktywowane, gdy tylko zostaną zagrane. Zdolności **BRAZOWE** dają możliwość uzyskania dodatkowych opcji punktacji końcowej lub stałych korzyści.

Ani **CZARNE**, ani **BRAZOWE** zdolności nie zostaną aktywowane podczas gry w wyniku wyboru akcji lub zdolności innych kart, ale liczą się jako kolory zdolności.

Nigdy nie jesteś zmuszony do aktywacji karty – możesz pominąć aktywację dowolnej liczby kart\*. Karty z twojej ręki nigdy nie mogą aktywować swoich zdolności.

Aby utrzymać tempo gry i zaangażowanie graczy, wszyscy mogą aktywować swoje zdolności jednocześnie.

**\*Jeśli karta jest aktywowana, wszystkie koszty muszą być opłacone w całości, jednak korzyści mogą być pobierane zgodnie z potrzebami (częściowo lub w całości).**



**Przykład.** Aby aktywować tę wielokolorową zdolność, musisz odrzucić wierzchnią kartę ze swojego kompostownika i zwrócić 1 znacznik przyrostu ze swojej karty do wspólnej rezerwy. Następnie możesz otrzymać 1 kiełek i do 2 gleb ze wspólnej rezerwy.

Na potrzeby kart celów i punktacji karta wielokolorowa liczy się jako niebieska, żółta i czerwona. Jednak pojedyncze niebieskie, żółte i czerwone karty nie liczą się jako karty wielokolorowe.

Karty z zielonymi zdolnościami mogą aktywować swoje zielone zdolności w tej samej turze, w której zostały zasadzone.

## ZASADZANIE: UMIESZCZENIE, DOBRANIE I WYBÓR KART



Aktywny gracz może umieścić w swojej siatce do 2 kart jedna po drugiej, płacąc ich koszt w glebie . (Tylko karty flory i terenu mogą być umieszczane w siatce). Wymagana ilość gleby jest zwracana z prywatnej rezerwy do wspólnej rezerwy.

Kiedy zasadzasz swoją 1. kartę, możesz umieścić ją w dowolnym miejscu swojej siatki. Każdą kolejną kartę musisz umieścić na 1 z 8 pól sąsiadujących ze wcześniej zasadzonymi kartami.

Gracze nie są ograniczeni co do kierunku rozwoju swojej siatki, ale są ograniczeni do układu 4 × 4 (16 kart).

**Na koniec gry zdobędziesz PZ za każdą zasadzoną kartę.**



Następnie aktywny gracz dobiera 4 karty, zatrzymuje 1 wybraną, a pozostałe odrzuca zakryte na stos kart odrzuconych.

**Te 3 odrzucone karty nie trafiają do kompostownika!**

Wszyscy pozostali gracze mogą zasadzić 1 kartę w swojej siatce, płacąc jej koszt w glebie. Mogą również dobrać 1 kartę.

**Gracze nie muszą zasadzać karty, aby móc dobrać kartę, ALE nie mogą dobierać przed zasadzeniem.**

Na koniec wszyscy gracze aktywują zielone zdolności na swojej planszy gracza i w swojej siatce (patrz „Aktywacja zdolności”, str. 5).

Karty na planszy gracza mogą być aktywowane przed lub po kartach z siatki, a te muszą być aktywowane w kolejności – od lewej kolumny do prawej, z górnego rzędu do dolnego.

**Po umieszczeniu 1. karty obowiązują tylko 2 zasady zasadzania:**

- 1 Zasadzane karty muszą sąsiadować (po przekątnej lub prostopadle) ze wcześniej umieszczonymi kartami.
- 2 Siatka nigdy nie może mieć więcej niż 4 kolumny i 4 rzędy.

**Pozycja karty jest ważna z wielu powodów: kolejności aktywacji zdolności kart, sposobów punktowania ekosystemów i terenów na koniec gry (str. 8), pomocy w osiągnięciu celów fauny (str. 9).**



Jeśli talia Ziemi się wyczerpie, przetasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię. Nie wtasowuj zawartości kompostownika żadnego gracza – to PZ na koniec gry!

**Zasadzanie jest najważniejszą akcją w grze – przynosi PZ i pozwoli na aktywację większej liczby zdolności.**

**Dla bardziej strategicznej gry gracze mogą zasadzać zakryte karty, dopóki wszyscy nie wybiorą swoich kart – w tym momencie wszystkie karty należy odkryć.**

**W mało prawdopodobnym przypadku, gdy w stosach dobierania i odrzucania nie ma już żadnych kart, gracze nie mogą dobierać ani kompostować kart z talii Ziemi.**

## KOMPOSTOWANIE: OTRZYMAJ GLEBĘ I KOMPOST Z TALII ZIEMI




Aktywny gracz dobiera 5 żetonów gleby ze wspólnej rezerwy i umieszcza je w swojej rezerwie **1**.

*Nie ma ograniczeń co do ilości gleby w rezerwie.*

*W mało prawdopodobnym przypadku, gdy we wspólnej rezerwie zabraknie żetonów gleby, użyj zamiennika.*



Następnie aktywny gracz bierze 2 karty ze stosu dobierania i umieszcza je zakryte (**bez patrzenia na awers**) na polu kompostownika  na swojej planszy gracza **2**.

**Na koniec gry otrzymasz 1 PZ za każdą skompostowaną kartę – niezależnie od jej rodzaju i wartości PZ na awersie.**

Wszyscy pozostali gracze mogą otrzymać 2 gleby ze wspólnej rezerwy **albo** dobrać 2 karty z talii Ziemi i umieścić je w swoim kompostowniku.

**Większość akcji kompostowania wymaga od graczy kompostowania kart z ręki , podczas gdy ta akcja umożliwia graczom kompostowanie z talii Ziemi .**



Na koniec wszyscy gracze aktywują czerwone i wielokolorowe zdolności na swojej planszy gracza oraz na siatce kart **3** (patrz „Aktywacja zdolności”, str. 5).

*Nie ma ograniczeń co do liczby kart w kompostowniku. Kart w kompostowniku nie można przeglądać.*



## NAWADNIANIE: UMIESZCZENIE KIEŁKÓW ORAZ OTRZYMANIE GLEBY



Aktywny gracz może dobrać ze wspólnej rezerwy do 6 kiełków i rozmieścić je na dowolnej liczbie kart flory na swojej siatce, o ile mają puste pola na kiełki **1**.

*Kiełki można umieszczać tylko na polach na kiełki, nie można ich gromadzić w osobistej rezerwie.*

*Liczba kiełków jest nieograniczona. Jeśli zabraknie kiełków we wspólnej rezerwie, użyj zamiennika. Wśród tekturowych żetonów znajdziesz zamienniki dla kiełków.*

Jeśli gracz kiedykolwiek będzie potrzebował więcej gleby, może zamienić kiełki **ze swojej siatki** w glebę **2**.

Jeśli gracz nie ma miejsca na część dobranych kiełków, nadmiarowe kiełki natychmiast przepadają – *nie można zamienić kiełków, których nie ma jeszcze na siatce.*



Następnie aktywny gracz dobiera 2 gleby ze wspólnej rezerwy i umieszcza je w swojej rezerwie.

Wszyscy pozostali gracze mogą umieścić do 2 kiełków na swoich pustych polach kiełków **albo** dobrać 2 gleby.

Na koniec wszyscy gracze aktywują niebieskie i wielokolorowe zdolności na swojej planszy gracza oraz na siatce kart **3** (patrz „Aktywacja zdolności”, str. 5).



**2** Aby zamienić kiełki w glebę, zwróć do wspólnej rezerwy 3 kiełki z kart flory na twojej siatce, a następnie dobierz 2 gleby i umieść je w swojej rezerwie.

**-3  : +2 **

Kiełki można zamienić w glebę w dowolnym momencie gry, z wyjątkiem zdobywania ich podczas akcji nawadniania lub w trakcie rozpatrywania zdolności karty.

**Możesz dokonać tej zamiany tyle razy, ile chcesz. Gleby nie można zamienić w kiełki.**

**Na początku gry zamiana kiełków w glebę może być pomocna przy akcji zasadzania. Jednak w późnej fazie gry zbyt częsta zamiana może być niewskazana, ponieważ każdy kiełek jest wart 1 PZ.**

## PRZYROST: DOBRANIE KART I UMIESZCZENIE ZNACZNIKÓW PRZYROSTU



Aktywny gracz może wybrać do ręki 4 karty z talii Ziemi. *Liczba kart na ręce jest nieograniczona.*

Jeśli talia Ziemi się wyczerpie, należy przetasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię. *Nie wtasowuj zawartości kompostownika żadnego gracza – to PZ na koniec gry!*

W mało prawdopodobnym przypadku, gdy w stosach dobierania i odrzucania nie ma już żadnych kart, gracze nie mogą dobierać ani kompostować kart z talii Ziemi.



Następnie aktywny gracz może wybrać do 2 znaczników przyrostu **1** (pni lub koron w dowolnej kombinacji) i rozmieścić je na dowolnych kartach flory z niezapełnionym polem przyrostu. *Pole przyrostu może mieć tyle znaczników, ile wskazuje jego maksymalna liczba przyrostu **2**.*

Ostatnim znacznikiem przyrostu na każdym polu przyrostu jest korona, a nie pień. Aby zaznaczyć ukończony przyrost karty flory, umieść koronę **3** na wierzchu pnia. Karta flory o maksymalnej wartości przyrostu równej 1 będzie miała tylko koronę, bez pnia. Kolory koron nie mają znaczenia dla rozgrywki.



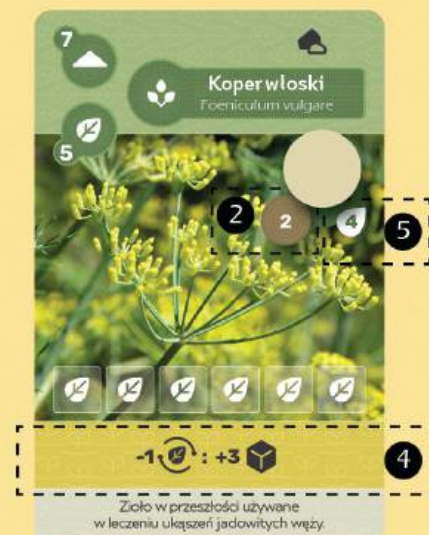
Znaczniki przyrostu mogą być umieszczane tylko na polach przyrostu do ich maksymalnej liczby opisanej na karcie. Jeśli gracz zdobędzie więcej znaczników, niż może natychmiast umieścić, nadmiar odrzuca. *Kolejność, w jakiej zdobywasz lub wydajesz przyrost, może być bardzo ważna, pamiętaj więc o niej podczas zasadzania kart.*

Wszyscy pozostali gracze mogą wybrać 2 karty z talii Ziemi **albo** rozmieścić do 2 punktów przyrostu na swoich kartach flory z dostępnym miejscem.

*Liczba znaczników przyrostu jest nieograniczona. W przypadku ich wyczerpania użyj zamiennika.*

Na koniec wszyscy gracze aktywują żółte i wielokolorowe zdolności **4** (patrz „Aktywacja zdolności”, str. 5).

**Na koniec gry otrzymasz 1 PZ za każdy znacznik pnia na swojej siatce na polu przyrostu niezwieńczonym koroną. Jeśli pole przyrostu jest zwieńczone koroną, zamiast tego otrzymasz PZ za ukończenie korony **5**.**



**Karty na ręku, których nie planujesz zasadzić, możesz odwrócić – dzięki temu łatwiej zapamiętasz, które karty w przyszłości skompostować.**



## KARTY EKOSYSTEMÓW – CELE EKOSYSTEMÓW



Te dwustronne karty zapewniają premie do punktacji **końcowej**. Premie są opisane na każdej karcie, przy czym każda strona jest inna.

W standardowej grze będą dostępne 3 karty ekosystemu:

- 2 na planszy fauny – punktowane przez wszystkich graczy,
- 1 na każdej planszy gracza – punktowane tylko przez graczy, do których należy plansza.

**Pierwsze gry możecie rozegrać z planszą fauny ze stroną dla początkujących ku górze – nie ma na niej kart ekosystemów. Pozwoli to graczom skupić się na nauce gry bez dodatkowych opcji punktacji.**

**Karty ekosystemów nie mają zdolności i dlatego nigdy nie są aktywowane przez graczy.**

Na początku gry, gdy otrzymasz karty **WYSPY**, **KLIMATU** i **EKOSYSTEMU**, wybierasz, które strony każdej z nich chcesz użyć w tej rozgrywce. Wyboru nie można zmienić do końca gry.

Gracze mogą wielokrotnie punktować karty ekosystemu, jeśli wielokrotnie spełniają wymagania różnymi kartami/elementami.

Po użyciu karty lub elementu do punktowania wymagania ekosystemu nie można ich ponownie użyć do punktowania **tego samego** celu ekosystemu.

*Postaraj się zoptymalizować dobór kart flory, terenu i wydarzeń, aby osiągnąć cele różnych ekosystemów i kart fauny.*

**Niektóre karty, takie jak *Bagna Everglades*, mają białe strzałki wokół krawędzi celu. Te wskaźniki kierunku przypominają o celach z punktacją kierunkową/miejscową.**



KARTY FAUNY – CELE FAUNY



Ten symbol został dodany do niektórych kart fauny i ekosystemów jako przypomnienie, by sprawdzić swoje karty **WYSPY** i **Klimatu** na potrzeby spełnienia celu!

Te dwustronne karty określają cele punktowane podczas gry. Cele są opisane na każdej karcie, przy czym każda strona jest inna.

W każdej rozgrywce na planszy fauny zostaną umieszczone 4 losowe karty fauny. Na koniec tury, w której gracz wypełni cel wymieniony na jednej (lub więcej) karcie fauny, może zdobyć najwyższy dostępny poziom PZ obok tej karty. W tym celu umieszcza 1 żeton liścia ze swojej planszy gracza obok najwyższej dostępnej wartości PZ zrealizowanej karty.

Jeśli 2 lub więcej graczy wypełni cel w tej samej turze, żetony liścia są umieszczane w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza – tylko gracze, którzy spełnili cel, mogą umieścić swój żeton liścia.

Pierwszy gracz, który spełni cel karty fauny, zdobywa najwięcej punktów, a każdy kolejny poziom zapewnia ich mniej. Z tego powodu ważne jest uwzględnienie potrzeb kart fauny podczas tworzenia swojej siatki.

Po spełnieniu celu karty fauny i umieszczeniu przy nim liścia nie można go utracić, nawet jeśli już nie spełniasz wymagań w kolejnych turach. (Przykład. Jeśli potrzebowaleś 20+ gleb w swojej rezerwie, a po zdobyciu tego celu wydałeś glebę i spadłeś poniżej 20, nie stracisz PZ).

Podczas obliczania PZ na koniec gry dodajesz punkty zdobyte za każdy żeton liścia, który umieściłeś na planszy fauny. Pamiętaj, aby uwzględnić premię 7 PZ dla gracza, który jako pierwszy ukończył swoją siatkę (patrz „Koniec gry”, str. 14)!

Jeśli spojrzysz na kartę **Biedronka siedmiokropka**, zauważysz symbole + i - po każdej liczbie. Gracz spełnia cel tej karty, gdy ma w swej siatce „11 ALBO WIĘCEJ kart, każda o podstawowej wartości PZ 3 ALBO MNIEJ”.

Procent (xx%) na niektórych kartach informuje graczy, jaki procent kart w grze może spełnić wymienione wymagania tej karty.



Pierwsze gry możecie rozegrać z planszą fauny ze stroną dla początkujących ku górze – wszystkie poziomy są warte 10 PZ niezależnie od tego, kiedy został dodany żeton liścia. Pozwala to graczom skupić się na nauce podstaw gry.

Karty fauny nie mają zdolności i dlatego nigdy nie są aktywowane przez graczy.



TERAZ JESTEŚ W 90% GOTOWY DO GRY.

Jeśli jeszcze zapoznasz się ze skrótem punktacji i skorowidzem symboli na dole swojej planszy gracza, będziesz gotowy do gry w 95%. Reszta zasad to szczegółowe wyjaśnienia, przykłady, wyjątki oraz opisy gry 1-osobowej i drużynowej.



## KARTY WYSP



Te dwustronne karty zapewniają graczom **zasoby początkowe** (karty, kompost i glebę), a także zdolność, która może wpłynąć na ich strategię – wszystkie te informacje są podane na karcie, a każda karta jest wyjątkowa.

Każda wyspa posiada inną kombinację początkowych PZ ❶, habitatów ❷, liczby kart dobieranych na początku gry ❸, liczby kart do skompostowania z ręki ❹, gleby ❺ oraz zdolności ❻.

Na początku gry wybierz, której strony karty chcesz użyć w tej rozgrywce. Wyboru nie można zmienić do końca gry. Po wyborze umieść tę kartę odkrytą na swojej planszy gracza.

Następnie gracze dobierają liczbę kart wskazaną obok symbolu ❸.

Spośród tych kart muszą skompostować liczbę kart wskazaną obok symbolu ❹.

*Kompost jest ważnym zasobem, a także przynosi PZ na koniec gry.*

Na koniec gracze otrzymują tyle gleby, ile wskazano obok symbolu ❺.

*Gleba jest walutą w grze i jest potrzebna do zasadzania kart flory i terenu w siatce (patrz str. 6).*

Karty **WYSPY** i **KLIMATU** możesz aktywować (w tej kolejności) przed lub po aktywowaniu swojej siatki. Decyzje podejmij zależnie od tego, co jest najlepsze w bieżącej turze. Nie możesz jednak aktywować jednej karty przed aktywacją siatki, a drugiej po.

Nigdy nie jesteś zmuszony do aktywacji zdolności wyspy/klimatu – możesz je pominąć albo aktywować tylko 1 z nich.

Karty **WYSPY** i **KLIMATU** mogą liczyć się do celów ekosystemu i fauny – ta informacja pojawi się na kartach celów. Nowi gracze mogą to przeoczyć, więc postaraj się im o tym przypomnieć w trakcie gry.

Karty klimatu dają graczom kolejną zdolność, która może mieć wpływ na ich strategię. Spróbuj wybrać taką, która pomoże w osiągnięciu celów fauny i ekosystemów.

## KARTY KLIMATU



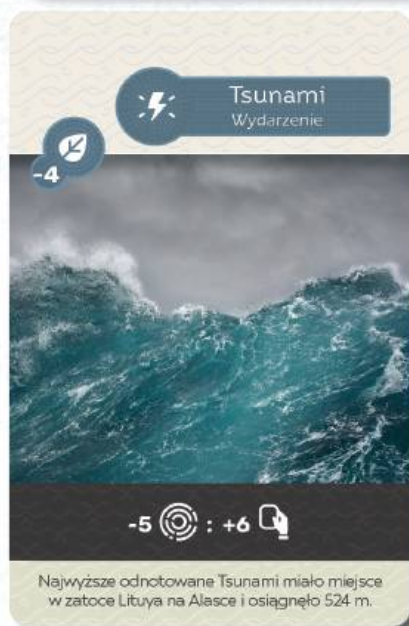
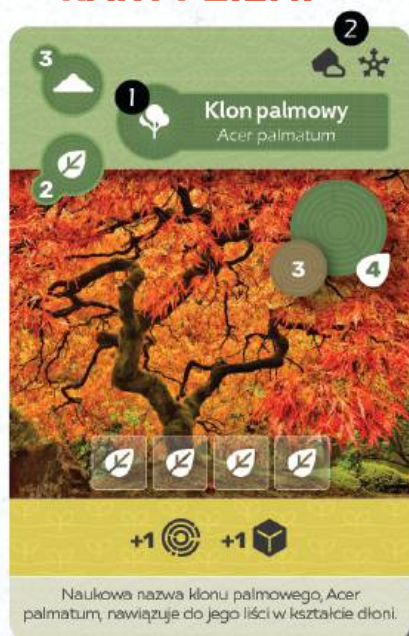
Te dwustronne karty zapewniają kolejną **zdolność** do wykorzystania, dzięki której gracze mogą skupić się na strategii albo ją zróżnicować.

Każdy klimat jest wyjątkowy i posiada inną kombinację początkowych PZ ❶, habitatów ❷ oraz zdolności ❸.

Na początku gry wybierz, której strony karty chcesz użyć w tej rozgrywce. Wyboru nie można zmienić do końca gry. Po wyborze umieść tę kartę odkrytą na swojej planszy gracza.

**Pamiętaj, że wszystkie koszty muszą być opłacone w całości, jednak korzyści mogą być pobierane według uznania (częściowo lub w całości).**

## KARTY ZIEMI



## KARTY FLORY

Większość kart w grze (284/364) to karty Ziemi, z czego 179 to **FLORA**, 66 to **TERENY**, a 38 to **WYDARZENIA**.

Łącznie wszystkie karty w grze są określane jako karty, podczas gdy tylko karty flory są określane jako flora – jest to szczególnie ważne w przypadku **celów fauny i ekosystemów**.

Cele wymagające „flory” nie obejmują kart terenu, wydarzeń, wysp ani klimatu. Cele, które wymagają „kart”, obejmują wszystkie karty w siatce gracza, a także jego karty wyspy i klimatu. Nie obejmują kart wydarzeń, chyba że cel wyraźnie to stwierdza.

**Chociaż na kartach znajduje się wiele informacji, gracze nie muszą ich wszystkich śledzić. Zamiast tego powinni sprawdzić cele ekosystemu i fauny, a także warunki punktowania poszczególnych kart terenu.**

Karty flory są podzielone na typy **1**, z których każdy występuje w talii w takiej samej liczbie:



drzewo



zioło



grzyb



krzew

Grzyby nie są roślinami, ale tak je sklasyfikowaliśmy ze względu na przejrzystość i balans. Ponieważ porosty to wielka grupa zawierająca glony, grzyby i cyjanobakterie, dodaliśmy je do ziół.

Przepraszamy za to naszych graczy-botaników.

Habitaty **2** służą do punktowania celów. Karty flory, terenu, wysp i klimatu swoje habitaty mają wymienione w prawym górnym rogu karty:



słoneczny



mokry



skalisty



zimny



## KARTY TERENU

Karty terenu, tak jak karty flory, są umieszczane w twojej siatce podczas akcji zasadzania.

Często nie przynoszą zasobów, ale zamiast tego oferują efekty pasywne lub premie do punktacji końcowej.



Niektóre karty terenu (i ekosystemu) mają wokół kolorów zdolności wskaźniki kierunków (małe białe strzałki), które mają pomóc graczom zapamiętać informacje dotyczące punktowania. Na przykład teren Preria zapewni graczowi 3 PZ za każde zioło, z którym dzieli rząd.

**Karty wydarzeń nigdy nie liczą się do celów ekosystemu lub fauny, chyba że wyraźnie zaznaczono to na karcie celu.**

## KARTY WYDARZEŃ

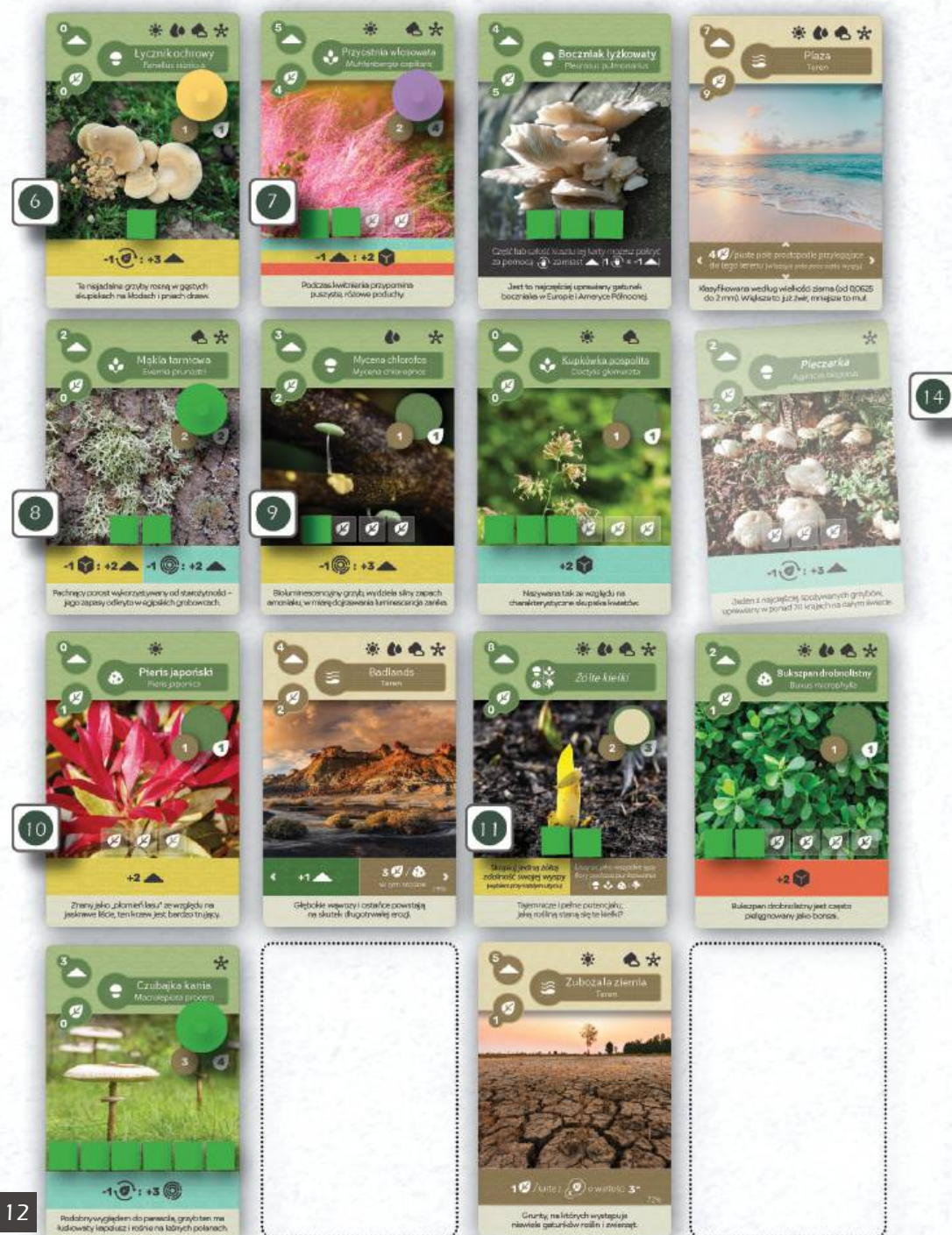
Karty wydarzeń różnią się od innych kart Ziemi, ponieważ można je zagrać w dowolnym momencie, nawet w turze innego gracza lub pomiędzy aktywacją dwóch zdolności. Przynoszą graczowi natychmiastową korzyść i nie wpływają bezpośrednio na pozostałych graczy. *Karty wydarzeń to jedyne karty, które można zagrać bez akcji zasadzania.*

Wydarzenia nie są częścią twojej siatki i nie wliczają się do limitu 16 kart.

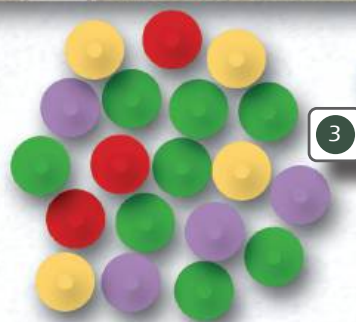
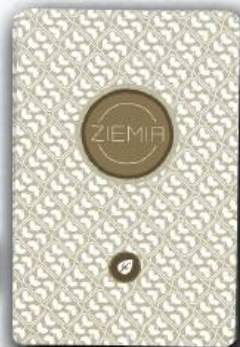


Kiedy zagrywasz kartę wydarzenia, umieść ją odkrytą na polu wydarzenia (⚡) na swojej planszy gracza.

Na koniec gry karty wydarzeń przyniosą lub odbiorą PZ w zależności od ich podstawowych PZ. Raz zagrane wydarzenia nie mogą być dobierane, wymieniane, aktywowane ani kompostowane.



2



## PRZYKŁAD TURU – CIĄG DALSZY

Mąkla tarniowa **8** jest następna i pozwala graczowi **zwrócić 1 kielik do wspólnych zasobów, aby otrzymać z nich 2 gleby**.

Mycena chlorofos **9** jest kolejna – **w zamian za zwrócenie 1 znacznika przyrostu gracz dobiera 3 gleby**.

Pieris japoński **10** aktywuje się jako następny i pozwala na dobranie **2 gleb**, i to za darmo!

Na koniec aktywuje się karta Żółtych kielków **11**, która pozwala graczowi skopiować dowolną inną żółtą zdolność spośród jego kart. Gracz postanawia skopiować Pieris japoński **10**, by zdobyć jeszcze **2 gleby**, znów nie ponosząc przy tym żadnego kosztu!

W trakcie tej tury, w momencie gdy aktywny gracz umieścił oba swoje znaczniki przyrostu na Mąkli, spełnił cel karty fauny Goryl Górski. W związku z tym natychmiast umieszcza przy tej karcie 1 ze swoich żetonów liści na najwyższym wolnym poziomie PZ – 8 **12**.

Po aktywowaniu wszystkich żółtych zdolności tura gracza dobiega końca i nowym aktywnym graczem zostaje gracz po lewej.

## PRZYKŁAD KOŃCA GRY

Założmy przez chwilę, że kolejny gracz, który akurat jest ostatnim graczem w rundzie, wybiera akcję zasadzania (zieloną) i sadząc 2 karty, wypełnia swoją siatkę (16 kart), kończąc tym samym grę. W tym przypadku natychmiast umieszcza swój ostatni żeton liścia na premii 7 PZ na planszy fauny **13**.

Pomarańczowy gracz postanawia zasadzić w swojej siatce Pieczarkę **14**, dzięki czemu spełnia szereg celów ekosystemu oraz cel Jelenia szlachetnego **15**. Dobiera również 1 kartę (z dolnej zielonej akcji), a następnie otrzymuje 1 glebę, z aktywacji karty terenu Badlands.

Po tym, jak wszyscy gracze rozpatrzą aktywację swoich zielonych zdolności, gra się kończy. Skoro ostatni gracz w rundzie zakończył grę, wszyscy gracze mieli równą liczbę tur.

**Podczas liczenia elementów upewnij się, że ich nie mieszasz i nie usuwasz ze swoich miejsc – mogą być potrzebne podczas rostrzygnięcia remisów.**

## PRZYKŁAD PUNKTACJI – GRACZ POMARAŃCZOWY

Na początek sumuje **podstawową wartość PZ** wszystkich kart w swojej siatce oraz na kartach wyspy i klimatu (ilustracja na str. 12).

Następnie sumuje **PZ kart wydarzeń** ze swojego stosu wydarzeń. Punkty mogą być ujemne.

Zdobywa 1 PZ za każdą kartę w **kompostowniku**.

Zdobywa 1 PZ za każdy **kielik** w swojej siatce.

Zdobywa 1 PZ za każdy **znacznik pnia** na swoich kartach, jeśli pnie nie są zwieńczone koroną, **albo** PZ za **ukończenie korony**, jeśli pień jest zwieńczony koroną.

Zdobywa PZ za każdy punktujący **teren** w swojej siatce. Plaża daje 8 PZ (4 PZ za każde puste prostokątne pole), Badlands dają 9 PZ (Żółte kielki mogą być punktowane jako dowolny typ flory), a Zubożała ziemia daje 13 PZ (punktuje za siebie, za karty wyspy i klimatu, ale nie za karty wydarzeń).

Zdobywa PZ za każdą **kartę ekosystemu**, jeśli spełnia jej wymagania. Osobista karta ekosystemu daje 18 PZ, ponieważ ma 4 karty z pogrubioną nazwą. Wspólne Bagna Everglades przynoszą 20 PZ, ponieważ Żółte kielki mogą punktować jako każdy typ flory. Czubałka kania nie liczy się, ponieważ nie jest połączona w linii ukośnej. Wspólna Wielka Nizina Węgierska daje 13 PZ, ponieważ na siatce są 4 zioła.

Zdobywa PZ za swoje **żetony liści** na planszy fauny. W tym przykładzie premię za ukończenie siatki zdobył gracz fioletowy.

9 maja	pomar.	niebieski
	29	47
	-2	0
1x	15	28
1x	22	19
1x	12	31
	30	6
	18	0
	20	20
	13	1
	34	1
Σ	191	100

## KONIEC GRY

Rozgrywka w Ziemię składa się z serii rund. W każdej rundzie każdy gracz obejmuje 1 raz pozycję aktywnego gracza i wybiera akcję.

Gra kończy się wraz z końcem rundy, w której dowolny gracz jako pierwszy ukończy swoją siatkę 4 × 4 (16 kart). Gracz ten umieszcza swój żeton liścia na polu premii 7 PZ na planszy fauny. Następnie pozostali gracze rozgrywają swoje tury tak, aby wszyscy mieli taką samą ich liczbę.


*Jeśli aktywny gracz i inny gracz wypełnią swoją siatkę w tej samej turze, premię 7 PZ otrzyma aktywny gracz.*

*Jeśli wielu graczy, ale nie aktywny gracz wypełni swoją siatkę w tej samej turze, premię 7 PZ otrzyma gracz siedzący najbliżej lewej strony aktywnego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Przykład końca gry znajduje się na str. 13.*

## OBLICZANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Po zakończeniu ostatniej rundy gracze sumują swoje punkty zwycięstwa (PZ), a gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą.

Gracze mogą jednocześnie obliczać swoje wyniki, ale zalecamy zapisywanie ich po jednym wierszu, aby uniknąć pomyłek. *Podczas liczenia elementów upewnij się, że ich nie mieszasz i nie usuwasz ze swoich miejsc – mogą być potrzebne podczas rostrzygania remisów. Przykład punktacji znajdziesz na str. 13.*

1. Dodaj podstawowe PZ  z kart wyspy, klimatu oraz wszystkich stanowiących część twojej siatki. *Nie uwzględniaj kart wydarzeń, kart na ręce ani kart w kompostowniku.*
2. Dodaj bazowe PZ z kart na twoim polu wydarzeń – ta wartość może być ujemna.
3. Dodaj 1 PZ za każdą kartę w twoim kompostowniku.
4. Dodaj 1 PZ za każdy kielék na twojej siatce.

**Wszyscy gracze powinni rozegrać taką samą liczbę tur!**

**Przykład. Jeśli pierwszy gracz w rundzie jako pierwszy ukończy swoją siatkę, wszyscy pozostali gracze będą mieli jedną ostatnią turę jako aktywny gracz.**

**Jeśli ostatni gracz w rundzie jako pierwszy wypełni swoją siatkę, gra zakończy się po jego turze.**



**Pierwszy gracz, który wypełni swoją siatkę 4 × 4 16 kartami, uruchamia koniec gry i zdobywa premię 7 PZ.**

5. Dodaj 1 PZ za każdy znacznik pnia na twojej siatce, chyba że karta posiada koronę – w tym przypadku otrzymujesz PZ za ukończenie korony.
6. Dodaj PZ z kart terenu w twojej siatce posiadających premię do punktacji końcowej. *Tereny z efektami nie dają punktów końcowych.*
7. Dodaj PZ ze spełnionych celów ekosystemu: zarówno z osobistego, jak i z 2 wspólnych.
8. Dodaj PZ z żetonów liści umieszczonych na planszy fauny. *Nie zapomnij dodać 7 PZ pierwszemu graczowi, który ukończył swoją siatkę.*

**W grze dla początkujących nie ma wspólnych kart ekosystemów, a cele fauny są warte 10 PZ niezależnie od kolejności, w jakiej zostały zdobyte.**

W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących, który ma więcej gleby w swojej rezerwie.

Jeśli remis nadal trwa, zwycięstwo przypada remisującemu z największą liczbą kart na ręce, następnie z największą liczbą znaczników przyrostu, następnie z największą liczbą kielków i na koniec z największą liczbą skompostowanych kart.

## OSTRZEŻENIE


Chociaż dołożyliśmy wszelkich starań, aby wszystkie informacje i zdjęcia były jak najdokładniejsze, nie jesteśmy botanikami, a gra nie powinna być traktowana jako przewodnik albo pomoc w identyfikacji.

Obcując z naturą, zachowaj niezbędną ostrożność. Dziękujemy.



## GRA 1-OSOBOWA


Gra 1-osobowa podlega większości tych samych zasad co standardowa gra, z najbardziej oczywistym wyjątkiem, że konkurujesz ze sztuczną inteligencją (SI) zwaną Gają.

Rozpocznij od przygotowania standardowej lub zaawansowanej gry dwuosobowej, ale ułóż swoją planszę gracza stroną 1-osobową  ku górze oraz **wybierz poziom trudności A**.

Początkujący i standardowy poziom trudności korzystają z górnych pól akcji, podczas gdy trudny i ekspercki z dolnych. Poziomy początkujący i ekspercki korzystają z efektów wymienionych na kartach celów fauny Gai.

Umieść planszę Gai obok swojej planszy gracza – naprzeciw swojej siatki kart.

Wybierz dowolny kolor żetonów liści i umieść je na planszy Gai **1**.

**2** Na tym polu umieść 6 przetasowanych kart Gai (  ).

Przed zakończeniem gry przejdziesz przez tę talię dwukrotnie.

**3** Na to pole trafi aktywna karta Gai.

**4** Na to pole trafi kompost Gai.

**5** Na tym polu umieszczane są odkryte punktujące karty.

Gdy skończysz przygotowanie, rozpocznij grę jako aktywny gracz.



Ponieważ Gaja może „zareagować”, gdy dobierzesz glebę i karty, umieść nowe zasoby obok swojej planszy gracza, aby mogła je policzyć, zanim zostaną dodane do twojej ręki/rezerwy.

### GRA 1-OSOBOWA – PUNKTACJA

Po zakończeniu gry zdobywasz PZ w taki sam sposób jak w grze standardowej. Gaja będzie zdobywać punkty w następujący sposób:

- Dodaj podstawowe PZ ze wszystkich kart z jej odkrytego stosu **5**, w tym z kart wydarzeń – **Gaja traktuje wartości ujemne jako dodatnie!**
- Dodaj 1 PZ za każdy kielik **6**.
- Dodaj 1 PZ za znacznik pnia albo PZ za ukończenie korony **7**.
- Dodaj 1 PZ za każdą kartę w jej kompostowniku **4**.
- Dodaj PZ z żetonów liści umieszczonych na planszy fauny.

Gaja nie zdobywa punktów za:

- karty **TERENU** oraz karty **EKOSYSTEMU**.

Użyj tych pól akcji na poziomach początkującym i średnim.

Użyj tych pól akcji na poziomach trudnym i eksperckim.



### GRA 1-OSOBOWA – TWOJA TURA

Twoje tury działają tak samo jak w zwykłej grze – wybór akcji, zdobywanie zasobów, aktywacja zdolności. Za każde działanie otrzymasz standardowe korzyści, ale Gaja zyskuje korzyści wskazane przez wybrany poziom trudności.

Zawsze najpierw rozpatrz do końca swoją akcję i zdolności kart, a następnie rozpatrz akcję Gai jako „innego gracza”, korzystając z poniższych korzyści:

- Dla **NIEBIESKIEJ AKCJI** zbierz kielki Gai tutaj **6** – na koniec gry otrzymuje 1 PZ za kielik.
- Dla **ŻÓLTEJ AKCJI** ułóż znaczniki przyrostu tutaj **7**, podążając za strzałkami przy umieszczaniu korony. Jak zwykle ostatnim elementem przyrostu na każdym polu będzie korona. Gaja otrzyma 1 PZ za każdy znacznik pnia albo PZ za koronę.
- Dla **CZERWONEJ AKCJI** umieść glebę w tym miejscu **8** – gdy zbierzesz 10, zwróć ją do zasobów i skompostuj 5 kart ze stosu dobierania. Gaja otrzyma 1 PZ za każdą skompostowaną kartę **4** na koniec gry.
- Jeśli łączna liczba zdobytej gleby przekroczy 10, pozostaw nadmiar gleby w rezerwie Gai – zamiana następuje tylko w przeliczeniu 10 gleb na 5 kart.
- Dla **ZIELONEJ AKCJI** umieść odkryte karty Gai w jej stosie punktacji **5**. Na koniec gry Gaja zdobywa podstawowe PZ z każdej karty.

### GRA 1-OSOBOWA – TURA GAI

W turze Gai dobierz górną kartę z jej zakrytego stosu **2** i umieść ją odkrytą na odpowiednim polu **3**. Najpierw ty korzystasz z górnej zdolności (o ile takowa jest), a następnie Gaja korzysta z dolnej.

Ważne jest, aby najpierw rozpatrzyć górną zdolność, ponieważ dochód Gai może być bezpośrednio powiązany z wyborami, których dokonałeś:

- **ŻÓŁTA AKCJA** – Gaja otrzymuje tyle znaczników przyrostu, ile otrzymałeś kart z jej górnej zdolności oraz **twoich** żółtych zdolności. Gaja nie liczy kart zdobytych za pomocą kart wydarzeń.
- **CZERWONA AKCJA** – Gaja zlicza całkowitą ilość gleby, którą zdobyłeś z jej górnej zdolności oraz **twoich** czerwonych zdolności, i otrzymuje tyle gleby. Nie liczy gleby zdobytej za pomocą kart wydarzeń.

Jeśli odkryjesz jedną z brązowych kart celu fauny Gai **9**, postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie i umieść jeden z żetonów liści Gai na najwyższym dostępnym poziomie PZ obok karty fauny – jeśli przy żadnej z kart nie ma jeszcze liścia Gai, ty wybierasz, przy której karcie go umieścisz.

Jeśli grasz na poziomie początkującym albo eksperckim, rozpatrz również efekty wymienione w opisie karty: na poziomie początkującym pomiędzy następną turę Gai, na poziomie eksperckim Gaja otrzymuje dodatkowe zasoby w zależności od tego, gdzie został umieszczony żeton liścia (przy lewej czy przy prawej karcie).

Gra toczy się do momentu, w którym Gaja aktywuje swoją ostatnią kartę. Po tym jej talia jest tasowana i gotowa na drugi (i zarazem ostatni) użycie.

Gra kończy się, gdy talia Gai wyczerpie się po raz drugi albo gdy ukończysz swoją siatkę 4 x 4. Gracz, który kończy grę, otrzymuje premię 7 PZ zaznaczaną na planszy fauny. Podlicz punkty zdobyte przez siebie i Gaję.

## TRYB DRUŻYNOWY (2 NA 2)

Tryb drużynowy podlega tym samym zasadom co normalna gra, ale pozwala graczom współpracować przeciwko innej drużynie.

Przygotuj grę tak jak w przypadku zwykłej gry, z członkami drużyny siedzącymi obok siebie **A**.

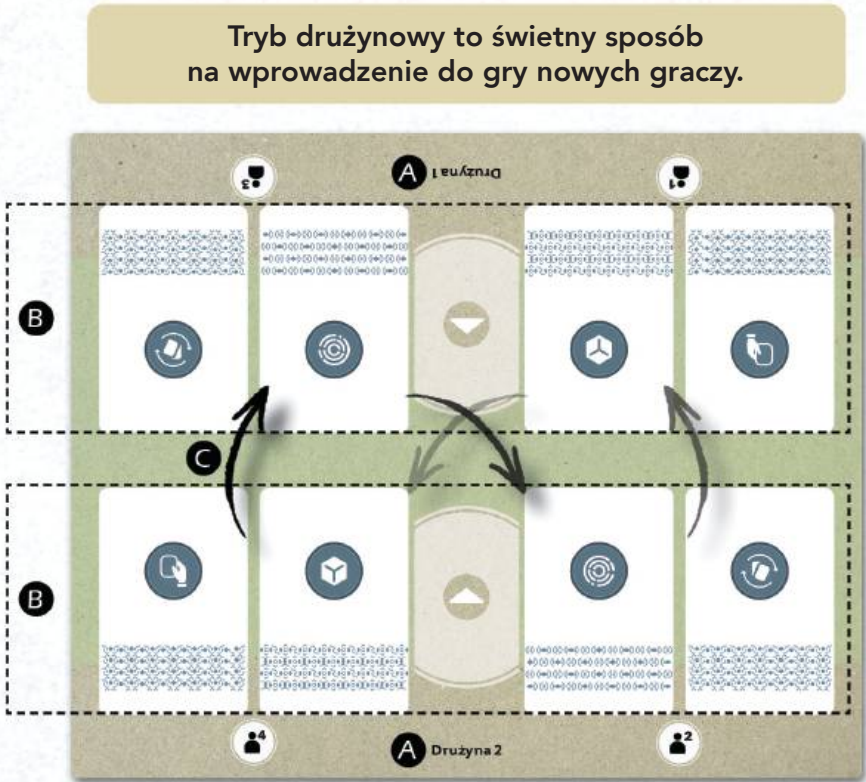
Za każdym razem, gdy gracz zdobywa zasoby (karty, kompost, glebę, kiełki lub przyrost), zamiast umieszczać je bezpośrednio na swojej siatce, rezerwie lub ręce, może umieścić je po swojej stronie wspólnej planszy drużyny **B**.

**Te zasoby muszą zostać dobrane przez dowolnego członka drużyny przed końcem tury – w przeciwnym razie przepadną.**

Członkowie zespołu mogą otwarcie omawiać strategię i potrzeby odnośnie do zasobów. Mogą wspólnie decydować, jakie działania podejmie każdy z nich, jaki zasób lub kartę zagrać i tak dalej.

Rozegrajcie resztę gry w standardowy sposób – z wyjątkiem kolejności tur, która jest opisana na planszy gry drużynowej (1, 2, 3, 4, 1, 2 itd.) **C**.

Pod koniec gry członkowie drużyn łączą swoje wyniki, a drużyna z największą liczbą PZ wygrywa!



## SKOROWIDZ

Aktywacja zdolności .....	5–6	Karty wysp .....	10	Nawadnianie .....	7	Przykład punktacji .....	13
Anatomia karty .....	4	Karty Ziemi .....	11	Obliczanie PZ .....	14	Przykład tury .....	12–13
Cel gry .....	1	Karty/cele ekosystemów .....	8	Opis tury i akcji .....	5	Przyrost .....	8
Elementy gry .....	2	Karty/cele fauny .....	9	Przygotowanie gracza .....	3	Rozpoczęcie gry .....	3
Gra 1-osobowa .....	15	Kompostowanie .....	7	Przygotowanie gry .....	2	Twórcy gry .....	1
Karty klimatu .....	10	Koniec gry .....	14	Przykład końca gry .....	13	Zasadzanie .....	6

## UWAGI PROJEKTANTA

Ziemia próbuje uchwycić mały przeblysłk ogromu różnorodności natury. Najlepsi gracze to ci, którzy szybko się dostosują, tak jak rośliny i zwierzęta, które muszą stale się rozwijać.

Ta gra powstała dzięki Isabelle Touchette, mojej miłości, która poprosiła mnie o stworzenie gry o roślinach – **Maxime Tardif**



Ten kod QR przeniesie cię na stronę internetową BoardGameGeek, gdzie możesz dowiedzieć się więcej o procesie projektowania Ziemi.



Jeśli kiedykolwiek zabraknie ci arkuszy punktacji, pod tym kodem QR znajdziesz plik do samodzielnego wydruku.