



ЗЕМЛЯ

Землём называют почву, питающую и поддерживающую жизнь на нашей прекрасной планете Земля. За миллионы лет эволюции и адаптации флора и фауна этого уникального мира выросли и развились в удивительные формы жизни, создавая симбиотические экосистемы и места обитания. Настало время погрузиться в богатую окружающую среду и выстроить поразительные естественные связи, которые повторяются и перерастают в невероятное многообразие и изобилие природных ресурсов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

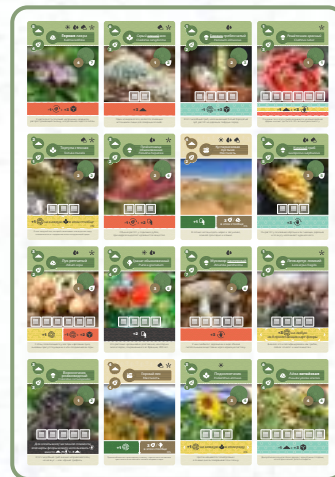
Цель настольной игры «Земля» – набрать как можно больше победных очков (ПО). Во время игры вы создадите свой остров – личный упорядоченный набор из 16 карт, разложенных в виде поля размером 4 карты в ширину на 4 карты в высоту (4 x 4).

Игра **заканчивается в конце раунда**, в котором один из игроков завершит свой остров.

Игроки будут получать очки за карты флоры и событий, за ростки и побеги, размещённые на картах флоры, за карты в компосте, а также бонусные очки за экосистему, фауну и местность.

Соблюдение баланса различных элементов и построение эффективной системы – вот ключ к получению максимального количества победных очков!

Создайте самодостаточный источник роста, расширения и снабжения, в котором даже неиспользуемая флора станет компостом для будущего развития. «Земля» — это настольная игра на построение движка для 1–5 игроков, сочетающая простые правила с обилием стратегических возможностей. Благодаря огромному количеству уникальных карт и комбинаций каждая партия в эту удивительную игру позволит вам открыть для себя новые связи и способы взаимодействия подобно тому, как это происходит в нашем огромном и увлекательном мире!



Игрок, первым разместивший на своём поле 4 x 4 шестнадцать карт, объявляет о завершении игры и получает бонусные 7 ПО.

Важные детали, которые не стоит упускать из виду, отмечены в книге правил серым цветом, как здесь.

Бежевым цветом отмечены советы и варианты, которые сделают игру проще для новичков. Как вот этот!



Предпочитаете смотреть видео, а не читать правила? Сканируйте этот QR своим телефоном!

insideupgames.com/earth-how-to-play-video/

GAMING RULES!

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

© Inside Up Games 2023

Автор игры: Максим Тардиф

Продюсер и арт-директор: Конор Макгой

Графический дизайн: M81 Studio и Юлия Созоник

Редактор: Дэниэл Мэнсфилд

Дизайн коробки и логотип: Кеннет Спонт

Сопроводительный текст:

Дженна Мьюр и Кейтлин Саммерс

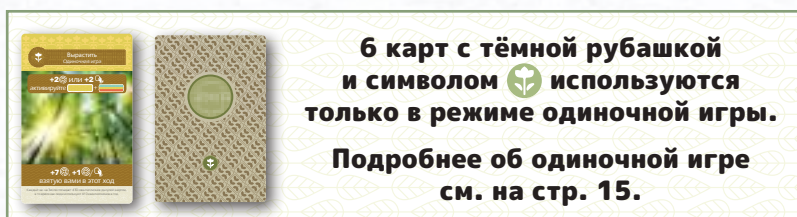
Ведущие тестировщики: Изабель Тушетт, Рено Герен, Симон Беланже, Филипп Гру, Франсуа-Венсан Тальбо, Картер Мораш, Хадсон Мораш, Скотланд Моррисон, Тревор Вайтович, Доминик, Килианн, Калек и Даля Макгой

Русская версия игры подготовлена компанией «Тейблтоп КЗ».

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Тамару Чудновскую, Дениса Карпенко, Ксению Хацкалёву, Романа Дженбаза, Владимира Сахно, Евгению Акбашеву, Елену Даценко, Марию Гольскую-Диас, Валерию Кишенько, Евгению Саламатину за помощь в подготовке игры к изданию.

СОСТАВ ИГРЫ

- | | | |
|-------------------------|--|--|
| 1 Планшет фауны | 6 Верхушки (ростки) | 11 Карты климата |
| 2 Личный планшет игрока | 7 Карты Земли (флора, местность и события) | 12 Жетон первого игрока |
| 3 Побег | 8 Карты фауны | 13 Жетон активного игрока |
| 4 Жетоны почвы | 9 Карты экосистем | 14 Жетоны листьев (5 цветов — по количеству игроков) |
| 5 Стебли (ростки) | 10 Карты островов | 15 Блокнот для подсчёта очков |




6 карт с тёмной рубашкой и символом  используются только в режиме одиночной игры.

Подробнее об одиночной игре см. на стр. 15.

Подготовка к игре	Карты островов, раздаваемые каждому игроку	Карты климата, раздаваемые каждому игроку	Карты экосистем, раздаваемые каждому игроку	Планшет фауны
Упрощённый	1	1	Не используются	 Без карт экосистем
Стандартный	1	1	1	2 карты экосистем
Продвинутый	2	2	2	2 карты экосистем

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разместите планшет фауны **1** в центре стола так, чтобы он был виден всем игрокам. Для упрощённой игры используйте сторону для начинающих с символом  в центре.


Выдайте каждому игроку его личный планшет **2**.


Убедитесь, что все игроки используют одну и ту же (лицевую) сторону своего планшета. Обратная сторона некоторых планшетов используется для других вариантов игры, включая одиночный и командный режимы.


Оставьте место рядом с личным планшетом каждого игрока для поля размером 4 x 4 карты, которое нужно будет выкладывать во время игры. Поле и личный планшет являются игровой зоной данного игрока.

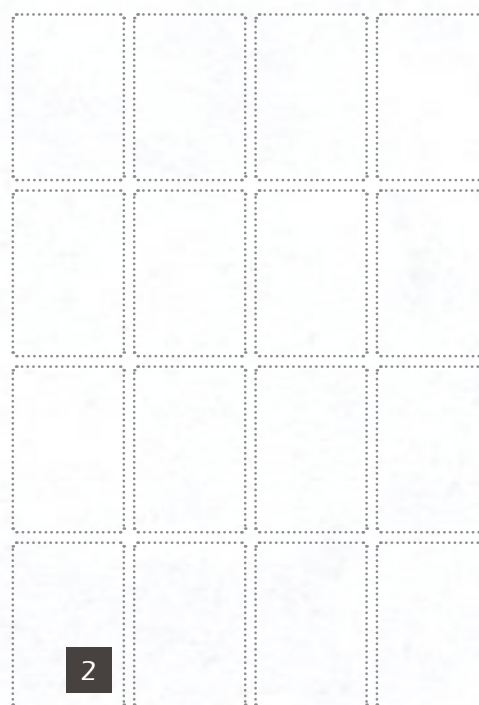
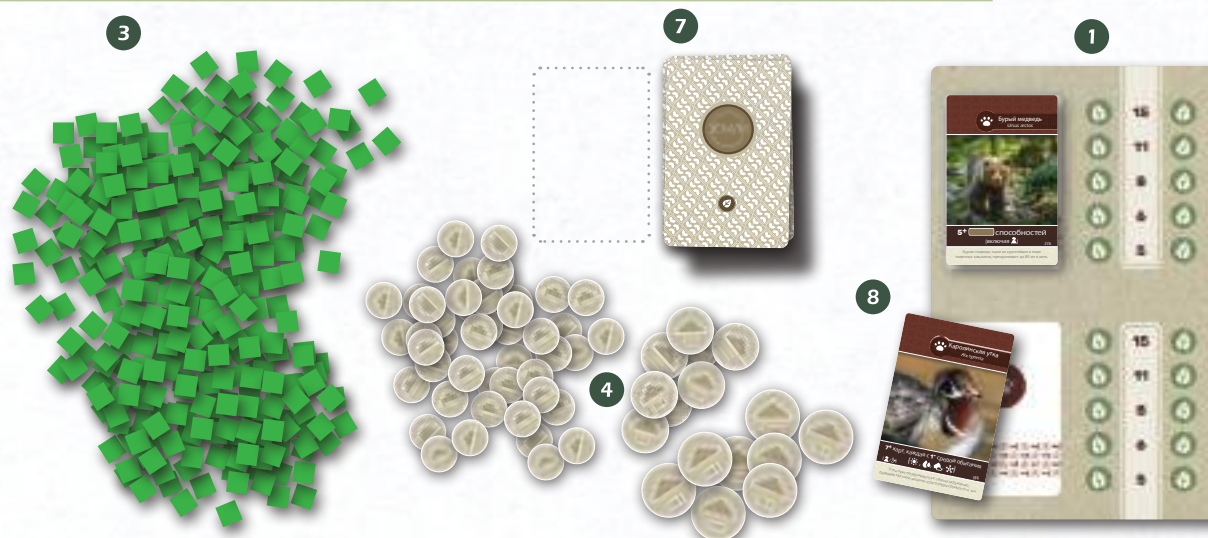
Создайте общий запас, поместив все побеги **3**, жетоны почвы **4** и ростки (стебли **5**, верхушки **6**) рядом с планшетом фауны.

Перемешайте все карты Земли **7** и положите их лицевой стороной вниз в одну общую колоду или разделите на несколько стопок так, чтобы было удобно всем игрокам. Это колода Земли. Рядом с этой колодой оставьте место для стопки сброса.

Перемешайте карты фауны **8** и положите по одной карте любой стороной вверх на каждую из 4  областей на планшете фауны. Оставшиеся карты фауны не будут использоваться в игре — уберите их в коробку.

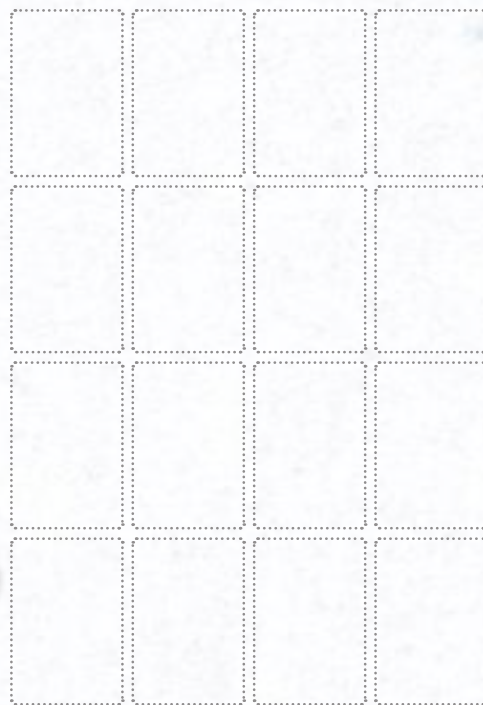
Перемешайте карты экосистем **9** и положите по одной карте любой стороной вверх на каждую из 2  областей на планшете фауны. Затем раздайте по 1 карте экосистемы каждому игроку и переходите к **ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ**. Оставшиеся карты экосистем не будут использоваться в этой партии — уберите их в коробку.

В упрощённой игре  карты экосистем не используются — их можно не доставать из коробки.





2



ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карты островов **10** и раздайте по одной карте каждому игроку. Оставшиеся карты не будут использоваться в игре – уберите их в коробку.

Сделайте то же самое с картами климата **11**.

Для опытных игроков: раздайте каждому игроку по 2 карты островов, климата и экосистем, из которых они оставят себе по одной.

Как только все игроки будут готовы, выберите случайным образом того, кто будет ходить первым, и выдайте ему жетон первого игрока **12** и жетон активного игрока **13**.

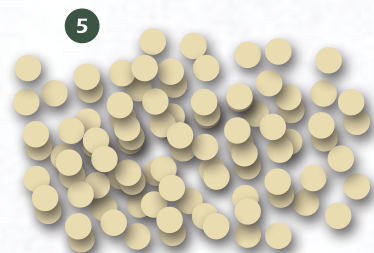
После этого каждый игрок **должен выбрать, какая сторона карт острова, климата и экосистемы** будет активной, и разместить карты соответствующей стороной вверх на своём личном планшете.

Карты островов, климата и экосистем дают разные начальные ресурсы, способности и победные очки, поэтому рекомендуется изучить планшет фауны и выбрать карты, которые помогут вам достичь расположенных на нём целей.

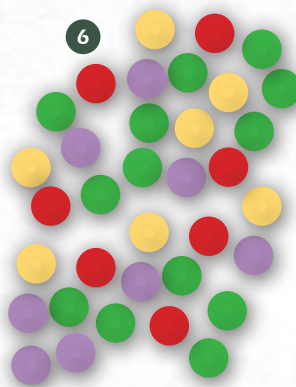
Каждый игрок берёт **5 жетонов листьев** своего цвета **14** и размещает 4 из них в центральной зоне личного планшета в ячейках для листьев, а 5-й кладёт рядом: его можно использовать для отслеживания выбора действия в каждый ход.



9



5



6



7



12

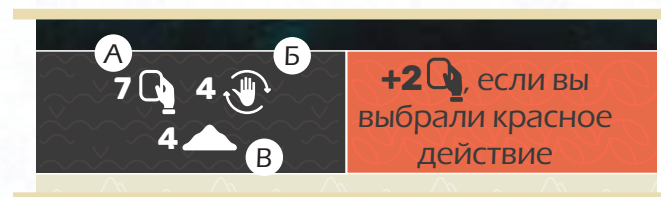
13



3

НАЧАЛО ИГРЫ

A Каждый игрок берёт столько карт из колоды Земли, сколько указано на его карте **ОСТРОВА**.



B Посмотрев эти карты, игроки одновременно решают, какие из них оставить на руке, а какие отправить в компост. Игроки **должны** отправить в компост столько карт с руки **14**, сколько указано на их карте **ОСТРОВА**. Чтобы отправить карту в компост, игрок берёт её с руки и кладёт лицевой стороной вниз на символ компоста на личном планшете, тем самым создавая собственную стопку компоста.

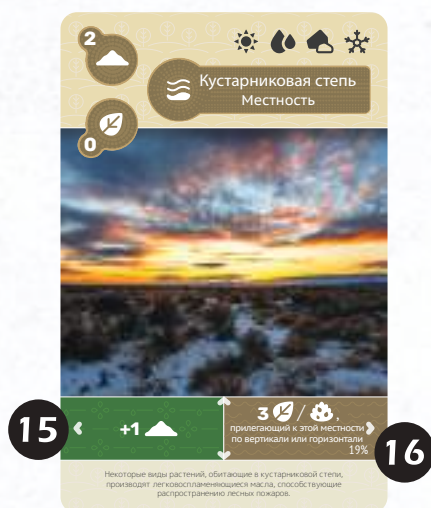
B Каждый игрок берёт столько жетонов почвы **14**, сколько указано на его карте **ОСТРОВА**, и размещает их в центре личного планшета, тем самым создавая свой собственный запас.

В игре **20 островов, 20 типов климата и 64 экосистемы**, а это значит, что есть **25 600 возможных стартовых раскладов игры**. Добро пожаловать в разнообразие природы!

ИНФОРМАЦИЯ НА КАРТАХ

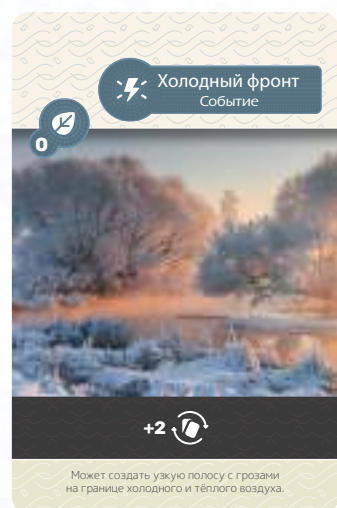
- 1 Стоимость размещения (стр. 6)
- 2 Количество ПО за размещение
- 3 Тип карты (стр. 8-11)
- 4 Тип среды обитания (стр. 11)
- 5 Название карты
- 6 Научное название
- 7 Ячейка для ростков (стр. 8)
- 8 Максимальное число ростков (стр. 8)
- 9 ПО за установку верхушки (стр. 8)
- 10 Ячейки для побегов (стр. 7)
- 11 Цвета способностей (стр. 5)
- 12 Эффект первой способности (стр. 5-6)
- 13 Эффект второй способности (стр. 5-6)
- 14 Сопроводительный текст
- 15 Визуальные подсказки направления целей: ряд, столбец, диагональ (стр. 9)
- 16 Количество карт в процентном соотношении (стр. 9)

МЕСТНОСТЬ



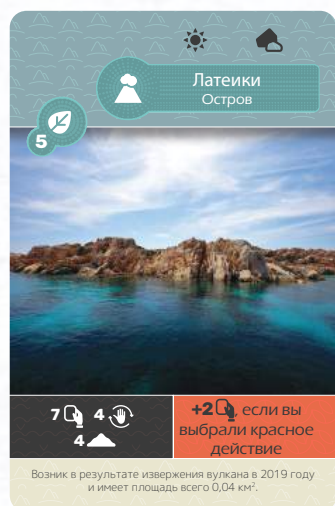
Карты местности дают бонусы в процессе игры или дополнительные возможности для получения очков в конце игры (стр. 11).

СОБЫТИЕ



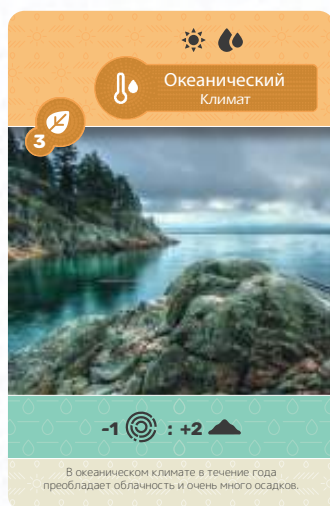
Карты событий можно разыграть в любой момент, даже во время хода другого игрока (стр. 11).

ОСТРОВ



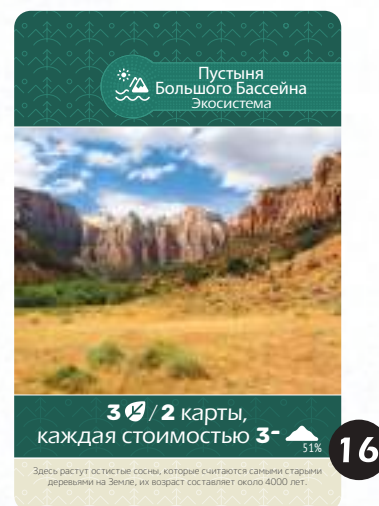
Острова дают игрокам начальные ресурсы и начальную способность (стр. 10).

КЛИМАТ



Климат даёт игрокам ещё одну начальную способность (стр. 10).

ЭКОСИСТЕМА



В конце игры получите ПО за экосистему столько раз, сколько раз вы достигаете её цели (стр. 8).

ФАУНА



В конце игры получите ПО за достигнутые в течение игры цели на этих картах (стр. 9).

ФЛОРА



Все карты уникальны, поэтому количество информации на каждой из них может различаться.

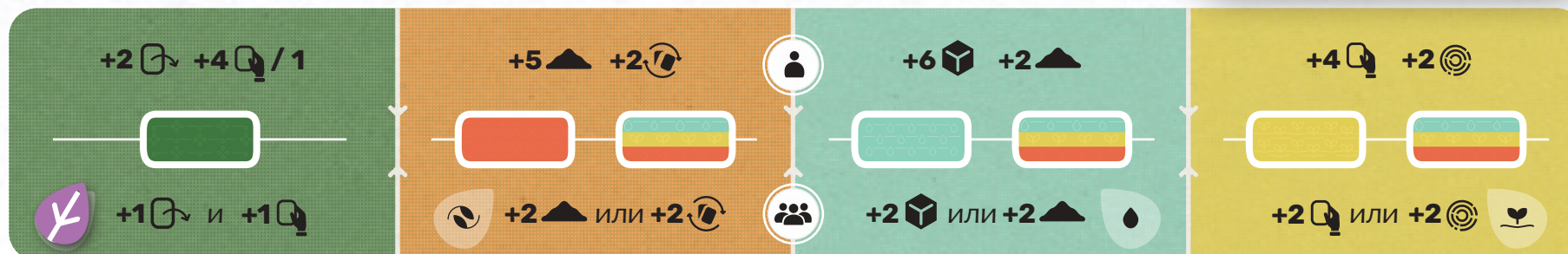
В игре используется семь различных типов карт:

- карты **ФЛОРЫ**, **МЕСТНОСТИ** и **СОБЫТИЙ** лежат в колоде Земли.
- карты **ОСТРОВОВ** и **КЛИМАТА** лежат на личных планшетах игроков.
- карты **ЭКОСИСТЕМ** лежат на планшете фауны и на личных планшетах игроков.
- карты **ФАУНЫ** лежат на планшете фауны.

ОБЗОР ХОДА И ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

В свой ход **выберите 1 из 4 ячеек действий**, изображённых в верхней части вашего личного планшета. Чтобы обозначить свой выбор, разместите жетон активного игрока над соответствующим действием. Другие игроки могут разместить свой 5-й жетон листа в нижней части соответствующей ячейки действия на своём планшете, чтобы запомнить, что они могут делать в текущий ход. Активный игрок может выбрать любое действие независимо от своего выбора в предыдущем раунде или выбора соперников.

В ходе игры жетон активного игрока передаётся по часовой стрелке до тех пор, пока один из игроков не заполнит своё поле 4 × 4 (см. раздел «Конец игры» на стр. 14).



Посадка (см. стр. 6):

Вы можете разместить до 2 карт с руки (сначала одну, потом другую), на своём поле, оплатив их стоимость почвой из своего запаса.

Затем возьмите 4 карты из колоды Земли, оставьте 1 из них на руке, а остальные положите лицевой стороной вниз в стопку сброса.

Не кладите эти 3 карты в свой компост.

Все остальные игроки могут разместить на своём поле 1 карту, оплатив её стоимость почвой из своего запаса. Они также могут взять 1 карту.

Игрокам не обязательно размещать карту на поле, чтобы взять карту.

Затем все игроки активируют зелёные способности на своих картах.

В конце игры вы получите ПО за размещение, указанные на каждой из карт на вашем поле.



Удобрение (см. стр. 7):

Вы можете получить 5 жетонов почвы из общего запаса и поместить их на свой личный планшет (в свой запас).

Затем возьмите 2 карты из колоды Земли и сразу, не глядя на лицевую сторону, положите их в свою стопку компоста.

Все остальные игроки могут взять 2 жетона почвы

или

положить в компост 2 карты из колоды Земли.

Затем все игроки активируют красные и разноцветные способности на своих картах.

В конце игры вы получите по 1 ПО за каждую карту в своей стопке компоста.



Полив (см. стр. 7):

Вы можете получить до 6 побегов из общего запаса и сразу же разместить их на любых картах флоры, где есть свободные ячейки для них. Затем вы можете получить 2 жетона почвы из общего запаса и положить их на свой личный планшет.

Все остальные игроки могут взять до 2 побегов

или

взять 2 жетона почвы.

Затем все игроки активируют синие и разноцветные способности на своих картах.

В конце игры вы получите по 1 ПО за каждый побег на своём поле. Также побеги можно обменивать на жетоны почвы в любой момент игры (стр. 7).



Выращивание (см. стр. 8):

Вы можете взять себе на руку 4 карты из колоды Земли. Затем вы можете разместить до 2 ростков на любой из своих карт флоры, где есть свободное место в ячейке для ростков.

Все остальные игроки могут взять 2 карты

или

разместить до 2 ростков на своих картах флоры.

Затем все игроки активируют жёлтые и разноцветные способности на своих картах.

В конце игры вы получите по 1 ПО за каждый росток на своём поле. Любая карта флоры, на которой число ростков достигло максимума, вместо этого принесёт ПО за установку верхушки.

АКТИВАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

В конце каждого действия **все** игроки могут активировать **любые способности на своём поле и на личном планшете**, если они соответствуют цвету текущего выбранного действия (**ЗЕЛЁНЫЙ**, **КРАСНЫЙ**, **СИНИЙ** или **ЖЁЛТЫЙ**). Об активации разноцветных способностей см. на стр. 6.

Способность каждой карты можно активировать только один раз за ход, а карты каждого поля должны быть активированы **в порядке от левого столбца к правому и от верхнего ряда к нижнему**. Пример хода с активацией способностей показан на стр. 12.

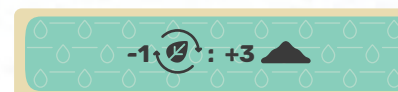
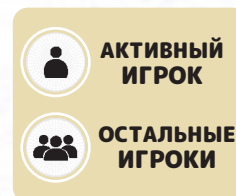
Вы можете активировать свой **ОСТРОВ** 🏝️, а затем **КЛИМАТ** 🌪️ либо до, либо после активации карт на вашем поле, но не во время.

Некоторые способности требуют дополнительного шага перед получением бонусов.

Для активации способности с отрицательным числом (-X) необходимо полностью оплатить её стоимость, чтобы получить бонусы (**Пример 1**).

Для активации любых способностей, в описании которых имеется ресурс с числом перед двоеточием (:), необходимо заплатить столько ресурсов, сколько указано слева от двоеточия, чтобы получить бонусы, указанные справа от него (**Пример 2**).

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: * Если действие при активации способности карты противоречит правилам игры, карта имеет приоритет, и её способности могут быть применены (по желанию).



Пример 1: Сбросьте 1 карту из своей стопки компоста, **затем** получите 3 жетона почвы.



Пример 2: Отправьте в стопку компоста 1 карту с руки, **затем** возьмите 1 карту.

АКТИВАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ — ПРОДОЛЖЕНИЕ

Способности активируются после совершения действия соответствующего цвета (ЗЕЛЁНОЕ действие активирует ЗЕЛЁНЫЕ способности, КРАСНОЕ – КРАСНЫЕ и т. д.). При этом разноцветные способности (включающие СИНИЙ, ЖЁЛТЫЙ и КРАСНЫЙ цвета) активируются после СИНЕГО, ЖЁЛТОГО и КРАСНОГО действий.

Каждый из цветов на карте со способностями 2 или нескольких цветов учитывается при подсчёте очков, поэтому, если у игрока была карта с КРАСНОЙ и ЖЁЛТОЙ способностями, он может считать её КРАСНОЙ для одной цели и ЖЁЛТОЙ для другой.

ЧЁРНЫЕ способности срабатывают автоматически, как только они сыграны.

КОРИЧНЕВЫЕ способности дают возможность получить дополнительные очки в конце игры или постоянные преимущества.

Ни **ЧЁРНЫЕ**, ни **КОРИЧНЕВЫЕ** способности не срабатывают в ходе игры при выборе действия или активации способностей, но оба цвета считаются цветами способностей.

Вы не обязаны активировать карты: можно пропустить активацию любого количества карт по желанию*. Активируются только способности ваших карт острова, климата и карт на вашем поле, но не карт у вас на руке.

Чтобы не снижать темп игры, все игроки могут активировать способности одновременно.

* Если карта активируется, вся стоимость должна оплачиваться полностью; однако бонусы можно получать по желанию (частично или полностью).



Например, чтобы активировать эту разноцветную способность, вы должны сбросить верхнюю карту из вашей стопки компоста и вернуть 1 росток с вашего поля в общий запас. Затем вы можете получить 1 побег и до 2 жетонов почвы из общего запаса.

Для достижения цели и при подсчёте очков разноцветная карта может считаться и синей, и жёлтой, и красной картой. При этом одноцветные карты (синие, жёлтые и красные) не считаются разноцветными.

Карты с зелёными способностями могут быть активированы в тот же ход, в который вы разместили их на поле!

ПОСАДКА: РАЗМЕСТИТЕ, ВОЗЬМИТЕ И ВЫБЕРИТЕ КАРТЫ



Активный игрок может разместить на своём поле до 2 карт с руки, сначала одну, потом другую, оплатив их стоимость почвой.

(На поле могут находиться только карты флоры и карты местности.)

Требуемое количество жетонов почвы возвращается из запаса игрока в общий запас.

Первую карту вы можете разместить в любой ячейке своего поля. Все последующие карты можно размещать только в 1 из 8 ячеек, прилегающих к уже размещённой карте.

Игроки не ограничены в выборе направления для расширения своего поля, но они ограничены размерами поля: 4 × 4 (16 карт).

В конце игры вы получите ПО за размещение, указанные на картах на вашем поле.



Затем активный игрок берёт 4 карты из колоды Земли, оставляет 1 из них на руке, а остальные кладёт лицевой стороной вниз в стопку сброса.

В личный компост игрока эти 3 карты не идут.

Все остальные игроки могут разместить 1 карту на своём поле, оплатив стоимость почвой из своего запаса. Они также могут взять 1 карту.

Игрокам не обязательно размещать карту на поле, чтобы взять карту из колоды Земли, но они не могут взять карту до того, как выполнят действие посадки.

Затем все игроки активируют зелёные способности на своём личном планшете и на своём поле (см. «Активация способностей» на стр. 5).

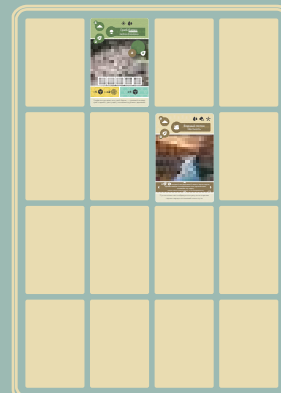
Карты на личном планшете игрока могут быть активированы до или после карт на поле, но карты на поле должны быть активированы по порядку: слева направо, сверху вниз.

После того как вы разместили свою первую карту, действуют только 2 правила размещения:

1 Карты должны размещаться рядом с уже размещёнными картами (в любой из 8 прилегающих ячеек, в том числе по диагонали).

2 Ваше поле не может выходить за пределы 4 столбцов и 4 рядов.

Порядок размещения карт может быть важным по многим причинам, таким как порядок активации их способностей, получение очков за экосистемы в конце игры (стр. 8) или их помощь в достижении целей карт фауны (стр. 9).



Если колода Земли закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду Земли. Не смешивайте стопку сброса со стопками компоста игроков: карты в компосте приносят ПО в конце игры!

Посадка – это самое важное действие в игре: оно приносит вам ПО и позволяет активировать больше способностей.

Чтобы сделать игру более стратегической, игроки могут размещать карты на своём поле лицевой стороной вниз, пока все игроки не выберут свои карты, и только после этого переворачивать карты лицевой стороной вверх.

В крайне маловероятном случае, когда в колоде Земли и стопке сброса не осталось карт, игроки не могут больше брать или отправлять в компост карты из колоды Земли.

УДОБРЕНИЕ: ПОЛУЧИТЕ ЖЕТОНЫ ПОЧВЫ И ОТПРАВЬТЕ В КОМПОСТ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ



Активный игрок может получить 5 жетонов почвы из общего запаса и положить их в свой запас **1**.
Ограничений по количеству жетонов почвы в запасе нет. В крайне маловероятном случае, когда в общем запасе не осталось жетонов почвы, вы можете использовать иные предметы, подходящие для замены.



Затем активный игрок берёт 2 карты из колоды Земли и сразу, **не глядя на лицевую сторону**, кладёт их лицевой стороной вниз в ячейку компоста на личном планшете **2**.

В конце игры вы получите по 1 ПО за каждую карту в своей стопке компоста, независимо от её типа или указанного на ней количества ПО.

Все остальные игроки могут взять 2 жетона почвы из общего запаса **или** могут взять 2 карты из колоды Земли и положить их в свою стопку компоста. Чтобы не истощать колоду Земли, игроки по договорённости могут брать для своего компоста карты из стопки сброса.

Большинство действий по отправке карт в компост требуют брать карты с руки игрока, в то время как это действие **позволяет игрокам класть в компост карты из колоды Земли.**



Затем все игроки активируют красные и разноцветные способности на личном планшете и на своём поле **3** (см. «Активация способностей» на стр. 5).

Ограничений по количеству карт в компосте игрока нет, но после того как карты оказались в стопке компоста, игроки больше не могут их смотреть.
В крайне маловероятном случае, когда в колоде Земли и стопке сброса не осталось карт, игроки не могут больше отправлять в компост карты из колоды Земли.



ПОЛИВ: РАЗМЕСТИТЕ ПОБЕГИ И ПОЛУЧИТЕ ЖЕТОНЫ ПОЧВЫ



Активный игрок может разместить до 6 побегов на любых картах флоры при условии, что для них есть свободные ячейки **1**.
Побеги могут размещаться только в ячейках для побегов, игроки не могут складывать их в свой личный запас.
Ограничений по числу побегов в общем запасе нет. В крайне маловероятном случае, когда в общем запасе не осталось побегов, вы можете использовать иные предметы, подходящие для замены.

Если игроку нужно больше почвы, он может обменять побеги **со своего поля** на жетоны почвы **2**.

Если на поле игрока нет свободных ячеек для побегов, полученных при выполнении действия полива, эти побеги сбрасываются: *вы не можете обменивать побеги, которые ещё не разместили на своём поле.*



Затем активный игрок берёт 2 жетона почвы из общего запаса и кладёт их в свой запас.

Все остальные игроки могут разместить до 2 побегов в свободных ячейках для побегов на своём поле **или** получить 2 жетона почвы.

Затем все игроки активируют синие и разноцветные способности на личном планшете и на своём поле **3** (см. «Активация способностей» на стр. 5).



Чтобы обменять побеги на почву, уберите 3 побега с любых ваших карт флоры и верните их в общий запас, а потом возьмите из общего запаса 2 жетона почвы и положите их в свой запас.

-3 **: +2**

Обменивать побеги на почву можно в любой момент в течение игры, за исключением ситуации, когда игрок получает их при выполнении действия полива или во время применения способности карты, которое ещё не завершилось.
Вы можете повторять такой обмен столько раз, сколько пожелаете.

При этом жетоны почвы нельзя обменивать на побеги.

На ранней стадии игры обмен побегов на жетоны почвы может оказаться полезным для выполнения действия посадки. Однако в конце игры может быть невыгодно обменивать слишком много побегов, ведь каждый из них приносит 1 ПО!

ВЫРАЩИВАНИЕ: ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ И РАЗМЕСТИТЕ РОСТКИ



Активный игрок может взять на руку 4 карты из колоды Земли. *Ограничений по количеству карт на руке игрока нет.* Если колода Земли закончилась, просто перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду Земли. *Не смешивайте стопку сброса со стопками компоста игроков: карты в компосте приносят ПО в конце игры!* В крайне маловероятном случае, когда в колоде Земли и стопке сброса не осталось карт, игроки не могут больше брать или отправлять в компост карты из колоды Земли.



Затем активный игрок может разместить до 2 ростков на любые из своих карт флоры, где есть свободное место в ячейке для ростков. Возьмите стебли 1 из общего запаса и разместите их на любой карте флоры на вашем поле. Число рядом с ячейкой для ростков указывает на максимальное количество ростков, которые могут в ней находиться 2.

Последней фишкой ростка на каждой ячейке является не стебель, а верхушка. Чтобы завершить выращивание флоры, разместите верхушку 3 как последний элемент одного или всех стеблей. Хотя фишки верхушек окрашены в разные цвета, это не имеет игрового значения – только эстетическое. На карту флоры, на которой максимальное число ростков в соответствующей ячейке равно 1, кладётся сразу фишка верхушки, а не стебля.



Ростки могут размещаться только в ячейках для ростков в количестве, не превышающем максимальное число, указанное рядом с этими ячейками. Если игрок получает больше ростков, чем он может немедленно разместить, лишние ростки возвращаются в общий запас. Порядок, в котором вы получаете или тратите ростки, может иметь большое значение, поэтому обязательно обращайтесь внимание на эти способности при размещении карт.

Все остальные игроки могут взять 2 карты **или** разместить до 2 ростков на своих картах флоры, где есть свободные ячейки.

Ограничений по числу ростков в общем запасе нет. В крайне маловероятном случае, когда в общем запасе не осталось ростков, вы можете использовать иные предметы, подходящие для замены.

Затем все игроки активируют жёлтые и разноцветные способности 4 на своём личном планшете и на своём поле (см. «Активация способностей» на стр. 5).

В конце игры вы получите по 1 ПО за каждый стебель на своём поле. При этом любая карта флоры с верхушкой вместо этого принесёт указанное на ней число ПО за установку верхушки 5.



Может оказаться полезным держать карты, которые вам не нужны, перевёрнутыми вверх ногами и с краю своей руки. Так будет легче видеть, какие карты вы в дальнейшем хотите отправить в компост.



КАРТЫ ЭКОСИСТЕМ — ЦЕЛИ ЭКОСИСТЕМ



Эти двусторонние карты дают бонусы при подсчёте очков **в конце игры**. Описание этих бонусов на каждой из сторон карты отличается.

В стандартной игре используются 3 карты экосистем:

- 2 на планшете фауны – получить очки за них может любой игрок;
- по 1 на личном планшете каждого игрока – получить очки за неё может только обладатель этой карты.

Начинающие игроки могут использовать сторону планшета фауны для упрощённой игры (без карт экосистем).

Это позволит сосредоточиться на обучении игре без дополнительных вариантов финального подсчёта очков.

На картах экосистем нет «способностей», а потому игроки не могут их активировать.

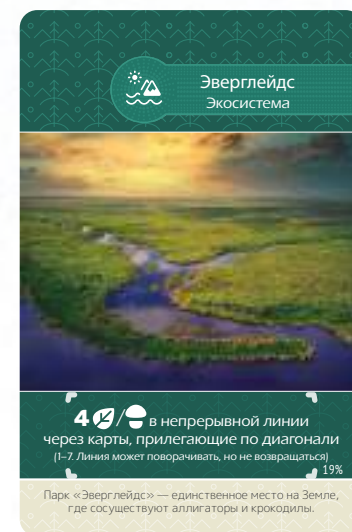
В начале игры, получив карты **ОСТРОВА, КЛИМАТА** и **ЭКОСИСТЕМЫ**, вы выбираете, какую сторону каждой из карт вы хотите использовать. После того как вы выбрали сторону, карты остаются в таком положении до конца игры.

Игроки могут получать очки за карты экосистем столько раз, сколько они выполнили условия получения ПО с помощью разных карт/компонентов.

После того как карта или компонент были использованы для получения очков за цель экосистемы, их нельзя повторно использовать для получения очков за **ту же** экосистему.

Старайтесь оптимизировать выбранные вами карты флоры, местности и событий так, чтобы достичь нескольких целей на картах экосистем и фауны.

На некоторых картах (например, «Эверглейдс») вокруг целей имеются белые указатели — это визуальные подсказки, напоминающие об условиях получения ПО за выполнение цели, связанной с направлением или порядком размещения карт.



КАРТЫ ФАУНЫ — ЦЕЛИ ФАУНЫ



Эти двусторонние карты дают **бонусы** при подсчёте очков в конце игры, описание этих бонусов на каждой из сторон карты отличается. В каждой игре на планшет фауны выкладываются 4 случайные карты фауны. В конце хода, в котором игрок достиг цели на одной или нескольких картах фауны, он может претендовать на максимальное количество ПО на шкале рядом с этими картами. Чтобы отметить полученный результат, игрок снимает со своего личного планшета жетон листа и помещает его в ячейку рядом с максимальным доступным значением ПО.

Если два и более игроков достигают цели в один и тот же ход, жетоны листьев размещаются в порядке хода по часовой стрелке, начиная с активного игрока. Только игроки, достигшие цели, могут разместить свой жетон листа в соответствующей ячейке.

Каждый раз, первым достигая цели карты фауны, игрок набирает наибольшее количество очков, а остальные игроки смогут претендовать на ячейки с меньшим количеством ПО. Поэтому при заполнении поля важно учитывать требования для достижения целей карт фауны.

Как только вы объявили о достижении цели карты фауны, ваши очки сохраняются за вами, даже если в дальнейшем у вас не выполняются условия этой цели. (Например, если у вас должно было быть 20+ жетонов почвы в запасе, а после того как вы объявили о достижении цели, вы потратили жетоны почвы и их стало меньше 20, вы не теряете ПО.)

При финальном подсчёте ПО добавьте к результату сумму всех значений ПО, отмеченных листьями вашего цвета на планшете фауны. Не забудьте добавить бонусные 7 ПО игроку, который первым заполнил своё поле! (См. раздел «Конец игры» на стр. 14.)

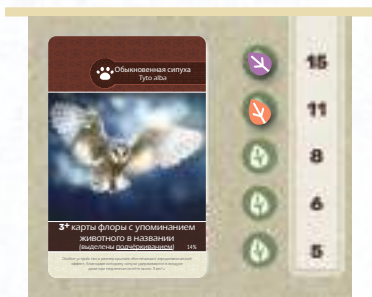
Такой символ был добавлен на некоторые карты фауны и экосистем как напоминание о том, что нужно свериться с картами острова и климата, чтобы достичь этой цели!

Если вы посмотрите на карту «Семиточечная коровка», вы заметите знаки + и – после указанных на ней чисел; игрок получит очки за достижение цели этой карты, когда у него будет «11 ИЛИ БОЛЕЕ карт с количеством ПО за размещение равным 3 ИЛИ МЕНЬШЕ».

Проценты (хх%) на некоторых картах сообщают игрокам о том, какой процент карт в колоде может соответствовать требованиям для достижения цели этих карт.

Начинающие игроки могут использовать сторону планшета фауны для упрощённой игры, где за достижение цели на картах фауны все игроки получают по 10 ПО, независимо от того, когда разместили свой жетон листа. Это позволит сосредоточиться на изучении основ игры без дополнительной борьбы за ПО.

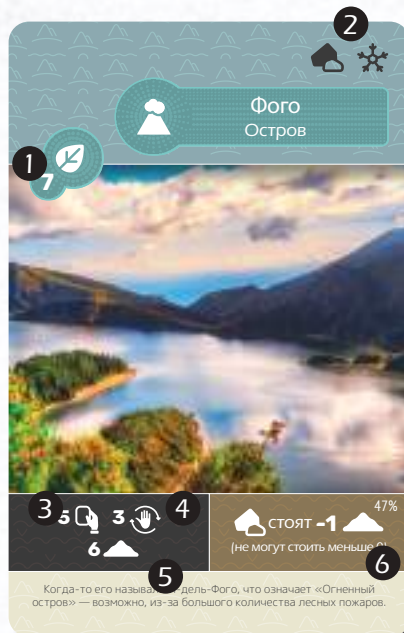
На картах фауны нет «способностей», а потому игроки не могут их активировать.



С ЭТОГО МОМЕНТА ВЫ НА 90% ГОТОВЫ К ИГРЕ.
Изучите памятку получения ПО и расшифровку обозначений в нижней части личного планшета — и вы будете готовы к игре на 95%.
Остальные правила представляют собой оставшиеся 5%; они содержат пояснения, примеры и описание одиночной игры, а также рассказывают об исключениях и особых моментах.



КАРТЫ ОСТРОВОВ





Эти двусторонние карты дают игрокам **начальные ресурсы** (карты, компост и жетоны почвы), а также способность, которая может помочь в построении стратегии – всё это указано на каждой карте. При этом информация на разных сторонах карты будет отличаться.


Каждый остров уникален и имеет неповторимую комбинацию ПО за размещение **1**, среды обитания **2**, стартового количества карт на руке **3**, количества карт, которое вы отправляете из вашей руки в компост **4**, жетонов почвы **5** и способности **6**.

В начале игры вы выбираете, какую сторону карты вы хотите использовать. После того как вы приняли решение, положите карту выбранной стороной вверх на свой личный планшет. Карта останется в таком положении до конца игры, переворачивать её нельзя.



Затем игроки берут из колоды Земли столько карт, сколько указано рядом с символом . Из этих карт игроки должны будут положить в компост столько карт, сколько указано рядом с символом .

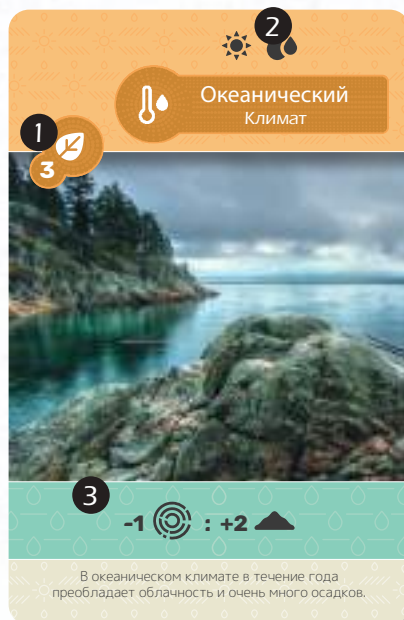
Компост не только является важным ресурсом в процессе игры, но и приносит ПО в её конце.

Затем игроки берут столько жетонов почвы, сколько указано рядом с символом . *Почва – это внутриигровая валюта, она нужна для того, чтобы размещать карты флоры и местности на вашем поле (см. стр. 6).*

Вы можете активировать свой остров, а затем свой климат или до, или после активации карт на поле; вы можете менять этот порядок каждый раз в зависимости от того, что будет для вас выгоднее в текущем ходу. Однако вы не можете активировать одну карту перед активацией карт на поле, а вторую после.

Вы не обязаны активировать способность своего острова/климата: в тот момент, когда есть возможность — вы решаете, использовать её или нет.

КАРТЫ КЛИМАТА



Эти двусторонние карты дают игрокам ещё одну **способность**, которая может усилить или разнообразить остальные способности; её суть описана на карте. При этом информация на разных сторонах карты будет отличаться.

Каждый климат уникален и имеет неповторимую комбинацию ПО за размещение **1**, среды обитания **2** и способности **3**.

В начале игры вы выбираете, какую сторону карты вы хотите использовать. После этого положите карту выбранной стороной вверх на свой личный планшет. Карта останется в таком положении до конца игры, переворачивать её нельзя.

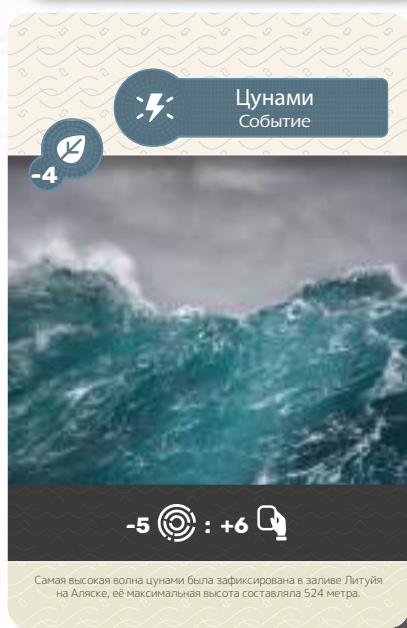
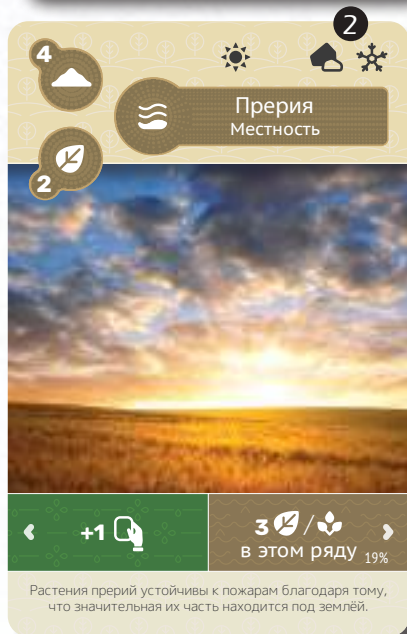
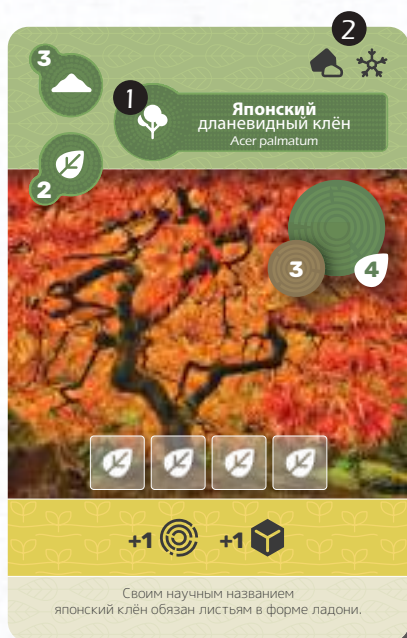
Карты острова и климата могут учитываться при достижении целей экосистемы и фауны в зависимости от типа этих целей. Начинающие игроки могут упускать из виду подобные моменты — хорошим тоном будет напоминать им об этом в течение игры.

Карты климата дают игрокам ещё одну способность, которая может усилить их стратегию, поэтому постарайтесь выбрать такую карту, которая дополнит ваш остров и поможет в достижении целей фауны и экосистемы.

Помните, что вся стоимость должна оплачиваться полностью, в то время как бонусы можно получать по желанию (частично или полностью).



КАРТЫ ЗЕМЛИ



КАРТЫ ФЛОРЫ

Большинство карт, использующихся в игре, являются картами Земли (283/364), из которых 179 – карты **ФЛОРЫ**, 66 – карты **МЕСТНОСТИ** и 38 – карты **СОБЫТИЙ**.

В игре под словом «карты» подразумеваются все карты, но только карты флоры могут быть обозначены словом «флора» – **это особенно важно при достижении целей фауны и экосистемы.**

Цели, для достижения которых нужна «флора», не учитывают карты местности, событий, островов или климата. При этом цели, для достижения которых нужны «карты», учитывают все карты на поле игрока, а также его карты острова и климата.

Хотя на картах содержится много информации, часто она имеет общий характер и не требует пристального внимания.

А вот условия целей на картах экосистем и фауны, а также информацию на картах местности, следует читать внимательно, чтобы не упустить важные для игры детали.

КАРТЫ МЕСТНОСТИ

Карты местности, как и карты флоры, размещаются на вашем поле при выполнении действия посадки. Они часто не приносят ресурсы, но вместо этого дают постоянные бонусы, действующие в течение игры, или бонусы, приносящие ПО в конце игры.

На некоторых картах местности (и экосистем) есть



КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты событий отличаются от остальных карт Земли тем, что могут быть сыграны даже в ход другого игрока или между активациями двух способностей. Они приносят игроку моментальный бонус и не влияют напрямую на остальных игроков. *Карты событий – это единственные карты, которые можно сыграть без выполнения действия посадки.*

События не размещаются на вашем поле и потому не входят в число 16 карт его лимита.



В игре флора разделяется по типам **1**, каждый из которых представлен одинаковым количеством карт:



Дерево



Трава



Гриб



Куст

Грибы с научной точки зрения не относятся к флоре, но для игрового процесса и соблюдения баланса в игре они здесь считаются флорой. Поскольку лишайники – это множественные организмы, включающие водоросли, грибы и цианобактерии, мы добавили их к травам. Приносим извинения игрокам-специалистам по ботанике за эти неточности.

Символы среды обитания **2** на картах используются для достижения целей и получения ПО. На картах флоры, местности, островов и климата символы среды обитания находятся в правом верхнем углу:



Солнечная



Влажная



Скалистая



Холодная

визуальные подсказки (небольшие белые указатели) по краям цветных областей способностей – они помогают игрокам быстро запомнить важные направления размещения карт для получения очков.

Например, местность «Прерия» принесёт игроку 3 ПО за каждую карту травы, находящуюся в том же ряду.




Карты событий никогда не учитываются для достижения целей карт местности, экосистем или фауны, если на карте не сказано иначе.




Когда вы разыгрываете карту события, поместите её лицевой стороной вверх в ячейку событий ⚡ на вашем личном планшете. В конце игры карты событий могут принести ПО или заставить вас потерять их в зависимости от значения ПО, указанного на карте. Сыгранные карты событий нельзя снова взять, обменять, активировать или отправить в компост.

ПРИМЕР ХОДА

Для этого примера будем считать, что перед нами личный планшет и поле активного игрока. У него на руке мало карт, поэтому он объявляет, что хочет выполнить действие выращивания (жёлтое).

Поскольку это активный игрок, он получит максимальный бонус, указанный в верхней части выбранного действия **1**. Обратите внимание, что эти символы находятся на одной линии с символом «активного игрока» .

Выполняя действие выращивания, игрок получает 4 карты из колоды Земли **2** и 2 ростка из общего запаса **3**. Игрок может выбрать любую комбинацию фишек стеблей и/или верхушек в зависимости от того, на каких картах флоры он собирается их разместить.

Тем временем все остальные игроки получают меньший бонус, указанный в нижней части выбранного действия **4** – на одной линии с символом «остальные игроки» . В данном случае это означает, что каждый из них может взять 2 карты из колоды Земли или 2 ростка по своему выбору.

Затем все игроки одновременно активируют жёлтые и разноцветные способности на личных планшетах и полях **5**. Каждый игрок может выбрать, какую область активировать первой: планшет или поле.



The diagram shows a player's field with a 4x4 grid of cards. A fox icon is in the top right. A resource bar at the top shows various icons and numbers. A 'ЗЕМЛЯ' (Earth) deck is in the center. Below the field are icons for 'РЕСУРСЫ' (Resources) and 'ПАМЯТКА ПОДСЧЁТА ПО В КОНЦЕ ИГРЫ (ПОЛЕ 4 x 4)' (End of game calculation reminder).

РЕСУРСЫ

- взять побег из колоды / с руки
- компост
- взять росток
- ячейка для побега
- личный компост
- ячейка для ростков

ПАМЯТКА ПОДСЧЁТА ПО В КОНЦЕ ИГРЫ (ПОЛЕ 4 x 4)

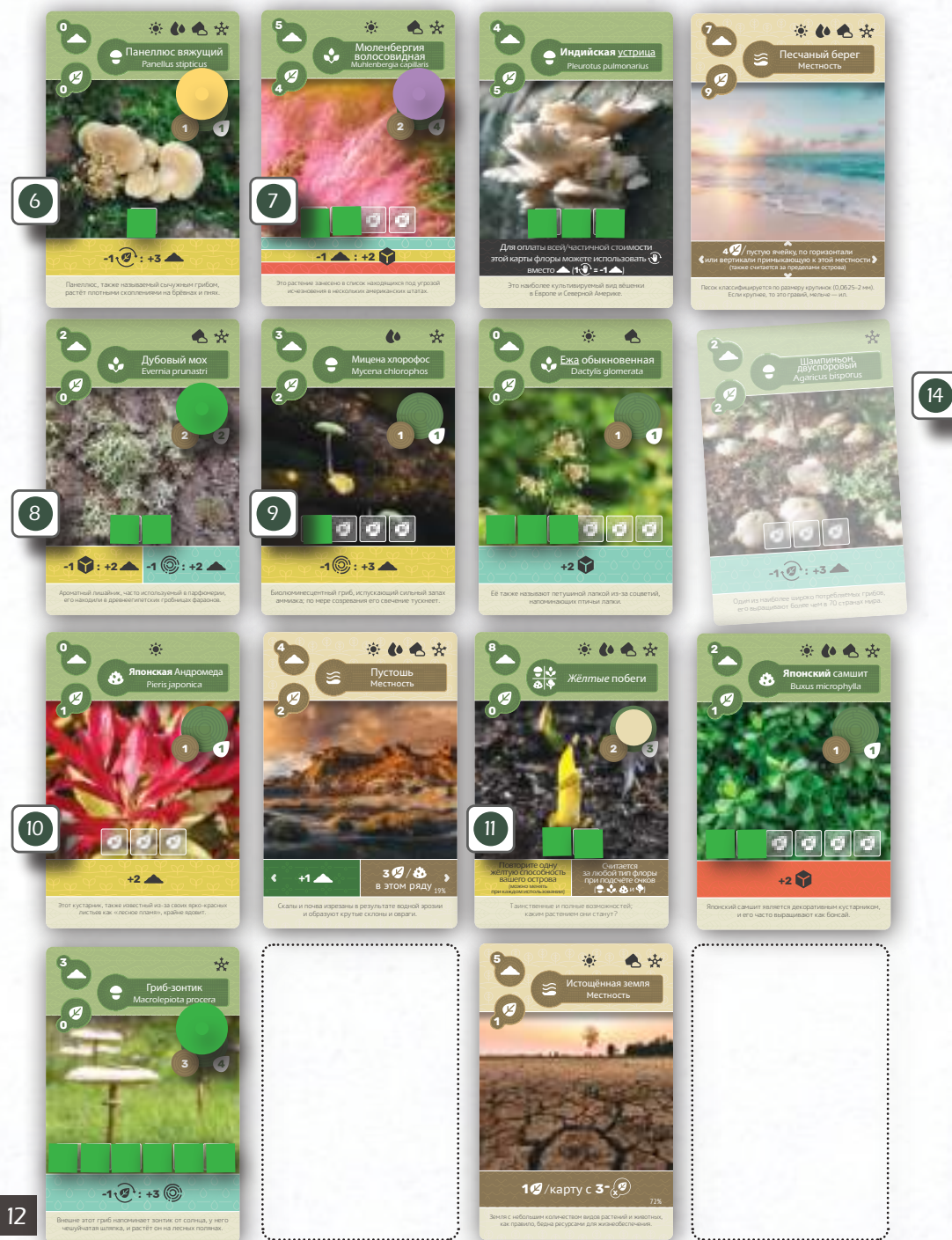
- ПО за размещение (карты остров и климат)
- ПО за карты событий
- ПО за каждую карту компоста
- ПО за каждый побег
- ПО за ростки
- ПО за карты местности
- ПО за экосистемы (1 персональная и 2 общих)
- ПО за планшет фауны

В этом примере у игрока нет жёлтых или разноцветных способностей на личном планшете, поэтому он будет активировать только карты на своём поле.

Помните, что карты на поле всегда активируются по направлению слева направо, сверху вниз.

Первой будет активирована карта «Панеллюс вяжущий» **6**, которая позволит игроку **переместить верхнюю карту из стопки компоста в стопку сброса, а потом получить 3 жетона почвы из общего запаса**.

«Мюленбергия волосовидная» **7** активируется второй, и это хорошо, потому что у игрока в запасе не было жетонов почвы. Но только что он получил 3 жетона почвы и может **вернуть один из них в общий запас, взяв себе 2 побега**.

A grid of 14 numbered game cards, each featuring a plant illustration, name, scientific name, and various icons and numbers. The cards are numbered 6 through 14.

- 6** Панеллюс вяжущий (Panellus stipiticus)
- 7** Мюленбергия волосовидная (Mullenbergia capillata)
- 8** Дубовый мох (Evernia praelata)
- 9** Мицена хлорофос (Mycena chlorophos)
- 10** Японская Андромеда (Peggy japonica)
- 11** Жёлтые побеги
- 12** Гриб-зонтик (Macrolepiota procera)
- 13** Индийская устрица (Pleurotus pulmonarius)
- 14** Пустыня

ПРИМЕР ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Давайте представим, что активный игрок, который оказался последним игроком в раунде, выбирает действие посадки (зелёное) и, разместив 2 карты, заполняет своё поле (16 карт) и тем самым заканчивает игру. Он сразу же кладёт свой последний жетон листа на бонус 7 ПО на планшете фауны 13.

Оранжевый игрок решает посадить «Шампиньон двуспоровый» на своём поле 14, чтобы достичь целей экосистемы и фауны. Также он берёт одну карту (по свойству «остальные игроки» зелёного действия), а затем получает 1 жетон почвы вследствие активации местности «Пустошь».

После того как все игроки закончили активировать свои зелёные способности, игра заканчивается: последний игрок в раунде закончил игру, и все сделали одинаковое количество ходов.

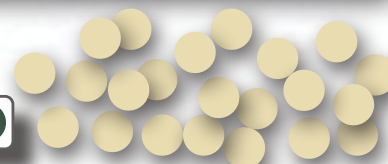
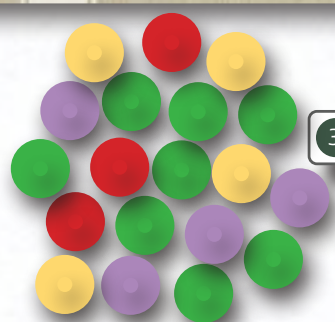
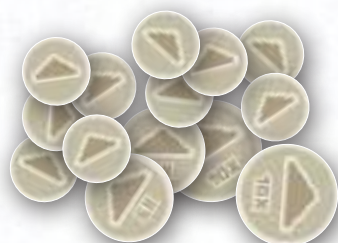
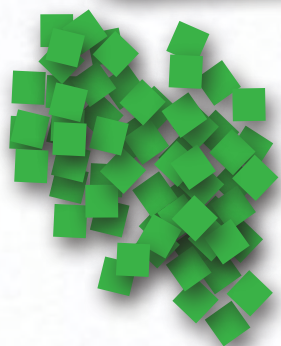
Мы не рекомендуем игрокам убирать компоненты с планшетов при подсчёте очков — в редком случае при ничьей они понадобятся для определения победителя.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ — ОРАНЖЕВЫЙ ИГРОК

Для начала сложите **все ПО** за размещение на всех картах вашего поля, а также на ваших картах острова и климата. (Смотрите соседнюю иллюстрацию на стр. 12.)

- Затем прибавьте ПО, указанные на всех **картах событий** в вашей стопке событий. Это число может оказаться отрицательным.
- Получите 1 ПО за каждую карту в вашем **компосте**.
- Получите 1 ПО за каждый **побег** на вашем поле.
- Получите 1 ПО за каждый **росток** на вашем поле **или ПО за установку верхушки** за каждую карту флоры с верхушкой.
- Получите ПО за каждую **местность** на вашем поле, если она приносит очки в конце игры. «Песчаный берег» приносит игроку 8 ПО (по 4 за каждую пустую ячейку, расположенную по вертикали или горизонтали, но не по диагонали), «Пустошь» приносит 9 ПО («Жёлтые побеги» могут считаться за любой тип флоры), а «Истощённая земля» приносит 13 ПО (за себя, за карты острова и климата, но не за карты событий).
- Получите ПО за каждую **карту экосистемы**, если вы выполнили (или перевыполнили) их требования. Собственная карта экосистемы приносит игроку 18 ПО, так как у него есть 3 карты с географическими названиями. «Эверглейдс» приносит 20 ПО, так как «Жёлтые побеги» могут считаться за любой тип флоры. «Гриб-зонтик» не учитывается, так как он не присоединяется по диагонали. «Большая Венгерская низменность» приносит 13 ПО, так как на поле есть 4 карты трав.
- Получите ПО за жетоны листьев на **планшете фауны**, включая бонус за завершение поля, если вы его заработали.

9 мая	Оранжевый	Синий
	29	47
	-2	0
	15	28
	22	19
	12	31
	30	6
	18	0
	20	20
	13	10
	34	1
Σ	191	18



ПРИМЕР ХОДА — ПРОДОЛЖЕНИЕ

Следом идёт «Дубовый мох» 8, который позволяет игроку вернуть один побег в запас и получить 2 жетона почвы.

Затем можно активировать карту флоры «Мицена хлорофос» 9, чтобы обменять один росток на ещё 3 жетона почвы.

Следующей активируется «Японская Андромеда» 10, и она приносит игроку ещё 2 жетона почвы совершенно бесплатно!

И наконец активируются «Жёлтые побеги» 11, позволяющие игроку скопировать любую другую жёлтую способность на его поле. Игрок решает повторить действие карты «Японская Андромеда» 10 и получить ещё 2 жетона почвы, снова бесплатно!

Когда активный игрок в этом ходу поместил оба своих ростка на «Дубовый мох», он выполнил требование карты фауны «Горная горилла», а это означает, что он может немедленно поместить один из своих жетонов листьев на планшет фауны в доступную ячейку с максимальным значением ПО – в данном случае 8 12.

После активации всех жёлтых способностей ход активного игрока заканчивается и передаётся следующему участнику по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Настольная игра «Земля» состоит из нескольких раундов. В течение раунда каждый участник по очереди становится активным игроком.

Игра заканчивается в конце раунда, в котором кто-то из игроков заполняет своё поле 4 × 4 (16 карт). Этот игрок кладёт один из своих жетонов листьев в бонусную ячейку 7 ПО на планшете фауны, а затем игроки делают ходы, оставшиеся до завершения раунда, чтобы у всех было одинаковое количество ходов.

Если активный игрок и другой игрок заполнили свои поля в один ход, бонус получает активный игрок.


Если в один ход свои поля заполнили несколько игроков, но не активный игрок, бонус получает ближайший игрок слева от активного (вокруг стола по часовой стрелке).

Пример окончания игры даётся на стр. 13.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

После завершения финального раунда игроки считают свои победные очки (ПО). Игрок, набравший больше всех ПО, становится победителем.

Игроки могут одновременно заполнять каждую строку в блокноте подсчёта очков, однако мы рекомендуем заполнять их по одной, чтобы избежать путаницы. При подсчёте различных компонентов, перечисленных ниже, следите за тем, чтобы не перепутать стопки и не «очистить» игровые зоны – эти компоненты будут необходимы в случае ничьей. Пример подсчёта очков даётся на стр. 13.

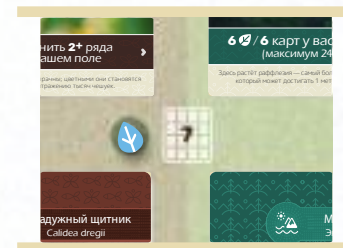
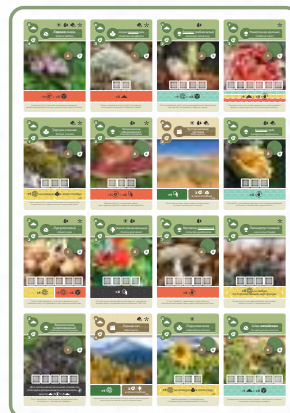
1. Сложите ПО за размещение  с ваших карт острова и климата и с карт на вашем поле. Сюда не входят карты событий, карты на руке и карты в вашем компосте.
2. Добавьте ПО за размещение с карт в вашей ячейке событий – это значение может оказаться отрицательным.
3. Добавьте 1 ПО за каждую карту в вашем компосте.
4. Добавьте 1 ПО за каждый побег на вашем поле.
5. Добавьте 1 ПО за каждый стебель на вашем поле, если они без верхушки, или же ПО за установку верхушки **вместо 1 ПО / стебель.**



Все игроки должны сделать одинаковое количество ходов!

Например, если первый игрок в раунде первым заполнил своё поле, у всех остальных игроков есть последний ход в качестве активного игрока.

Если последний игрок в раунде первым заполнил своё поле, игра завершится сразу после того, как он закончит свой ход.



Игрок, первым разместивший на своём поле 4 × 4 шестнадцать карт, объявляет о завершении игры и получает 7 ПО.

6. Добавьте ПО за каждую местность на вашем поле, которая приносит очки в конце игры. (Карты местности, которые давали постоянные бонусы во время игры, не приносят очков при финальном подсчёте.)

7. Добавьте ПО за все достигнутые цели экосистем, включая вашу собственную экосистему и две общих.

8. Добавьте ПО за жетоны листьев, размещённые на планшете фауны. Не забудьте добавить бонусные 7 ПО, если вы первый игрок, заполнивший своё поле 16 картами.

В упрощённой игре не используются карты экосистем, а цели фауны приносят 10 ПО независимо от порядка, в котором было заявлено об их достижении.

В случае ничьей победителем считается игрок, у которого в личном запасе осталось больше жетонов почвы.

Если ничья сохраняется, победа присуждается тому игроку, у кого больше карт на руке, затем – у кого больше ростков на поле, затем – у кого больше побегов, и, наконец, – у кого больше карт в стопке компоста.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Пожалуйста, обратите внимание, что, хотя мы приложили все усилия, чтобы информация и фотографии были максимально точными, мы не являемся специалистами в ботанике, и игра не может считаться практическим руководством или справочником по миру живой природы.

Пожалуйста, проконсультируйтесь с представителями местной и государственной власти, прежде чем взаимодействовать с какой-либо природной средой или видами. Спасибо!


ОДИНОЧНАЯ ИГРА



В режиме одиночной игры действуют в основном те же правила, что и в обычной игре, за очевидным исключением – теперь вы соревнуетесь с искусственным соперником по имени Гея.


Начните подготовку к игре так же, как и в стандартном (или продвинутом) режиме, но планшет игрока положите стороной для одиночной игры  вверх и **выберите уровень сложности** .


На начальном и среднем уровнях используйте верхние области ячеек действий, а на сложном и экспертном уровнях используйте нижние области. Кроме того, в колоде Геи есть две карты целей фауны, на которых указаны эффекты, применяемые только на начальном или экспертном уровнях.


Положите планшет Геи рядом со своим личным планшетом с противоположной стороны от места, где вы будете выкладывать своё поле.

Выберите цвет жетонов листьев и поместите их на планшет Геи  1.

 2 Перемешайте её колоду из 6 карт  и положите их лицевой стороной вниз на эту ячейку. Вы дважды откроете все карты из этой колоды до того, как закончится игра.

 3 В этой ячейке будет размещаться активная карта Геи.

 4 В эту ячейку будут складываться карты компоста Геи лицевой стороной вниз.

 5 В эту ячейку лицевой стороной вверх будут помещаться карты Геи, приносящие очки.


Как только закончена подготовка к игре, вы можете начинать игру в роли активного игрока.






Поскольку Гея может «реагировать», когда вы получаете жетоны почвы и карты, мы рекомендуем класть полученные в этом ходу ресурсы рядом с вашим планшетом, чтобы Гея могла подсчитать их, прежде чем они будут добавлены вам на руку или в запас.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА — ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

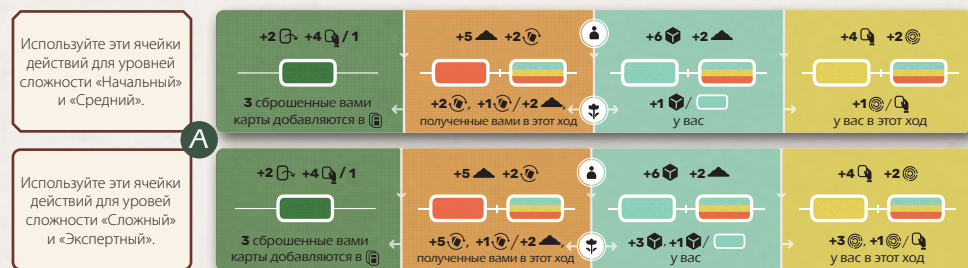
Как только игра заканчивается, вы подсчитываете ПО так же, как и в обычной игре. Однако Гея будет набирать очки следующим образом:

• Сложите ПО за размещение со всех карт в её стопке очков  5, включая карты событий – **отрицательные очки становятся положительными для Геи!**

- Добавьте 1 ПО за каждый побег  6.
- Добавьте 1 ПО за каждый стебель **или** ПО за установку верхушки  7.
- Добавьте 1 ПО за каждую карту в её компосте  4.
- Добавьте ПО за жетоны листьев, размещённые на планшете фауны.

Гея не получает очки за:





- карты **МЕСТНОСТИ** и карты **ЭКОСИСТЕМ**.





ОДИНОЧНАЯ ИГРА — ВАШ ХОД

Вы совершаете ходы так же, как и в обычной игре: выбор действия, получение ресурсов, активация способностей. За каждое действие вы будете получать обычные бонусы; однако Гея будет получать бонусы в соответствии с выбранным вами уровнем сложности.

Всегда сначала заканчивайте своё действие и активацию способностей карт, а затем разыгрывайте действие Геи в качестве «другого игрока» с получением соответствующих бонусов:

- За **СИНЕЕ ДЕЙСТВИЕ** – размещайте побеги Геи здесь  6: в конце игры за каждый побег она получит 1 ПО.
- За **ЖЁЛТОЕ ДЕЙСТВИЕ** – размещайте её ростки здесь  7, перемещаясь дальше по стрелке после установки верхушки. Как обычно, последней фишкой ростка в каждой ячейке флоры будет верхушка. Гея получит 1 ПО за каждый стебель **или** ПО за установку верхушки.
- За **КРАСНОЕ ДЕЙСТВИЕ** – кладите сюда карты, которые Гея отправляет в компост из общей колоды  4: в конце игры за каждую карту в компосте она получит 1 ПО.
- За **ЗЕЛЁНОЕ ДЕЙСТВИЕ** – положите карты Геи лицевой стороной вверх в её стопку ПО  5. В конце игры Гея получит ПО за размещение с каждой карты в этой стопке.


ОДИНОЧНАЯ ИГРА — ХОД ГЕИ

В ход Геи возьмите верхнюю карту из её стопки карт, лежащих лицевой стороной вниз  2, и положите её лицевой стороной вверх  3. Вы активируете верхнюю способность (если она есть), а затем Гея активирует нижнюю.

Важно, чтобы вы первым активировали верхнюю способность, потому что бонусы Геи иногда могут быть напрямую связаны с действием, которое сделали вы:

- **ЖЁЛТОЕ ДЕЙСТВИЕ** – Гея считает общее количество карт, которые вы получили, активируя верхнюю и ваши жёлтые способности, и получает такое же число ростков. *Не учитываются карты, полученные вами за карты событий.*
- **КРАСНОЕ ДЕЙСТВИЕ** – Гея считает общее количество жетонов почвы, которые вы получили, активируя верхнюю и ваши красные способности, и получает такое же число жетонов почвы. *Не учитываются жетоны почвы, полученные вами за карты событий.*

Складывайте жетоны почвы Геи сюда (8); когда накопится 10 жетонов, они возвращаются в запас, а Гея отправляет в компост 5 карт из общей колоды. Если общее количество полученных Геей жетонов почвы превышает 10, оставьте излишки на её планшете: почва преобразуется в компост только в соотношении 10 жетонов почвы – 5 карт в компост.

Если вы раскрываете одну из коричневых карт целей фауны Геи  9, следуйте указаниям на карте и поместите один из жетонов листьев Геи в верхнюю свободную ячейку с наибольшим количеством ПО рядом с любой картой фауны – если доступны обе, вы можете выбрать место размещения. *Если вы играете на начальном или экспертном уровне, также примените эффекты, указанные в самом низу карты.*

Игра продолжается с чередованием ходов, пока Гея не активирует свою последнюю карту, после чего её колода перемешивается и заново открывается для второго – и последнего – использования.

Игра завершится, когда колода Геи закончится во второй раз, или когда вы заполните своё поле 4 × 4. Игрок, закончивший игру, получает бонус 7 ПО на планшете фауны, а затем подсчитываются все очки.

КОМАНДНАЯ ИГРА (2 НА 2)

Командная игра происходит в основном по тем же правилам, что и обычная игра, но она позволяет игрокам действовать совместно против другой команды.

Подготовьте игру так же, как и для обычной партии, положив личные планшеты членов одной команды рядом **А**.

Каждый раз, когда игрок получает ресурсы (карты, компост, жетоны почвы, ростки или побеги), вместо того, чтобы сразу класть их на своё поле, в свой запас или брать на руку, он может положить их на свою сторону общей командной области **Б**.

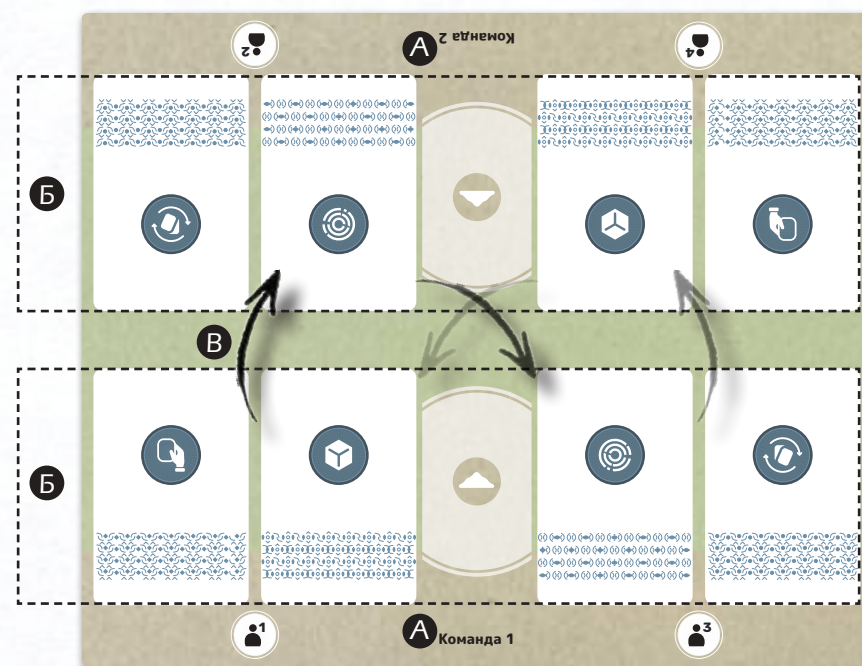
Эти ресурсы должны быть использованы любым из членов команды до конца текущего хода, в противном случае они сбрасываются.

Участники команды могут открыто обсуждать свою стратегию и потребности в ресурсах. Они могут вместе решать, какое действие выберет каждый из них, какой ресурс или какую карту взять и так далее.

В остальном игра идёт как обычно, за исключением того что порядок хода передаётся не по часовой стрелке, а по номеру игрока (1, 2, 3, 4, 1, 2... и т. д.) **В**.

В конце игры участники команды просто суммируют свои ПО, и побеждает команда с наибольшим результатом!

Для опытных игроков командная игра — отличный способ научить игре новичков.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Активация способностей5-6	Карты/цели экосистем.....8	Подготовка к игре (индивидуальная).....3	Пример подсчёта очков..... 13
Выращивание8	Конец игры 14	Подготовка к игре (общая).....2	Пример хода 12-13
Информация на картах4	Над игрой работали..... 1	Подсчёт победных очков 14	Состав игры.....2
Карты Земли..... 11	Начало игры.....3	Полив7	Удобрение7
Карты климата..... 10	Обзор ходов/игровых действий...5	Посадка6	Цель игры1
Карты островов 10	Одиночная игра..... 15	Пример окончания игры 13	

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА

«Земля» старается отразить мельчайшие проявления безграничного разнообразия Природы. Лучшими игроками станут те, кто сможет быстро адаптироваться – как это делают животные и растения на нашей планете.

Эта игра существует благодаря Изабель Тушетт, моей любимой, которая однажды спросила меня, не могу ли я создать игру про растения. – Максим Тардиф



Этот QR-код откроет вам страницу на сайте BoardGameGeek, где вы сможете узнать больше о создании игры «Земля» и её сбалансированности в дневнике разработчика, который ведёт Максим.



А если у вас закончится блокнот для подсчёта очков, вы сможете бесплатно скачать новые листы с помощью этого QR-кода.