

Moce boskich istot

Zaproś boską istotę wypełniając rząd i/lub kolumnę pasującymi symbolami zwierząt lub symbolami biomów.

METSAT Opiekun Puszczy 		Kiedy zaprosisz tę boską istotę i przy każdej punktacji, jeśli nadal ją posiadasz: Wybierz 1 rodzaj zwierząt (latające, lądowe lub morskie) i zyskaj 1 punkt energii życiowej za każdy pasujący symbol na twojej planszy.
KITEET Opiekunka Kryształów 		Kiedy zaprosisz tę boską istotę i przy każdej punktacji, jeśli nadal ją posiadasz: Zyskaj 3 punkty energii życiowej.
SIENET Opiekun Grzybów 		Kiedy zaprosisz tę boską istotę i przy każdej punktacji, jeśli nadal ją posiadasz: Weź z puli kryształy o łącznej wartości 3.
VUORI Opiekunka Wody i Wzgórz 		Ta boska istota nie ma aktywowanego efektu, ale dopóki ją posiadasz zapewnia ci 2 symbole wody.
TAIVAS Mistrzyni Niebios 		Kiedy zaprosisz tę boską istotę i przy każdej punktacji, jeśli nadal ją posiadasz: Wydaj 4 kryształy, aby zyskać 7 punktów energii życiowej.
MAA Mistrzyni Lądów 		Kiedy zaprosisz tę boską istotę i przy każdej punktacji, jeśli nadal ją posiadasz: Zyskaj 1 punkt energii życiowej za każdy zarodnik na twojej planszy.
MERI Mistrzyni Mórz 		Kiedy zaprosisz tę boską istotę i przy każdej punktacji, jeśli nadal ją posiadasz: Zyskaj 1 punkt energii życiowej za każdy symbol wody na twojej planszy.

Efekty biomów

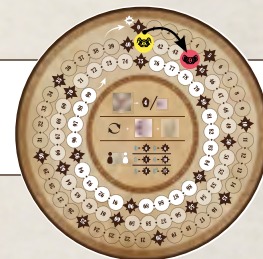
Rozpatrujesz je, gdy aktywujesz rząd lub kolumnę twojego totemu, w których się znajdują a także podczas punktacji dzięki zarodnikom.

	Weź z puli kryształy o łącznej wartości X.
	Zyskaj X punktów energii życiowej.
	Zyskaj X punktów energii życiowej za każdy symbol zwierzęcia latającego widoczny na twojej planszy.
	Zyskaj X punktów energii życiowej za każdy symbol zwierzęcia lądowego widoczny na twojej planszy.
	Zyskaj X punktów energii życiowej za każdy symbol zwierzęcia morskiego widoczny na twojej planszy.
	Zyskaj X punktów energii życiowej za każdy zarodnik na twojej planszy.
	Zyskaj X punktów energii życiowej za każdy symbol wody widoczny na twojej planszy i kafelku boskiej istoty Vuori (jeśli ją posiadasz).
	Wydaj kryształy o wartości X, aby zyskać X punktów energii życiowej.
	Wydaj kryształy o wartości X, aby umieścić zarodnik na jednej ze swoich kart biomu, na której jeszcze żadnego nie masz.

Uwaga:

- Gdy dzięki jakiemuś efektowi zyskasz punkty energii życiowej, przesuń swój znacznik energii o wymaganą liczbę pól na planszy głównej.
- Jeśli twój znacznik energii znajdzie się na polu zajmowanym przez znacznik innego gracza, umieść swój znacznik na wierzchu.

Jeśli przekroczysz wartość 99 punktów, weź z puli żeton punktacji +100, umieść go w lewym górnym rogu swojej planszy i kontynuuj naliczanie punktów od pola 0.



Opis biomów

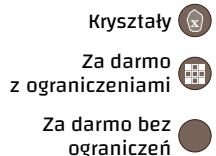
Symbole biomów:



- Niektóre karty mają 2 symbole biomów.
- Biom pustynny widnieje tylko na niektórych początkowych polach planszy. Nie ma kart biomów Ery I lub II ani boskich istot tego typu.

Źródło wody:
Występuje tylko w górach.

Koszt:



Symbole zwierząt:



Efekt biomu:

Jeśli ramka jest zwinięta, biom nie ma żadnego efektu.

Pole, na którym możesz również umieścić zarodnik.

Opis plansz graczy

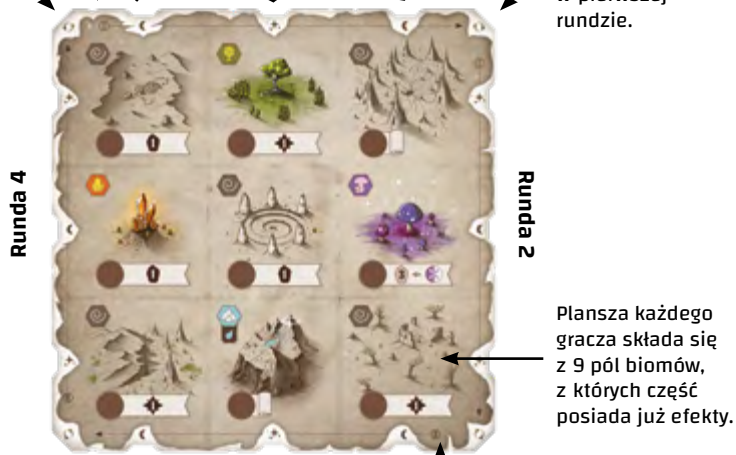
Runda 1

Położenie totemu podczas końcowej punktacji w 4 rundzie.

Symbol wskazujący erę kart biomów, których należy użyć. W 1 i 2 rundzie używa się kart biomów I ery.

Położenie twojego totemu w turach 1, 2 i 3 w pierwszej rundzie.

Położenie twojego totemu podczas punktacji w pierwszej rundzie.



Plansza każdego gracza składa się z 9 pól biomów, z których część posiada już efekty.

Runda 3

W 3 i 4 rundzie używa się kart biomów II ery.

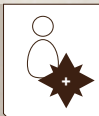
Przebieg tury

• **RÓWNOCZEŚNIE** •

Krok 1: Wybierz kartę biomu

Weź karty biomów z kafelka satelity skierowanego w twoją stronę symbolem pasującym do położenia twojego totemu, wybierz i zachowaj 1 z nich.

• **POJEDYNCZO**, zgodnie z ruchem wskazówek zegara •



Krok 2: Umieść lub odrzuć wybraną kartę biomu

Umieść wybraną kartę biomu na swojej planszy lub odrzuć ją, aby zdobyć 4 kryształy lub umieścić zarodnik na twojej karcie biomu, na której żadnego nie masz.

Krok 3: Zaproś boską istotę


Jeśli podczas zagrywania karty biomu zapełnisz rząd i/lub kolumnę symbolami zwierząt lub biomów, weź pasujący kafelek boskiej istoty i umieść go obok swojej planszy.

Krok 4: Aktywuj swój totem i moce boskich istot

Aktywuj w wybranej przez siebie kolejności efekty biomów znajdujących się w rzędzie lub kolumnie twojego totemu oraz moce boskich istot, które zaprosiłeś w tej turze.

• **RÓWNOCZEŚNIE** •









Krok 5: Przesuń swój totem

Przesuń swój totem o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli znajdzie się przy polu , przejdź do punktacji. W przeciwnym razie zacznijcie nową turę.

Punktacja

• **POJEDYNCZO**, zgodnie z ruchem wskazówek zegara •

- Aktywuj wszystkie swoje biomy z zarodnikami, jak również moce posiadanych boskich istot.
- Porównaj liczbę swoich symboli wody z graczem, który ma ich najmniej.

		0 → 	1 → 	2 → 
		3 → 	4 → 	5* → 

Uwaga: Punktacja w 4 rundzie jest ostatnią w grze.