

# Fiche de démarrage rapide pour «GAÏA»

## Mise en place :

Chacun prend 5 meeples (6 à 2 joueurs) et reçoit 2 cartes les objectifs : 4/5/6/7 pour 2/3/4/5 joueurs, le reste est remis vertes, 1 bleue, 1 rouge au hasard. Les cartes forment des piles dans la boîte et ne servira plus pour cette partie. Les tuiles et classées par couleur et on dévoile 3 vertes, 2 bleues et 2 rouges animaux sont disponibles pour tous sur la table. en ligne devant chaque pile. On pioche et place (face visible)

## Déroulement du jeu :

Chacun va pouvoir jouer 2 actions à son tour. Au choix, on peut :

**A) : Piocher 1 carte**

**B) : Poser 1 carte.**

Il est possible de faire 2 fois la même action.

**A) Lorsque l'on PIOCHE**, on choisit soit 1 carte visible (penser à immédiatement remplir la file avec une nouvelle carte piochée sur la pile correspondante), soit 1 au hasard (celle du dessus d'une pile). Limite de 6 cartes en main dont maxi 2 rouges (on peut en piocher une 3ème, mais il faudra alors en défausser 1 sans la jouer).

**B) Lorsque l'on POSE 1 carte**, on fait l'action correspondante.

- **Pose d'1 carte TERRAIN :**

On prend 1 tuile terrain correspondante et on la place sur terre, à côté (orthogonalement) d'au moins 1 autre tuile (sauf 1ère tuile du jeu). S'il n'y a plus de tuile du terrain correspondant, le joueur ne peut pas jouer cette carte. Le joueur garde la carte jouée face visible devant lui. Dès que les cartes visibles devant lui correspondent à celles demandées par une carte objectif, il pose immédiatement un de ses meeples sur l'objectif et y reste toute la partie (on ne peut pas l'en déloger). Il défausse les cartes correspondantes. Si en posant ce terrain, cela ajoute 1 ressource à une cité adjacente orthogonalement, on peut poser 1 meeples sur la cité, voir ci-dessous «Ajouter des ressources à une cité ».

- **Pose d'1 carte ANIMAUX :**

On pose 4 animaux sur un terrain libre (ni animaux ni cité dessus) correspondant à l'image de la carte (ou n'importe où si la carte comporte tous les terrains). S'il ne reste pas 4 animaux en stock, on ne peut pas faire l'action. Défausser la carte. Si ces animaux viennent augmenter les ressources d'une cité, voir «Ajouter des ressources à une cité » ci-dessous.

- **Pose d'1 carte CITÉ (2 règles à suivre), et pose de 1 ou 2 meeples :**

**Règle 1 :** La tuile sur laquelle on pose la cité doit être libre et doit correspondre à l'image de la carte (ou n'importe laquelle si le dessin comporte tous les terrains, mais jamais sur l'eau).

**Règle 2 :** Il doit y avoir au moins 2 des ressources réclamées au bas de la carte adjacentes (orthogonalement) à la tuile sur laquelle on pose la cité (cette dernière ne compte pas). Les ressources sont soit les tuiles de terrain, soit des animaux. Les terrains autour peuvent être occupés par des animaux mais pas par une cité sinon ils ne comptent plus comme ressource.

Pose de meeples : dès que l'on pose une cité, on regarde combien de ressources sont autour. S'il y en a 2 ou 3, on pose 1 meeples. S'il y a les 4 ressources, on peut poser 2 meeples dessus (mais dès qu'1 ressource disparaît, 1 des meeples sera éjecté).

## Fin de la partie :

Dès qu'un joueur a placé tous ses meeples, sans terminer le tour. Ou s'il n'y a plus de cartes d'une couleur quelconque et que quelqu'un souhaite en piocher une de cette couleur (tant que personne ne le souhaite, le jeu continue), dans ce cas, c'est le joueur ayant posé le plus de meeples qui gagne la partie (si = : celui à gauche de celui qui a fait finir la partie).

### Ajouter des ressources à une cité :

Si on pose une tuile ou des animaux à côté d'une Cité, on peut alors poser 1 de ses meeples dessus. S'il y a déjà le meeples d'un joueur, on l'éjecte et prend sa place. On ne peut pas ajouter 1 de ses meeples si celui présent sur la Cité est à nous. Avoir 2 meeples à soi sur une cité n'est possible que si on les pose tous les 2 en même temps !

### Diminuer les ressources d'une cité :

Dès qu'une nouvelle cité est posée, elle peut utiliser les ressources de la cité d'à côté. Dans ce cas, vérifier si la cité qui était déjà là a encore assez de ressources pour survivre. S'il lui en reste moins de 2, le meeples présent dessus retourne à son propriétaire. S'il ne reste plus de ressource à une cité, la carte Cité est défaussée et la tuile sur laquelle elle était redevient libre.

**Les meeples éjectés retournent toujours aux joueurs.**

**Les cartes pouvoirs (et/ou désastres, si on ajoute la variante éclairs/volcans) :**

**Soleil :** assèche (remplacer un marécage par une plaine ou une plaine par un désert).

**Pluie :** Hydrate (remplacer un désert par une plaine ou une plaine par un marécage).

**Séisme :** Echanger les places de 2 tuiles (et tout ce qui est dessus avec) adjacentes

**Tornado :** Voler 1 carte à chaque joueur adverse, en choisir 1 et défausser le reste.

**Protection :** On peut la jouer même si ce n'est pas son tour pour annuler le pouvoir joué par quelqu'un. On ne peut pas jouer une

protection pour annuler une autre protection. La carte annulée est malgré tout placée face visible devant celui qui l'avait jouée. Si 2 joueurs remplissent un objectif « 4 pouvoirs » en même temps, celui qui avait été victime d'une annulation est prioritaire et remporte l'objectif.

**Eruption :** Une tuile montagne perd/éjecte tout ce qui était dessus (cité/meeples/animaux) et les tuiles adjacentes sont remplacées par des déserts, sauf les montagnes, s'il reste assez de déserts.

**Eclairs :** Retirez (éjectez) les animaux/cité/meeples d'une tuile au choix.

