

MISE EN PLACE



➤ Exemple de mise en place pour deux joueurs

- ➊ Prenez 2 plateaux Terrain de plus que le nombre de joueurs. Connectez-les au centre de la table comme bon vous semble, de sorte à constituer une surface de jeu qui sera différente à chaque partie. Laissez les plateaux restantes dans la boîte.
- ➋ Placez aléatoirement une figurine Fontaine sur chaque emplacement correspondant. Les Fontaines restantes sont remises dans la boîte.
- ➌ Sur chaque case Rocher, placez une Gemme de la couleur correspondante.
- ➍ Placez le reste des Gemmes sur le côté de la table, accessibles à tous. Elles constituent le stock.
- ➎ Placez le plateau Tapis sur le côté de la table, facilement accessible à tous les joueurs.
- ➏ Placez aléatoirement les 6 tuiles Coupelle sur les 6 emplacements du plateau Tapis.
- ➐ Sur chaque Coupelle, empilez aléatoirement **face cachée** 6 tuiles Végétation basiques de la forme indiquée. Puis recouvrez chaque pile d'une tuile de départ de forme identique face visible.
Ensuite, à 2 joueurs uniquement, retirez 2 tuiles du dessous de chaque pile, et remettez-les dans la boîte sans les regarder. Il ne doit rester que 5 tuiles par pile.
À 3 joueurs uniquement, retirez-en une seule du dessous de chaque pile.
- ➑ Placez les jetons Floraison sur leur emplacement du plateau Tapis.
- ➒ Mélangez les 26 cartes Arbre, et formez une pioche face cachée. Piochez les 5 premières cartes et étalez-les face visible à côté de la pioche. Placez un pion Arbre sur ces 5 cartes, et laissez les pions restants à côté de la pioche.
- ➓ Prenez autant de plateaux Joueur qu'il y a de joueurs, en prenant garde d'avoir pris le plateau avec un 1 en bas à gauche. Distribuez-en un aléatoirement à chaque joueur.
- ➑ Chaque joueur récupère les 4 pions Assistant correspondants à la couleur de son plateau, en place 2 devant lui et 2 au centre du plateau Tapis. Chaque joueur prend une Gemme violette et la place devant lui, comme indiqué par son plateau Joueur. Le joueur avec le plateau 1 prend le pion Arrosoir devant lui.
- ➒ Gardez une feuille de score à proximité.

MAÎTRISE

A Lors du Décompte des Points de victoire, **marquez 2 Points de victoire** pour chaque case Pierre gravée adjacente à au moins un Parterre que vous contrôlez.

B **Bénéficiez des deux points suivants :**

➔ Jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez considérer les **symboles Assistant et Maîtrise** comme étant des **symboles Joker**.

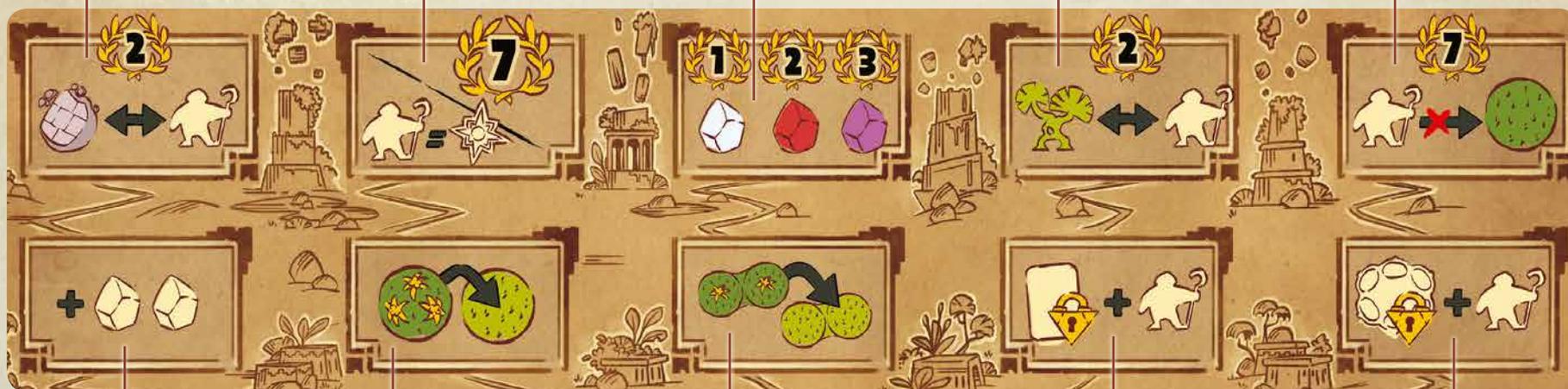
➔ Lors du décompte des Points de victoire, **marquez 7 Points de victoire**.

C Lors du décompte des Points de victoire, marquez des Points de victoire pour chaque Gemme inutilisée devant vous :

- ➔ 1 Point de victoire par **Gemme blanche**
- ➔ 2 Points de victoire par **Gemme rouge**
- ➔ 3 Points de victoire par **Gemme violette**

D Lors du décompte des Points de victoire, **marquez 2 Points de victoire** pour chaque pion Arbre adjacent à au moins un Parterre de Fleurs que vous contrôlez.

E Lors du décompte des Points de victoire, **marquez 7 Points de victoire** pour chaque Assistant inutilisé devant vous.



F Prenez 2 Gemmes au choix dans le stock, et placez-les devant vous.

G Prenez un jeton Floraison montrant 3 Fleurs au centre du plateau Tapis et placez-le sur n'importe quelle case Herbe libre.

Rappel : Il ne peut y avoir qu'un seul Assistant par Parterre de Fleurs.

H Prenez un jeton Floraison montrant 2 Fleurs au centre du plateau Tapis et placez-le sur n'importe quelles cases Herbe libres.

Rappel : Il ne peut y avoir qu'un seul Assistant par Parterre de Fleurs.

I **Bénéficiez des deux points suivants :**

➔ Prenez une carte Arbre parmi les 5 disponibles et placez-la face visible avec son pion, séparément de vos cartes Arbre précédemment acquises. Cet arbre est réservé, il n'est pas encore planté, mais vous seul avez désormais la possibilité de le faire. Si vous ne l'avez pas planté avant la fin de la partie, il ne donne ou ne retire aucun Point. Révélez immédiatement la carte Arbre du haut de la pioche pour qu'il y ait 5 Arbres disponibles, et placez-y un pion Arbre.

➔ Prenez un Assistant de votre couleur au centre du plateau Tapis et placez-le devant vous. Vous disposez d'un nouvel Assistant.

J **Bénéficiez des deux points suivants :**

➔ Sélectionnez une tuile Végétation visible de n'importe quelle Coupelle et placez-la devant vous (révélez la tuile suivante de la pile). Vous seul avez désormais la possibilité de la sélectionner. Lors de l'étape Sélection d'une tuile Végétation d'un tour ultérieur, vous pouvez décider de ne pas déplacer le pion Arrosoir pour sélectionner cette tuile à la place. Si vous ne l'avez pas placée avant la fin de la partie, elle ne rapporte rien.

➔ Prenez un Assistant de votre couleur au centre du plateau Tapis et placez-le devant vous. Vous disposez d'un nouvel Assistant.

Rappel : Pour débloquer les Maîtrises de la lignes supérieure, vous devez d'abord débloquer la Maîtrise correspondante de la ligne inférieure. Pour vous aider, des routes sont tracées (par exemple, pour débloquer la Maîtrise **C**, vous devez au moins débloquer la Maîtrise **H**).