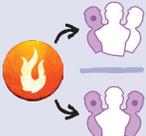
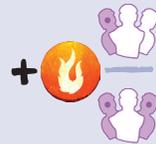
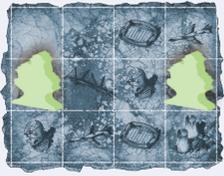
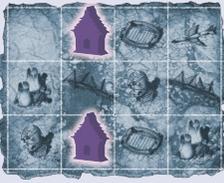


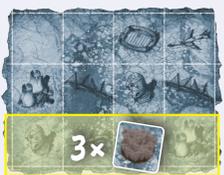
CONDITIONS DE CARTE

	Vous devez avoir au moins cette quantité de cartes de l'élément indiqué.
	Vous ne devez posséder aucune carte de l'élément indiqué.
	Vous devez posséder au moins une carte de chaque élément.
	En cumulant vos cartes et celles de vos 2 voisin·e·s, vous devez avoir 2 (ou 3), 4 (ou 5) ou 6 (ou plus) de cartes de cet élément. La puissance de l'effet sera différente en fonction de la tranche atteinte.
	1 de vos voisin·e·s (petite condition) ou les 2 (grande condition) doivent détenir au moins une carte de cet élément.
	Vous devez posséder strictement moins de cartes de cet élément qu'un de vos voisin·e·s (petite condition) ou que chacun de vos 2 voisin·e·s (grande condition). Vous ne pouvez pas avoir moins d'un élément que quelqu'un qui n'en a aucun.

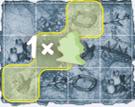
	Vous devez posséder strictement plus de cartes de cet élément qu'un de vos voisin·e·s (petite condition) ou que chacun de vos 2 voisin·e·s (grande condition).
	Comptez la quantité cumulée de cartes de cet élément détenues par vous et vos 2 voisin·e·s pour déterminer la puissance de l'effet.

CONDITIONS OBJECTIFS

	Les 2 cases Terrain de ce type doivent être recouvertes par une tuile.
	Un pion Village doit être présent sur tous les emplacements indiqués.
	Un pion Temple doit être présent sur tous les emplacements indiqués.
	3 tuiles adjacentes et alignées horizontalement doivent être de la même couleur.

	3 tuiles adjacentes et alignées verticalement doivent être de la même couleur.
	3 tuiles alignées en diagonale (peu importe l'orientation de la diagonale) doivent être de la même couleur.
	3 tuiles placées en forme de L (vous pouvez orienter la forme comme vous le souhaitez) doivent être de la même couleur.
	Au moins une certaine quantité de tuiles doivent être placées dans la région indiquée (3 dans cet exemple).
	Un certain nombre de tuiles (3 dans cet exemple) avec un pion Village doivent posséder une même bonus de construction (un voltiport dans cet exemple).
	Vous devez avoir 9 Bonus de Construction sur des tuiles avec un pion Village.

CONDITIONS DE GUIDE

8 	Avoir 8 cases Terrain qui ne contiennent pas de jeton Pollution (peu importe le nombre de jetons Pollution sur les autres). Incluez les cases avec une tuile (y compris celle de départ) dans votre décompte.
2!	Avoir utilisé 2 côtés droit de cartes Village.
3★	Avoir 3 cartes Village glissées sous son plateau (incluez la carte prise à la mise en place dans ce décompte).
	Construire un village sur une des cases Terrain de cette région.
	Avoir 1 temple placé sur une tuile dans cette région.

POUVOIRS DE GUIDE

 \gg 	À chaque fois que vous jouez une carte (rouge, dans cet exemple), gagnez un bénéfice (ici : 3 déplacements). Ce pouvoir ne se déclenche pas si la carte est défaussée avec l'action Placer un pion Temple, uniquement avec l'action Jouer une carte Élément.
 =  $\textcircled{1}$	À chacun de vos tours, vous pouvez défausser une certaine quantité de jetons Eau (2, dans cet exemple) pour gagner un bénéfice (ici : retirer 3 jetons Pollution). Vous ne pouvez le faire qu'une fois maximum à chacun de vos tours.
 \gg 	À chaque fois que vous ajoutez une tuile Forêt à votre zone Terrain, gagnez un bénéfice (ici : prenez 4 jetons Eau).
	À chaque fois que vous faites un type d'effet (dans cet exemple : retirer des jetons Pollution), que ce soit grâce à une carte Élément, un temple ou une carte Village, cet effet est modifié (ici : vous retirez 1 pion supplémentaire).

 =  	À chacun de vos tours, vous pouvez défausser 2 jetons Eau pour déplacer n'importe quel voltigeur vers n'importe quelle destination. Vous ne pouvez le faire qu'une fois maximum à chacun de vos tours.
 \gg 	À chaque fois que vous ajoutez une tuile Forêt à votre zone Terrain, vous pouvez déplacer n'importe quel voltigeur vers n'importe quelle destination.
 \gg 	À chaque fois que vous ajoutez une tuile Forêt à votre zone Terrain, vous pouvez enlever tous les jetons Pollution d'une de vos cases Terrain.
 \downarrow  \gg 	Dépensez un jeton Eau de moins pour placer vos tuiles Forêt. De plus, vous retirez un jeton Pollution quand vous placez une tuile Forêt.
 \uparrow \gg  1,2,3... 2,4,6...	Pour chaque jeton Pollution que vous retirez, gagnez 2 jetons Eau.
 $\textcircled{1}$	Une fois par tour, vous pouvez placez une tuile Forêt et dépensant 6 jetons Eau en plus de votre action.
 $\textcircled{0}$	Dépensez 2 jetons Eau de moins pour placer vos tuiles Forêt. Vous devez tout de même dépenser 1 jeton Eau au minimum.