

Olivier Rolko

Julien Castanié

Gaïa



 Règles françaises





Un jeu pour **2 à 5 joueurs**
Durée : **20 - 40 minutes**

À l'aube des temps, alors que rien n'existe encore, vous vous préparez à créer le monde. Rien ne semble plus facile : vous êtes doté d'immenses pouvoirs et d'une imagination sans limites. Mais au moment où vous façonnez les premières montagnes et insufflez les premières étincelles de vie sur les plaines et les forêts encore vierges, vous réalisez que vous n'êtes pas seul; d'autres s'affairent à la même tâche! Au bout du compte, réussirez-vous à devenir le grand Créateur de Gaïa?

But du jeu

Placer vos 5 peuples (6 à 2 joueurs) sur le monde que vous allez créer.

Règles de base

Matériel

- ▶ 27 pions **peuple** en bois (6 bleus, 6 jaunes, 5 verts, 5 rouges, 5 blancs)
- ▶ 20 jetons **animaux** en carton double face (cerf / poisson)
- ▶ 48 tuiles **paysage** (10 plaines, 8 forêts, 7 mers, 10 déserts, 6 montagnes, 7 marais)
- ▶ 40 cartes **Nature** à dos vert (8 plaines, 8 forêts, 7 mers, 6 déserts, 6 montagnes, 5 marais)
- ▶ 30 cartes **Vie** à dos bleu (18 **cités**, 12 **animaux**)
- ▶ 9 cartes **Objectif** à dos jaune. **Attention!** Rangez les 2 cartes **Objectif** « **Pouvoir** » (avec 4 cartes rouges sur leur face) car elles ne sont utiles que dans les règles avancées.

Mise en place

Formez 6 piles distinctes de **tuiles paysage** (déserts, plaines, marais, mers, montagnes et forêts) au bord de la table pour que tous les joueurs puissent y accéder.

Mélangez les **cartes Nature** et posez la pile face cachée à côté des tuiles paysage. Distribuez-en 2 à **chaque joueur**, puis **retournez-en 3**, face visible, devant la pile.

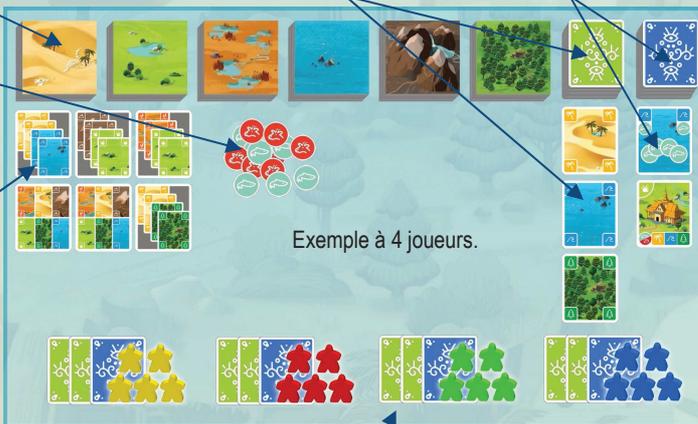
Mélangez les **cartes Vie** et posez la pile face cachée à côté de la pile de cartes **Nature**. Distribuez-en 1 à **chaque joueur**, puis **retournez-en 2**, face visible, devant la pile.

Constituez une **réserve de jetons animaux** à côté des tuiles paysage.

Mélangez les **cartes Objectif** et révélez-en

- ▶ 4 à 2 joueurs
- ▶ 5 à 3 joueurs
- ▶ 6 à 4 joueurs
- ▶ 7 à 5 joueurs

Remettez les cartes **Objectif** restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant la partie.



Donnez à chaque joueur 5 pions **peuple** de la couleur de son choix, qu'il pose devant lui. À 2 joueurs, utilisez les 6 pions bleus et les 6 jaunes.

Choisissez un premier joueur. Ensuite, les joueurs continueront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Tout le monde peut maintenant regarder ses cartes et la partie peut commencer!

Tour de jeu

Durant son tour, chaque joueur **doit réaliser 2 actions identiques ou différentes** parmi les suivantes :

- ▶ **Piocher une carte.**
- ▶ **Jouer une carte de sa main.**

Le joueur réalise ses actions dans l'ordre qu'il le souhaite.

▶ Piocher une carte

Le joueur pioche une carte parmi :

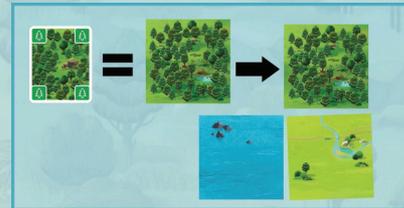
- L'une des cartes **Nature** ou **Vie** face visible.
Le joueur l'ajoute à sa main, puis remplace la carte manquante par une nouvelle carte de la pile correspondante.
- L'une des cartes **Nature** ou **Vie** face cachée (prise sur le dessus des piles).

Un joueur ne **peut jamais avoir plus de 6 cartes** en main. S'il pioche une 7^e carte, il en défausse immédiatement une sans la jouer.

▶ Jouer une carte de sa main

▶ Jouer une carte **Nature**

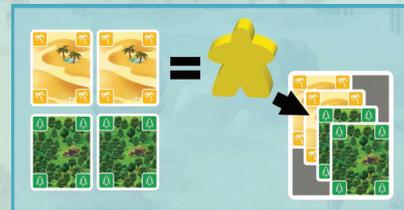
Le joueur **prend une tuile correspondant au paysage** indiqué sur sa carte et la pose à côté d'une tuile déjà en jeu (une connexion par un seul coin est interdite). La première tuile est simplement placée au centre de la table. Le joueur **garde sa carte Nature jouée face visible** devant lui.



Il est impossible de jouer une carte **Nature** s'il n'y a plus de tuiles correspondantes dans la réserve.

Réalisation d'un **Objectif**

Dès qu'un joueur a accumulé devant lui **toutes les cartes Nature** indiquées sur un **Objectif** encore disponible, il défausse les cartes **Nature** concernées, puis pose un de ses pions peuple sur l'**Objectif** pour indiquer que celui-ci n'est plus disponible.



Aucun **Objectif** n'est ajouté ou remplacé durant la partie.

▶ Jouer une carte **Vie**

Il existe 2 types de cartes **Vie** : les **animaux** et les **cités**.

Animaux : Le joueur pose **4 jetons animaux** sur une **tuile libre (sans cité ni animaux)** correspondant au paysage de la carte jouée. Une étoile sur la carte indique que les animaux peuvent être posés sur un paysage de son choix. Les jetons animaux sont toujours posés **sur une seule tuile**. Le joueur défausse ensuite sa carte.



Il est impossible de jouer une carte **animaux** s'il reste moins de 4 jetons animaux dans la réserve.

Cité : Le joueur pose sa **cité** sur une tuile libre (sans **cité** ni jetons animaux) en jeu.

Pour cela, le joueur **doit respecter les 2 règles suivantes** :

Règle 1 : Paysage d'une cité

Une **cité** avec une icône paysage en haut à gauche doit être posée **sur une tuile correspondant à ce paysage**.



Une **cité** avec une étoile en haut à gauche peut être posée **sur n'importe quel type de tuile à l'exception d'une mer**.

Règle 2 : **Satisfaction d'une cité** (minimum 2 besoins)



Pour poser une **cité**, il faut satisfaire au moins 2 des besoins présentés au bas de la carte. Un besoin est satisfait lorsque l'élément indiqué (paysage ou animaux) se trouve sur **une tuile adjacente à la cité**. Les éléments en diagonale ne comptent pas.

Le joueur **pose ensuite un de ses pions peuple sur la cité** pour montrer qu'elle lui appartient.

Attention! Une cité bloque l'accès au paysage sur lequel elle est posée, ce qui empêche les autres **cités** de s'en servir pour satisfaire un de leurs besoins. Poser une **cité** peut donc diminuer la satisfaction des **cités** adjacentes (voir plus bas).

Les **jetons animaux ne bloquent pas** l'accès à un paysage.

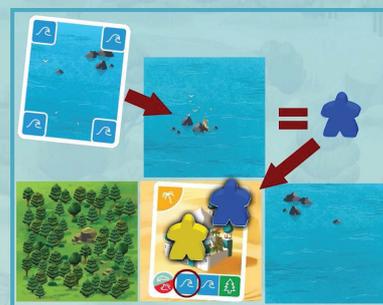


Augmenter la satisfaction d'une cité

Lorsqu'un joueur augmente le nombre de besoins satisfaits d'une ou de plusieurs **cités**, par exemple en posant des jetons animaux ou une nouvelle tuile paysage, il met **un de ses pions sur chaque cité** qu'il a améliorée.

Cependant, un joueur ne peut avoir au **maximum qu'un pion à sa couleur par cité**.

Ajouter des animaux à côté d'une cité qui en a déjà sur une tuile adjacente n'améliore pas ses besoins.



Diminuer la satisfaction d'une cité

Cette situation survient dans plusieurs cas :

- Une nouvelle **cité** bloque l'accès à la tuile paysage sur laquelle elle se trouve, ce qui empêche les **cités** adjacentes de l'utiliser.
- Tous les jetons animaux adjacents à une **cité** ont disparu (voir « Chasse et disparition des animaux »).
- Lors de l'utilisation d'un **Pouvoir** (dans les règles avancées uniquement).

- **Si une cité n'a plus qu'un seul besoin satisfait :**

Tous les pions sur la **cité** sont rendus à leurs propriétaires (les pions peuvent être réutilisés), mais la **cité** reste en jeu, vide, sur la tuile.

- **Si une cité n'a plus aucun besoin satisfait :**

Tous les pions sur la **cité** sont rendus à leurs propriétaires (les pions peuvent être réutilisés) et la **cité** est défaussée.

Fin du tour

S'il n'y a aucun gagnant après les 2 actions du joueur, on passe au joueur suivant.

Début d'un nouveau tour

Chasse et disparition des animaux

Avant de faire ses 2 actions, le joueur **doit, s'il en est capable, nourrir** toutes ses **cités** ayant une **icône animaux** . Pour chaque **cité** à nourrir, le joueur retire un jeton animaux d'une tuile adjacente à cette **cité** (les diagonales ne comptent pas) et le replace dans la réserve. S'il y a plusieurs tuiles avec des animaux autour d'une **cité**, le joueur choisit la tuile d'où il retire un jeton. S'il ne reste plus de jetons animaux autour de la **cité**, on n'en retire simplement aucun (le besoin d'animaux n'est pas satisfait). Ajustez le nombre de pions peuple si besoin.

Victoire et fin de partie

La partie s'arrête au moment :

- Où un joueur a placé tous ses pions peuple. Il remporte alors la partie.

- Où un joueur veut piocher une carte **Nature**, **Vie** ou **Pouvoir** (dans les règles avancées), et qu'il n'en reste aucune (ni face visible ni face cachée). Le gagnant est alors celui qui a le plus de pions peuple posés sur les **Objectifs** et les **cités**. En cas d'égalité, le gagnant est (parmi les ex aequo) le premier joueur à gauche de celui qui vient de mettre fin à la partie..

Exemple illustré (règles de base)



Début du tour du joueur jaune :

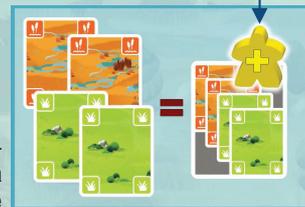
a) Il doit **nourrir sa cité** (en bas à gauche), car elle a une icône animaux. Il **retire donc le dernier jeton animaux** du désert, ce qui **diminue la satisfaction** de cette cité. La cité n'a maintenant qu'un seul besoin satisfait, le désert. Par conséquent, le joueur jaune reprend son pion peuple. La cité n'appartient à personne.

b) 1^{re} **action** : le joueur jaune joue une **carte Nature plaine**. Il met une tuile plaine en jeu, ce qui correspond à un besoin non satisfait de la cité du haut. Puisqu'il a augmenté la satisfaction de la cité, il pose un pion peuple jaune dessus, à côté du pion bleu.

c) Le joueur jaune met cette carte plaine devant lui avec toutes les cartes Nature qu'il a déjà jouées. Il a maintenant devant lui toutes les cartes Nature nécessaires pour réaliser un Objectif encore disponible.

Il défausse ses 4 cartes Nature et réalise l'Objectif en posant un de ses pions peuple dessus.

Cet Objectif n'est plus disponible pour les autres joueurs.



d) 2^e **action** : le joueur jaune joue une **carte Vie animaux**. Il pose 4 jetons animaux sur le désert, ce qui **augmente la satisfaction de la cité** du bas (2 besoins satisfaits). Il place alors un pion peuple jaune sur cette cité.

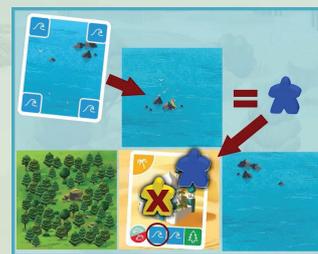
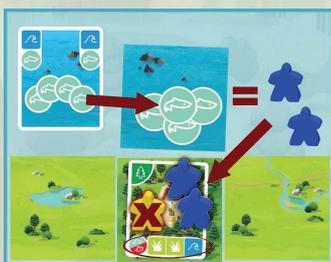
Durant son tour de jeu, le joueur jaune a donc perdu 1 pion peuple, puis placé 3 pions peuple (2 sur des cités, 1 sur un Objectif).

Règles avancées

Modifications des règles de base

► Vol d'une cité

Désormais, lorsqu'un joueur augmente la satisfaction d'une **cité** rivale, il **remplace le pion peuple adverse par le sien!** Le pion adverse est rendu à son propriétaire (il pourra être réutilisé).



► Satisfaction des 4 besoins d'une cité

Lorsqu'un joueur réussit à satisfaire les 4 besoins d'une **cité**, il pose maintenant **2 pions peuple sur la cité**.

Plus tard, si la satisfaction de la **cité** diminue à 3 ou 2 besoins, on retire simplement un des 2 pions pour n'en laisser qu'un sur la carte. À 1 ou 0 besoin satisfait, il faut suivre les règles de base.

LES POUVOIRS

Matériel supplémentaire

- ▶ **30 cartes Pouvoir** à dos rouge (6 soleils, 6 pluies, 4 tornades, 4 protections, 3 séismes)
Attention! Remettez dans la boîte les 5 éclairs et les 2 éruptions, car ces cartes ne sont utilisées que dans la variante « Désastres ».
- ▶ **2 cartes Objectif « Pouvoir »** (avec 4 cartes rouges sur leur face)

Mise en place supplémentaire

Mélangez les 2 cartes **Objectif « Pouvoir »** avec le reste des cartes **Objectif**. Ensuite, révéléz autant d'**Objectifs** qu'indiqué dans les règles de base.

Mélangez les cartes **Pouvoir** pour en faire une pile, posée face cachée à côté des cartes **Nature** et **Vie**. Distribuez-en 1 à chaque joueur, puis retournez-en 2, face visible, devant la pile.

Règles des Pouvoirs

▶ Piocher une carte Pouvoir

Le joueur peut désormais piocher une carte **Pouvoir** (face cachée sur la pile ou face visible sur la table), comme il le ferait avec les cartes **Nature** ou **Vie**.

Il est impossible d'avoir plus de 2 cartes Pouvoir en main. Si un joueur en pioche une 3^e, il doit immédiatement défausser une de ses 3 cartes **Pouvoir** sans la jouer.

La main reste limitée à 6 cartes.

▶ Jouer une carte Pouvoir

Le joueur applique l'effet de sa carte **Pouvoir** (voir la description des effets à la **page 8**). Il garde sa carte **Pouvoir** jouée face visible devant lui (comme pour les cartes **Nature**).

À noter : il est possible de jouer un Pouvoir contre ses propres cités.

Réalisation d'une carte Objectif « Pouvoir » (si disponible)

Dès qu'un joueur a accumulé devant lui **4 cartes Pouvoir**, il les défausse et pose un de ses pions peuple sur l'**Objectif** pour indiquer que celui-ci n'est plus disponible.

Attention! Les effets des Pouvoirs sur les paysages, les cités et les animaux peuvent changer la satisfaction des cités. Pensez à vérifier le nombre de besoins satisfaits des cités après chaque utilisation d'un Pouvoir.

Exemple A : En jouant un soleil, Paul remplace une tuile plaine par une tuile désert, ce qui enlève un besoin satisfait d'une cité. Ensuite, en jouant la pluie, il remplace la tuile désert par une tuile plaine. Paul pose un de ses pions peuple sur la cité puisqu'il a augmenté sa satisfaction.

Exemple B : En jouant un éclair (avec la variante « Désastres »), Mélanie détruit une cité, ce qui débloque l'accès à la tuile paysage sur laquelle elle était posée. Une cité adjacente a maintenant un nouveau besoin satisfait grâce à cette tuile. Mélanie pose alors un de ses pions peuple sur cette cité.

Variante « Désastres »

Ajoutez dans la pile de cartes **Pouvoir** les 2 éruptions et les 5 éclairs.
Selon vos goûts, vous pouvez réduire le nombre d'éclairs intégrés dans la pile de cartes **Pouvoir** pour limiter l'aspect destructeur de la variante « Désastres ».

Exemple illustré (règles avancées)



Le joueur vert déclenche un séisme. Il échange la tuile mer (ainsi que les poissons dessus) avec la tuile montagne.



Résultats de l'action :

- **La cité du haut ne change pas de propriétaire, car elle a toujours un total de 2 besoins satisfaits.**

Avant le séisme, les besoins satisfaits étaient la mer et le désert. À la suite du séisme, ils sont la montagne et le désert. Les besoins satisfaits de la cité sont différents, mais le total reste le même. Il n'y a ni diminution ni amélioration, donc le pion demeure sur la cité.

- **La cité de droite change de propriétaire, car le joueur vert augmente la satisfaction** de cette cité en lui donnant accès à une mer. Il y a maintenant 3 besoins satisfaits au lieu de 2. Le joueur bleu reprend son pion et le joueur vert pose un de ses pions peuple sur cette cité.

- **La cité du bas passe de 3 à 4 besoins satisfaits** : le joueur vert pose donc un deuxième pion à sa couleur sur cette cité.

Plateau d'or 2013 des Journées ludiques de Québec

Gaïa a gagné le **Plateau d'or du public** des Journées ludiques de Québec en 2013 sous le nom de « **Creationa** ».

Remerciements

L'auteur remercie les testeurs Benoit Besner, Maxime Besner, Simon Besner et Francis Rolko pour leurs suggestions; les organisateurs du Plateau d'or 2013 et les participants des Journées ludiques de Québec pour leurs encouragements; David Duperret pour avoir cru en ce jeu; ainsi que tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la création de Gaïa.

Enfin, l'auteur tient à adresser des remerciements tout spéciaux à Ariane Pagé Sabourin pour sa patience, ses idées ingénieuses et son implication le long de cette aventure merveilleuse.

Crédits

Auteur : **Olivier Rolko**

Illustrations et graphisme : **Julien Castanié**

Directeur d'édition et chargé de projet : **David Duperret**

Codirection : **Justin Bazoge**



© 2014 TIKI Editions

Description des **Pouvoirs**

Attention : Après chaque utilisation d'un **Pouvoir**, vérifiez les conséquences de l'effet produit sur la satisfaction des **cités** et ajustez les pions peuple s'il y a lieu.



Soleil

Remplacez une tuile marais en jeu par une tuile plaine de la réserve.

- ou -

Remplacez une tuile plaine en jeu par une tuile désert de la réserve.

Il est impossible de jouer cette carte s'il ne reste pas assez de tuiles pour réaliser un de ces deux effets. Il est également impossible de jouer ce **Pouvoir** sur une tuile où se trouve une **cité** .



Pluie

Remplacez une tuile désert en jeu par une tuile plaine de la réserve.

- ou -

Remplacez une tuile plaine en jeu par une tuile marais de la réserve.

Il est impossible de jouer cette carte s'il ne reste pas assez de tuiles pour réaliser un de ces deux effets. Il est également impossible de jouer ce **Pouvoir** sur une tuile où se trouve une **cité** .



Séisme

Échangez 2 tuiles adjacentes.

Les jetons animaux, les **cités** et les pions peuple sont déplacés avec leurs tuiles.



Tornade

Volez une carte de la main de chacun des autres joueurs (vous pouvez seulement vous fier au dos des cartes pour faire votre choix). Ensuite, regardez les cartes que vous avez volées.

Gardez-en une et défaussez les autres sans les jouer.



Protection

La carte protection est la seule carte qu'un joueur peut utiliser en dehors de son tour.

Annulez l'effet d'une carte **Pouvoir** adverse lorsqu'elle est jouée.

Une carte protection ne permet pas d'annuler l'effet d'une autre carte protection.

Le joueur qui a joué la carte **Pouvoir** annulée garde néanmoins sa carte jouée devant lui (pour réaliser un **Objectif**). Si deux joueurs remplissent en même temps les conditions d'un **Objectif** « **Pouvoir** » disponible, le joueur dont le **Pouvoir** est annulé est prioritaire pour réaliser cet **Objectif**.



Éruption

Choisissez une tuile montagne en jeu.

L'éruption affecte cette tuile ainsi que chacune des tuiles qui lui sont adjacentes (par un côté, un coin ne suffit pas).

Retirez toutes les jetons animaux, **cités** et pions peuple de ces tuiles. Les animaux sont remis dans la réserve, les **cités** sont défaussées et les pions peuple sont rendus à leurs propriétaires.

Remplacez ensuite toutes les tuiles plaine, forêt et marais adjacentes à la montagne par des tuiles désert.

Il est impossible de jouer cette carte **Pouvoir** s'il ne reste pas assez de tuiles désert pour remplacer toutes les tuiles concernées.



Éclair

Retirez tous les jetons animaux, la **cité** et les pions peuple d'une tuile de votre choix. Les animaux sont remis dans la réserve, la **cité** est défaussée et les pions peuple sont rendus à leur propriétaire.

Attention! Retirer une **cité** révèle le paysage qui se trouve en dessous.