

Mike
UWE ROSENBERG
ODE.

Planta NUBO

LUKAS
SIEGMON

Glossaire Cartes Planta Nubo

The **GAME**
BUILDERS

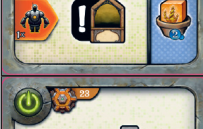
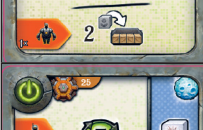
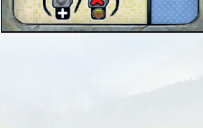


Les cartes sont triées par type (Module ou Oxyferme) et par numéro que vous trouvez en haut à gauche

Cartes Module – interrupteur



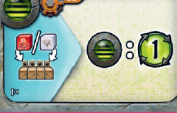
	01 – Prenez un tuile sol de la réserve à stocker dans votre abri ou posez une tuile sol sur votre arbre et placez une fleur. Effectuez ceci 2 fois.
	02 – Avancez votre dé de 2 cases. Stockez jusque 3 fleurs (jaune, blanche et bleue) et gagnez 1 PO pour chaque pot encore rempli en fin de partie.
	03 – Avancez votre dé de 2 cases. Stockez jusque 3 fleurs (orange, rouge et mauve) et gagnez 1 PO pour chaque pot encore rempli en fin de partie.
	04- Ajouter un cube fleur où vous voulez OU composter une fleur. Vous pouvez le faire 2 fois. Gagnez 2 PO si le pot est rempli par une fleur en fin de partie.
	05- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube fleur jaune où vous voulez OU composter une fleur jaune. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur jaune en fin de partie.
	06- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube fleur orange sur cette carte dans le pot OU composter une fleur orange. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur orange en fin de partie.
	07- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube fleur blanche où vous voulez OU composter une fleur blanche. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur blanche en fin de partie.
	08- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube rouge où vous voulez OU composter une fleur rouge. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur rouge en fin de partie.
	09- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube mauve où vous voulez OU composter une fleur mauve. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur mauve en fin de partie.
	10- Gagnez une charge de robot et/ou Ajouter un cube bleu où vous voulez OU composter une fleur bleue. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur bleue en fin de partie.
	11- Gagnez 2 charges de robot et/ou Ajouter un cube fleur sur cette carte dans le pot. Gagnez 1 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	12 – Prenez un tuile sol de la réserve à stocker dans votre abri ou posez une tuile sol sur votre arbre et placez une fleur et/ou ajoutez un cube fleur sur cette carte dans le pot gris. Gagnez 1 PO si le pot est encore rempli en fin de partie et/ou ajouter un cube fleur mauve sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	13 – Idem 12 avec une fleur blanche.

	14- Prenez un container de la file d'attente (ou de la pioche) et placez le sur ou à proximité de votre abri et/ou Ajouter un cube fleur orange sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	15 – Idem 14 avec une fleur bleue et 1 seul PO.
	16 – Dépenser une charge de robot pour retirer un obstacle (et son bonus) et/ou Ajouter un cube fleur rouge sur cette carte dans le pot. Gagnez 1 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	17 – Composter de 1 à 3 fleurs d'un container de votre abri (en partant de la gauche) et/ou Ajouter un cube fleur mauve sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	18 –Livrez une fleur dans un container abeille OU 2 fleurs en payant 1 charge de robot (vous gagnez l'énergie et vous pouvez utiliser le marché) et/ou Ajouter un cube fleur jaune sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	19 – Prenez un tuile sol de la réserve à stocker dans votre abri ou posez une tuile sol sur votre arbre et placez une fleur OU faites le 2 fois en payant une charge de robot et/ou Ajouter un cube fleur bleue sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	20 –Retournez une tuile énergie autour de votre arbre OU 2 tuiles en payant une charge de robot et/ou Ajouter un cube fleur jaune sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	21 – Payez 2 charges de robot pour prendre une carte du plateau central et la placer autour de votre arbre (ajouter la tuile énergie et 1 interrupteur/pile sur la carte.
	22 – Payez 1 charge de robot pour effectuer l'action bonus d'un spécialiste présent sur le plateau central et/ou Ajouter un cube fleur orange sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	23 – Payez 2 charges de robot pour prendre un polyomino de votre choix et placez-le sur votre arbre. Prenez-le(s) bonus recouvert(s) et installez les fleurs.
	24 –Livrez une fleur dans un container de votre abri e OU 2 fleurs en payant 1 charge de robot (toujours de la gauche vers la droite, vous pouvez utiliser le marché).
	25 – Payez 1 charge de robot pour faire avancer votre dé énergie de 5 cases et/ou Ajouter un cube fleur blanche sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	26 – Prenez un container du plateau central (ou dans la pioche) OU prenez 2 containers en payant une charge de robot.
	27- Avancez votre dé énergie de 3 cases et/ou Ajouter un cube fleur orange sur cette carte dans le pot. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli en fin de partie.
	28- Payez 1 PO pour obtenir une action de progression d'abri (les conditions doivent être remplies) OU posez une fleur de la reserve où vous voulez ou compostez une fleur. Et/ou Ajouter un cube fleur bleue

	29- Vous pouvez retourner une forêt sur votre plateau arbre OU Ajouter un cube fleur où vous voulez OU composter une fleur. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur blanche en fin de partie.
	30- Vous pouvez ajouter un jeton pile sur une carte de votre arbre OU Ajouter un cube fleur où vous voulez OU composter une fleur. Gagnez 2 PO si le pot est encore rempli par une fleur blanche en fin de partie.

Cartes Module – pile



	31- Chaque fois que vous ajoutez une carte module à votre arbre, gagnez 1PO par jeton pile sur cette carte.
	32- Chaque fois que vous ajoutez une carte oxyferme à votre arbre, gagnez 1 tuile sol à placer près de votre abri par jeton pile sur cette carte.
	33- Chaque fois que vous ajoutez une carte à votre arbre, gagnez 1 charge de robot par jeton pile sur cette carte.
	34- Chaque fois que vous placez ou retournez une tuile forêt sur votre arbre, gagnez 1PO par jeton pile sur cette carte.
	35- Chaque fois que vous retirez un obstacle de votre arbre, gagnez 1PO par jeton pile sur cette carte.
	36- Chaque fois que vous avez rempli un container de votre abri, gagnez 1 énergie (avancez le dé) par jeton pile sur cette carte.
	37- Chaque fois que vous livrez une fleur orange ou bleue sur un container abeille, gagnez 1 énergie (avancez le dé) par jeton pile sur cette carte.
	38- Chaque fois que vous livrez une fleur rouge ou blanche sur un container abeille, gagnez 1 énergie (avancez le dé) par jeton pile sur cette carte.
	39- Chaque fois que vous livrez une fleur jaune ou mauve sur un container abeille, gagnez 1 énergie (avancez le dé) par jeton pile sur cette carte.
	40- Chaque fois que vous avez rempli un container de votre abri, gagnez 1 fleur ou compostez une fleur par jeton pile sur cette carte.



	01- Gagnez 2PO par tuile forêt sur votre arbre.
	02 - Gagnez 3PO par série fleur/charge de robot/interrupteur que vous avez (2x max). Les éléments ne peuvent pas être réutilisés pour un autre décompte.
	03- Gagnez 3PO par série tuile sol/charge de robot/interrupteur que vous avez (2x max). Les éléments ne peuvent pas être réutilisés pour un autre décompte.
	04- Gagnez 1PO par paire de case de tuile forêt verte de votre arbre (max 8)
	05- Gagnez 1PO par paire de case de tuile forêt mauve de votre arbre (max 8)
	06- Gagnez 1PO par paire de case de tuile forêt marron de votre arbre (max 8)
	07-Gagnez 1 PO pour chaque case de conteneur personnel non livrée.
	08-Gagnez 1 PO pour chaque carte module ou oxyferme autour de votre arbre (max 8).
	09-Gagnez 1 PO par tuile énergie retournée (max 8).
	10-Gagnez 1 PO par paire de pots vides (max 8).
	11-Gagnez 3 PO, chaque pot rempli par une fleur donne 1 PO.
	12-Idem que la 11.
	13-Dépensez 3 fleurs depuis votre arbre (ou depuis des pots) et gagnez 2 PO, Vous pouvez le faire jusqu'à 3 fois. Chaque pot rempli par une fleur donne 1 PO.
	14-Dépensez des fleurs de couleurs différentes depuis votre arbre (ou depuis des pots) et gagnez 1 PO par couleur, Vous pouvez le faire jusqu'à 6 fois. Chaque pot rempli par une fleur donne 1 PO.

	15-Dépensez 2 fleurs de même couleur depuis votre arbre (ou depuis des pots) et gagnez 2 PO, Vous pouvez le faire jusqu'à 3 fois. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.
	16-Chacune de vos cartes modules ou oxyfarme autour de votre arbre vous rapporte 1 PO, y compris celle-ci
	17-Chacune de vos cartes modules ou oxyfarme autour de votre arbre vous rapporte 2 PO, y compris celle-ci (max 8).
	18-Chacune tuile de forêt de votre arbre vous rapporte 1 PO. Le pot rempli par une fleur donne 2 PO
	19-Chaque case de parterre de fleurs orange vous rapporte 1 PO (max 8).
	20-Chaque case de parterre de fleurs jaune vous rapporte 1 PO (max 8).
	21-Chaque case de parterre de fleurs blanche vous rapporte 1 PO (max 8).
	22-Chaque case de parterre de fleurs rouge vous rapporte 1 PO (max 8).
	23-Chaque case de parterre de fleurs bleue vous rapporte 1 PO (max 8).
	24-Chaque case de parterre de fleurs mauve vous rapporte 1 PO (max 8).
	25-Marquez 1 PO pour chaque case de forêt de votre colonne de forêts la plus longue (ces forêts n'ont pas besoin de faire partie de la même tuile).
	26-Marquez 1 PO pour chaque case de forêt de votre rangée de forêts la plus longue (ces forêts n'ont pas besoin de faire partie de la même tuile).
	27-Dépensez une fleur depuis 1 pot pour marquer 1 PO (max 8).
	28 - Gagnez 1 PO par obstacle retiré de votre arbre. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.
	29 - Gagnez 1 PO par tuile sol dans la réserve de votre abri (max 8).

	30 – Gagnez 2 PO par amélioration réalisée à votre abri.
	31- Gagnez 2 PO par tuile forêt verte sur votre arbre. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.
	32- Gagnez 2 PO par tuile forêt mauve sur votre arbre. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.
	33- Gagnez 2 PO par tuile forêt marron sur votre arbre. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.
	34- Gagnez 4 PO. Le pot rempli par une fleur donne 1 PO
	35- Gagnez 1 PO par jeton interrupteur encore présent (dépensez-les, max 8).
	36- Gagnez 2 PO par charge de robot qu'il vous reste (dépensez-les, max 3 fois). Les pots remplis par une fleur donnent 1 PO.
	37- Gagnez 1 PO pour chaque case de votre jardin encadrée sur trois côtés par un conduit de cuivre et recouverte d'une tuile (sol ou parterre). Le pot rempli par une fleur donne 1 PO.
	38- Gagnez 1 PO pour chaque type de polyomino visible (couleur), même partiellement, dans votre jardin (max. 6). Une tuile complètement recouverte ne compte pas.
	39- Gagnez autant de PO que la valeur de votre dé.
	40- Gagnez 1 PO pour chaque paire de jetons batterie sur vos cartes (max 8).