



«Evergreen: гігантські дерева та гриби» – це набір із 2 модульних доповнень до «Evergreen: зелена планета». Він вводить у гру дерева-велетні – додатковий етап зростання після великих дерев – і гриби, які процвітають у тіні: відкрийте для себе нові стратегії планування лісу, щоб отримати якомога більше очок!

КОМПОНЕНТИ

7 карток біомів з ефектом сили суперзростання



16 фішок гігантських дерев



4 жетони сили росту гігантських дерев

7 карток біомів з ефектом сили грибів



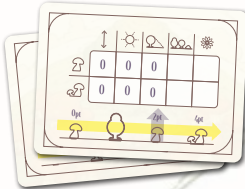
19 фішок одиночних грибів



23 фішки подвійних грибів



4 жетони сили грибів



2 підказки гравця

ЯК ГРАТИ З ДОПОВНЕННЯМИ

Кожне модульне доповнення вводить **нову силу**. У грі завжди має бути 6 сил, тому, якщо ви хочете грати з новою силою, **іншу необхідно прибрати**. Ви **можете грати з більш ніж 1 доповненням одночасно**, якщо хочете.

Для кожного модульного доповнення, яке ви хочете додати до своєї гри, виконайте цю процедуру під час етапу приготування:

- 1 Виберіть силу, яку хочете **замінити**, потім перегляньте колоду біомів і **витагніть з неї всі картки з відповідним символом сили** у нижньому правому куті. Покладіть ці картки назад у коробку, вони не будуть використані в цій грі.

КОЛОДА БІОМІВ

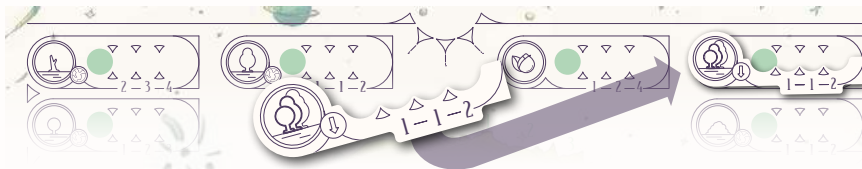


- 2 Візьміть 7 карток із зображенням сили, яку ви хочете додати до гри, та **затасуйте їх у колоду біомів**.

КОЛОДА БІОМІВ



- 3 Помістіть **жетон сили**, що відповідає силі з вибраного доповнення, на планшет планети кожного гравця **поверх треку сили**, яку він замінює.



Після цього ви можете почати партію за правилами базової гри. Властивості **гігантських дерев, грибів** і пов'язаних з ними **сил** описано на наступних сторінках.

ГІГАНТСЬКІ ДЕРЕВА

За особливих обставин великі дерева можуть **виросли у гігантські** – перетворитися на могутніх деревних велетнів, які збирають **величезну кількість світла** й відкидають такі ж **величезні тіні**.

Граючи з гігантськими деревами, застосуйте такі зміни до правил базової гри:

Символ повторюваної родючості

Картки біомів із силою суперзростання мають **1 символ повторюваної родючості**. Якщо в кінці фази вибору карток картка біому із **символом** залишається **невибраною**, помістіть її в **зону родючості** й додайте до стосу відповідного біому.

Коли ви обчислюєте значення **родючості біому**, будь-яку картку із символом вважають такою, що має **ту ж кількість символів**, що й **картка, яка безпосередньо передує їй у стосі**.

Якщо картка із символом з'являється під час приготування до гри зони родючості, **затасуйте її** назад у колоду.

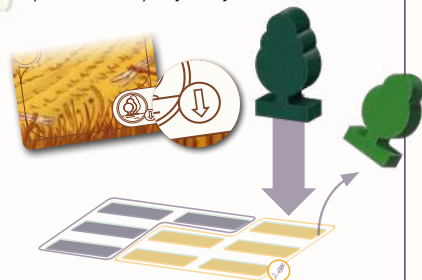
Активування сили

Ефект сили суперзростання працює так:

Суперзростання: застосуйте **звичайний ефект зростання** з базової гри АБО замініть **1 велике дерево** на **1 гігантське дерево** з запасу. Цю силу можна використовувати лише **в біомі, зазначеному на картці**, яку ви вибрали цього раунду.



Значення родючості сніжного біому дорівнює 2 (картку із символом розташовано після картки з іншим символом, тому вважають, що вона має 0 символів). Значення родючості болотистого біому дорівнює 7 (картку із символом вважають такою, що має 3 символи, як і картка, яка передує їй у стосі).



Силу суперзростання можна використовувати лише в біомі, зазначеному на картці, яку ви вибрали цього раунду. **Зуважте**, що сила суперзростання – це єдиний спосіб отримати гігантське дерево.

Збирання світла

Гігантські дерева мають **висоту 3** і відкидають тінь **на 3 ділянки**.

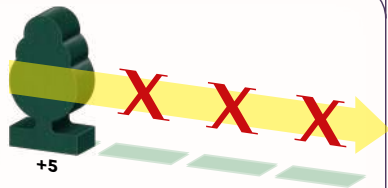
Гігантські дерева приносять **5 очок**, якщо їх досягає світло.

Найбільший ліс

Ви отримуєте **1 очко** за кожне гігантське дерево, яке є частиною вашого **найбільшого лісу**.

Родючість

Ви отримуєте очки, кількість яких дорівнює **подвоєному значенню родючості біому**, за **кожне гігантське дерево**, розміщене в цьому біомі.



Зараз значення родючості пшеничного біому становить 3. **Кожне** гігантське дерево в пшеничному біомі приносить $3 \times 2 = 6$ очок.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор гри: Ямар Гак
Художнє оформлення: Ван'ї Ген
Керівниця проксту: Карола Корті
Розроблення гри: Карола Корті, Лоренцо Сільва
Художній керівник: Лоренцо Сільва
Графічний дизайн: Ноа Вассалі,
Фабіо Френцель, Аннамачіара Россі
Керівник з виготовлення: Іванія д'Абундо
Книга правил: Алессандро Пра
Редагування: Вільям Ніблін, Алессандро Пра



У разі виникнення будь-яких проблем, зверніться до нас за посиланням:
games7days.com/evergreen

ПЕРЕКЛАД ПРАВИЛ

Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладачка: Юлія Ціпура
Верстальник: Владислав Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний
Дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.



Ми працювали над мінімізуванням впливу цієї гри на навколишнє середовище. Всі компоненти зроблені з паперу або деревини, а пластик всередині біорозкладний. Утилізуйте його відповідно. В рамках цього проєкту ми об'єдналися з організацією "Trees for the Future". Організація "Trees for the Future" ("TREES") навчає громади екологічному землекористуванню, щоб вони могли розвивати динамічні потужні регіональні економіки та успішні продовольчі системи для здоровішої планети.

ГРИБИ

Гриби, на відміну від рослин, не здатні до фотосинтезу. Вони є найкращими на Землі розкладачами органічної речовини і **можуть рости будь-де**, але процвітають **лише в тіні**. Граючи з грибами, застосовуйте такі зміни до правил базової гри:

Активування сили

Ефект сили грибів працює так:



Висад грибів: розмістіть **1 фішку** **одиначного гриба** із запасу на **порожнє місце** вашого планшета планети.

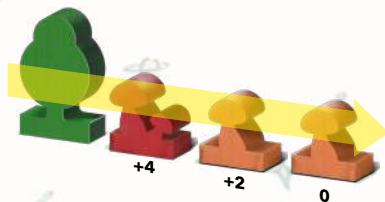
Особливі правила

Під час кроку «Збирання світла» в кінці сезону **гриби** приносять очки, якщо вони перебувають **у тіні**:

- одиначний гриб – 2 очки;
- подвійний гриб – 4 очки.

Рекомендовано рахувати ці очки після підрахунку очок від дерев, що збирають світло.

Крім того, після кроку «Збирання світла» наприкінці сезону кожну фішку одиначного гриба, що перебуває **в тіні**, має бути замінено на фішку **подвійного гриба**.



Два гриби ліворуч затінені великим деревом, тому вони приносять очки: 4 очки – подвійний гриб, 2 очки – одиначний гриб. Однак гриб праворуч перебуває під світлом, тому він не приносить жодних очок.



Крім того, після кроку «Збирання світла» одиначний гриб у тіні виростає в подвійний гриб.

Збирання світла

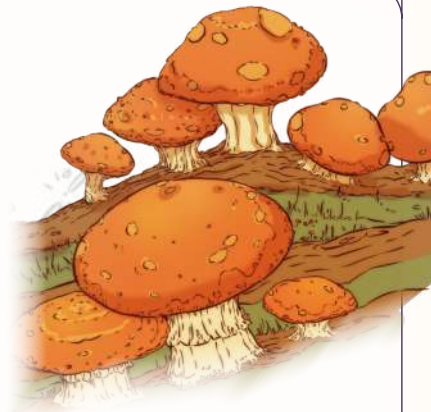
Гриби (як одиначні, так і подвійні) мають **висоту 0** і **не відкидають тіней**.

Найбільший ліс

Гриби (як одиначні, так і подвійні) **не беруть участі** у створенні вашого **найбільшого лісу** (тобто не з'єднують окремі групи рослин і не приносять жодних очок).

Родючість

Гриби **не приносять очок** за родючість.



Підказка щодо висоти	
0	
1	
2	
3	

Кожна рослина, на яку потрапляє світло, збирає очки світла. Рослини не потрапляють під світло, коли вони перебувають в тіні рослин однакової з ними висоти або вищих за них.

Символи	
	Суперзростання
	Висад грибів
	Співпадіння з картою біому
	Повторювана родючість
	Висота
	Тінь