EVERGREEN



La règle
en vidéo :

10+

1
4

15
45 min

BUT DU JEU

Dans *Evergreen*, votre objectif est de rendre votre Planète la plus luxuriante possible. À chaque manche, vous prenez une **carte Biome** de la réserve commune pour déterminer où, sur votre Planète, vous pourrez planter vos **Pousses** ou les faire croître pour qu'elles deviennent des **Arbres** pendant la manche.

La carte que vous prenez vous donne un **Pouvoir spécial**, qui vous donne plus d'opportunités de croissance ou d'autres améliorations pour la Planète. Les **cartes non choisies** sont aussi importantes que les cartes choisies, car elles déterminent la **Fertilité** de chaque Biome pour le score final, elles guident le choix de l'endroit où vous voulez faire pousser vos **plus gros Arbres**.

Gardez à l'esprit la position du Soleil et empêchez que vos Arbres ne se **masquent mutuellement**… La lumière est vitale pour les plantes mais c'est aussi une grosse source de points ! Vous obtenez également des points pour votre **Forêt principale**, donc essayez de regrouper vos arbres.

À la fin de la dernière Saison, le jeu est terminé.
Le joueur qui présente la **Planète la plus luxuriante** gagne !

CONTENU



45 Pousses



55 Arbustes



60 Arbres



20 pions Buisson



20 pions Lac



4 marqueurs Soleil



36 marqueurs cylindriques



1 jeton Premier Joueur



4 plateaux Planète

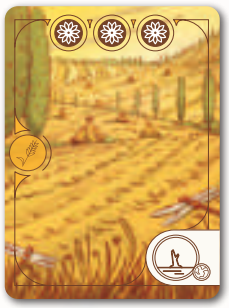
42 cartes Biome (6 pour chaque Biome)



Biome Prairie



Biome Forêt fleurie



Biome Champs de blé



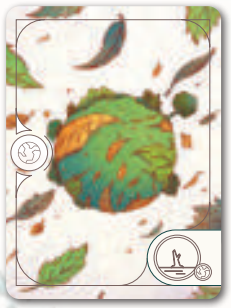
Biome Montagne



Biome Marécage



Biome forêt enneigée



Biome Joker

MISE EN PLACE



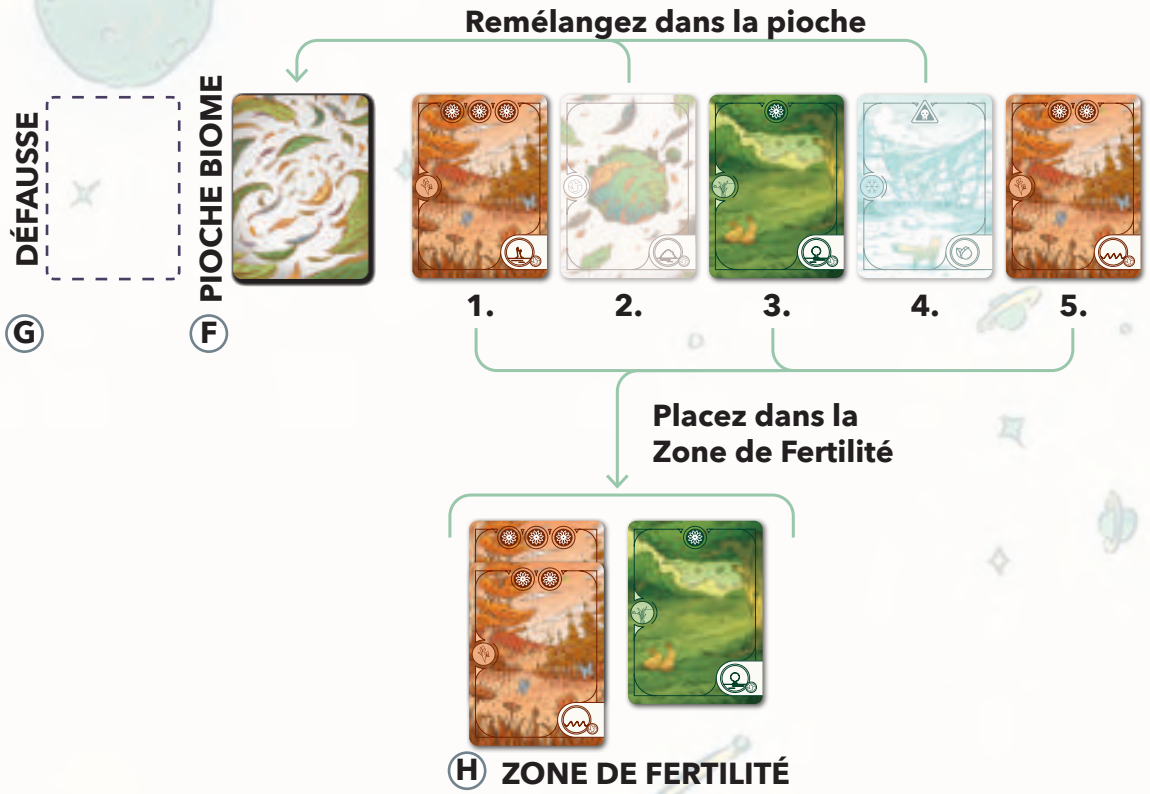
Configuration du Plateau

- Donner 1 **plateau Planète** à chaque joueur. Chacun le place face à lui.
- Placer 1 marqueur cylindrique au début de chaque **Pouvoir spécial** en haut du plateau (A), à savoir, dans les espaces avec un arrière-plan vert.
- Placer 1 marqueur cylindrique au début de la **Piste de score** qui entoure la planète (B) et 1 marqueur cylindrique au début de la Piste **+50 Points** dans la partie supérieure droite du plateau (C).
- Placer 1 marqueur cylindrique dans l'espace supérieur de la **Piste des Saisons** dans l'angle inférieur gauche du plateau (D).
- Placer **1 marqueur Soleil** dans l'espace semi-circulaire en haut de chaque plateau (E). Les joueurs peuvent accepter que le soleil parte d'une position différente.
- Déterminer au hasard un premier joueur. Il recevra le **jeton Premier Joueur** .
- En partant du Premier Joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur marque immédiatement des points sur la base de sa **position dans l'ordre de rotation**, comme indiqué sur la droite. Marquer ces points en faisant avancer le marqueur cylindrique sur la **Piste de score.**

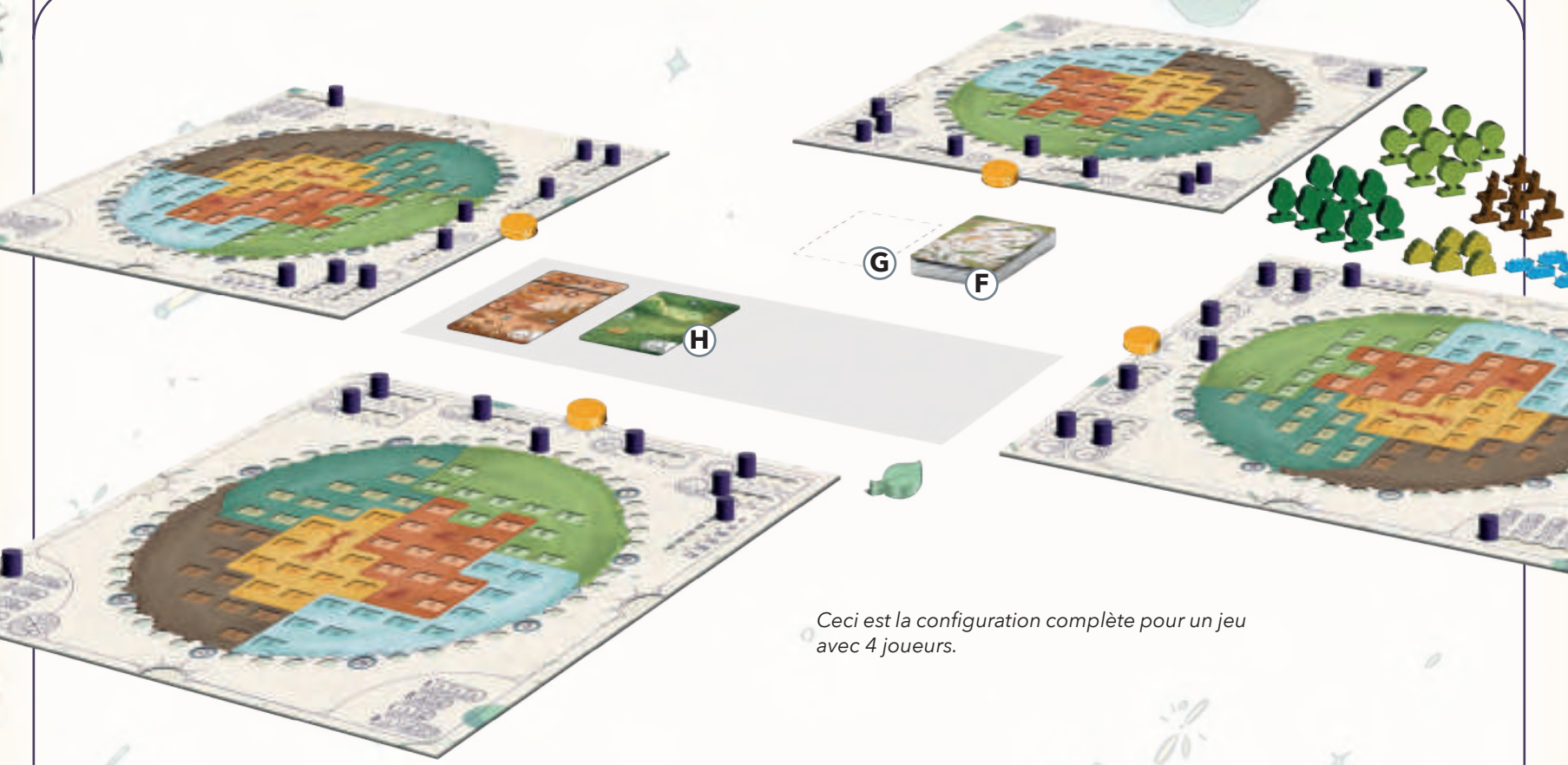
ORDRE DE ROTATION	POINTS
1er	0Pt.
2e	1Pt.
3e	2Pts.
4e	3Pts.

Mise en place de la Zone commune

- Mélangez les **cartes Biome** et placez-les en un tas face cachée au centre de la table, à portée de tous les joueurs (F).
- Réserver un espace près de la pioche Biome pour placer une **défausse** (G).
- Réserver une autre zone de la table visible de tous les joueurs pour la **Zone de Fertilité** (H) : les cartes placées ici pendant le jeu détermineront le décompte final des points (voir page 15).
- Révéler les cartes du haut de la pioche en formant une rivière jusqu'à ce qu'au moins **5 icônes Fertilité** soient présentes parmi elles.
- Placez les cartes avec les icônes Fertilité face visible dans la zone de Fertilité (H). Gardez ces cartes dans **des piles séparées**, une pour chaque Biome, en vous assurant que toutes les icônes de Fertilité sur chaque carte sont toujours visibles.
- Toutes les autres cartes, qui sont celles sans icônes de Fertilité, doivent être **mélangées et remises** dans la pioche.



Dans cet exemple, après la révélation de la 3e carte, seuls 4 sont indiqués sur les cartes, vous devez donc continuer à révéler des cartes. La 4e carte montre seulement une icône , tandis que la 5e a 2 , ce qui donne un total de 6 . Le seuil de 5 a été dépassé, donc vous pouvez arrêter de révéler des cartes. Les cartes 1, 3 et 5 sont déplacées dans la Zone de Fertilité (H), tandis que les cartes 2 et 4 sont de nouveau mélangées dans la pioche Biome.



Ceci est la configuration complète pour un jeu avec 4 joueurs.

VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Une partie d'*Evergreen* se joue sur **4 Saisons**, chacune divisée en un nombre fixe de tours qui diminue de Saison en Saison : **5 tours** au Printemps, **4 tours** en Été, **3 tours** en Automne, et **2 tours** en Hiver.

Chaque tour est composé de **3 phases** :

1. **Choix de carte** : Pendant cette phase, vous prendrez une **carte Biome** de la rivière pour déterminer quel Biome et quel Pouvoir vous développerez pendant cette manche.

2. **Actions et Pouvoirs** : pendant cette phase, vous effectuerez votre **Action** pour le tour ; vous activerez également le **Pouvoir** déterminé par votre carte Biome.

3. **Fin de tour** : pendant cette phase, vous vérifierez si un autre tour doit être commencé, ou si la Saison actuelle est **terminée**.

À la fin de chaque Saison, vous gagnez des points pour la quantité de Lumière collectée par vos Arbres et Arbustes et pour la taille de votre Forêt principale (voir page 14), puis vous vous préparez pour la Saison suivante.

À la fin de la dernière Saison, le jeu est terminé. Vous calculez votre **score** pour cette Saison, puis vous calculez également votre score de fin de jeu, en ajoutant les points obtenus pour la **Fertilité** des Biomes sur votre Planète (voir page 15).

Le joueur ayant le **plus de points** est le **gagnant** !



DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Choix de carte

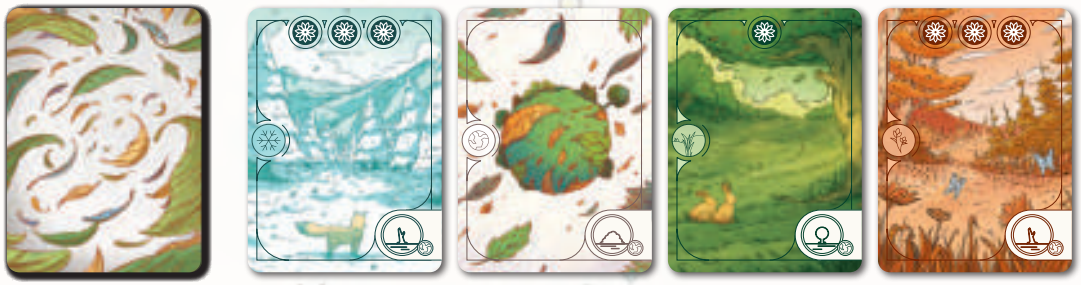
1.1 Créer la rivière

Tirez un nombre de cartes de la réserve qui soit égal au **nombre de joueurs +1**, puis placez-les face visible sur la table les unes près des autres, sur la droite de la pioche. Ce sera la **rivière** pour le tour en cours.

Pioche vide

Si la pioche Biome est vide, **mélangez toutes les cartes** de la **défausse** et formez une nouvelle pioche Biome.

*NOTE : N'enlevez aucune carte de la **Zone de Fertilité**, ni aucune des cartes des **zones des joueurs** ce faisant.*



Dans un jeu avec 3 joueurs, vous devez tirer 4 cartes de la pioche Biome pendant la Phase de Choix de carte.

1.2 Prendre sa carte

En commençant avec le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend **1 carte** de la rivière et la place devant lui.

Après avoir pris sa carte, le premier joueur doit placer le **Jeton Premier Joueur** sur la **carte la plus à gauche** de la rivière, c'est-à-dire celle qui est la plus proche de la pioche.

Si vous prenez la carte sur laquelle est placé le **Jeton Premier Joueur**, vous devez également prendre le jeton et vous serez le premier joueur pour la **manche suivante**. Si personne ne prend la carte avec le jeton Premier Joueur avant la fin de la Phase de Choix de carte, le jeton **revient à nouveau au Premier joueur du tour en cours**





Laurent est le premier joueur et il choisit la carte Biome Joker. Puis, il doit placer le jeton Premier Joueur sur la carte de Biome Forêt enneigée, qui est la carte la plus à gauche sur la table.

1.3 Faire place nette

Une fois que chaque joueur a pris sa carte Biome pour le tour, il restera exactement **1 carte non choisie** sur la rivière. En fonction du type d'icône affichée sur le haut de la carte, effectuez l'une des actions suivantes :

FERTILITÉ : Placez la carte dans la **Zone de Fertilité**. Rappelez-vous de garder les cartes dans des piles séparées, **une pour chaque Biome**, en vous assurant que toutes les icônes de Fertilité sur chaque carte sont **toujours visibles**. La somme de toutes les icônes dans une pile déterminera la Fertilité de ce Biome à la **fin du jeu** (voir page 15).

ARIDITÉ : Retournez la **dernière carte** ajoutée à la pile du **Biome correspondant** dans la Zone Fertilité et placez la carte **Aridité par dessus**. La carte retournée ne contribue plus à la Fertilité du Biome. S'il n'y a aucune carte à retourner, placez simplement la **carte Aridité** dans la Zone Fertilité et **aucun autre effet** ne sera provoqué.

PAS D'ICÔNE : Placez la carte dans la **défausse**.



Pendant la Phase de Choix de carte, une carte Aridité Biome Forêt enneigée reste non choisie (A). La toute dernière carte ajoutée à la pile Biome Forêt enneigée dans la Zone de Fertilité (B) doit être retournée et la carte Aridité doit être placée sur le dessus de la pile (C).





2. Actions et Pouvoirs

Pendant cette phase, tous les joueurs exercent **simultanément** leur **Action** pour le tour et peuvent utiliser un **pouvoir** bonus. La carte que vous avez prise pendant la Phase de Choix de carte vous dira dans quel Biome vous **devez** effectuer votre Action et quel Pouvoir spécial vous **pouvez** activer.

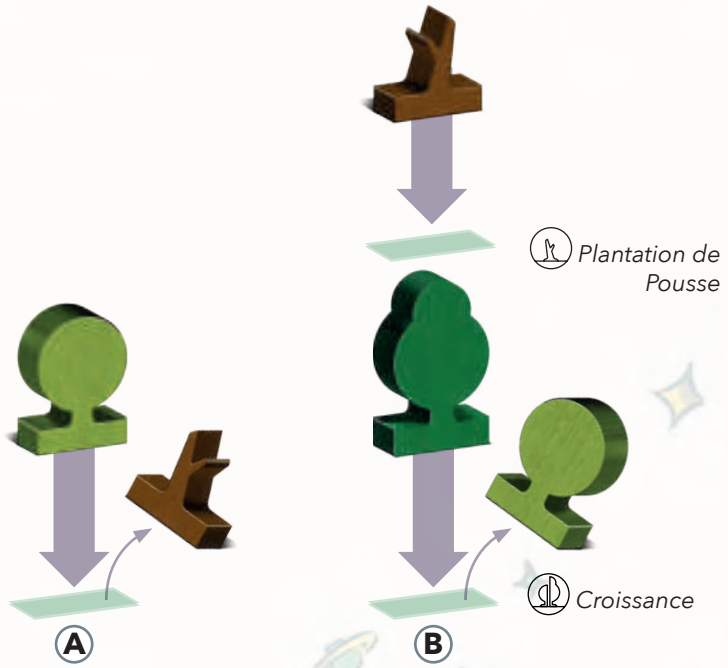
2.1 Exécuter votre Action

Vous devez exécuter **1 Action** par tour. Votre Action doit être appliquée au **Biome** indiqué sur la carte que vous avez prélevée pendant la Phase de Choix de carte.

Il y a **4 Actions possibles**, qui sont chacune constituées d'une combinaison différente de ces **2 effets** :

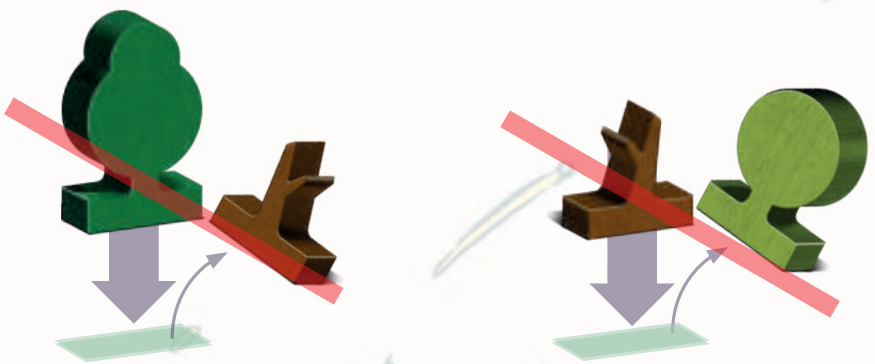
Planter des Pousses : placez **1 pion Pousse** de la réserve dans un **espace vide** sur votre plateau Planète.

Croissance : remplacer SOIT un pion **Pousse** sur votre plateau Planète par un pion **Arbuste** de la réserve (A) SOIT un pion **Arbuste** sur votre plateau Planète par un pion **Arbre** de la réserve (B).



IMPORTANT !

Vous ne pouvez jamais transformer directement une Pousse en un Arbre ou remplacer un Arbre ou Arbuste par une Pousse.



Les Actions disponibles sont :

A : Appliquez **jusqu'à 3 effets de Plantation de Pousse**.

B : Appliquez **jusqu'à 2 effets de Croissance** dans **différents espaces** de votre plateau Planète (*de sorte que vous ne puissiez pas faire pousser une Pousse en un Arbuste, puis immédiatement après cet Arbuste en un Arbre*).

C : Appliquez **jusqu'à 1 effet de Plantation de Pousse** ET **jusqu'à un effet de Croissance** dans **différents espaces** de votre plateau Planète (*de sorte que vous ne puissiez pas planter une Pousse, puis immédiatement la faire pousser en un Arbuste*).

D : **Ignorez la restriction de Biome** de la carte que vous avez prise pendant la Phase de Choix de carte et appliquez SOIT **1 effet de Plantation de Pousse** SOIT **1 effet de Croissance** sur **1 espace** quelconque de votre plateau Planète.

Vous trouverez un rappel des Actions disponibles dans **le coin inférieur droit** de votre plateau Planète.

ARBRES INFINIS

Les Pousses, Arbustes et Arbres sont considérés comme **infinis**. Dans le cas improbable où vous vous trouveriez sans pions dans la réserve, n'hésitez pas à utiliser des **éléments de remplacement**.



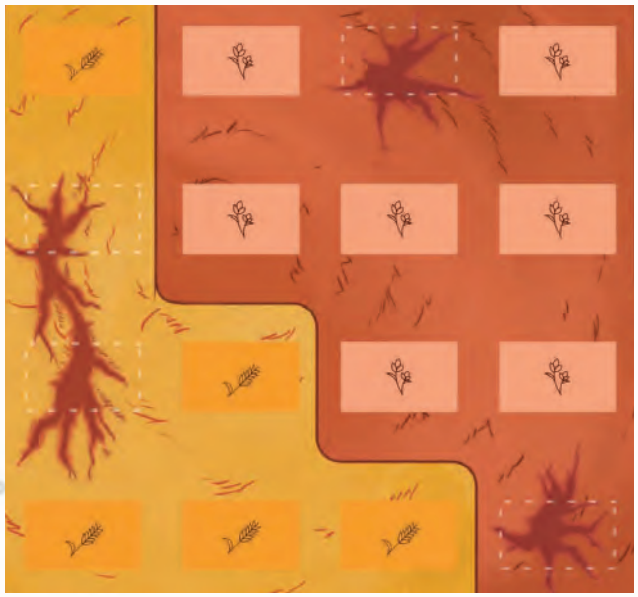
IMPORTANT !



Si vous avez pris une carte Biome « Joker », chaque effet individuel de votre Action peut être appliqué n'importe où sur votre plateau Planète (même dans des Biomes différents).

CREVASSES

Il existe quatre **espaces de crevasse** sur votre Planète, identifiés par une bordure hachurée. Vous **ne pouvez pas placer de pion** sur ces espaces. Les crevasses sont considérées comme des espaces réguliers uniquement pendant le calcul du **score de Lumière** pour représenter les distances (voir page 13).



2.2 Activer votre Pouvoir

Chaque carte Biome dispose d'un pouvoir particulier indiqué dans son **coin inférieur droit**. Les pouvoirs accordent **1 effet bonus ou plus** qui peuvent s'appliquer **partout sur votre Planète** pendant le tour, **quel que soit** le Biome qui figure sur votre carte.

Les pouvoirs sont représentés par les **6 Pistes de Pouvoirs** figurant dans la partie supérieure de votre plateau Planète. La force de chaque Pouvoir est indiquée par la position du **marqueur cylindrique** correspondant sur la piste (ils commencent toujours à « une force zéro »).

Vous pouvez activer votre Pouvoir à **tout moment** pendant le tour (avant ou après votre Action). Pour activer votre Pouvoir spécial, vous **devez** suivre ces 2 étapes, **dans l'ordre** :

- **Actualiser le Pouvoir** : déplacez le marqueur cylindrique sur la Piste de Pouvoir correspondant à l'icône indiquée sur votre carte Biome jusqu'à l'espace suivant **vers la droite**. Si le cylindre est déjà dans **l'espace final** de sa piste, **ignorez cette étape**.

- **Appliquer les Effets du Pouvoir** : appliquez l'effet accordé par ce Pouvoir **1 ou plusieurs fois,** jusqu'à la valeur indiquée par la position du marqueur cylindrique sur la piste **après l'actualisation**.



Il existe **6 effets possibles** accordés par les Pouvoirs :

Planter une Pousse : Placez **1 pion Pousse** de la réserve dans un **espace vide** de votre plateau Planète.

Croissance d'Arbuste : Remplacez **1 pion Pousse** sur votre plateau Planète par **1 pion Arbuste** de la réserve.

Croissance d'Arbre : Remplacez **1 pion Arbuste** sur votre plateau Planète par **1 pion Arbre** de la réserve.

Planter un Buisson : Placez **1 pion Buisson** de la réserve dans un **espace vide** de votre plateau Planète. *Les buissons ne collectent pas la Lumière mais compteront comme des Arbres lors du calcul des points pour votre Forêt Principale (voir page 14).*

Placer un Lac : Placez **1 pion Lac** de la réserve dans un espace vide de votre plateau Planète. Appliquez immédiatement **1 effet de Croissance** sur **2 espaces différents au maximum, adjacents perpendiculairement** à ce Lac.

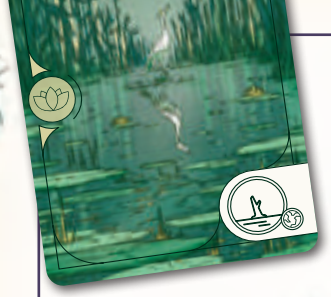
Bourgeon : Obtenez immédiatement un nombre de **points** égal au nombre indiqué par la position du **marqueur cylindrique** sur la piste.

Rappelez-vous

- **Chaque effet particulier** de votre Pouvoir peut s'appliquer **n'importe où** sur votre plateau Planète, même dans **différents Biomes**.

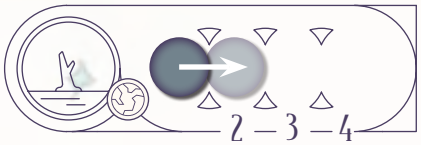
- Vous devez utiliser **tous les effets** de votre Pouvoir avant ou après votre Action, vous **ne pouvez pas fractionner votre Action**.

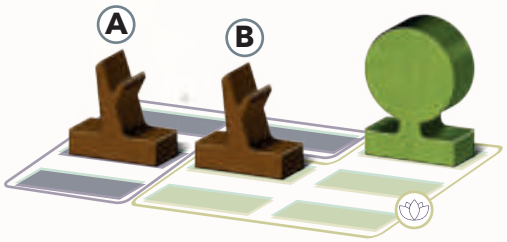
- L'effet d'un **Pouvoir** peut être appliqué au même espace que celui où vous avez **précédemment** appliqué l'effet de votre **Action** pendant ce tour, et inversement.



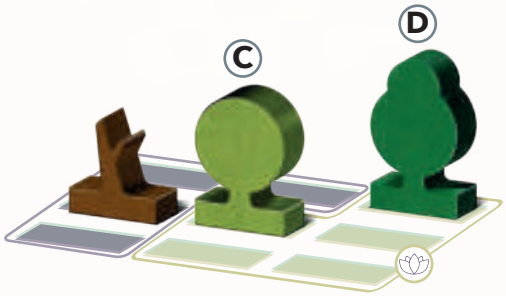


Camille doit effectuer ses actions pour la manche. Elle peut exercer une Action et activer un Pouvoir sur la base de la carte choisie (Biome Marécage avec Pouvoir de Plantation de Pousse).

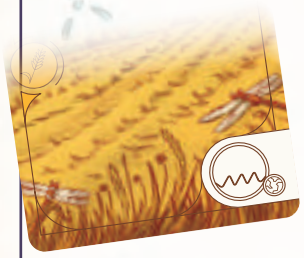


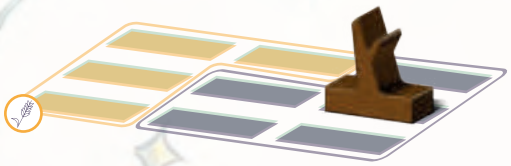


Camille décide de commencer avec son Pouvoir. Elle actualise son Pouvoir de Plantation de Pousse et peut placer 2 Pousses n'importe où sur la planète. Elle choisit les positions (A) et (B).

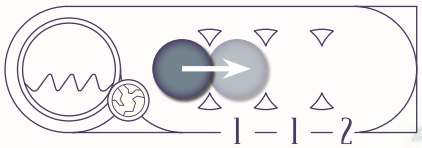


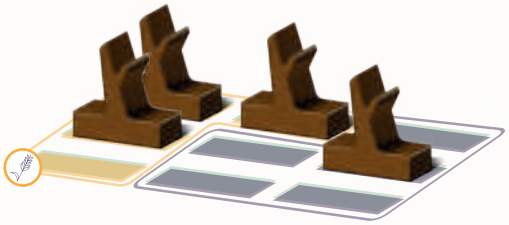
Puis, elle effectue son Action dans le Biome Marécage, comme déterminé par sa carte Biome. Elle exerce une action B (1) (1), en faisant croître la Pousse en un Arbuste (C), et l'Arbuste en un Arbre (D).



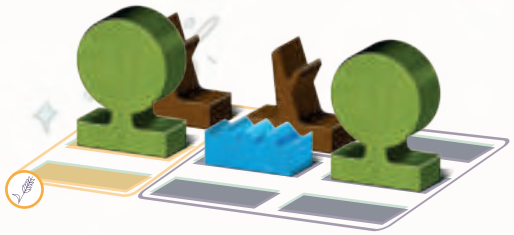


Arthur choisit une carte Biome Champs de blé avec le Pouvoir de Placer un Lac.





Il décide de commencer avec son Action et applique 3 effets de Plantation de Pousse dans le Biome Champs de blé puis, il active son Pouvoir.



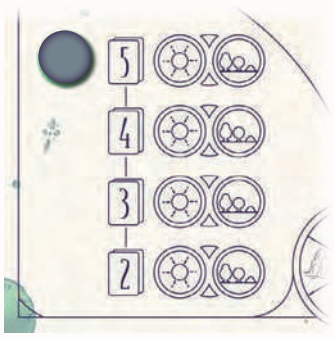
Il actualise son Pouvoir de Placement de Lac et peut maintenant placer un Lac n'importe où sur sa planète. Le Lac accorde 2 effets de Croissance dans des espaces adjacents, même s'ils sont dans des Biomes différents, donc Arthur fait croître les 2 Pousses dans les espaces à gauche et à droite du Lac pour qu'elles deviennent des Arbustes.

3. Fin de tour

Lorsque tous les joueurs ont effectué toutes leurs Actions, **le tour est terminé**.

Comptez les cartes Biome que vous avez en face de vous (celle que vous avez prélevée pendant ce tour, ainsi que celles que vous avez prélevées pendant les tours précédents de cette Saison).

Si leur nombre **atteint** le nombre maximum de tours pour la Saison en cours, comme indiqué dans **l'angle inférieur gauche** de votre plateau Planète, alors la **Saison est terminée** : suivez la procédure de Fin de Saison (voir page 12). Dans le cas contraire, commencez un nouveau tour dans la Saison en cours.



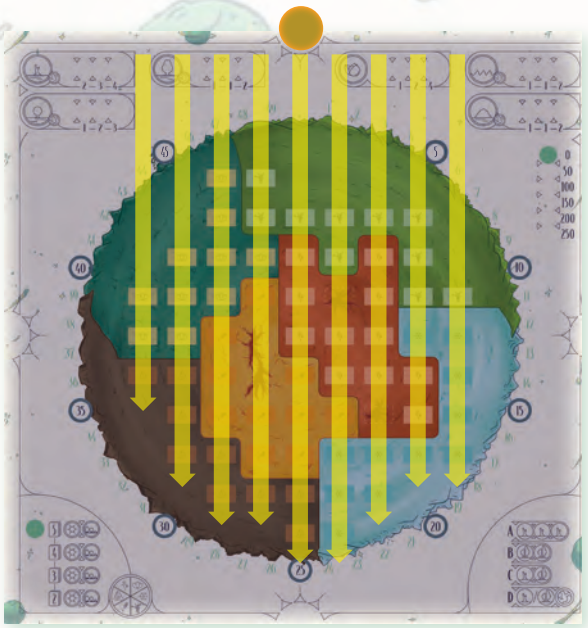
FIN DE LA SAISON

La procédure de Fin de Saison est constituée des étapes suivantes :

1.Collecter la Lumière
2.La Forêt principale
3.Changer de Saison

1.Collecter la Lumière

La position du **Soleil** autour de votre plateau Planète détermine la direction dont vient la **Lumière**. Chaque Arbre projette une **ombre** dans la même direction.



Les arbres projettent toujours leur ombre même quand ils sont dans l'ombre d'un autre Arbre.
Chaque Arbre **touché par la Lumière** récupère des points. Les Arbres ne sont **pas touchés par la Lumière** quand ils sont dans l'ombre d'Arbres **de même taille ou plus grands** (donc un Arbre dans l'ombre d'un **arbre plus petit** sera toujours touché par la lumière).

En fonction de leur taille, les arbres **projettent des ombres** de différentes **longueurs**, et valent donc un nombre différent de **points** pendant l'étape « Collecter la Lumière ».

*NOTE : Les Pousses, Buissons et Lacs **ne collectent pas de Lumière**, et ils **ne projettent aucune ombre** non plus.*

TAILLES D'OMBRES

- **Les Arbustes** projettent une ombre **sur 1 espace**



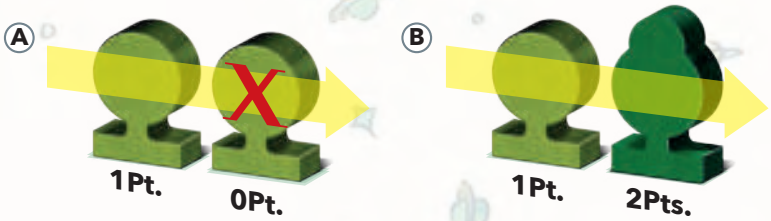
- **Les Arbres** projettent une ombre sur **2 espaces**



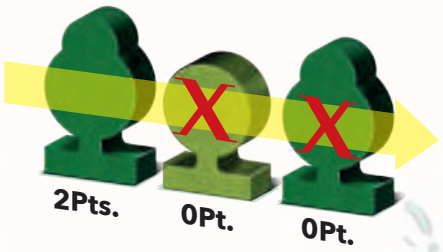
POINTS RAPPORTÉS PAR LES ARBRES

- **Les Arbustes** rapportent **1 point** lorsqu'ils sont touchés par la Lumière.
- **Les Arbres** rapportent **2 points** lorsqu'ils sont touchés par la Lumière.

Mettez à jour votre score avec les points que vous avez gagnés pour la Lumière collectée par vos Arbres en **avançant le marqueur cylindrique** sur la **Piste de Score** qui entoure votre Planète.



Les Arbustes projettent une ombre sur 1 espace adjacent derrière eux, perpendiculairement, à l'opposé du soleil en masquant un Arbuste (A), mais pas un Arbre (B).

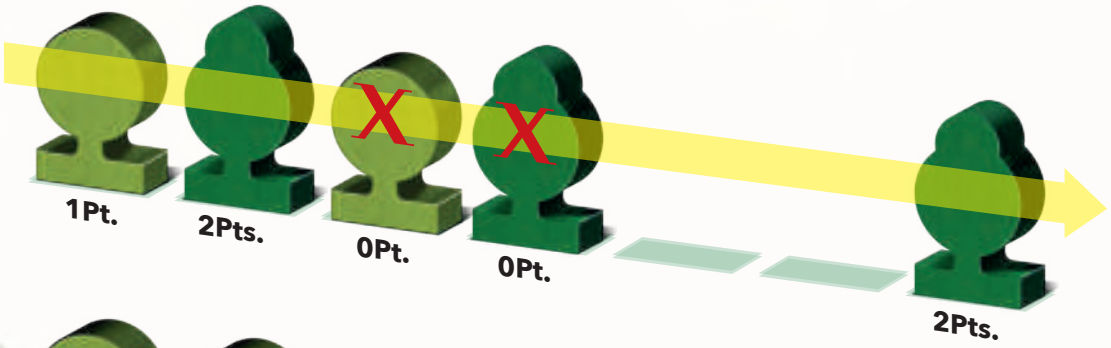


Les Arbres projettent une ombre sur 2 espaces adjacents derrière eux, perpendiculairement, à l'opposé du soleil, en masquant les Arbustes et Arbres dans ces espaces.

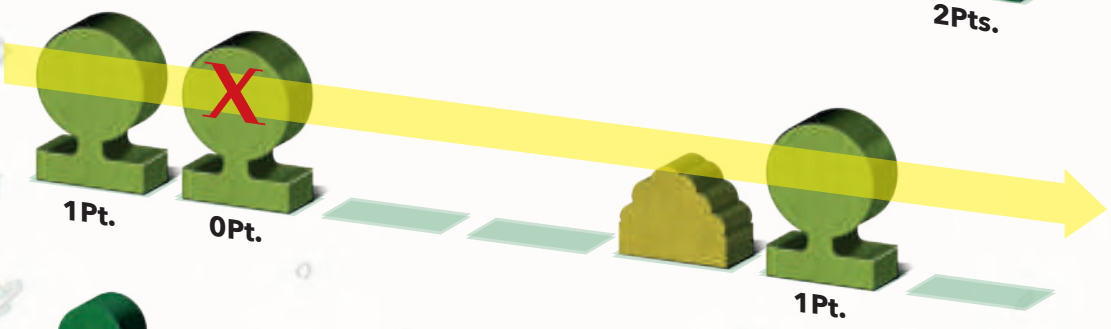
1.1 Comment compter les Points de Lumière

Nous vous suggérons de compter une ligne à la fois, en commençant toujours par les espaces les plus proches du Soleil.

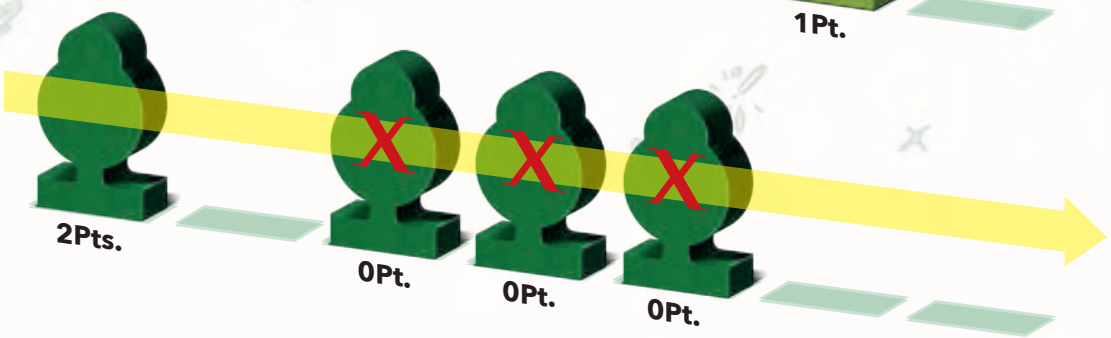
Ⓐ *Le 1er* Arbuste projette une ombre sur 1 espace. Même s'il est dans l'ombre, le 2e Arbre est plus haut, il est donc touché par la Lumière. S'agissant d'un Arbre, il projette une ombre sur 2 espaces, en masquant les 3e et 4e espaces. *Le dernier Arbre n'est pas dans l'ombre d'un autre Arbre, il est donc touché par la Lumière.*



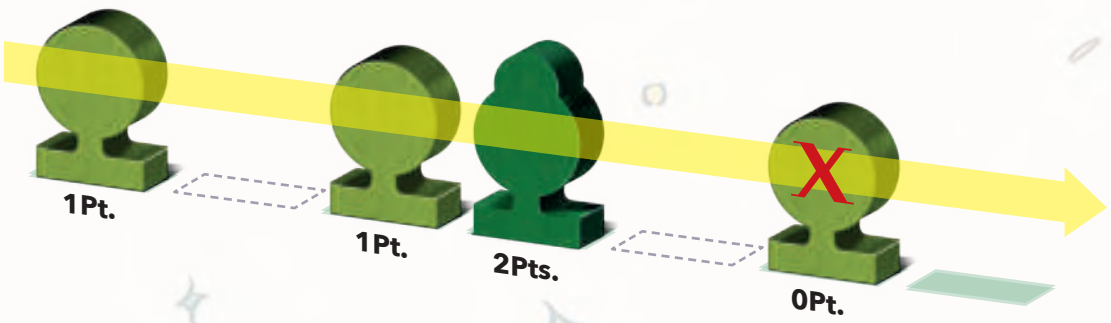
Ⓑ *Le 2e* Arbuste est masqué par le 1er car ils sont de la même hauteur. Le Buisson ne récupère pas la Lumière, mais il ne projette aucune ombre non plus, donc le 3e *Arbuste est touché par la Lumière.*



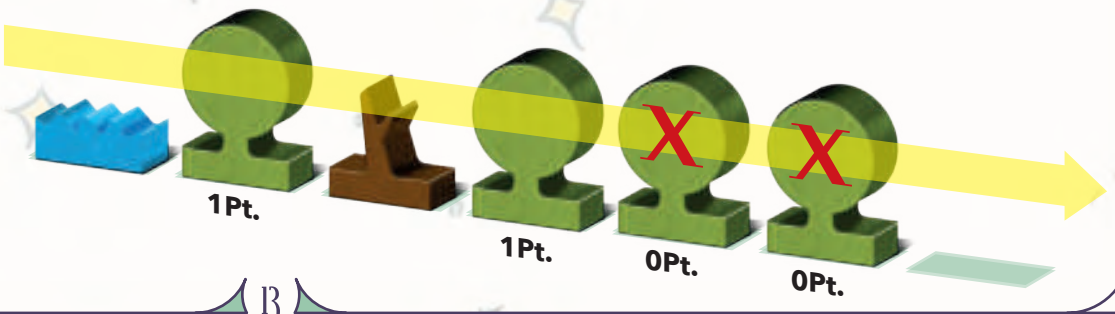
Ⓒ *Même s'il est masqué par le 1er* Arbre, le 2e Arbre projette quand même sa propre ombre sur 2 espaces, en masquant les 3e et le 4e *Arbres.*



Ⓓ *Les espaces de crevasses (identifiés par une bordure hachurée) sont comptabilisés lorsque vous tenez compte de la longueur des ombres projetées par les Arbres. Le 2e Arbuste dans cette ligne est touché par la Lumière, tandis que l'Arbuste situé le plus à droite est masqué par l'ombre sur 2 espaces de l'Arbre.*



Ⓔ *L'Arbuste sur la gauche est touché par la Lumière car les Lacs ne projettent aucune ombre. Le 2e Arbuste collecte la Lumière car les Pousses ne projettent aucune ombre. Les autres Arbustes sont tous masqués par l'Arbuste qui les précède dans la ligne.*

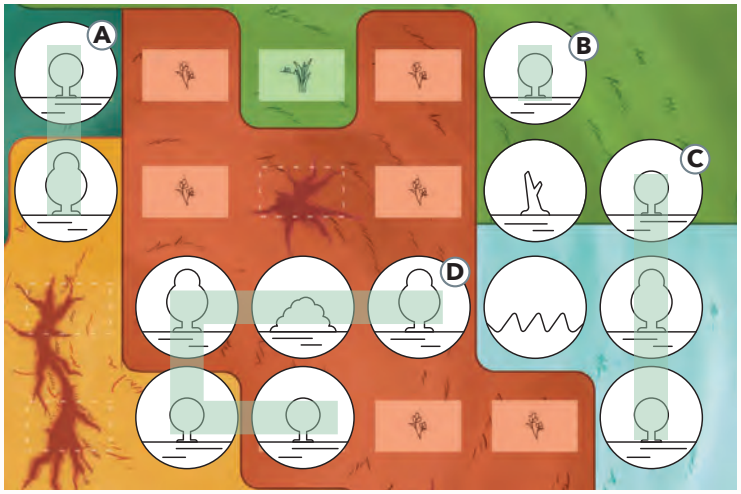


2.La Forêt Principale

Chaque groupe d'**arbres (Arbres ou Arbustes)** et **de Buissons** qui sont **orthogonalement adjacents** les uns aux autres sur votre plateau Planète s'appelle une **Forêt**. Parmi toutes les Forêts de votre Planète, celle qui contient le plus grand nombre total d'Arbustes, d'Arbres et/ou de Buissons sera votre **Forêt Principale**.

Vous gagnez **1 point** pour chaque Arbuste, Arbre et/ou Buisson qui compose votre **Forêt Principale**. *Même s'ils ne récupèrent pas de Lumière, les Buissons peuvent être extrêmement utiles et vous permettre de* ***fusionner différentes Forêts*** *en une seule plus grosse sans avoir besoin d'effets de croissance supplémentaires.*

Mettez à jour votre score avec les points que vous avez gagnés pour votre Forêt Principale en **avançant le marqueur cylindrique** sur la **Piste de score** qui entoure votre Planète.



Il y a 4 Forêts dans l'exemple ci-dessus. La plus grande est la (D), avec 5 espaces (y compris un Buisson). Il faut noter qu'elle pourrait être fusionnée avec la (A) avec un simple Buisson. La (B) et la (C) pourraient être fusionnées en faisant croître la Pousse qui les sépare pour en faire un Arbuste également. La fusion de ces éléments en une Forêt unique nécessiterait alors simplement un autre Buisson (Arbuste ou Arbre).

3.Changer de saison

Avant de débuter le nouveau tour (et la nouvelle Saison), suivez les étapes ci-après :

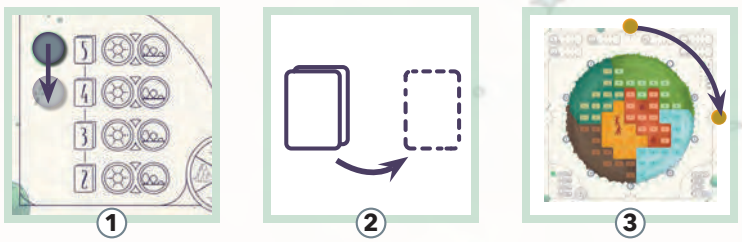
① Déplacez le marqueur cylindrique sur la **piste de Saison** de votre plateau Planète jusqu'à l'espace suivant. Le **nombre de tours** que vous devrez jouer pendant la **prochaine Saison** vous sera rappelé.

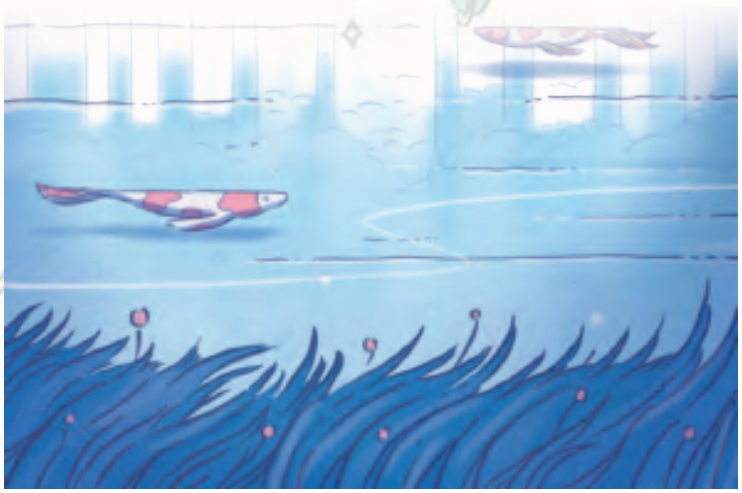
NOTE : Si le marqueur cylindrique était déjà sur le dernier espace de la piste Saison, ***la partie est terminée****. Ignorez alors les étapes suivantes et passez directement à la procédure de Fin de partie (voir page 15).*

② **Défaussez toutes les cartes Biome** que vous aviez prises pendant les Phases de Choix de carte de cette Saison.

③ Déplacez le **marqueur Soleil** jusqu'à l'espace suivant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de votre plateau Planète. **La Lumière** viendra maintenant de **cette direction** pendant la prochaine Saison, donc assurez-vous d'être prêt lorsqu'il sera de nouveau le moment de Collecter la Lumière !

Vous êtes maintenant prêt à démarrer une **nouvelle manche** !





FIN DE PARTIE

Lorsque la 4e saison prend fin, la **partie est terminée**. Il est temps de calculer votre **score final** en vérifiant les points que vous obtenez de vos **Biomes**.

Le nombre de points que vous obtenez de **chacun de vos Biomes** dépend de sa **valeur de Fertilité** et du nombre **d'Arbres** qu'il contient.

Pour chaque Biome :

1. Calculez la **valeur de Fertilité** du Biome : additionnez les icônes Fertilité indiquées sur toutes les cartes qui correspondent à ce Biome dans la Zone de Fertilité.

2. Vous obtiendrez **des points qui équivalent à la valeur de Fertilité** du Biome pour **chaque Arbre** qui se trouve dans ce Biome.

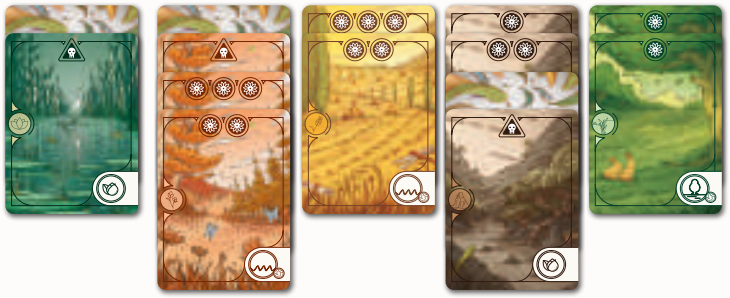
Mettez à jour votre score avec les points que vous avez gagnés pour vos Biomes en **avançant le marqueur cylindrique** sur la **Piste de score** qui entoure votre Planète.

Quand **tous les joueurs** ont mis à jour leurs Pistes de Score avec les points qu'ils ont obtenus des Biomes, le **score final** est établi. Le joueur avec le **plus de points** est le gagnant !

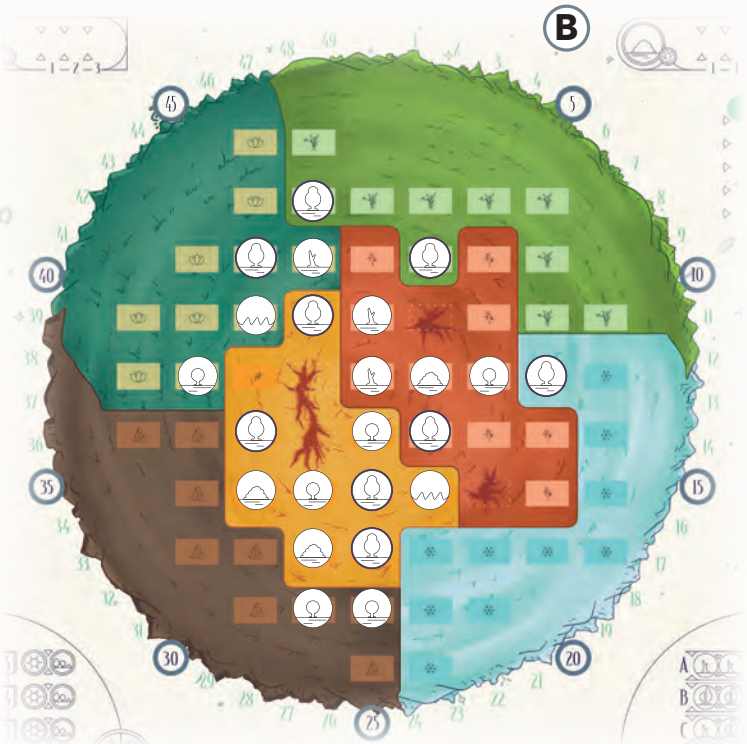
En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui arrive **le premier dans l'ordre des tours**, sur la base de la position finale du jeton Premier Joueur après la dernière manche.



A



B



C

0 x 1 = Ø Pt.

0 x 1 = Ø Pt.

3 x 0 = Ø Pt.

5 x 1 = 5 Pts.

5 x 4 = 20 Pts.

2 x 2 = 4 Pts.

Dans cet exemple, les valeurs de Fertilité sont de 0 pour les Biomes Forêt enneigée et Marécage, 5 pour les Biomes Forêt fleurie et Champs de blé, 3 pour le Biome Montagne, et 2 pour le Biome Prairie (A).

Avec les valeurs ci-dessus, grâce aux Arbres qu'elle a fait pousser sur sa Planète (B), Andrea a gagné un total de 29 points (C).

MODE JOUEUR SOLO

Le **mode Solo** d'*Evergreen* vous permet de jouer au jeu contre un joueur virtuel qui ne construit pas sa propre Planète mais qui **enlève seulement des cartes** de la rivière pour rendre vos choix intéressants même sans **adversaire réel**. Les règles principales du jeu restent essentiellement les mêmes, avec quelques changements à la **Phase de Choix de carte**.

L'ordre de passage est déterminé par la position du **jeton Premier Joueur**, comme dans un jeu normal. Au début de la Phase de Choix de carte, tirez **3 cartes** et placez-les face visible sur la table, les unes près des autres, sur la droite de la pioche pour former la rivière. Lorsque c'est au tour du joueur virtuel de choisir une carte de la rivière, il suivra toujours cette **liste de priorité** :

- Si une **carte Biome Joker** est présente, il la choisit toujours.
- Si aucun Biome Joker n'est présent, il choisit la carte Biome qui présente le plus d'icônes de **Fertilité**.
- Si aucune carte Biome ne présente d'icônes de Fertilité, il choisit la carte avec une **icône Aridité** dont le Biome a le moins **d'icônes dans la Zone de Fertilité.**

En cas de doute entre deux cartes ou plus, il choisira parmi elles la carte qui se trouve **la plus à gauche**.



POINTS SOLO	STATUT
0 - 120 Pts.	**Brocoli**
121-135 Pts.	Bonsai
136 - 150 Pts.	**Olivier**
151 - 160 Pts.	Houx
161 - 170 Pts.	**Bouleau**
171 - 180 Pts.	Pin
181 - 190 Pts.	**Chêne**
191 - 200 Pts.	Baobab
+ 200 Pts.	**Séquoia légendaire**

Résumé des icônes

BIOMES

- Forêt Enneigée
- Marécage
- Montagne
- Forêt fleurie
- Champs de blé
- Prairie
- Joker

EFFETS DE L'ACTION

- Plantation d'une Pousse
- Croissance
- Partout sur la planète

VALEUR DE FERTILITÉ

- Fertilité
- Aridité

SAISONS ET NOTATION

- Score de lumière
- Score de forêt principale
- Cycles des saisons

EFFETS DU POUVOIR

- Croissance d'arbuste
- Plantation d'une Pousse
- Croissance d'arbre
- Bourgeon
- Placer un Lac
- Plantation de Buisson

CRÉDITS

Auteur : Hjalmar Hach
Illustrations : Wenyi Geng
Chef de projet : Carola Corti
Développement du jeu : Carola Corti, Lorenzo Silva
Direction artistique : Lorenzo Silva
Design graphique : Noa Vassalli, Fábio Frencl
Rulebook: Carola Corti, Alessandro Pra'
Publication : William Niebling, Alessandro Pra'

ATTENTION :
Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

HORRIBLE GUILD

© 2022 Horrible Guild
Tous droits réservés.

Adaptation et distribution françaises :
GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Nous avons fait en sorte de minimiser l'impact environnemental de ce jeu. Tous les composants sont en papier ou en bois, et le plastique intérieur est biodégradable. Jetez-les en conséquence.

TREES FOR THE FUTURE

Dans le cadre du projet Evergreen, nous avons établi un partenariat avec Trees for the Future. Trees for the Future (TREES) forme les communautés sur l'utilisation durable de la terre – afin qu'elles puissent développer des économies régionales dynamiques, des systèmes alimentaires prospères et une planète plus saine.

Données et adresse à conserver - 10-2022