

EVERGREEN PINES AND CACTI



Evergreen - Pines and Cacti est une extension pour Evergreen composée de 2 modules. Vous y découvrirez deux nouveaux types de plantes, qui interagissent de façon inédite avec les ombres et la Lumière. Élaborez de nouvelles stratégies pour en tirer le plus de points possible !

CONTENU

7 cartes Biome avec un Pouvoir de Croissance de Jeune Sapin



15 Jeunes Sapins

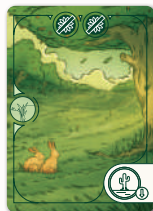


23 Sapins Adultes



4 tuiles Pouvoir « Croissance de Jeune Sapin »

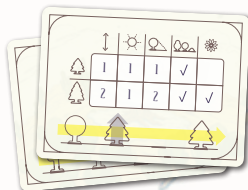
7 cartes Biome avec un Pouvoir de Plantation de Cactus



34 pions Cactus



4 tuiles Pouvoir « Plantation de Cactus »



2 cartes Résumé

JOUER À EVERGREEN AVEC UNE EXTENSION

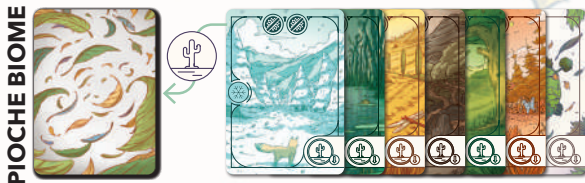
Chaque module de cette extension introduit un **nouveau Pouvoir**. Comme il ne peut pas y avoir plus de 6 Pouvoirs en jeu, vous devez **retirer** un des Pouvoirs du jeu de base pour en ajouter un nouveau. Vous pouvez ainsi en retirer plusieurs pour **jouer avec les 2 modules**.

Pour chaque module d'extension que vous décidez d'ajouter à vos parties, appliquez la procédure de mise en place suivante :

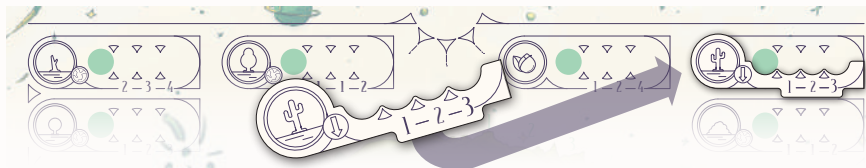
- ① Choisissez ou déterminez au hasard le Pouvoir que vous souhaitez **remplacer**, puis **retirez** de la pioche Biome toutes les cartes présentant l'**icône correspondante** dans leur angle inférieur droit. Rangez ces cartes dans la boîte, vous ne vous en servirez pas pour cette partie.



- ② Prenez les 7 cartes correspondant au Pouvoir que vous souhaitez ajouter et **mélangez-les dans la pioche Biome**.



- ③ Placez sur les plateaux Planète de chaque joueur une **tuile Pouvoir** correspondant au module d'extension ajouté, **par-dessus le Pouvoir qu'elle remplace**.



Une fois la mise en place terminée, vous pouvez commencer une partie en suivant les règles du jeu de base. Les effets des **Sapins** et des **Cactus**, ainsi que leurs **Pouvoirs**, sont expliqués dans la suite de ce feuillet.

SAPINS

Les **Jeunes Sapins** cherchent à tout prix la lumière du soleil : lorsqu'ils sont **dans l'ombre** en Fin de Saison, **ils se transforment spontanément en Sapins Adultes**.

Lorsque vous jouez avec le module Sapins, appliquez les changements suivants aux règles du jeu de base :

Activation du Pouvoir

Le Pouvoir de Croissance de Jeune Sapin a l'effet suivant :

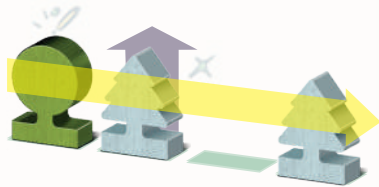


Croissance de Jeune Sapin : remplacez **1 pion Pousse** sur votre plateau Planète par **1 Jeune Sapin** de la réserve.

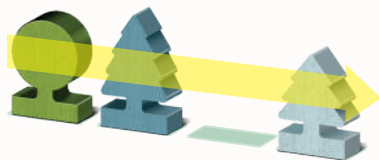
Règles spéciales

Avant l'étape « **Collecter la Lumière** » de la procédure de **Fin de Saison**, **tous les Jeunes Sapins qui sont dans l'ombre** doivent être remplacés par un **Sapin Adulte**.

NOTE : seuls les Jeunes Sapins qui étaient dans l'ombre avant l'étape « Collecter la Lumière » deviennent des Sapins Adultes, et pas ceux qui se retrouvent dans l'ombre après qu'un nouveau Sapin Adulte a été placé lors de cette étape.



Le Jeune Sapin sur la gauche est dans l'ombre de l'Arbuste, il devient donc un Sapin Adulte.



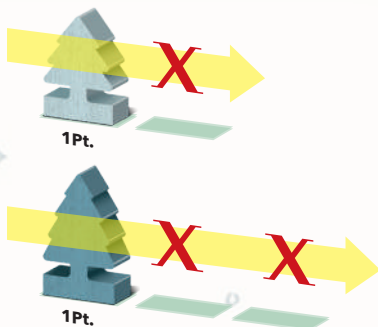
Même s'il se retrouve dans l'ombre du Sapin Adulte qui vient de pousser, le Jeune Sapin sur la droite n'était pas dans l'ombre avant l'étape « Collecter la Lumière », il ne croît donc pas.

Collecter la Lumière

Les **Jeunes Sapins** ont une **hauteur de 1** et projettent une ombre sur **1 espace** (comme les Arbustes).

Les **Sapins Adultes** ont une **hauteur de 2** et projettent une ombre sur **2 espaces** (comme les Arbres).

Les **Jeunes Sapins** et les **Sapins Adultes** rapportent **1 point** lorsqu'ils sont touchés par la Lumière.



La Forêt Principale

Vous gagnez **1 point** pour chaque Sapin (Jeune ou Adulte) qui compose votre **Forêt Principale**.

Fertilité

Vous obtenez **des points qui équivalent à la valeur de Fertilité** du Biome pour **chaque Sapin Adulte** qui se trouve dans ce Biome.



CRÉDITS

Auteur : Hjalmar Hach
Illustrations : Wenyi Geng
Chef de projet : Carola Corti
Développement du jeu : Lorenzo Silva, Carola Corti
Direction artistique : Lorenzo Silva
Design graphique : Noa Vassalli, Fábio Frencl
Responsable de la production : Ylenia D'Abundo
Livret de règles : Alessandro Pra'
Révision : William Niebling, Alessandro Pra'
Traduction de l'extension : Pauline Marcel



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

customercare@horribleguild.com
horribleguild.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.

CACTUS

Les **Cactus** peuvent pousser très rapidement, mais ils ont besoin de beaucoup de Lumière pour **survivre**. Assurez-vous qu'ils ne soient **pas dans l'ombre** en Fin de Saison, sinon **ils mourront !**

Lorsque vous jouez avec le module Cactus, appliquez les changements suivants aux règles du jeu de base :

Îcônes Fertilité négative

Les cartes Biome disposant d'un Pouvoir de Plantation de Cactus présentent **2 icônes Fertilité négative** ☹️. Lorsqu'une carte Biome présentant une **icône** ☹️ reste non choisie à la fin de la Phase de Choix de carte, placez-la dans la **Zone de Fertilité** et ajoutez-la à la pile du Biome correspondant.

Pour **chaque icône** ☹️ présente, **comptez -1 point** lors du calcul de la **valeur de Fertilité** de ce Biome. La valeur de Fertilité d'un Biome peut ainsi être inférieure à 0.

Les icônes Fertilité négative ☹️ sont des **icônes Fertilité spéciales** qui comptent dans le seuil de 5 icônes au cours de la mise en place de la Zone de Fertilité.

Activation du Pouvoir

Le Pouvoir de Plantation de Cactus a l'effet suivant :

 **Plantation de Cactus** : placez **1 pion Cactus** de la réserve dans un **espace vide** situé dans le **Biome indiqué sur la carte** que vous avez prélevée à ce tour.

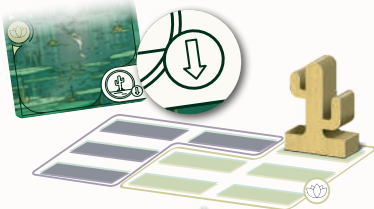
Ce Pouvoir diffère des autres, qui peuvent être utilisés n'importe où sur votre Planète.



Dans cet exemple, le Biome Forêt enneigée compte 3 icônes ☹️ et 2 icônes 😊. La valeur de Fertilité totale du Biome Forêt enneigée est donc de $3 - 2 = 1$ à la fin de la partie.



Les icônes ☹️ comptent dans le seuil de 5 icônes au cours de la mise en place.



Les Cactus doivent être placés dans le Biome apparaissant sur la carte que vous avez prélevée à ce tour.

Règles spéciales

Pendant l'étape « **Collecter la Lumière** » de la procédure de **Fin de Saison**, avant de compter vos Points de Lumière, **tous les Cactus dans l'ombre** doivent être **retirés** de votre plateau Planète.

Collecter la Lumière

Les **Cactus** ont une **hauteur de 0** et ne projettent **aucune ombre**, mais ils rapportent **1 point** lorsqu'ils sont touchés par la Lumière.

La Forêt Principale

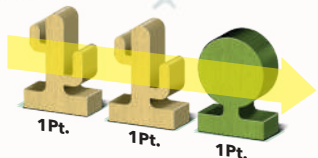
Vous gagnez **1 point** pour chaque Cactus qui compose votre **Forêt Principale**.

Fertilité

Les Cactus **ne rapportent aucun point** grâce à la Fertilité.



Le Cactus sur la droite est dans l'ombre de l'Arbuste, il doit donc être retiré du plateau.



Comme les Cactus ne projettent pas d'ombre, toutes les plantes de cet exemple sont touchées par la Lumière.

Résumé des hauteurs

0				
1				
2				

Chaque plante touchée par la Lumière rapporte des points. Les plantes ne sont pas touchées par la Lumière lorsqu'elles sont dans l'ombre de plantes plus hautes ou de même hauteur.

Résumé des icônes



CROISSANCE DE JEUNE SAPIN



PLANTATION DE CACTUS



DANS LE BIOME DE LA CARTE



FERTILITÉ NÉGATIVE



HAUTEUR



OMBRE