EVERGREEN
GIANT TREES AND MUSHROOMS

Evergreen – Giant Trees and Mushrooms est une extension d'Evergreen composée de 2 modules. Vous y découvrirez des Arbres Géants, une étape de croissance supplémentaire après les Arbres, ainsi que les Champignons, qui se développent dans l'ombre. Élaborez de nouvelles stratégies pour en tirer le plus de points possibles !

CONTENU

7 cartes Biome avec un Pouvoir de Super Croissance





16 Arbres Géants

7 cartes Biome avec un Pouvoir de Plantation de Champignon

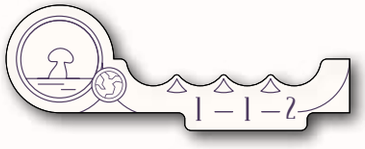




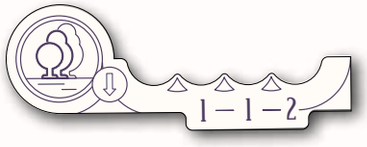
19 pions Champignon Simple



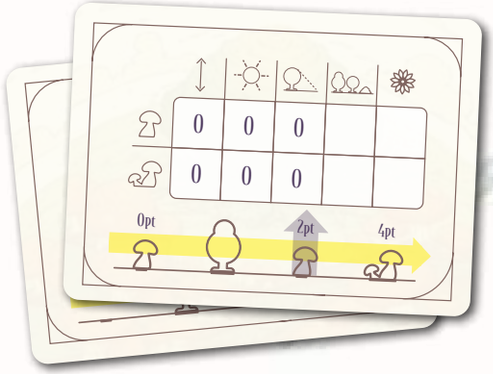
23 pions Champignon Double



4 tuiles Pouvoir « Plantation de Champignon »



4 tuiles Pouvoir « Super Croissance »



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 divers modules.**

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

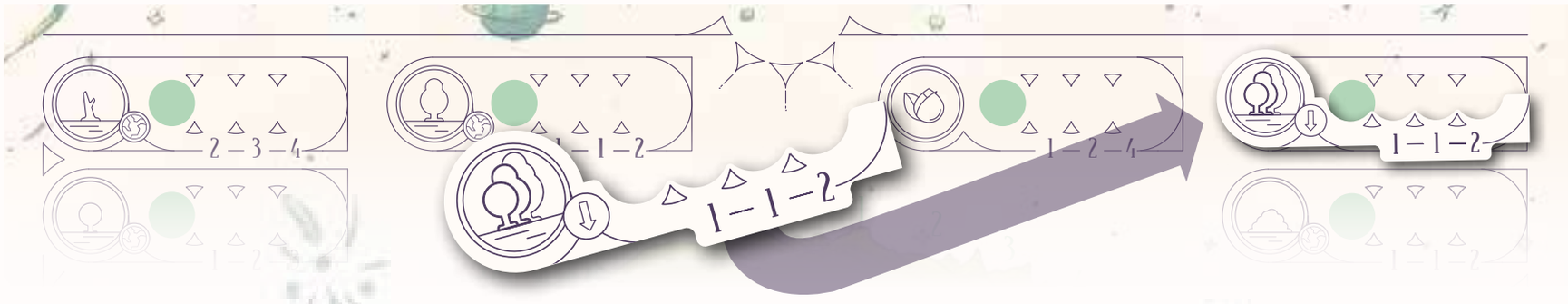
1. Choisissez ou déterminez au hasard le Pouvoir que vous souhaitez **remplacer,** puis **retirez** de la pioche Biome toutes les cartes présentant l'**icône correspondante** dans leur angle inférieur droit. Rangez ces cartes dans la boîte, vous ne vous en servirez pas pour cette partie.



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 la partie en suivant les règles du jeu de base. Les effets des **Arbres Géants** et des **Champignons**, ainsi que leurs **Pouvoirs**, sont expliqués dans la suite de ce feuillet.

ARBRES GÉANTS

Les Arbres peuvent se changer en **Arbres Géants** selon des conditions spécifiques. Ces derniers sont d'impressionnants mastodontes arboricoles qui collectent une **énorme quantité de lumière** et **projettent d'importantes ombres**. Lorsque vous jouez avec les Arbres Géants, appliquer les changements suivants aux règles du jeu de base :

Doubler les icônes Fertilité

Les cartes Biome avec un Pouvoir de Super Croissance sont ornées d'une icône **1 Doubler la Fertilité**. Chaque fois qu'une carte Biome avec une **icône** n'est **pas sélectionnée** lors de la Phase de Choix de Carte, veuillez la placer dans la **Zone de Fertilité** et l'ajouter à la pile Biome correspondante. Lors du calcul de **valeur de Fertilité** de ce Biome, la valeur de chaque carte avec une icône correspond au nombre d' icône de la **carte qui la précède** dans la pile.

Si une carte ornée d'une icône est révélée lors de la mise en place de la Zone de Fertilité, veuillez la remélanger dans la pioche.

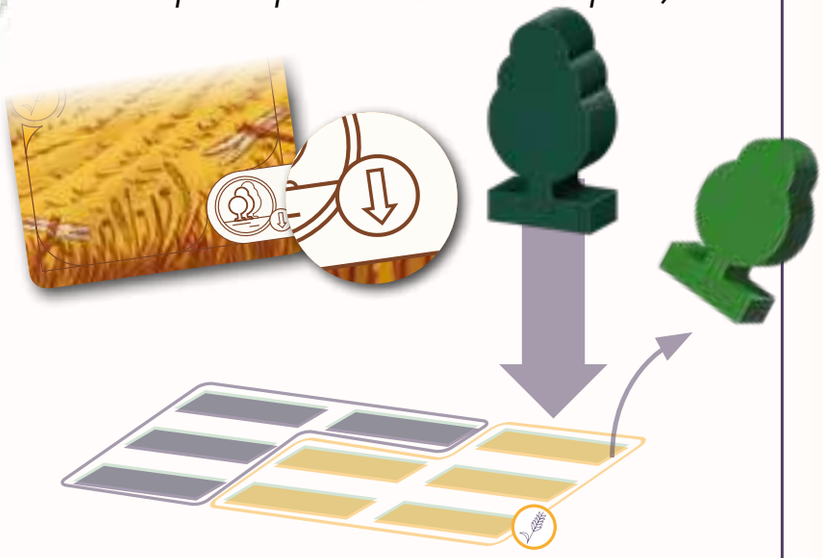
Activation du Pouvoir

L'effet du Pouvoir de Super Croissance est le suivant :

Super Croissance : Appliquer un effet de **Croissance Générique régulière** OU remplacer **1 pion Arbre** par **1 pion Arbre Géant** de la réserve. Ce pouvoir peut uniquement être utilisé dans le **Biome représenté sur la carte** piochée à ce tour.



Dans cet exemple, la valeur de Fertilité du Biome Forêt enneigée est de 2 (la carte avec une icône est placée au-dessus d'une carte avec une icône , dans ce cas, elle est considérée comme ayant 0 icône). La valeur de Fertilité du Biome Marécage est de 7 (on considère que la carte avec une icône compte 3 icône , comme la carte qui la précède dans la pile).

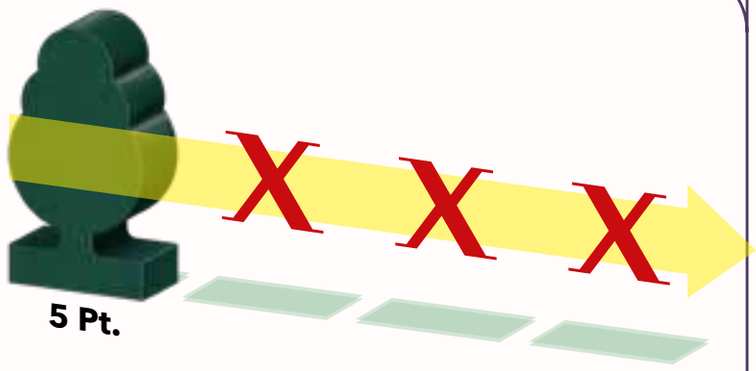


Le Pouvoir de Super Croissance peut uniquement être utilisé dans le Biome indiqué par la carte piochée à ce tour. NOTE : le Pouvoir de Super Croissance est le seul moyen d'obtenir un Arbre Géant.

Collecter la Lumière

Les **Arbres Géants** ont une **hauteur de 3** et projettent une ombre sur **3 espaces**.

Les **Arbres Géants** rapportent **5 points** lorsqu'ils sont touchés par la Lumière.



La Forêt Principale

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

Fertilité

Vous obtenez un nombre de points égal à **deux fois la valeur de Fertilité** du Biome pour **chaque Arbre Géant** qui se trouve dans ce biome.





*Dans cet exemple, la valeur de Fertilité du Biome Champs de blé est de 3. **Chaque** Arbre Géant dans le Biome Champs de blé équivaut à 3 x 2 = 6 points.*

CREDITS

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, Annachiara Rossi
Responsable de la production : Ylenia D'Abundo
Livret de règles : Alessandro Pra'
Révision : William Niebling, Alessandro Pra'
Traduction de l'extension : Mattia Arienti

HORRIBLE GUILD

Si vous avez des problèmes, n'hésitez pas à nous contacter :
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.

CHAMPIGNONS

Contrairement aux plantes, les **Champignons** sont incapables de réaliser la photosynthèse. Ils sont les meilleurs décomposeurs de matière organique sur Terre et peuvent pousser **n'importe où**, cependant, ils peuvent uniquement prospérer **à l'ombre**.

Lorsque vous jouez avec les Champignons, appliquer les changements suivants aux règles du jeu de base :

Activation du Pouvoir

L'effet du Pouvoir Plantation de Champignon est le suivant :

Plantation de Champignon : Placez **1 pion Champignon Simple** de la réserve dans un **espace vide** de votre plateau Planète.

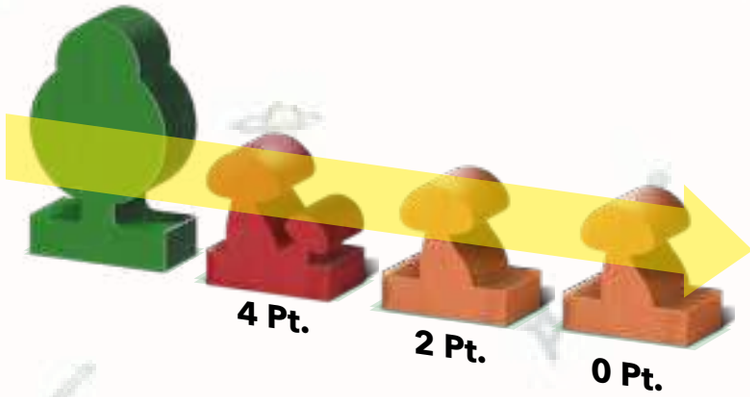
Règles spéciales

Lors de l'étape Collecter la Lumière de la procédure de Fin de Saison, les **Champignons** confèrent des points quand ils sont à l'ombre.

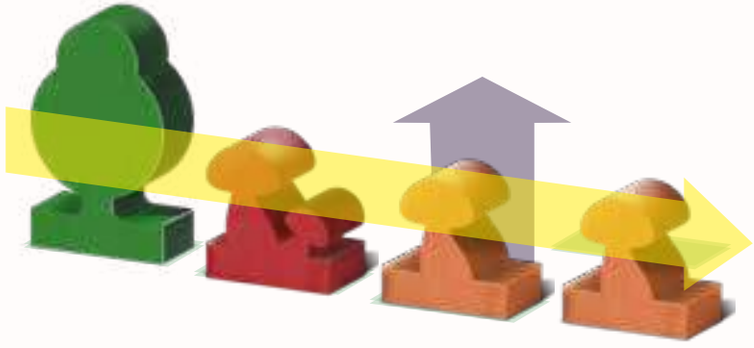
- Champignon Simple : 2 points
- Champignon Double : 4 points

Il est recommandé de compter ces points après le décompte des points des Arbres collectant la Lumière.

De plus, **après l'étape Collecter la Lumière** de la procédure de Fin de Saison, chaque Champignon



Dans cet exemple, les 2 Champignons à gauche sont à l'ombre de l'Arbre, ils rapportent donc des points : 4 points par Champignon Double, 2 points par Champignon Simple. Cependant, le Champignon le plus à droite, est touché par la Lumière et ne rapporte donc aucun point.



De plus, après l'étape Collecter la Lumière, un Champignon Simple à l'ombre est changé en Champignon Double.

Simple **à l'ombre** doit être remplacé par un pion **Champignon Double**.

Collecter la Lumière

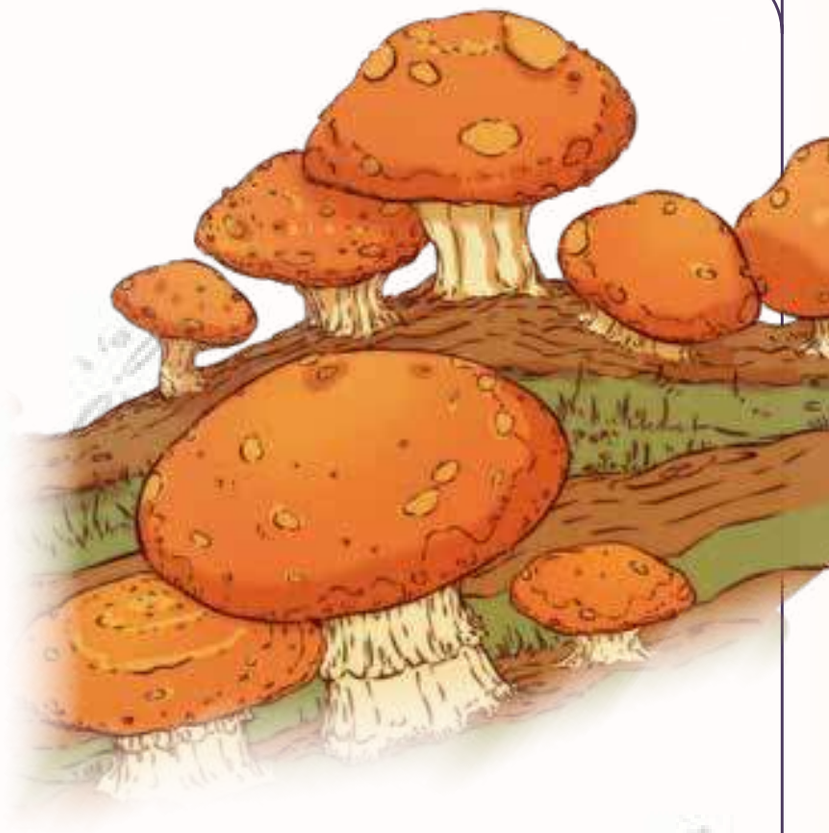
Les **Champignons** (Simple et Double) ont une **hauteur de 0** et **ne projettent pas d'ombre.**

La Forêt Principale

Les **Champignons** (Simple et Double) **ne font pas partie** de votre **Forêt Principale** (c'est-à-dire qu'ils ne relient pas des groupes de plantes distincts et ne marquent pas non plus de point).

Fertilité

Les Champignons **ne marquent aucun point** de Fertilité.



Résumé des hauteurs

0	
1	
2	
3	

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

- Super Croissance
- Plantation de Champignon
- Dans le Biome de la carte
- Doubler la Fertilité
- Hauteur
- Ombre