

Evergreen

1-4

45

8+

Правила игры

Коротко об игре

В Evergreen вашей целью будет создать планету с самой пышной растительностью. В каждом раунде игры вы будете выбирать карту биома, которая определит, в какой части планеты вы сможете посадить росток или же прорастить его в дерево. Выбранная карта также приносит вам возможность воспользоваться её особым свойством, которое даёт больше возможностей для выращивания деревьев или других улучшений на планете.

В каждом раунде будет оставаться 1 невыбранная карта, эти карты также важны, как и выбранные, так как именно они определяют плодородность того или иного биома, а именно на этих показателях будет строиться итоговый подсчёт ПО.

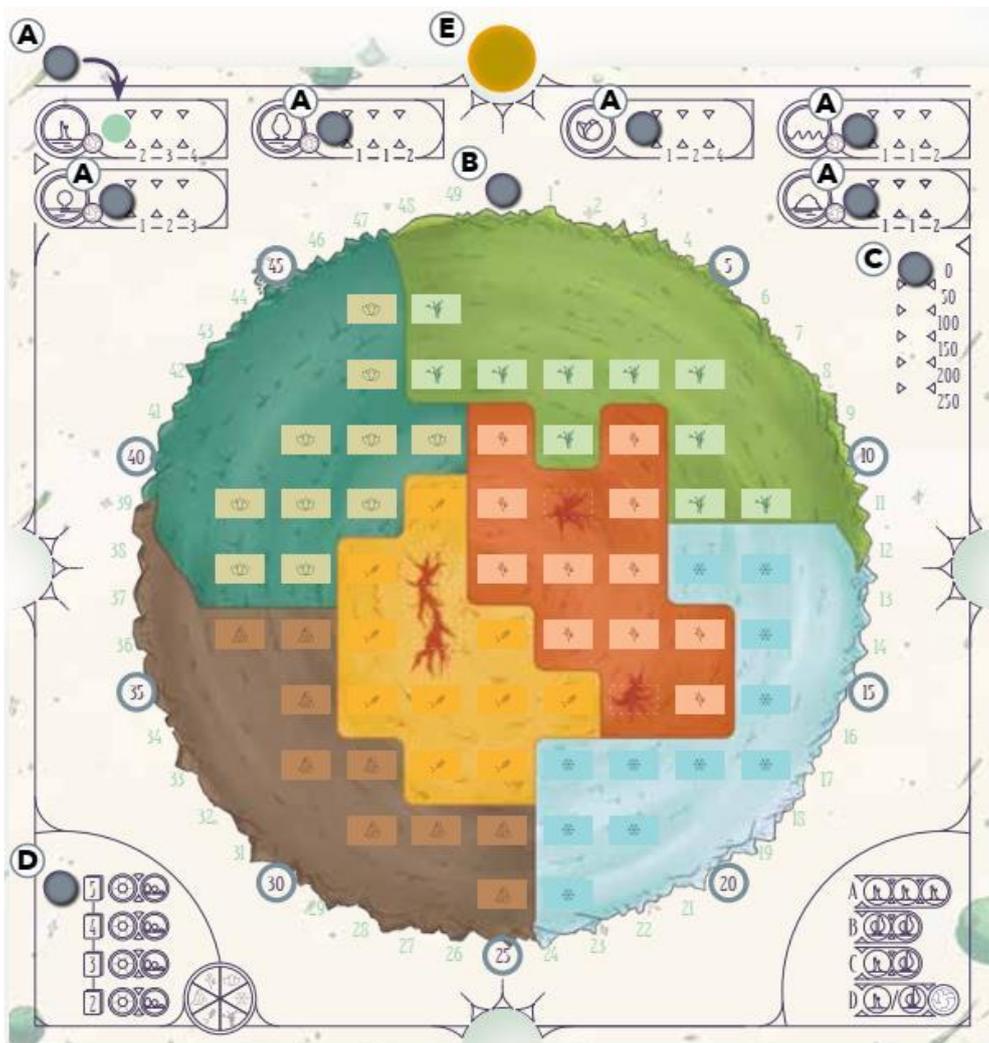
Вам всегда необходимо помнить о позиции солнца, ведь лучше деревья так, чтобы они не затеняли друг друга. Свет – это жизненная сила растений, но также он и источник ПО для вас. Ещё один источник ПО – самый большой лес на вашей планете, поэтому выгодно сажать деревья не слишком далеко друг от друга.

По завершению 4 сезона, заканчивается и игра. Игрок с самой пышной растительностью на планете объявляется победителем.

Компоненты

- 45 фишек ростков
- 54 фишки малых деревьев
- 61 шишка больших деревьев
- 20 фишек кустов
- 20 фишек озёр
- 4 фишки солнца
- 36 цилиндрических маркера (далее просто маркеры)
- 1 фишка первого игрока
- 4 планшета планет
- 42 карты биома (по 6 для каждого биома):
 - Луга
 - Лесостепь
 - Поля
 - Горы
 - Болота
 - Тундра
 - Джокер

Подготовка к игре



Планшет

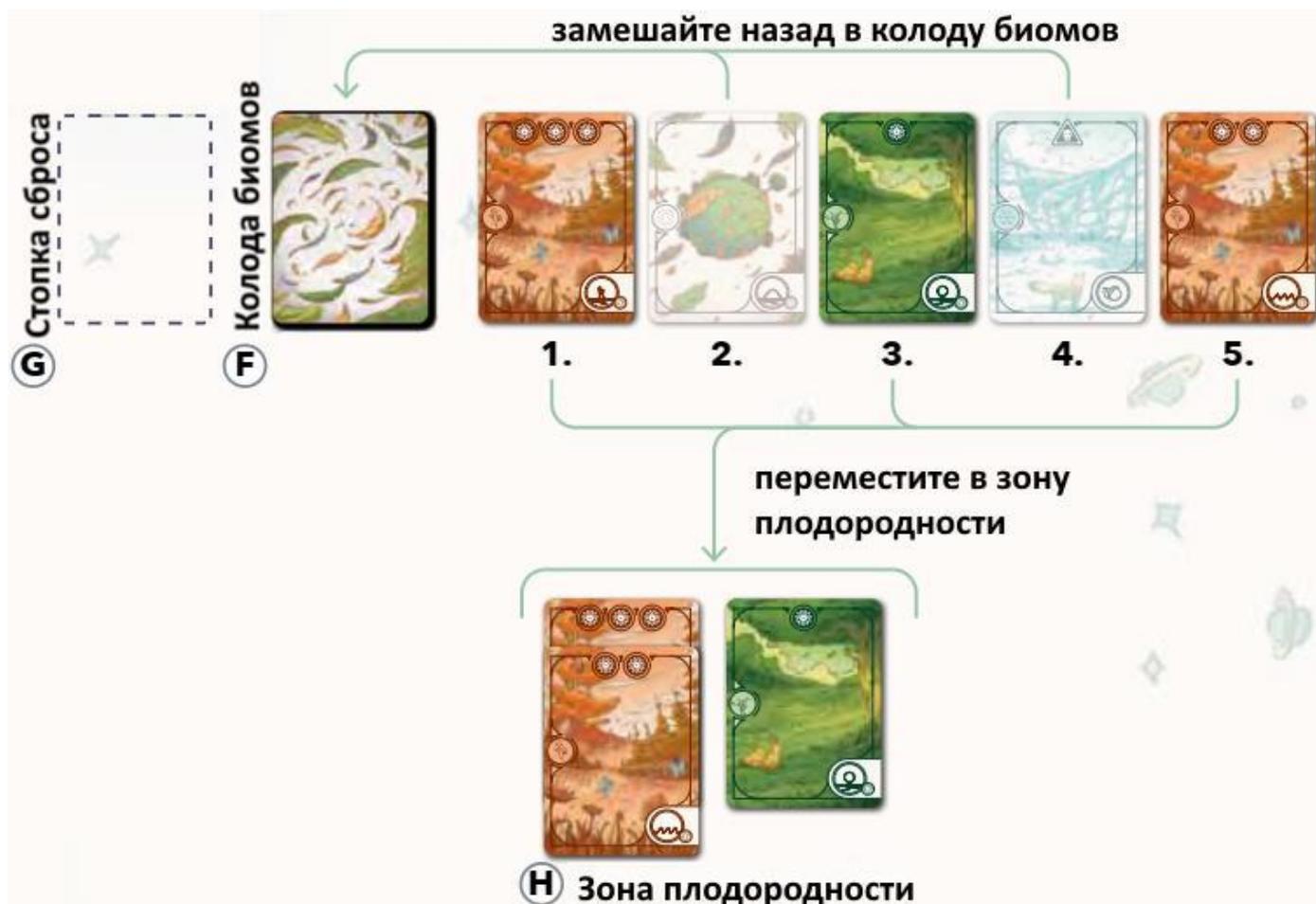
- Каждый игрок получает **личный планшет** – планету, которую ему предстоит озеленять. Планшет помещается в центре личной зоны игрока.
- Установите по 1 маркеру на стартовые ячейки **шкал сил** всех **особых способностей** (6 шт.), находящихся в верхней части планшета (**A**).
- Установите по 1 маркеру на стартовые ячейки **трека ПО**, идущего вокруг планеты (**B**), и **трека «50+ ПО»**, находящегося в правом верхнем углу под шкалами сил особых способностей (**C**).
- Поместите 1 маркер на верхнюю ячейку **трека сезонов**, находящегося в левом нижнем углу планшета (**D**).
- Поместите фишку солнца в верхней выемке планшета, находящейся на его верхней грани (**E**). Впрочем, игроки могут договориться начать с другой позиции солнца.
- Случайным образом определите первого игрока, он получает **фишку первого игрока**.
- Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок получает ПО на основе своей позиции в порядке хода:

Очередность хода	ПО
1 игрок	0 ПО
2 игрок	1 ПО
3 игрок	2 ПО
4 игрок	3 ПО

Отметьте полученные ПО на треке ПО.

Общая игровая зона

- Перемешайте карты биомов и поместите получившуюся колоду биомов лицом вниз в центре общей игровой зоны (**F**).
- Оставьте место рядом с колодой для стопки сброса (**G**).
- Также оставьте место в зоне общей видимости для зоны плодородности (**H**).
- Вскрывайте карты с верха колоды биомов, пока не на открытых картах не окажется в сумме как минимум 5 значков плодородности 🌱.
- Возьмите из этих карт все карты со значками плодородности и переместите их в зону плодородности (**H**). Карты в этой зоне следует размещаться топками по типу биомов лицом вверх. Убедитесь, что все значки плодородности на всех картах в этой зоне хорошо видны игрокам.
- Остальные карты (без значков плодородности) замешайте обратно в колоду биомов.



В данном примере после вскрытия 3 карт видны только 4 значка плодородности, поэтому мы должны продолжать вскрывать карты. На 4 карте мы видим значок засушливости ☀️, а на 5 - 2 значка плодородности. Порог в 5 значков плодородности достигнут, приступаем к перемещению карт. Карты 1, 3 и 5 помещаются в зону плодородности (**H**), а карты 2 и 4 замешиваются назад в колоду биомов.

Краткий обзор игры

Партия в Evergreen состоит из **4 сезонов**, каждый из которых в свою очередь состоит из фиксированного количества раундов, количество которых уменьшается от сезона к сезону: **5 раундов** весной, **4 раунда** летом, **3 раунда** осенью и **2 раунда** зимой.

Каждый раунд состоит из **3 фаз**:

1. **Драфт.** В этой фазе вы забираете 1 из **карт биомов** из общей игровой зоны, чтобы определить, в какой части планеты вы будете совершать основное действие этого раунда.
2. **Действия и особые способности.** В этой фазе вы обязательно совершаете 1 **основное действие** раунда, и, возможно, применяете **особую способность** выбранной в предыдущей фазе раунда карты биома.
3. **Конец раунда.** В этой фазе определяется, должен ли начаться следующий раунд или текущий **сезон закончился**.

В конце каждого сезона происходит промежуточный подсчёт ПО, в котором игроки получают ПО за накопленный деревьями **свет**, а также за **самый большой лес** на их планете. Затем происходит подготовка к новому сезону, если требуется.

После завершения 4 сезона и его промежуточного подсчёта ПО, завершается игра, перейдите к итоговому подсчёту ПО и определению победителя.

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает в игре!

Игровой раунд

1. Драфт

1. **Создайте рынок карт для драфта:**
 - Возьмите из колоды биомов столько карт, сколько **игроков** участвует в партии, **плюс 1** и разместите их в ряд лицом вверх справа от колоды, сформировав таким образом **рынок карт** на текущий раунд.
2. **Возьмите карты:**
 - Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок забирает **1 карту** с рынка и помещает её в личной игровой зоне.
 - После того, как первый игрок забирает карту с рынка, он помещает **фишку первого игрока** на **самую левую** (ближайшую к колоде) **карту** на рынке.
 - Если вы забираете карту с фишкой первого игрока, вы становитесь первым игроком **следующего** раунда. Если карту с этой фишкой так никто и не заберёт, фишка **вернётся** к **первому игроку текущего раунда**.
3. **Расчистка:**
 - После того, как все игроки возьмут по карте, на рынке **останется ровно 1 карта**. В зависимости от значка в её верхней части, совершите следующее действие:
 - **Плодородность.** Поместите карту в **зону плодородности**. Напомним, карты размещаются **группами** по типу биома так, чтобы было **хорошо видно** значки на всех картах. Общее количество значков плодородности в группе будет определять плодородность биома этой группы **в конце игры**.
 - **Засушливость.** Переверните **последнюю** карту, добавленную в группу **этого биома** в зоне плодородности рубашкой вверх, и поместите данную карту **поверх** неё. Перевернутая карта более не участвует в определении плодородности биома. Если в целевой группе нет карт, то **данная карта** начинает создание

группы своего биома, она **не оказывает** никакого **влияния** на плодородность биома.

- **Нет значка.** Отправьте данную карту в **стопку сброса**.

Пример:



Истощение колоды

Если в какой-то момент игры колода биомов опустела, перемешайте все карты из стопки сброса и сформируйте новую колоду биомов.

2. Действия и особые способности

В этой фазе все игроки **одновременно** совершают свои основные **действия** раунда и применяют **особые способности** карт. Взятая в 1 фазе карта покажет, в каком регионе на планете игрок **обязан** совершить основное действие, также карта определяет, какой особой способностью игрок **может** воспользоваться.

1. Совершить действие.

Вы обязаны совершить **1 действие** в каждом раунде. Действие должно быть применено к **биому**, указанному на взятой вами в 1 фазе этого раунда карте.

Есть **4 вида** основных **действий**, каждое из которых основано на комбинации следующих **двух эффектов**:



- **Посадить росток.** Поместите **1 фишку роста** из общего запаса в **свободную ячейку** на своей планете.



- **Обычный прирост.** Замените на своей планете **1 росток** на **малое дерево** ИЛИ **1 малое дерево** на **1 большое дерево**.

Важно. Вы никогда не можете напрямую заменить росток на большое дерево или любое дерево на росток.

Доступные действия:



- A.** Примените эффект «посадить росток» до 3 раз.



- B.** Примените эффект «обычный прирост» до 2 раз, вы должны применить эти эффекты к разным ячейкам на вашей планете.



- C.** Примените эффект «посадить росток» до 1 раза И эффект «обычный прирост» до 1 раза, вы должны применить эти эффекты к разным ячейкам на вашей планете.



- D.** Проигнорируйте ограничение по типу биома с выбранной вами в 1 фазе раунда карты и ЛИБО примените эффект «посадить росток» до 1 раза, ЛИБО примените эффект «обычный прирост» до 1 раза к любой подходящей ячейке на планете.

Напоминание обо всех видах доступных основных действий раунда вы можете найти в правом нижнем углу своего планшета.

Важно. Если вы взяли карту джокера, то можете применять каждый отдельный эффект основного действия к любым ячейкам на планете (даже находящимся в разных биомах).

2. Применить особую способность.

В **правом нижнем углу** каждой карты биома приведён значок особой способности. Применение особой способности влечёт активацию **1 или более бонусных эффектов**, которые могут быть применены к **любой ячейке на планете, независимо** от выбранной вами в 1 фазе карты биома.

На планшете игрока, в верхней его части, есть **6 шкал сил особых способностей**. Текущая сила особой способности отмечается на соответствующей шкале при помощи **маркера**. Стартовый уровень силы каждой из способностей равен 0.

Применить особую способность карты биома вы можете **в любой момент** своего хода (до или после выполнения основного действия). Применение способности состоит из **2 шагов**, которые нужно отыгрывать строго в приведённой ниже последовательности.:

- **Повысить силу способности.** Продвиньте маркер на соответствующей шкале силы на 1 шаг **вправо**. Если маркер уже находится на **самом правом делении** шкалы, **пропустите этот шаг**.
- **Применить способность.** Примените способность выбранной карты, её шкала силы подскажет, сколько раз в раунд вы можете её применить (определяется после шага повышения силы).

Есть 6 различных способностей:



- **Посадить росток.** Поместите **1 фишку роста** из общего запаса в **свободную ячейку** на своей планете.



- **Прирост до малого дерева.** Замените **1 росток** на **1 малое дерево**.



- **Прирост до большого дерева.** Замените **1** малое дерево на **1** большое дерево.



- **Посадить куст.** Поместите **1** фишку куста в **свободную ячейку** на своей планете. Кусты не накапливают свет, зато не отбрасывают тени, а также считаются деревьями при определении самого большого леса на планете.



- **Разместить озеро.** Поместите **1** фишку озера в свободную ячейку на своей планете. Сразу после размещения **до 2 раз** примените эффект «обычный прирост» к **разным ячейкам, соседствующим** с этим озером **ортогонально**.

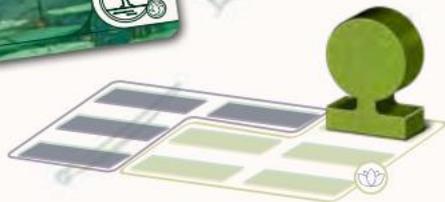


- **Собрать урожай.** Мгновенно получите столько **ПО**, сколько указано на делении шкалы силы данной способности, на которой находится маркер.

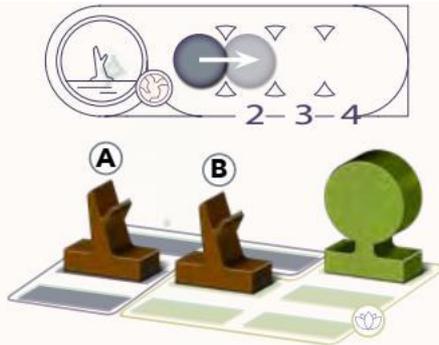
Важные моменты:

- **Каждое применение** особой способности карты может быть применено к **любой** ячейке планеты (даже к находящейся в **другом биоме**).
- Вы **обязаны полностью отыграть применение особой способности** до или после выполнения основного действия. Вы **не можете разделять** отдельные её срабатывания в рамках, отведённых её текущей силой.
- Вы можете применить бонусный эффект **способности к ячейке**, к которой применяли эффект **основного действия** в этом ходу, и наоборот.

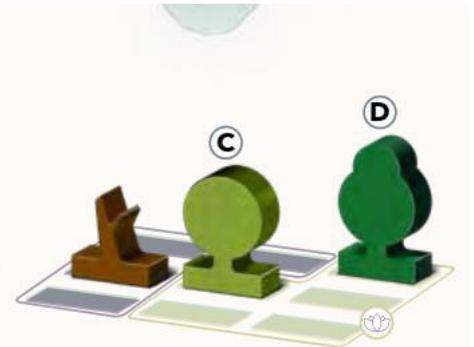
Примеры:



Дэйзи должна совершить действие раунда. Основываясь на выбранной карте биома, её основное действие следует совершить в регионе болот, а особой способностью будет применение бонусного эффекта "посадить росток".



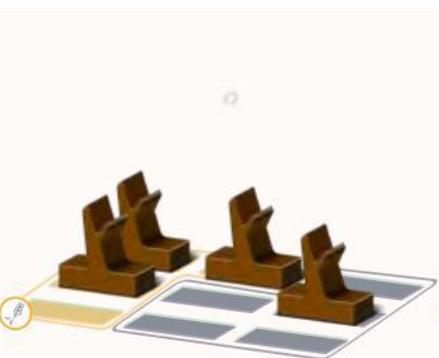
Дэйзи решает начать со способности. Она увеличивает силу этой способности, теперь она может посадить 2 ростка в любом месте на планете. Она выбирает ячейки (A) и (B).



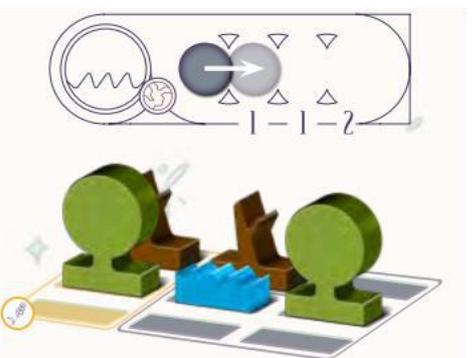
Затем она совершает основное действие в регионе болот. Она решает дважды применить эффект "обычный прирост", один к ростку (C), а другой к малому дереву (B).



Оливер выбирает карту с биомом полей и способностью размещения озера.



Он решает начать с основного действия и высаживает 3 отростка в регионе полей. Затем он активирует особую способность.



Он увеличивает силу способности и теперь может разместить 1 озеро в любом месте планеты. Озеро позволяет дважды применить эффект "обычный прирост" соседним с ним ячейкам, даже если они находятся в разных биомах, поэтому Оливер выращивает два отростка, находящиеся слева и справа от озера, в малые деревья.

Ограничения на количество компонентов

Количество фишек ростков, а также малых и больших деревьев считается **бесконечным**. Если каких-то фишек не хватает, **замените** их чем-то **подходящим**.

Ячейки на расщелинах

На вашем планшете есть 4 ячейки, находящиеся на **расщелинах**, граница таких ячеек нарисована штриховой линией. Вы **не можете размещать фишки** на таких ячейках. Эти ячейки считаются пустыми только при промежуточном подсчёте ПО при **подсчёте накопленного света**.

3. Конец раунда

После того, как все игроки совершили по ходу, **раунд завершается**.

Подсчитайте карты, биомов, лежащие перед вами. Если их количество **равно** максимальному количеству раундов текущего сезона (можно уточнить **в левом нижнем углу** планшета), то переходите к разделу **«Конец сезона»**, а если нет – начните новый раунд.

Конец сезона

Окончание сезона отыгрывается в 3 шага:

1. **Накопление света**
2. **Самый большой лес**
3. **Смена сезона**

1. Накопление света

Положение фишки **солнца** определяет, с какой стороны падает **свет**. Каждое дерево на планете отбрасывает тень в этом же направлении. Деревья отбрасывают **тень**, даже если находятся в тени других деревьев.

Каждое дерево, которого **касается свет**, приносит ПО. **Свет не касается** дерева, если оно находится в тени дерева **такой же высоты или более высокого** дерева (но если оно в тени **более низкого** дерева, то свет его касается).

В зависимости от высоты дерево **отбрасывает тень разной длины** и приносит разное количество **ПО**.

Размер тени:

- **Малое дерево** отбрасывает тень на **1 соседнюю клетку**.
- **Большое дерево** отбрасывает тень на **2 соседние клетки**.
- Кусты, отростки и озёра **не отбрасывают тени**.



ПО:

- **Малое дерево** приносит **1 ПО**.
- **Большое дерево** приносит **2 ПО**.
- Кусты, отростки и озёра **не приносят ПО**.

Подсчитайте ПО за все свои деревья и отметьте это число на треке ПО продвижением маркера ПО. Мы рекомендуем обсчитывать каждый ряд деревьев отдельно, занося результаты на трек ПО, чтобы не запутаться.

Примеры:

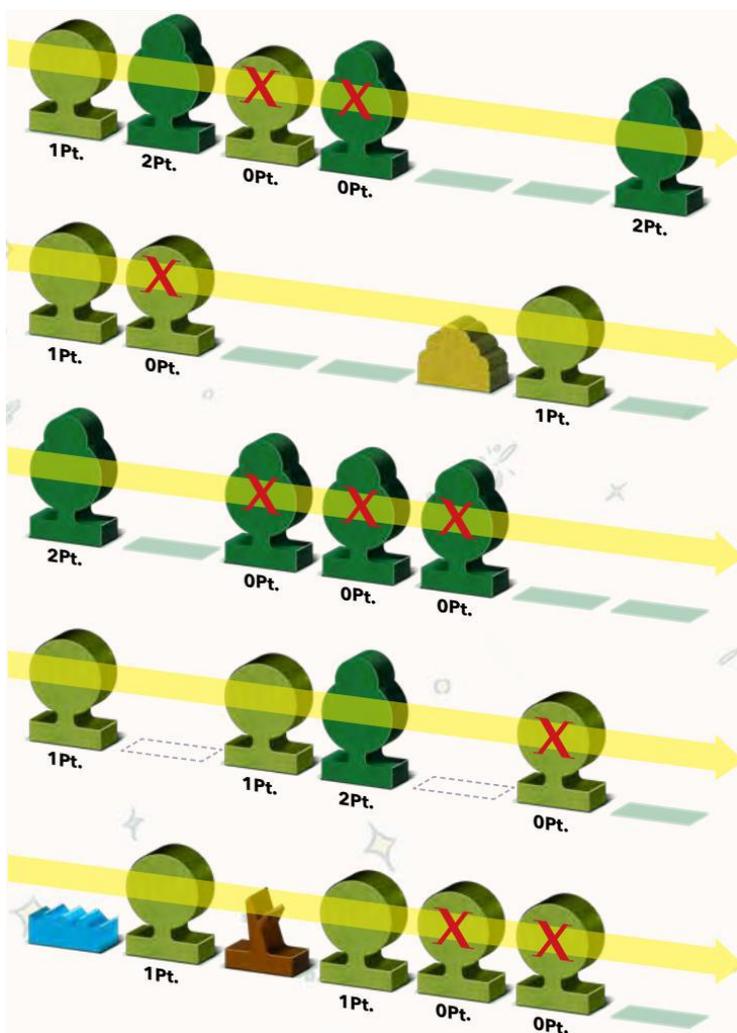
(А) Первое дерево приносит 1 ПО, второе – 2 ПО и перекрывает тень третье и четвёртое. Самое дальнее дерево приносит ещё 2 ПО. Итого, 5 ПО.

(В) Первое дерево приносит 1 ПО и перекрывает тень второе дерево. Куст не перекрывает тень третье дерево, и оно приносит 1 ПО. Итого, 2 ПО.

(С) Первое дерево приносит 2 ПО и перекрывает тень второе дерево, оно, в свою очередь, перекрывает тень третье и четвёртое деревья. Итого, 2 ПО.

(D) Первое дерево приносит 1 ПО, второе – 1 ПО, третье – 2 ПО и перекрывает тень четвёртое дерево. Итого, 4 ПО.

(E) Озеро и отросток не перекрывают тень деревья, поэтому первое и второе дерево приносят по 1 ПО, при этом второе перекрывает тень третье дерево, а то, в свою очередь, перекрывает тень четвёртое. Итого, 2 ПО.



2. Самый большой лес

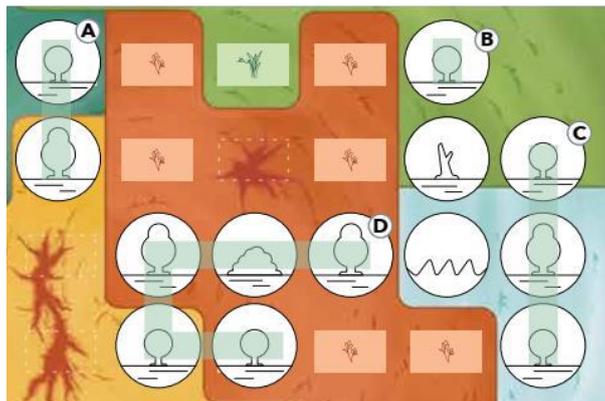
Лес могут образовывать только **кусты** и **деревья** (малые и большие), назовём их объектами леса. **Лесом** называется **область из кустов и деревьев**, размещённых на планете так, чтобы из каждого объекта леса можно было добраться до любого другого объекта леса за счёт переходов по **смежным ячейкам** с кустами или деревьями. При этом регионы биомов никак не влияют на целостность леса.

Лес на вашей планете, состоящий из наибольшего количества кустов и деревьев (независимо от их размера), называется **самым большим лесом**. Вы получаете столько ПО, из скольких объектов состоит ваш лес, независимо от того, касается их свет или нет (по **1 ПО** за каждый **объект** самого большого леса).

Продвиньте маркер ПО на соответствующее количество делений **трека ПО**.

Пример:

На картинке справа вы видите 4 леса. Самый большой из них лес (D), он состоит из 5 объектов. Заметьте, вы можете его объединить с лесом (A) при помощи всего 1 куста. Чтобы объединить леса (B) и (C), достаточно вырастить малое дерево из ростка, их разъединяющего. Объединить полученные объединения можно тоже при помощи всего лишь 1 куста или дерева.



3. Смена сезона

Перед тем, как начать розыгрыш нового раунда (и сезона) проделайте следующие шаги:

1. Переместите маркер на **треке сезонов** на вашем планшете на 1 деление вниз (если возможно). Если на начало отыгрыша данного шага маркер уже стоял на последнем делении трека сезонов, то проигнорируйте следующие шаги и перейдите к разделу «**Окончание игры**».
2. **Сбросьте все карты биомов**, которые вы получили по ходу отыгрыша раундов текущего сезона.
3. Переместите **фишку солнца** на следующую ячейку по часовой стрелке. Теперь **свет** будет приходить с нового **направления**.

Теперь вы готовы начать **следующий раунд**.

Окончание игры

С завершением 4 сезона, **заканчивается** и игра. Приходит время **итогового подсчёта** ПО.

Обратитесь к зоне плодородности. Подсчитайте количество **видимых значков плодородности** в стопке карт каждого биома, таковым будет **итоговое значение плодородности биомов** в конце игры.

За **каждое** своё **большое дерево** вы получаете столько ПО, **каково значение плодородности биома**, в котором оно **растёт**. Отметьте полученные ПО на треке ПО.

После итогового подсчёта сравните полученные итоговые результаты. Игрок с **наибольшим количеством ПО** побеждает в игре. В случае ничей, побеждает **первый по очерёдности хода** игрок, участвующий в ничьей.

Соло-режим игры

В соло-режиме игры вам будет противостоять автома, которая не занимается озеленением собственной планеты, а просто забирает карты биомов из общей зоны в фазе драфта, делая вашу игру интересной даже без прямого соперничества. Правила игры остаются, в основном, такими же, но с небольшими изменениями в фазе драфта.

Очерёдность хода, как и обычно, определяется по фишке первого игрока. В начале каждого раунда возьмите 3 карты из колоды биомов и поместите их в ряд лицом вверх рядом с колодой. Когда настает очередь автомы взять карту, она всегда ориентируется на следующий список приоритетов:

1. Если есть биом-джокер, автома всегда выберет его.
2. Если биома-джокера нет, автома выбирает карту с наибольшим количеством значков плодородности.
3. Если нет карт со значками плодородности, автома выбирает карту со значком засушливости того биома, у которого наименьшее общее текущее значение плодородности (определяется по зоне плодородности).

Если по условию подходит сразу несколько карт, то автома выбирает самую левую из них.

Соло ПО	Ранг
0 – 120	Брокколи
121 – 135	Бонсай
136 – 150	Олива
151 – 160	Остролист
161 – 170	Берёза
171 – 180	Сосна
181 – 190	Дуб
191 – 200	Баобаб
200+	Легендарная секвойя

