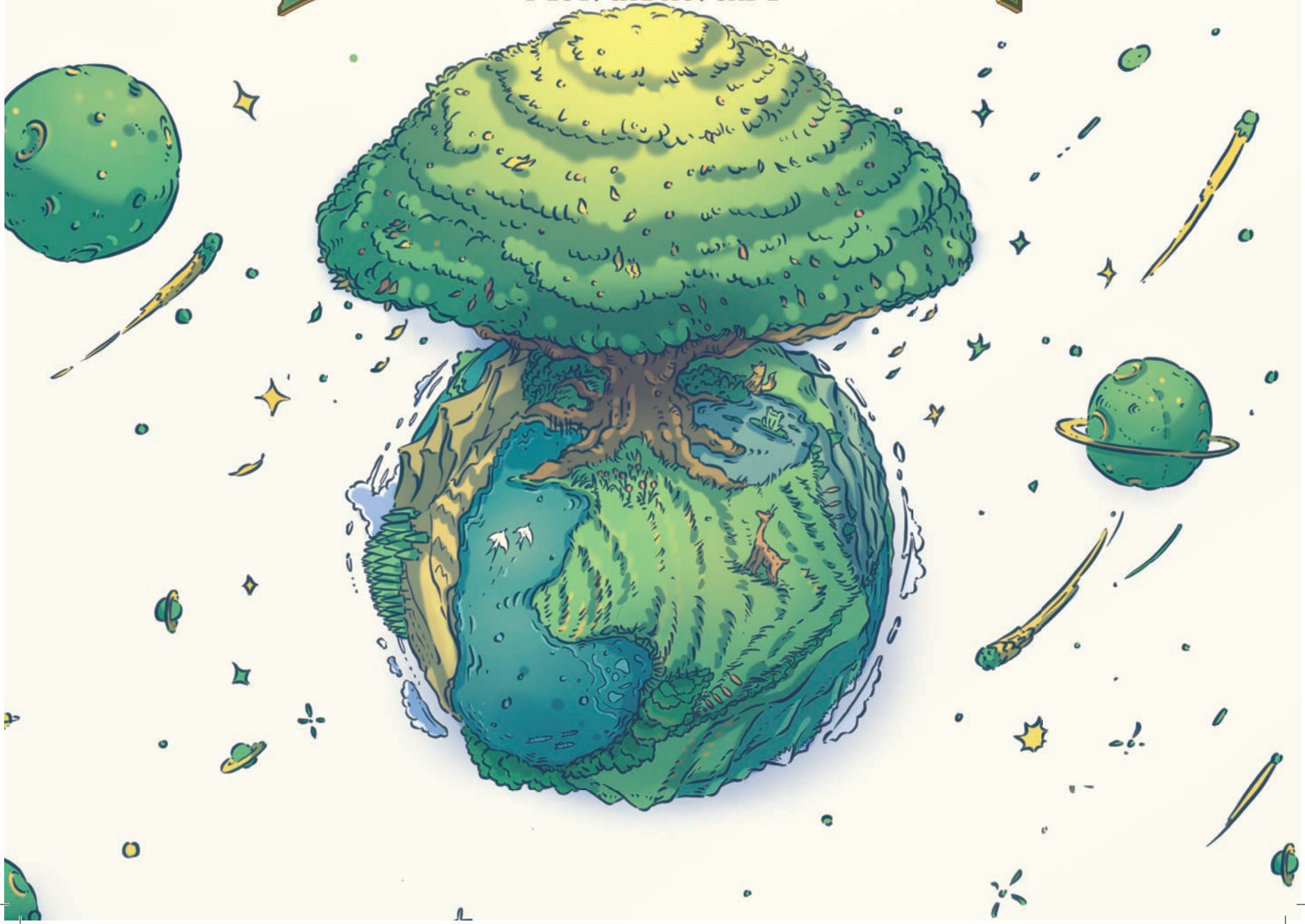


# EVERGREEN

DEUTSCHE AUSGABE



# SPIELIDEE

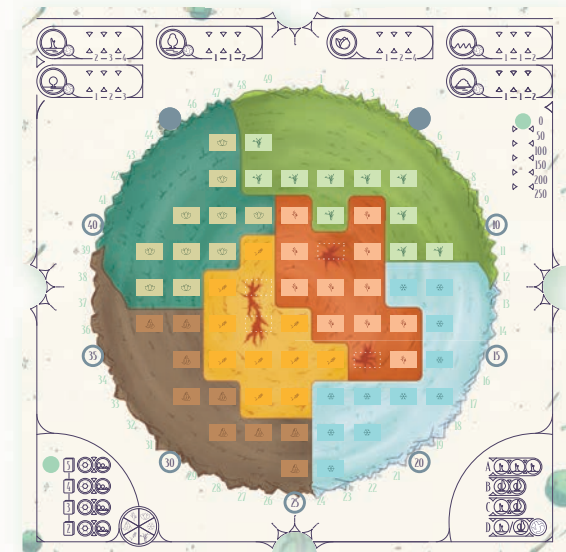
In *Evergreen* wollt ihr den grünen Planeten gestalten. Jede Runde wählt ihr eine **Biomkarte** aus der Auslage. Sie bestimmt, wo ihr **Sprosse** pflanzt und **Bäume** wachsen lasst. Die gewählte Karte gibt euch zusätzlich eine nützliche **Fähigkeit**.

Die **nicht gewählten Karten** sind aber ebenso wichtig: Sie bestimmen, wie **fruchtbar** jedes Biom ist. Je fruchtbarer ein Biom, desto mehr Punkte bekommt ihr am Spielende für eure **großen Bäume** dort!

Behaltet auch den Stand der Sonne im Auge: Pflanzen brauchen die Sonne zum Überleben und in *Evergreen* erhaltet ihr viele Punkte, wenn Sonnenstrahlen eure Bäume berühren. Doch eure Bäume werfen **Schatten** und ihr wollt nicht, dass sie andere **verdecken**! Es gibt auch Punkte für euren **größten Wald**, also sollten eure Bäume nah beieinander stehen.

Das Spiel endet nach der 4. Jahreszeit. Wer die **meisten Punkte** und damit den grünen Planeten hat, gewinnt!

# SPIELMATERIAL



42 BIOMKARTEN (JE 6 VON JEDEM BIOM)

4 PLANETENTAFELN





# SPIELAUFBAU







## Persönlicher Spielaufbau






- Nehmt euch jeweils eine **Planetentafel** und legt sie vor euch.
- Stellt einen Spielstein auf den Anfang jeder **Fähigkeitenleiste** oben auf eurer Planetentafel **(A)** und auf die grünen Felder.
- Stellt einen Spielstein auf Feld 0 der runden **Punkteleiste** um euren Planeten **(B)** und einen auf Feld 0 der „50+ Punkte“-Leiste oben rechts **(C)**.
- Stellt einen Spielstein auf das oberste Feld der **Jahreszeitenleiste** unten links **(D)**.
- Legt eine **Sonne** in den Halbkreis am oberen Rand eurer Planetentafel **(E)**. Alternativ könnt ihr euch auf eine andere Startposition der Sonne einigen.
- Bestimmt zufällig den Startspieler und gebt ihm den **Startmarker**.
- Seht in dieser Tabelle nach, wie viele Punkte ihr je nach eurer Position in der **Zugreihenfolge** erhaltet. Beginnt beim Startspieler und macht im Uhrzeigersinn weiter. Rückt euren Spielstein auf eurer Punkteleiste entsprechend vor.

ZUGREIHENFOLGE	PUNKTE
1.	0
2.	1
3.	2
4.	3

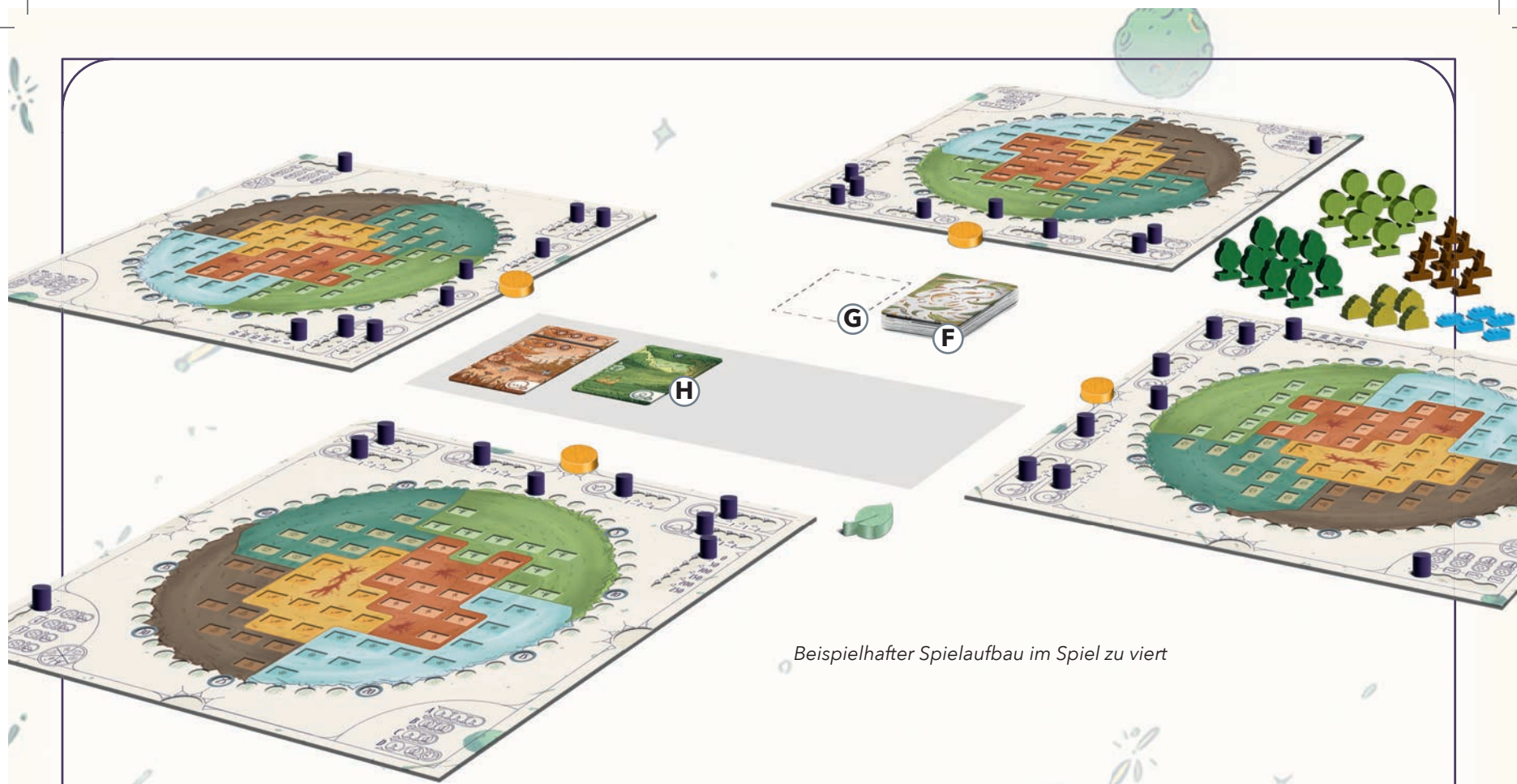
## Allgemeiner Spielaufbau

- Mischt die **Biomkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit **(F)**. Das ist der Biomstapel. Lasst daneben Platz für einen **Ablagestapel (G)**.
- Lasst in der Tischmitte Platz für den **Fruchtbarkeitsbereich (H)**. Dort legt ihr die Karten aus, die am Spielende die Schlusswertung beeinflussen (siehe Seite 15).
- Deckt so lang Karten vom Biomstapel auf, bis ihr mindestens **5 Fruchtbarkeitsymbole**  aufgedeckt habt.
- Legt alle Karten mit  offen in den Fruchtbarkeitsbereich **(H)**. Sortiert sie dort nach Biom und legt die Karten überlappend aus, sodass ihre  sichtbar bleiben.
- Alle Karten ohne  mischt ihr zurück in den Biomstapel.
- Legt die **Sprosse, kleinen Bäume, großen Bäume, Büsche** und **Seen** als Vorrat bereit.



**Beispiel:** Nachdem ihr die 3. Karte aufgedeckt habt, sind erst 4  zu sehen. Also deckt ihr weiter Karten auf. Die 4. Karte zeigt ein Dürresymbol . Die 5. Karte zeigt 2 , sodass insgesamt 6  zu sehen sind. Damit habt ihr mindestens 5  aufgedeckt und geht zum nächsten Schritt über. Ihr legt die 1., 3. und 5. Karte in den Fruchtbarkeitsbereich **(H)** und mischt die 2. und 4. Karte zurück in den Biomstapel.





Beispielhafter Spielaufbau im Spiel zu viert

## SPIELÜBERSICHT

Eine Partie *Evergreen* verläuft über **4 Jahreszeiten**. Jede Jahreszeit besteht aus einer festen Anzahl an Runden. Es werden von Jahreszeit zu Jahreszeit weniger: **5 Runden** im Frühling, **4 Runden** im Sommer, **3 Runden** im Herbst und **2 Runden** im Winter.

Jede Runde besteht aus **3 Phasen**:

1. **Kartenwahl:** Ihr wählt jeweils **1 Biomkarte** aus der Auslage. Sie bestimmt, in welchem Biom ihr diese Runde eure Aktion ausführt und welche Fähigkeit ihr nutzen dürft.
2. **Aktionen und Fähigkeiten:** Ihr führt jeweils **1 Aktion** aus und dürft außerdem die **Fähigkeit** eurer gewählten Biomkarte nutzen.
3. **Rundenende:** Prüft, ob ihr die nächste Runde vorbereiten müsst oder die aktuelle Jahreszeit **endet**.

Am Ende jeder Jahreszeit erhaltet ihr Punkte für eure Bäume, die von **Sonnenstrahlen** berührt werden, und für euren **größten Wald** (siehe Seite 12). Danach bereitet ihr die nächste Jahreszeit vor.

Nach der 4. Jahreszeit endet das Spiel. Sobald ihr wie üblich eure Punkte am Ende der Jahreszeit erhalten habt, geht ihr zur Schlusswertung über. Ihr erhaltet Punkte für eure Biome, je nachdem wie **fruchtbar** sie sind und wie viele **große Bäume** dort sind (siehe Seite 15).

Wer die **meisten Punkte** hat, **gewinnt!**



# Rundenablauf

## 1. Kartenwahl

### 1.1 Bereitet die Auslage vor

Zieht vom Biomstapel **1 Karte mehr, als ihr Spieler seid**, und legt sie offen in einer Reihe rechts neben dem Stapel aus. Das ist die **Auslage** für diese Runde.



**Beispiel:** Im Spiel zu dritt legt ihr 4 Biomkarten in die Auslage.

### 1.2 Wählt eure Karten

Beginnend beim Startspieler wählt ihr im Uhrzeigersinn jeweils **1 Karte** aus der Auslage und legt sie vor euch.

Nachdem der Startspieler seine Karte gewählt hat, muss er den **Startmarker** auf die Karte in der Auslage legen, **die dem Stapel am nächsten ist**.

Wer die Karte mit dem **Startmarker** darauf wählt, nimmt sich auch den Startmarker und ist in der **nächsten Runde** der Startspieler. Wählt niemand die Karte mit dem Startmarker, nimmt ihn sich der Startspieler der aktuellen Runde zurück.



**Beispiel:** Du bist der Startspieler und wählst das Freie Biom. Danach legst du den Startmarker auf die Karte, die dem Stapel am nächsten ist (das Schnee Biom).

## Leerer Stapel




Ist der Biomstapel leer, **mischt alle Karten im Ablagestapel** und legt sie als neuen Biomstapel bereit.



**HINWEIS:** Entfernt dabei niemals Karten, die im **Fruchtbarkeitsbereich** oder **vor euch** liegen.



### 1.3 Verschiebt die übrige Karte



Nachdem ihr alle eure Biomkarte für die aktuelle Runde gewählt habt, liegt noch genau **1 nicht gewählte Karte** in der Auslage. Seht nach, ob sie oben eins der folgenden Symbole zeigt, und verschiebt sie entsprechend:

**FRUCHTBARKEIT** : Legt die Karte in den **Fruchtbarkeitsbereich**. Denkt daran, die Karten dort nach Biom zu sortieren, und legt sie immer überlappend aus, sodass alle Fruchtbarkeitssymbole  **sichtbar** bleiben. Die Summe der  in einem Biom bestimmt am **Spielende**, wie fruchtbar es ist (siehe Seite 15).

**DÜRRE** : Dreht zunächst die **zuletzt hinzugefügte Karte** des **entsprechenden Bioms** im Fruchtbarkeitsbereich um, sodass sie verdeckt liegt. Legt anschließend die Karte mit dem **Dürresymbol**  **darauf**. Die nun verdeckte Karte trägt nicht mehr zur Fruchtbarkeit dieses Bioms bei! Liegt im Fruchtbarkeitsbereich noch keine Karte des entsprechenden Bioms, legt ihr die Karte mit dem Dürresymbol einfach in den Fruchtbarkeitsbereich und es geschieht nichts weiter.

**KEIN SYMBOL**: Legt die Karte auf den **Ablagestapel**.



**Beispiel:** Nachdem ihr alle eure Karte gewählt habt, ist ein Schneebiom mit Dürresymbol  übrig (A). Ihr dreht also zunächst die zuletzt hinzugefügte Schneebiomkarte (B) im Fruchtbarkeitsbereich um, und legt anschließend die Karte mit  darauf (C).





## 2. Aktionen und Fähigkeiten

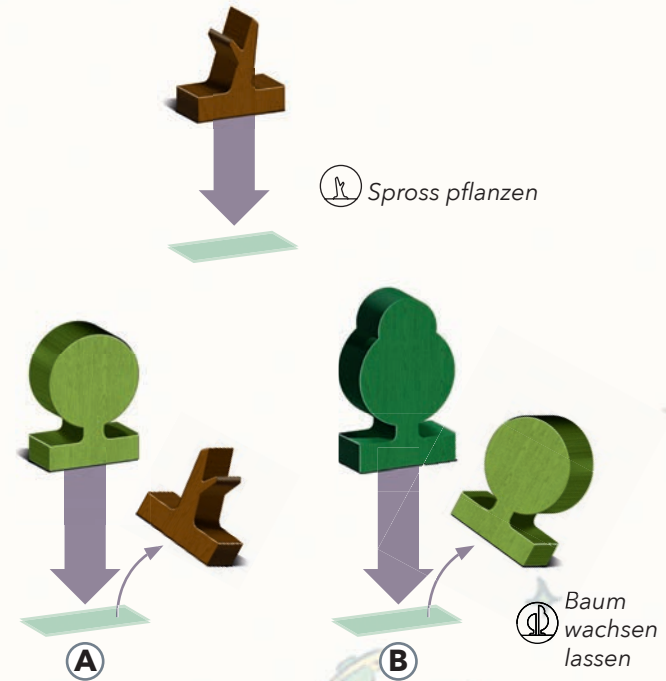
In dieser Phase führt ihr alle **gleichzeitig 1 Aktion** aus und dürft zusätzlich eure **Fähigkeit** nutzen. Eure gewählte Karte gibt vor, in welchem Biom ihr eure Aktion ausführen **müsst** und welche Fähigkeit ihr nutzen **dürft**.

### 2.1 Aktion ausführen

In jeder Runde musst du **1 beliebige Aktion** ausführen. Du musst sie in dem **Biom** der Karte ausführen, die du diese Runde gewählt hast.

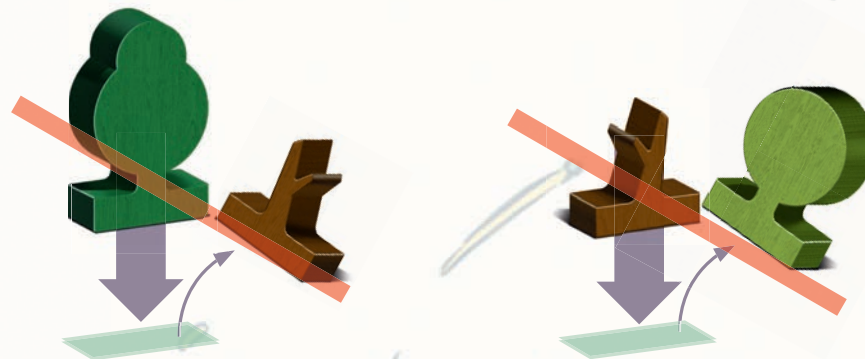
Es gibt **4 verschiedene Aktionen** (siehe rechts). Sie setzen sich aus den folgenden **2 Effekten** zusammen:

-  **Spross pflanzen:**  
Stelle **1 Spross** aus dem Vorrat auf ein **freies Feld** auf deiner Planetentafel.
-  **Baum wachsen lassen:**  
Ersetze entweder **1 Spross** auf deiner Planetentafel durch **1 kleinen Baum** aus dem Vorrat **(A)** ODER ersetze **1 kleinen Baum** auf deiner Planetentafel durch **1 großen Baum** aus dem Vorrat **(B)**.






### WICHTIG!

Du darfst **nie** einen Spross direkt durch einen großen Baum ersetzen oder einen Baum durch einen Spross!





### Die 4 verschiedenen Aktionen:

- A**  : Pflanze **bis zu 3 Sprosse** (3 Effekte).
- B**  : Lass **bis zu 2 Bäume** auf **verschiedenen Feldern** auf deiner Planetentafel wachsen (2 Effekte).  
(Du darfst mit dieser Aktion **nicht** einen Spross durch einen kleinen Baum ersetzen und ihn dann sofort durch einen großen Baum ersetzen.)
- C**  : Pflanze **bis zu 1 Spross** UND lass auf einem **anderen** Feld auf deiner Planetentafel **bis zu 1 Baum** wachsen (2 Effekte).  
(Du darfst mit dieser Aktion **nicht** einen Spross pflanzen und ihn sofort durch einen kleinen Baum ersetzen.)
- D**  : **Ignoriere die Biom-Vorgabe** deiner gewählten Karte und pflanze in einem **beliebigen Biom** auf deiner Planetentafel entweder **1 Spross** ODER lass dort **1 Baum** wachsen (1 Effekt).

Die 4 Aktionen sind auch **unten rechts** auf deiner Planetentafel abgebildet.

### UNBEGRENZTER VORRAT

Der Vorrat aus Sprossen und kleinen und großen Bäumen ist **unbegrenzt**. Falls sie euch ausgehen, verwendet bitte einen geeigneten **Ersatz**.

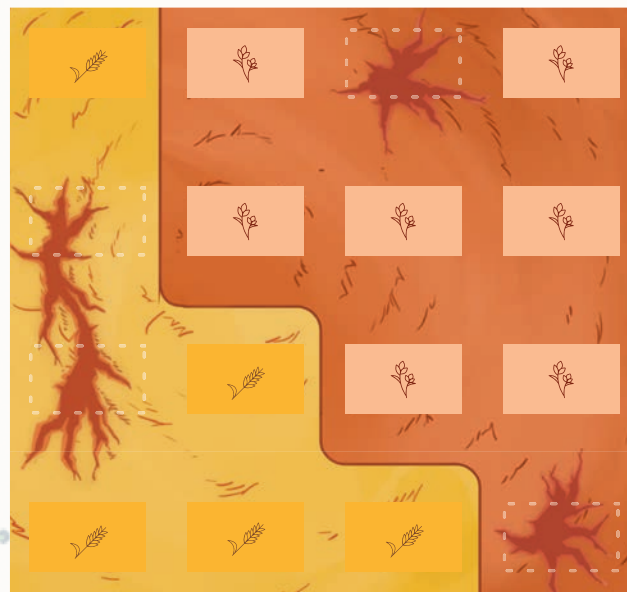
### WICHTIG!



Hast du eine Freie Biomkarte gewählt, darfst du die einzelnen Effekte deiner Aktion in beliebigen Biomen ausführen. Es dürfen auch verschiedene Biome sein.

### RISSE

Deine Planetentafel zeigt 4 **Risse**. Auf diese gestrichelten Felder darfst du **nichts** stellen. Risse zählen nur bei der **Sonnenwertung** als Felder, um zu bestimmen, wie weit ein Schatten reicht (siehe Seite 13).



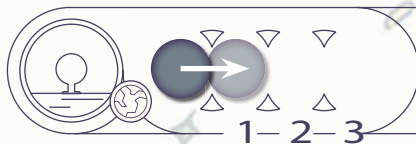
## 2.2 Fähigkeit nutzen

Jede Biomkarte zeigt **unten rechts** eine Fähigkeit. Sie lässt dich in der Runde zusätzlich zu deiner Aktion **ein oder mehrere Male einen Effekt** nutzen. Das darfst du in **beliebigen Biomen** auf deiner Planetentafel tun, **unabhängig** vom Biomtyp deiner gewählten Karte.

Jede Fähigkeit gehört zu einer der **6 Fähigkeitenleisten** oben auf deiner Planetentafel. Die Position des Spielsteins auf einer Leiste zeigt, wie **stark** diese Fähigkeit aktuell ist. Du beginnst bei allen Fähigkeiten bei 0.

Du darfst deine Fähigkeit entweder **vor oder nach** deiner Aktion nutzen. Du **musst** dazu immer diese Schritte **der Reihe nach** ausführen:

- **Fähigkeit verbessern:** Rücke den Spielstein der Fähigkeit der gewählten Karte auf der Leiste 1 Feld **nach rechts**. Liegt er bereits auf dem **letzten Feld** der Leiste, **überspringst du diesen Schritt**.
- **Effekte nutzen:** Nutze den Effekt dieser Fähigkeit **bis zu so viele Male**, wie der Spielstein auf der Fähigkeitenleiste angibt, **nachdem** du diesen nach rechts gerückt hast.



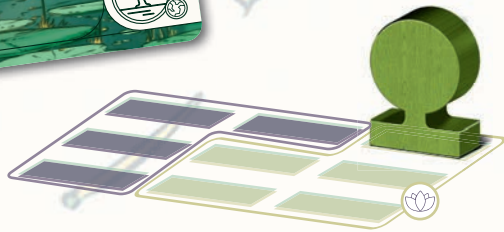
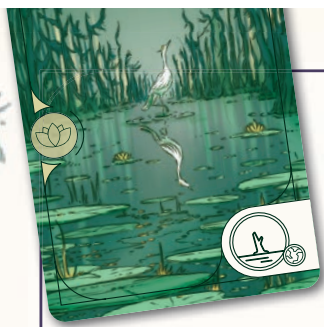
Die Fähigkeiten haben **6 mögliche Effekte**:

- **Spross pflanzen:** Stelle **1 Spross** aus dem Vorrat auf ein **freies Feld** deiner Planetentafel.
- **Kleinen Baum wachsen lassen:** Ersetze **1 Spross** auf deiner Planetentafel durch **1 kleinen Baum** aus dem Vorrat.
- **Großen Baum wachsen lassen:** Ersetze **1 kleinen Baum** auf deiner Planetentafel durch **1 großen Baum** aus dem Vorrat.
- **Busch pflanzen:** Stelle **1 Busch** aus dem Vorrat auf ein **freies Feld** deiner Planetentafel.  
*Büsche bringen bei der Sonnenwertung keine Punkte, zählen aber bei der Waldwertung mit (siehe Seite 14).*
- **See anlegen:** Stelle **1 See** aus dem Vorrat auf ein **freies Feld** auf deiner Planetentafel. Lass sofort **bis zu 2 Bäume** auf **verschiedenen Feldern wachsen**, die waagrecht oder senkrecht an den See **angrenzen**.
- **Knospen zählen:** Erhalte (einmalig) so viele **Punkte**, wie der Spielstein auf dieser Fähigkeitenleiste angibt.

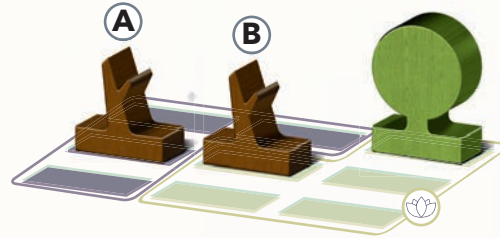
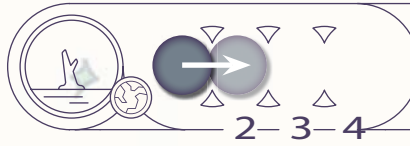
### WICHTIG

- Du darfst die **einzelnen Effekte** deiner Fähigkeit in **beliebigen Biomen** auf deiner Planetentafel nutzen. Es dürfen auch **verschiedene Biome** sein.
- Du **musst alle Effekte** deiner Fähigkeit entweder vor oder nach deiner Aktion nutzen. Du darfst deine Aktion **nicht** unterbrechen.
- Du darfst deine **Fähigkeit** auf demselben Feld nutzen, auf dem du **vorher** deine **Aktion** ausgeführt hast, und umgekehrt.

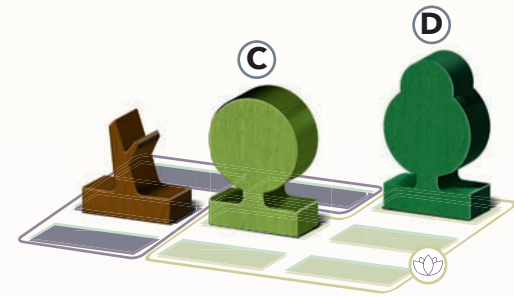




**Beispiel:** Du bist am Zug. Deine gewählte Karte gibt vor, dass du 1 Aktion im Sumpfbiom ausführen musst und die Fähigkeit „Spross pflanzen“ nutzen darfst.



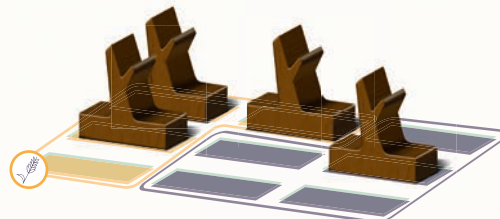
Du beginnst mit deiner Fähigkeit: Zuerst verbesserst du deine „Spross pflanzen“-Fähigkeit. Dann pflanzt du bis zu 2 Sprosse in beliebigen Biomen. Du wählst Felder **A** und **B**.



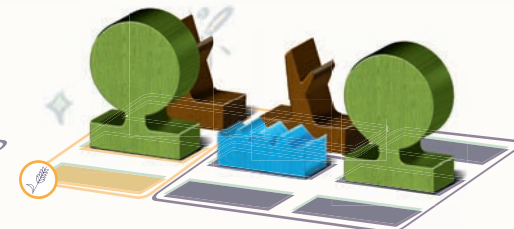
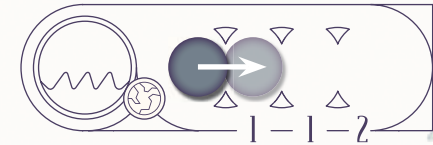
Danach führst du deine Aktion im Sumpfbiom aus und wählst die Aktion **B**. Du ersetzt einen Spross durch einen kleinen Baum **C** und einen kleinen Baum durch einen großen Baum **D**.



**Beispiel:** Du hast eine Getreidebiomkarte mit der Fähigkeit „See anlegen“ gewählt.



Du beginnst mit deiner Aktion: Du wählst die Aktion **A** und pflanzt 3 Sprosse im Getreidebiom. Danach nutzt du deine Fähigkeit.



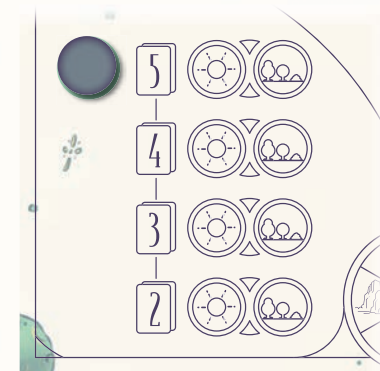
Du verbesserst deine „See anlegen“-Fähigkeit und stellst dann 1 See in ein beliebiges Biom. Anschließend lässt du bis zu 2 Bäume auf Feldern wachsen, die an den See angrenzen, unabhängig vom Biom. Du ersetzt die 2 Sprosse links und rechts vom See durch kleine Bäume.

### 3. Rundenende

Nachdem ihr alle jeweils eure Aktion ausgeführt und optional eure Fähigkeit genutzt habt, **endet die Runde**.

**Zählt jeweils, wie viele Biomkarten** vor euch liegen (die Karten aus den vorherigen Runden dieser Jahreszeit und die Karte aus der aktuellen Runde).

Liegen **genau so viele** Karten vor euch, wie **unten links** auf eurer Planetentafel für die aktuelle Jahreszeit angegeben, **endet** die Jahreszeit (siehe Seite 12). Andernfalls setzt ihr die Jahreszeit fort und beginnt eine neue Runde.



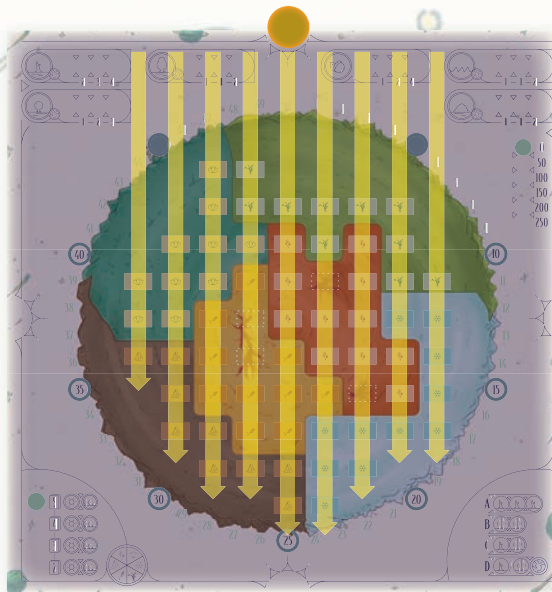
# ENDE DER JAHRESZEIT

Am Ende jeder Jahreszeit führt ihr die folgenden Schritte aus:

1. **Sonnenwertung**
2. **Waldwertung**
3. **Jahreszeitenwechsel**

## 1. Sonnenwertung

Die Position der **Sonne** am Rand eurer Planetentafel bestimmt, aus welcher Richtung die **Sonnenstrahlen** kommen. Jeder Baum wirft einen **Schatten** in gerader Linie von der Sonne weg.



Jeder Baum, der **von Sonnenstrahlen berührt** wird, bringt Punkte. Ein Baum wird **nicht** von Sonnenstrahlen berührt, wenn er im Schatten eines **mindestens gleich großen** Baumes steht, weil dieser ihn **verdeckt**. Dagegen wird ein Baum, der im Schatten eines **kleineren** Baumes steht, sehr wohl von Sonnenstrahlen berührt, denn er wird **nicht verdeckt**.

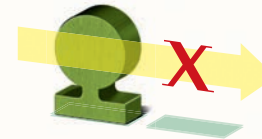
*HINWEIS: Auch Bäume, die im Schatten anderer Bäume stehen, werfen Schatten.*

Bäume werfen unterschiedlich lange **Schatten**, abhängig von ihrer Größe. Bäume sind je nach Größe auch unterschiedlich viele **Punkte** wert, wenn Sonnenstrahlen sie berühren.

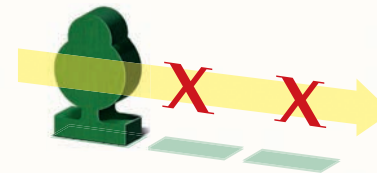
*HINWEIS: Sprosse, Büsche und Seen bringen bei der Sonnenwertung **keine Punkte** und werfen auch **keine Schatten**.*

### Länge der Schatten:

- **Kleine Bäume** werfen einen **1 Feld** langen Schatten.



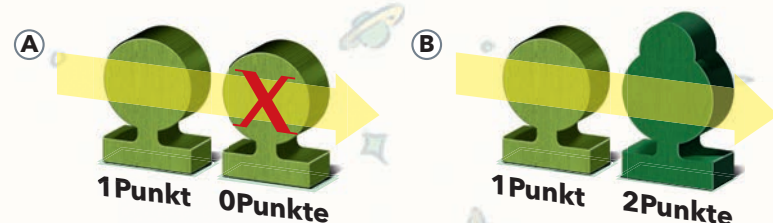
- **Große Bäume** werfen einen **2 Felder** langen Schatten.



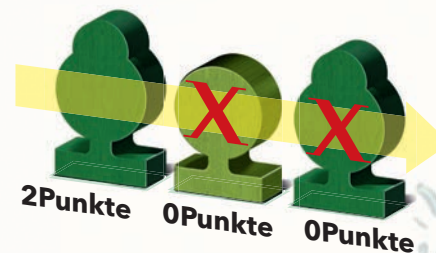
### Punkte für Bäume:

- **Kleine Bäume** bringen **1 Punkt**, wenn sie von Sonnenstrahlen berührt werden.
- **Große Bäume** bringen **2 Punkte**, wenn sie von Sonnenstrahlen berührt werden.

Rücke den Spielstein auf deiner **Punkteleiste** entsprechend vorwärts.



*Kleine Bäume werfen einen 1 Feld langen Schatten in gerader Linie von der Sonne weg, auf das Feld hinter sich in ihrer Reihe. Sie verdecken dadurch andere kleine Bäume (A), aber keine großen Bäume (B).*



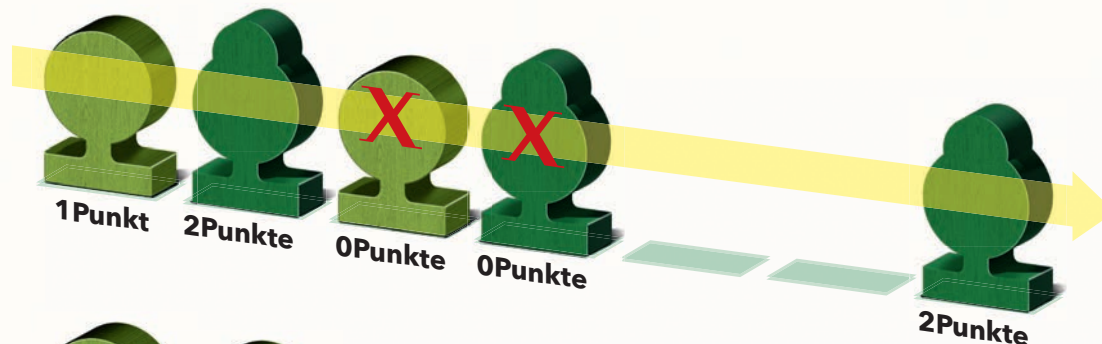
*Große Bäume werfen einen 2 Felder langen Schatten in gerader Linie von der Sonne weg, auf die zwei Felder hinter sich in ihrer Reihe. Sie verdecken dadurch kleine und große Bäume.*



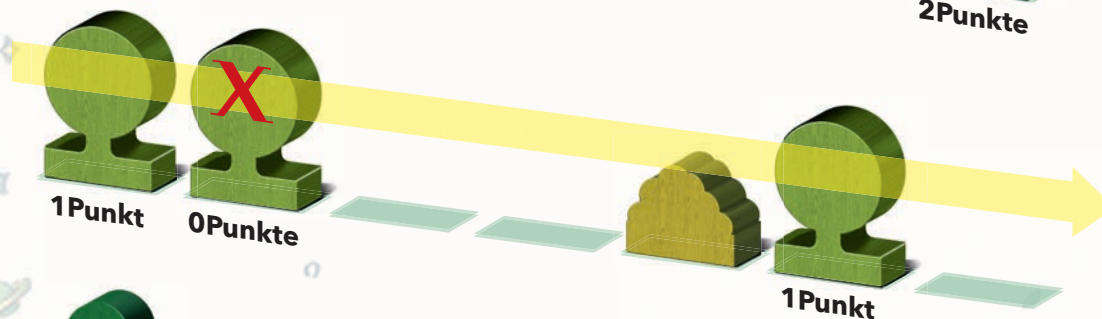
## 1.1 Beispiel für die Sonnenwertung

Geht jede Reihe aus Bäumen einzeln durch, angefangen bei den Bäumen, die der Sonne am nächsten sind.

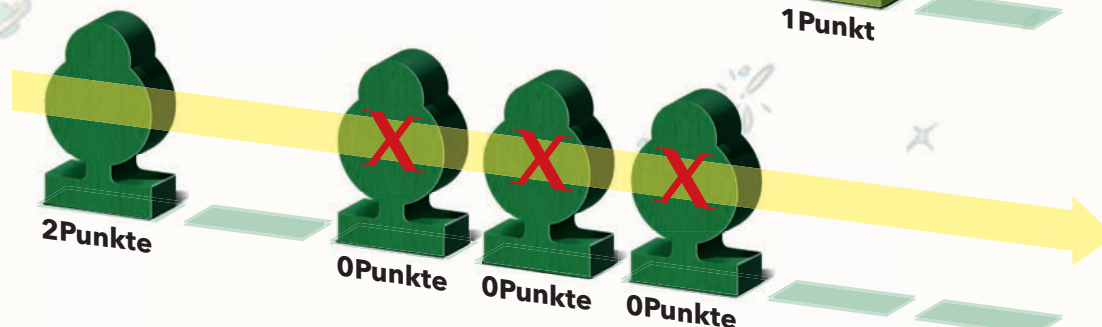
- A** Der 1. Baum wirft einen 1 Feld langen Schatten. Der 2. Baum steht zwar im Schatten, doch weil er größer ist als der 1. Baum, berühren ihn die Sonnenstrahlen trotzdem. Der 2. Baum wiederum wirft einen 2 Felder langen Schatten und verdeckt so den 3. und 4. Baum. Der letzte Baum in dieser Reihe steht nicht im Schatten eines Baumes, also berühren ihn die Sonnenstrahlen.



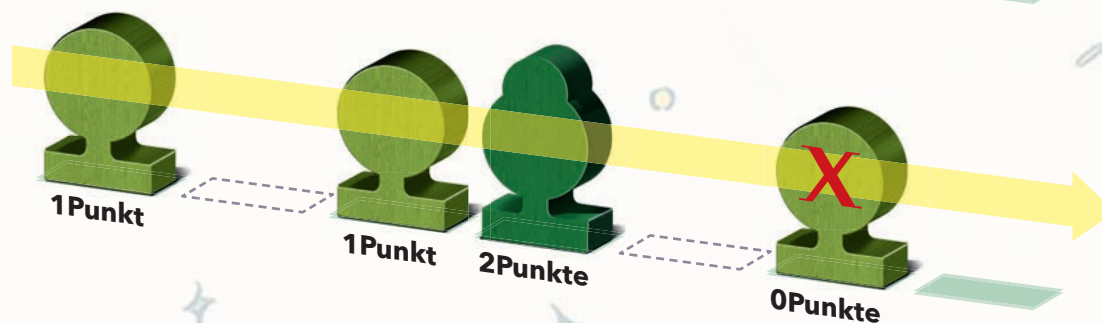
- B** Der 2. Baum steht im Schatten des 1. Baumes und wird von ihm verdeckt, weil sie gleich groß sind. Der Busch bringt keine Punkte, wirft aber auch keinen Schatten. Der 3. Baum wird daher von Sonnenstrahlen berührt.



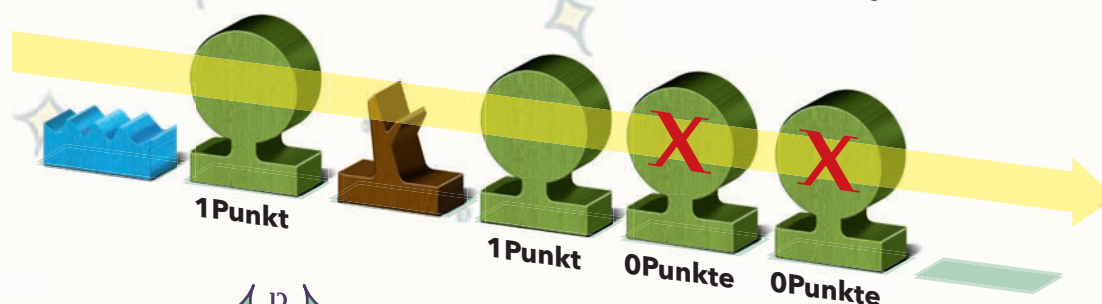
- C** Der 2. Baum wird vom 1. Baum verdeckt. Er wirft selbst einen 2 Felder langen Schatten und verdeckt den 3. und 4. Baum.



- D** Risse (die gestrichelten Felder) zählen bei der Bestimmung, wie weit Schatten reicht, mit. Der 2. Baum wird also von Sonnenstrahlen berührt. Doch der 4. Baum steht im 2 Felder langen Schatten des großen Baumes und wird von ihm verdeckt.



- E** Der 1. Baum wird von Sonnenstrahlen berührt, weil der See keinen Schatten wirft. Der 2. Baum wird auch von Sonnenstrahlen berührt, weil Sprosse ebenfalls keinen Schatten werfen. Die anderen Bäume stehen jeweils im Schatten des vorherigen Baumes in der Reihe und werden von ihm verdeckt.



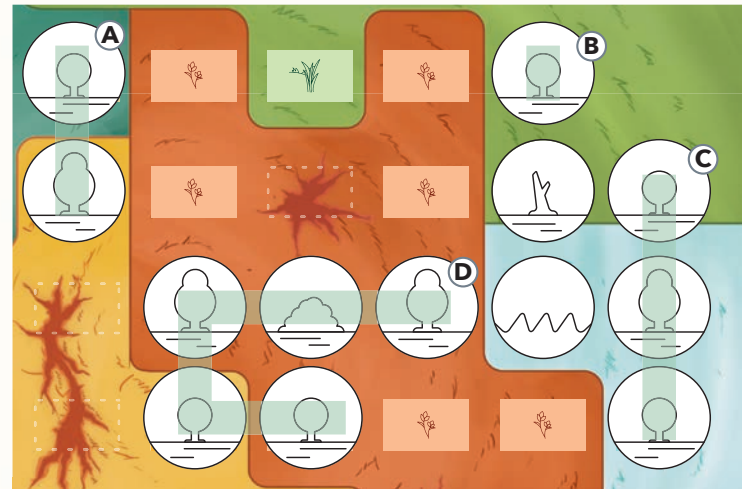


## 2. Waldwertung

Jede Gruppe aus **Bäumen** (egal ob klein oder groß) und **Büschen** auf deiner Planetentafel, die **waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen**, ist ein **Wald**. Der Wald mit den meisten kleinen Bäumen, großen Bäumen und/oder Büschen ist dein **größter Wald**.

Du erhältst **1 Punkt** für jeden kleinen Baum, jeden großen Baum und jeden Busch in deinem **größten Wald**. Rücke den Spielstein auf deiner **Punkteleiste** entsprechend vorwärts.

*HINWEIS: Büsche bringen bei der Sonnenwertung zwar keine Punkte, sind aber sehr nützlich um **verschiedene Wälder** zu einem größeren Wald zu **verbinden**, ohne dass du Bäume wachsen lassen musst. Seen verbinden Waldgebiete hingegen **nicht**.*



**Beispiel:** Du hast 4 Wälder. Dein größter Wald ist **D** mit 5 Feldern (darunter ein Busch). Du könntest ihn durch einen einzigen Busch mit Wald **A** verbinden. Du könntest auch Wälder **B** und **C** verbinden, indem du den Spross, der sie trennt, durch einen kleinen Baum ersetzt. Dann bräuchtest du nur noch einen Busch oder Baum, um sie alle zu einem einzigen großen Wald zu verbinden.

## 3. Jahreszeitenwechsel

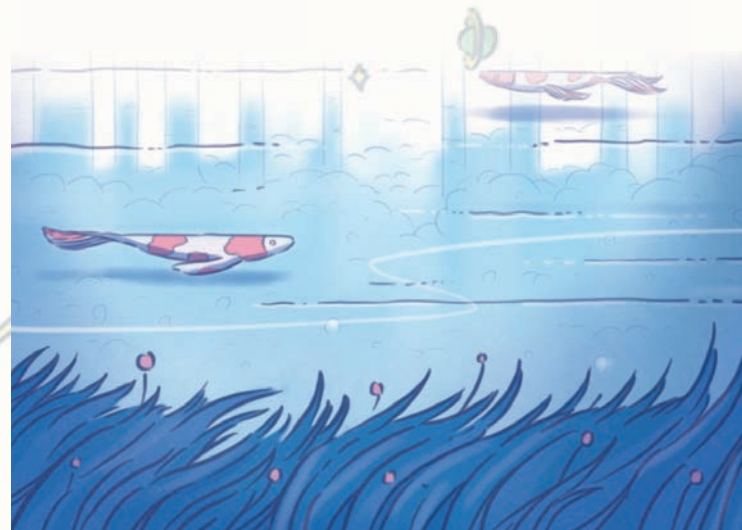
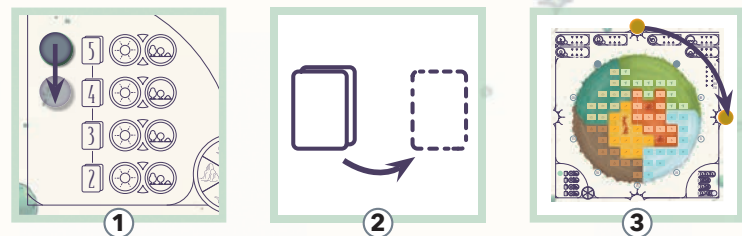
Bevor ihr die nächste Runde und damit die nächste Jahreszeit beginnt, führt diese Schritte aus:

- 1 Rücke den Spielstein auf der **Jahreszeitenleiste** deiner Planetentafel 1 Feld nach unten. Sie zeigt, **wie viele Runden** ihr in der **nächsten Jahreszeit** spielt.

*HINWEIS: Steht der Spielstein bereits auf dem letzten Feld der Jahreszeitenleiste, **endet das Spiel**. Überspringt die folgenden Schritte und geht direkt zum Spielende über (siehe Seite 15).*

- 2 **Legt alle Biomkarten ab**, die ihr in dieser Jahreszeit gewählt habt.
- 3 Bewegt die **Sonne** im Uhrzeigersinn weiter zum nächsten Rand. In der nächsten Jahreszeit kommen die **Sonnenstrahlen aus dieser Richtung**. Achtet bei der Sonnenwertung darauf!

Jetzt seid ihr bereit für die **nächste Runde**.



# SPIELENDE

Nach dem Ende der 4. Jahreszeit **endet das Spiel** und ihr geht zur **Schlusswertung** über:

Seht nach, wie viele Punkte ihr für jedes eurer **Biome** erhaltet. Das hängt davon ab, wie **fruchtbar** das Biom ist und wie viele **große Bäume** darin sind.

Wertet jeweils wie folgt jedes Biom einzeln:

1. Ermittelt die **Fruchtbarkeit** des Bioms: Zählt dazu die sichtbaren Fruchtbarkeitssymbole  auf allen Karten dieses Bioms im Fruchtbarkeitsbereich zusammen.
2. Du erhältst für jeden **großen Baum** in diesem Biom **Punkte in Höhe der Fruchtbarkeit** des Bioms. Rücke den Spielstein auf deiner **Punkteleiste** entsprechend vorwärts.

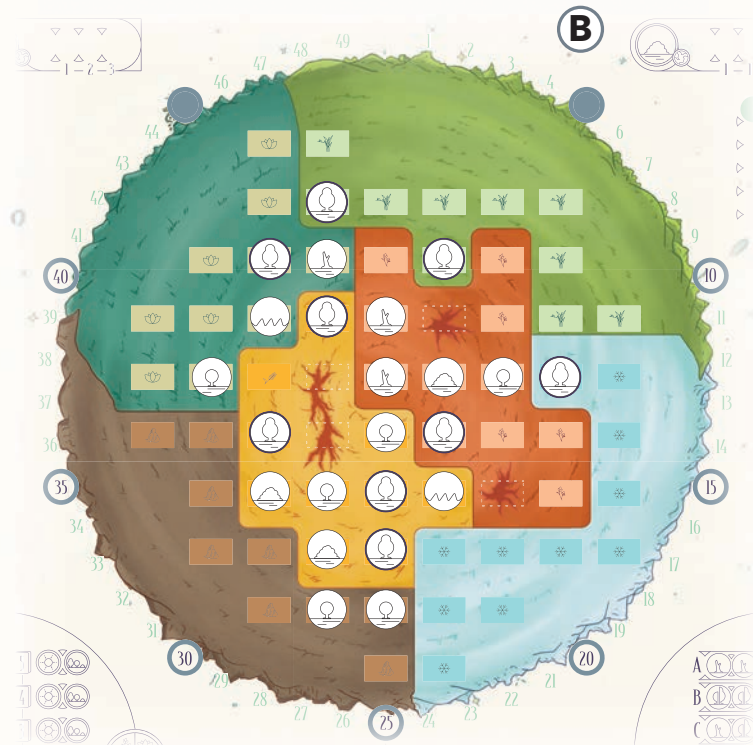
Nachdem ihr **alle** jeweils eure Biome gewertet und eure Punkteleisten angepasst habt, vergleicht euren Endpunktestand. Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer in Zugreihenfolge früher dran ist, beginnend bei dem Spieler, der **am Ende** der letzten Runde den Startmarker hat.







**A**



**B**



**C**

SCHNEE		$0 \times 1 = 0$ Punkte
SUMPF		$0 \times 1 = 0$ Punkte
FELSEN		$3 \times 0 = 0$ Punkte
BLUMEN		$5 \times 1 = 5$ Punkte
GETREIDE		$5 \times 4 = 20$ Punkte
WIESE		$2 \times 2 = 4$ Punkte

**Beispiel:** Die Schnee- und Sumpfbioime haben eine Fruchtbarkeit von 0, die Blumen- und Getreidebioime je eine Fruchtbarkeit von 5, das Felsenbiom eine Fruchtbarkeit von 3 und das Wiesenbiom eine Fruchtbarkeit von 2 **A**.

Für deine großen Bäume **B** erhältst du somit 29 Punkte **C**.





# SOLO-SPIEL

Du kannst **Evergreen solo** gegen einen vom Spiel gesteuerten Gegner spielen. Dieser Solo-Gegner hat keine eigene Planetentafel, sondern **entfernt** in seinem Zug **Karten** aus der Auslage, damit die Auswahl auch im Solo-Spiel interessant bleibt. Die Zugreihenfolge bestimmt nach wie vor der **Startmarker**. Spiele nach den gewohnten Regeln, mit folgenden Änderungen bei der **Kartenwahl**:

Um die Auslage zu bilden, ziehe zu Beginn der Kartenwahl **3 Karten** und lege sie offen in einer Reihe rechts neben dem Stapel aus. Ist der Solo-Gegner am Zug, wählt er seine Karte nach folgender **Priorität**:

- Ist eine **Freie Biomkarte** in der Auslage, wählt er immer diese.
- Ist keine Freie Biomkarte in der Auslage, wählt er die Biomkarte mit den **meisten Fruchtbarkeitssymbolen** 🌸.
- Ist keine Biomkarte mit Fruchtbarkeitssymbol 🌸 in der Auslage, wählt er die Karte mit **Dürresymbol** ☠️ von dem Biom mit den **wenigsten Fruchtbarkeitssymbolen** 🌸 **im Fruchtbarkeitsbereich**.

Hat der Solo-Gegner mehrere Karten zur Auswahl, wählt er die Karte, die **näher am Stapel** ist.

DEINE PUNKTE	DEIN TITEL
<b>0 - 120</b>	<b>Brokkoli</b>
121-135	Bonsai
<b>136 - 150</b>	<b>Olivenbaum</b>
151 - 160	Stechpalme
<b>161 - 170</b>	<b>Birke</b>
171 - 180	Kiefer
<b>181 - 190</b>	<b>Eiche</b>
191 - 200	Affenbrotbaum
<b>201 oder mehr</b>	<b>Mammutbaum</b>

## SYMBOLÜBERSICHT

### BIOME

- ☃️ SCHNEE
- 🌿 SUMPF
- 🪨 FELSEN
- 🌸 BLUMEN
- 🌾 GETREIDE
- 🌿 WIESE
- 🌍 FREIES BIOM

### AKTIONEN: EFFEKTE

- 🌱 SPROSS PFLANZEN
- 🌳 BAUM WACHSEN LASSEN
- 🌍 IN EINEM BELIEBIGEN BIOM

### FRUCHTBARKEIT/DÜRRE

- 🌸 FRUCHTBARKEIT
- ☠️ DÜRRE

### ENDE DER JAHRESZEIT

- ☀️ SONNENWERTUNG
- 🌳 WALDWERTUNG
- 📅 RUNDEN DER JAHRESZEIT

### FÄHIGKEITEN: EFFEKTE

- 💡 KLEINEN BAUM WACHSEN LASSEN
- 🌱 SPROSS PFLANZEN
- 🌳 GROSSEN BAUM WACHSEN LASSEN
- 🌱 KNOSPEN ZÄHLEN
- 🌊 SEE ANLEGEN
- 🌳 BUSCH PFLANZEN



## CREDITS

**Spieldesign:** Hjalmar Hach  
**Artwork:** Wenyi Geng  
**Projektmanager:** Carola Corti  
**Spielentwicklung:** Carola Corti, Lorenzo Silva  
**Art Direction:** Lorenzo Silva  
**Grafikdesign:** Noa Vassalli, Fábio Frencl  
**Spielregeln:** Carola Corti, Alessandro Pra'  
**Redaktion:** William Niebling, Alessandro Pra'

**Deutsche Ausgabe**  
**Übersetzung:** Lisa Prohaska  
**Redaktion, Layout und**  
**Herausgeber:** Heiko Eller-Bilz  
**Unter Mitarbeit von:** Jannes Rupf, Dirk Nielsen, Sören Textor, Peer Lagerpusch und Dennis Mohra



horribleguild.com



www.heidelbaer.de

We worked to minimize the environmental impact of this game. All components are in paper or wood, and the plastic inside is biodegradable. Dispose of it accordingly.



**TREES FOR THE FUTURE**

As part of the Evergreen project, we partnered up with Trees for the Future. Trees for the Future (TREES) trains communities on sustainable land use—so that they can build vibrant regional economies, thriving food systems, and a healthier planet.

[www.horribleguild.de](http://www.horribleguild.de)