

# EVERGREEN



# RESUMEN DEL JUEGO

En *Evergreen*, tu objetivo es hacer tu Planeta tan frondoso como te resulte posible. En cada ronda seleccionarás una **carta de Bioma** de un grupo de cartas común, que indicará el lugar de tu Planeta donde podrás plantar tus **Brotos** o conseguir que crezcan hasta convertirse en **Árboles** durante la ronda.

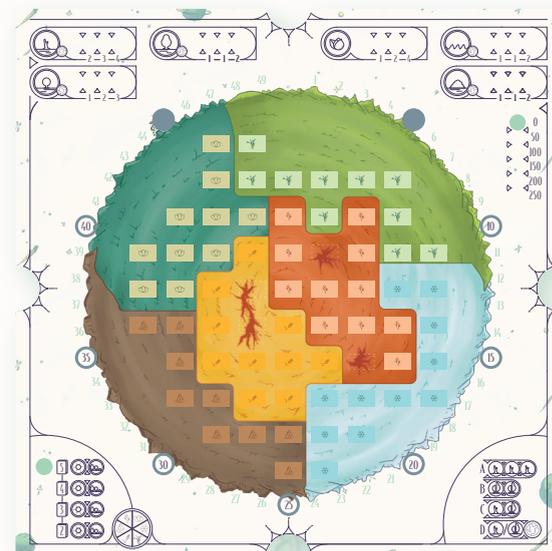
La carta que elijas también te proporcionará un **Poder especial** que te ofrecerá más oportunidades de crecimiento, así como otras mejoras para tu Planeta. Sin embargo, las **cartas no elegidas** son tan importantes como las que sí

se eligen, ya que determinan la **Fertilidad** de cada Bioma en la puntuación final, impulsándote a seleccionar el lugar donde quieres que crezcan tus **Árboles más grandes**.

Ten en cuenta la posición del Sol y evita que tus Árboles **se den sombra entre sí...** La Luz es vital para las plantas, pero además es tu principal fuente de puntos. También se obtienen puntos por el **Bosque más grande**, así que intenta plantarlos juntos.

La partida termina al final de la última Estación. ¡El jugador con el **Planeta más frondoso** será declarado el ganador!

## CONTENIDO



42 CARTAS DE BIOMA (6 POR CADA BIOMA)



BIOMA DE PRADERA

BIOMA DE FLORES

BIOMA DE TRIGO

BIOMA DE PIEDRA

BIOMA DE PANTANO

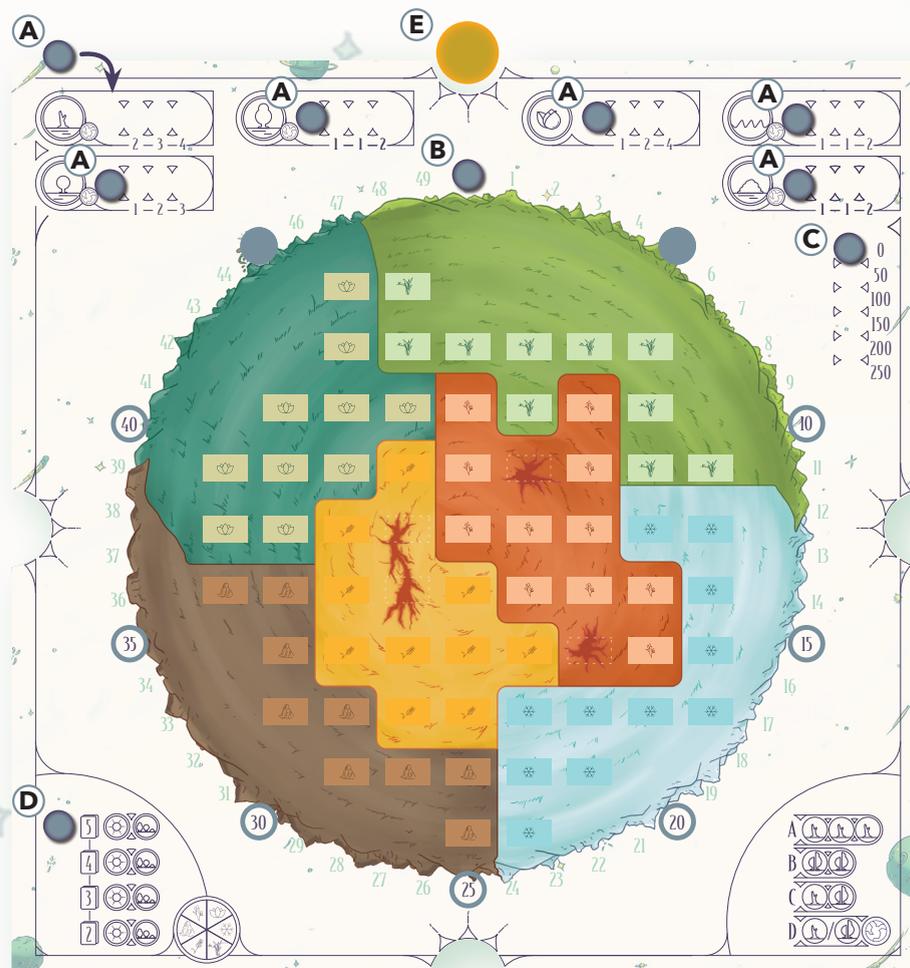
BIOMA DE NIEVE

BIOMA SALVAJE

4 TABLEROS DE PLANETA



# PREPARACIÓN



## Preparación del tablero

- Entrega 1 **tablero de Planeta** a cada jugador. Coloca tu tablero de Planeta frente a ti.
- Coloca 1 contador cilíndrico al inicio de cada uno de los **medidores de Poder** de la parte superior de tu tablero (A), esto es, en los espacios con fondo verde.
- Coloca 1 contador cilíndrico al inicio del **medidor de Puntuación** que rodea tu Planeta (B) y 1 contador cilíndrico al inicio del **medidor de Puntuación 50+** que hay en la esquina superior derecha de tu tablero (C).
- Coloca 1 contador cilíndrico en el espacio superior del **medidor de Estación** que hay en la esquina inferior izquierda de tu tablero (D).
- Coloca 1 **marcador de Sol** en el espacio semicircular que hay en la parte superior de tu tablero (E). Si quieren, los jugadores pueden acordar que el marcador de Sol comienza la partida en una posición diferente.
- Selecciona al azar al jugador inicial, que recibirá el **indicador de Jugador inicial**.
- Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador gana un cierto número de puntos que depende de su **posición en el orden del turno**, tal como se detalla en la tabla que hay junto a estas líneas. Cada jugador lleva la cuenta de estos puntos haciendo avanzar sus contadores de los medidores de Puntuación.

ORDEN DEL TURNO	PUNTOS
1°	0 puntos
2°	1 punto
3°	2 puntos
4°	3 puntos

## Preparación del área común

- Baraja las **cartas de Bioma** y colócalas bocabajo formando un mazo en mitad de la mesa, al alcance de todos los jugadores **(F)**.
- Deja una zona vacía a la izquierda del mazo de Biomas para crear allí la **pila de descartes** **(G)**.
- Reserva otra zona de la mesa a la vista de todos los jugadores para la **Zona de Fertilidad** **(H)**. Las cartas que se coloquen aquí serán claves para determinar la puntuación final (ver página 15).
- Revela cartas de la parte superior del mazo hasta que haya al menos **5 iconos de Fertilidad**  presentes entre ellas.
- Pon las cartas con iconos de Fertilidad  bocarriba sobre la mesa, en la Zona de Fertilidad **(H)**. Mantén estas cartas en **pilas separadas**, una para cada Bioma, asegurándote de que todos los iconos de Fertilidad  de las cartas están a la vista.
- El resto de las cartas, esto es, las que no tenían iconos de Fertilidad , se **devuelven al mazo**, que se vuelve a barajar.



En este ejemplo, después de que se revele la 3ª carta, solo se muestran 4  en las cartas, así que debes seguir revelando cartas. La 4ª carta solo muestra 1 icono , mientras que la 5ª carta muestra 2 , lo que hace un total de 6 . Se ha sobrepasado el umbral de 5, así que dejas de revelar cartas. Las cartas 1, 3 y 5 se desplazan a la Zona de Fertilidad **(H)**, mientras que las cartas 2 y 4 se devuelven al mazo de Biomas, que se vuelve a barajar.



Así queda preparada una partida para 4 jugadores.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Las partidas de *Evergreen* se juegan a lo largo de **4 Estaciones**, cada una de las cuales se divide en un número fijo de rondas que va disminuyendo de Estación a Estación: **5 rondas** en Primavera, **4 rondas** en Verano, **3 rondas** en Otoño y **2 rondas** en Invierno.

Cada ronda se compone de **3 fases**:

1. **Selección:** durante esta fase, escogerás una **carta de Bioma** de la reserva para determinar qué Bioma desarrollarás y qué Poder usarás durante esta ronda.
2. **Acciones y Poderes:** durante esta fase, realizarás tu **Acción** de la ronda y podrás activar el **Poder** determinado por tu carta de Bioma.
3. **Fin de la ronda:** durante esta fase, comprobarás si debe comenzarse otra ronda, o si la Estación actual **ha terminado**.

Al final de cada Estación, ganas puntos por la cantidad de **Luz** acumulada por tus Árboles y por el tamaño de tu **Bosque más grande** (ver página 14), y te preparas para la siguiente Estación.

Al final de la última Estación, la partida termina. Sumas tu **puntuación** de esa Estación y después calculas tu puntuación final sumando los puntos obtenidos por la **Fertilidad** de los Biomas de tu Planeta (ver página 15).

El jugador con **más puntos** es declarado **ganador**.



# LA RONDA DE JUEGO

## 1. Selección

### 1.1 Crear el grupo de selección

Toma del mazo un número de cartas igual al **número de jugadores +1**, después ponlas bocarriba sobre la mesa formando una fila, a la derecha del mazo. Este será el **grupo de selección** de esta ronda.



### Mazo agotado

Si el mazo de Biomaz se queda vacío, **baraja todas las cartas de la pila de descartes** y forma con ellas un nuevo mazo de Bioma.

*NOTA: cuando hagas esto, no tomes ninguna carta de la **Zona de Fertilidad** ni de las **áreas de los jugadores**.*

*En una partida de 3 jugadores, debes tomar 4 cartas del mazo de Biomaz durante la fase de Selección.*

### 1.2 Elegir cartas

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige **1 carta** del grupo de selección y la coloca frente a sí.

Después de tomar su carta, el jugador inicial debe colocar el **indicador de Jugador inicial** sobre la **carta situada en el extremo izquierdo** de la fila, esto es, la más cercana al mazo.

Si tomas la carta que tiene encima el **indicador de Jugador inicial**, también tomas el indicador y serás el primer jugador de la **siguiente ronda**. Si nadie elige la carta con el indicador de Jugador inicial al final de la fase de Selección, el indicador **se devuelve** a quien fuera el **jugador inicial** al inicio de esa fase.



*Natalia es la jugadora inicial y elige la carta de Bioma salvaje. Después, debe colocar el indicador de Jugador inicial sobre la carta de Bioma de nieve, que es la que se encuentra más a la izquierda de la fila.*

### 1.3 Limpiar

Una vez que cada jugador ha tomado su carta de Bioma de la ronda, quedará exactamente **1 carta no elegida** en el grupo de selección. A continuación, lleva a cabo el proceso que señale el tipo de icono que se muestre en la parte superior de la carta:

**FERTILIDAD** : coloca la carta en la **Zona de Fertilidad**. Recuerda mantener las cartas en diferentes montones, **uno para cada Bioma**, asegurándote de que todos los iconos de Fertilidad  de cada carta quedan **siempre a la vista**. La suma de todos los iconos de cada Bioma determinará la Fertilidad  de dicho Bioma **al final de la partida** (ver página 15).

**ARIDEZ** : dale la vuelta a **la última carta** añadida al mazo del **correspondiente Bioma** en la Zona de Fertilidad y coloca la carta con el icono de Aridez **encima**. La carta que ha quedado boca abajo ya no se sumará a la Fertilidad de ese Bioma. Si no hay ninguna carta a la que darle la vuelta, simplemente coloca la **carta con el icono de Aridez** en la Zona de Fertilidad. No se activa **ningún otro efecto**.

**SIN ICONO**: deja la carta en la **pila de descartes**.



*Durante la fase de Selección, se dejó sin elegir una carta de Bioma de nieve con un icono de Aridez  (A). Hay que darle la vuelta a la última carta que se añadió al montón de Biomas de nieve de la Zona de Fertilidad (B) y después hay que poner encima, en la parte superior, la carta con el icono de Aridez  (C).*



## 2. Acciones y Poderes

Durante esta fase, todos los jugadores realizan de forma **simultánea** sus **Acciones** de la ronda, y también pueden usar también un **Poder**. La carta que elegiste durante la fase de Selección te indicará en qué Bioma **debes** realizar tu Acción y qué Poder **puedes** activar.

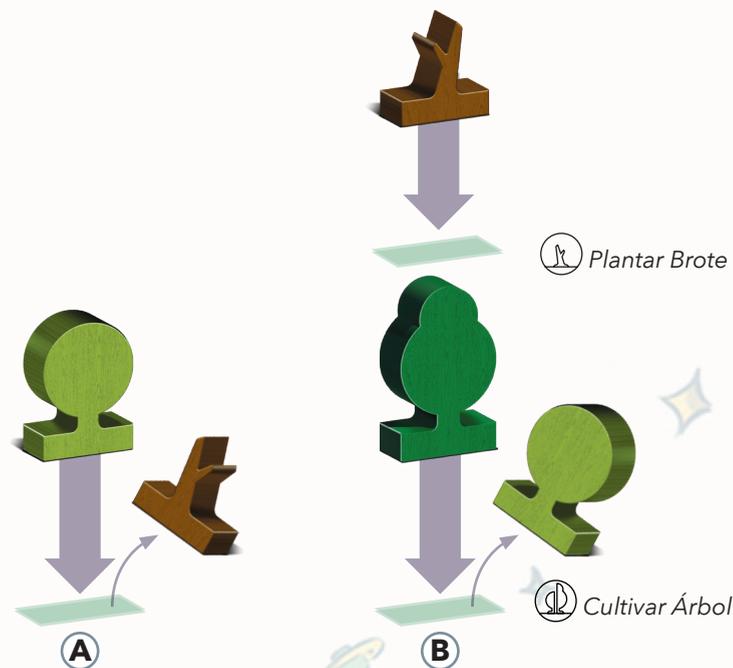
### 2.1 Realizar tu Acción

Debes realizar **1 Acción** cada ronda. Tu Acción debe aplicarse al **Bioma** que muestre la carta que elegiste durante la fase de Selección.

Hay **4 Acciones posibles**, cada una de las cuales consiste en una combinación diferente de estos **2 efectos**:

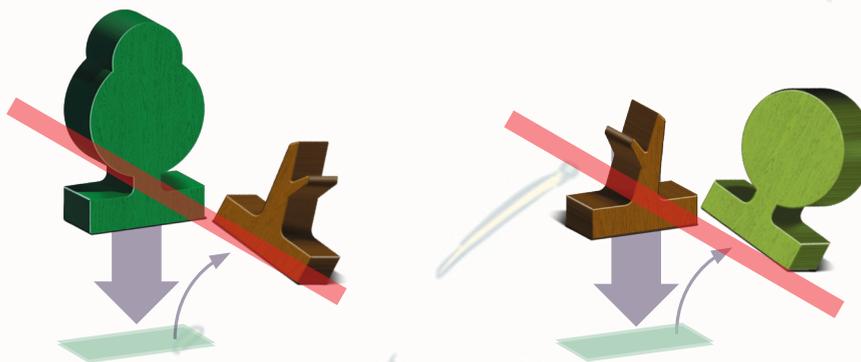
 **Plantar Brote:** coloca **1 Brote** de la reserva en una **casilla vacía** de tu tablero de Planeta.

 **Cultivar Árbol:** reemplaza un **Brote** de tu tablero de Planeta con un **Árbol pequeño** de la reserva **(A)**, O BIEN reemplaza un **Árbol pequeño** de tu tablero de Planeta con un **Árbol grande** de la reserva **(B)**.



### ¡IMPORTANTE!

*Bajo ninguna circunstancia se puede reemplazar directamente un Brote con un Árbol grande, ni cualquier Árbol con un Brote.*



Las Acciones posibles son las siguientes:

- A**   : aplica **hasta 3** efectos de **Plantar Brote**.
- B**  : aplica **hasta 2** efectos de **Cultivar Árbol** en **casillas diferentes** de tu tablero de Planeta; esto significa que esta Acción no te permite cultivar un Brote para reemplazarlo con un Árbol pequeño y después cultivar inmediatamente ese mismo Árbol pequeño para reemplazarlo con un Árbol grande.
- C**  : aplica **hasta 1** efecto de **Plantar Brote** Y TAMBIÉN **hasta 1** efecto de **Cultivar Árbol** en **casillas diferentes** de tu tablero de Planeta; esto significa que esta Acción no te permite plantar un Brote y después cultivar inmediatamente ese mismo Brote para reemplazarlo con un Árbol pequeño.
- D**   : **ignora la restricción de Bioma** de la carta que elegiste durante la fase de Selección y aplica **BIEN 1** efecto de **Plantar Brote** **BIEN 1** efecto de **Cultivar Árbol** en **1 casilla cualquiera** de tu tablero de Planeta.

Puedes encontrar un recordatorio de estas diferentes opciones en la **esquina inferior derecha** de tu tablero de Planeta.

## ÁRBOLES INFINITOS

En términos de reglas, se considera que hay una disponibilidad **ilimitada** de Brote, Árboles pequeños y Árboles grandes. En el improbable caso de que se agote la reserva de alguno de estos componentes de juego, usa otros **objetos para sustituirlos**.



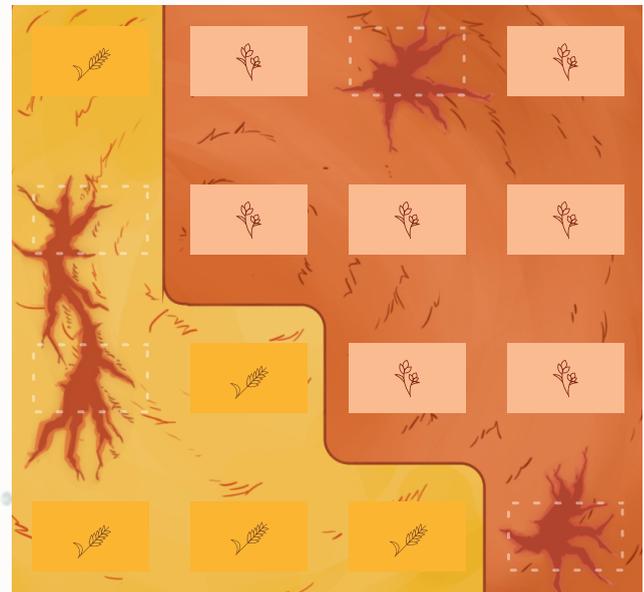
## ¡IMPORTANTE!



*Si has elegido una carta de Bioma salvaje, cada efecto de tu Acción puede aplicarse en cualquier lugar de tu tablero de Planeta (incluso en diferentes Biomas).*

## GRIETAS

En tu Planeta hay **4 casillas de Grieta**, que pueden identificarse por su borde discontinuo. **No se puede colocar** ningún componente de juego sobre estas casillas. Las Grietas solo se consideran casillas normales durante la **Acumulación de Luz**, a efectos de calcular el alcance de las sombras (ver página 13).



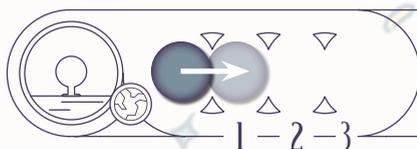
## 2.2 Activar tu Poder

Cada carta de Bioma muestra un Poder especial en su **esquina inferior derecha**. Los Poderes proporcionan **1 o más efectos adicionales** que se pueden aplicar en **cualquier lugar de tu Planeta** durante esa ronda, **sea cual sea** el Bioma que se muestre en tu carta.

Los Poderes están representados por los **6 medidores de Poder** impresos en la parte superior de tu tablero de Planeta. La posición del **contador cilíndrico** en el medidor indica la potencia que tiene el Poder en ese momento; todos empiezan con potencia cero.

Puedes activar tu Poder **en cualquier momento** de tu ronda, antes o después de realizar tu Acción. Para activar un Poder, **debes** seguir estos dos pasos, **en orden**:

- **Aumenta su potencia:** mueve a la siguiente posición **a la derecha** el contador del medidor de Poder que se corresponda con el icono que muestre tu carta de Bioma. Si el contador se encuentra ya en la **posición final** de ese medidor, **ignora este paso**.
- **Aplica sus efectos:** aplica el efecto proporcionado por el Poder **1 o más veces**, hasta un máximo marcado por el valor de la posición del contador en ese medidor, **después de aumentar su potencia** en el paso anterior.

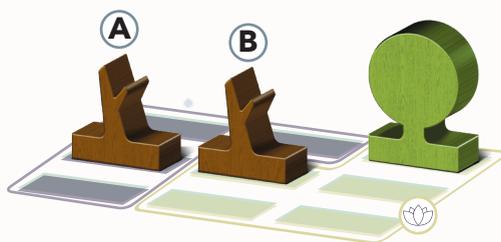
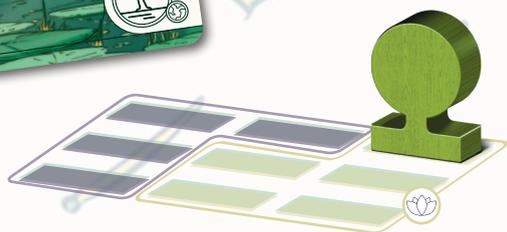
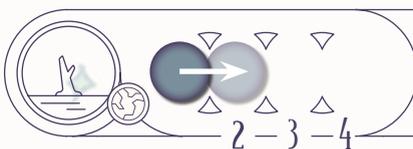
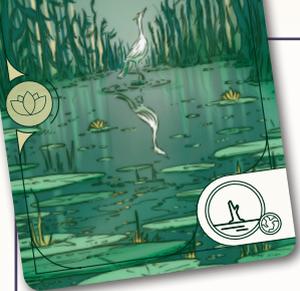


Los Poderes proporcionan estos **6 posibles efectos**:

- **Plantar Brote:** coloca **1 Brote** de la reserva en una **casilla vacía** de tu tablero de Planeta.
- **Cultivar Árbol pequeño:** reemplaza **1 Brote** de tu tablero de Planeta con **1 Árbol pequeño** de la reserva.
- **Cultivar Árbol grande:** reemplaza **1 Árbol pequeño** de tu tablero de Planeta con **1 Árbol grande** de la reserva.
- **Plantar Arbusto:** coloca **1 Arbusto** de la reserva en una **casilla vacía** de tu tablero de Planeta. *Los Arbustos no acumulan Luz, pero cuentan como Árboles al calcular tu Bosque más grande (ver página 14).*
- **Colocar Lago:** coloca **1 Lago** de la reserva en una casilla vacía de tu tablero de Planeta. Aplica inmediatamente **1 efecto de Cultivar Árbol** en **hasta 2 casillas diferentes que estén ortogonalmente adyacentes** (no en diagonal) a ese Lago.
- **Florecimiento:** gana inmediatamente un número de **puntos** igual al número que muestre la posición del **contador** en este medidor de Poder.

### Recuerda

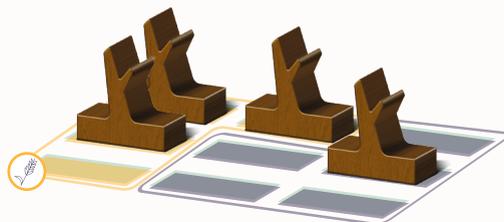
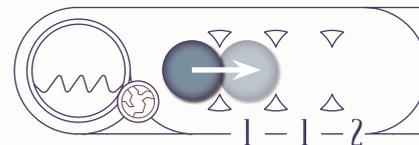
- **Cada uno de los efectos** del Poder que uses puede aplicarse **en cualquier lugar** de tu tablero de Planeta, incluso en **diferentes Biomas**.
- Debes aplicar **todos los efectos** del Poder que uses antes o después de tu Acción; **no puedes partir la realización de tu Acción**.
- El efecto de un **Poder** puede aplicarse a la misma casilla a la que **anteriormente** aplicaste el efecto de tu **Acción** durante esa misma ronda, o viceversa.



Llega el turno de Daniel. Debe realizar una Acción y activar un Poder basándose en la carta elegida (Bioma de pantano con el Poder de Plantar Brote).

Daniel decide comenzar con su Poder. Aumenta la potencia de su Poder de Plantar Brote, así que ahora puede colocar 2 Brotes en cualquier lugar de su tablero de Planeta. Elige las casillas **A** y **B**.

Después realiza su Acción en el Bioma de pantano, tal como indica su carta de Bioma. Realiza la Acción B (☹☹), reemplazando el Brote con un Árbol pequeño **C** y el Árbol pequeño con un Árbol grande **D**.



Sonia elige la carta de Bioma de trigo con el Poder de Colocar Lago.

Decide empezar con su Acción, así que aplica 3 efectos de Plantar Brote en el Bioma de trigo. Después, activa su Poder.

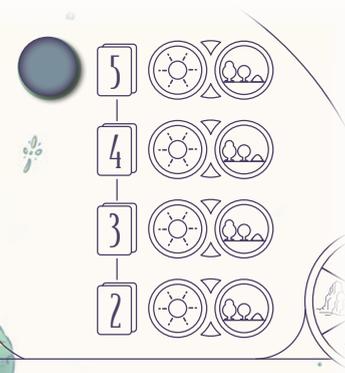
Aumenta la potencia de su Poder de Colocar Lagos, así que ahora puede colocar 1 Lago en cualquier lugar de su tablero de Planeta. El Lago proporciona 2 efectos de Cultivar Árbol en casillas adyacentes, incluso si pertenecen a Biomas diferentes, así que Sonia reemplaza los 2 Brotes que hay a la derecha e izquierda del Lago con 2 Árboles pequeños.

### 3. Fin de la ronda

Cuando todos los jugadores han jugado sus turnos, **la ronda termina**.

**Cuenta las cartas de Bioma** que tienes frente a ti, tanto la que has elegido esta ronda como las que elegiste en las anteriores rondas de esta Estación.

Si su número es **igual** al número máximo de rondas de la actual Estación, tal como se muestra en la **esquina inferior izquierda** de tu tablero de Planeta, la **Estación ha terminado**: sigue el proceso de Fin de la Estación (ver página 12). En caso contrario, comienza una nueva ronda de la Estación actual.



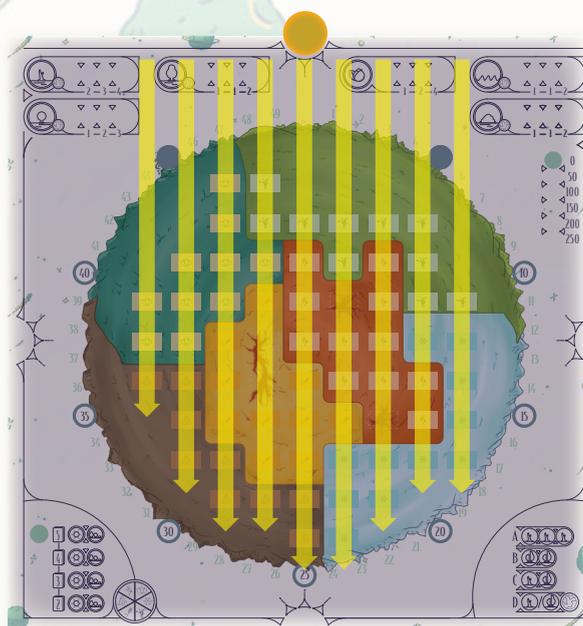
# FIN DE LA ESTACIÓN

El proceso de Fin de la Estación consiste en los siguientes pasos:

1. **Acumulación de Luz**
2. **Bosque más grande**
3. **Cambio de Estación**

## 1. Acumulación de Luz

La posición del **Sol** en tu tablero de Planeta determina la dirección desde la que se recibe la **Luz**. Cada **Árbol** proyecta una **sombra** en esa misma dirección. *Los Árboles proyectan su sombra incluso cuando están bajo la sombra de otro Árbol.*



Cada **Árbol** que **recibe Luz** obtiene puntos. Los **Árboles no reciben Luz** cuando quedan bajo la sombra de **Árboles de igual o mayor tamaño**; esto significa que un **Árbol** sobre el que se proyecte la sombra de otro **Árbol de menor tamaño** recibe Luz igualmente.

Dependiendo de su tamaño, los **Árboles proyectan sombras** de diferentes **longitudes** y proporcionan diferentes números de **puntos** durante este paso de Acumular Luz.

**NOTA:** los **Brotos**, los **Arbustos** y los **Lagos no acumulan Luz** y **no proyectan ninguna sombra**.

## TAMAÑOS DE SOMBRA

- Los **Árboles pequeños** proyectan una sombra de **1 casilla**.



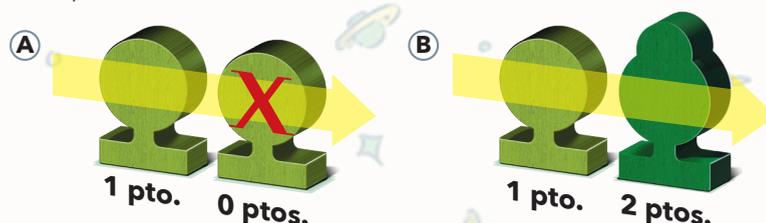
- Los **Árboles grandes** proyectan una sombra de **2 casillas**.



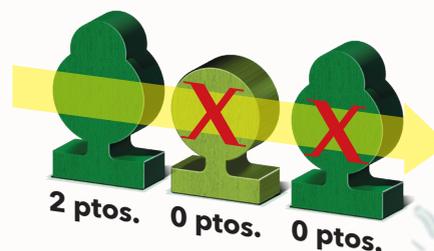
## PUNTOS POR ÁRBOL

- Los **Árboles pequeños** proporcionan **1 punto** si reciben Luz.
- Los **Árboles grandes** proporcionan **2 puntos** si reciben Luz.

**Suma los puntos** obtenidos por la acumulación de Luz de tus **Árboles** al **medidor de Puntuación** que rodea tu Planeta, **moviendo su contador**.



Los **Árboles pequeños** proyectan su sombra sobre **1 casilla** ortogonalmente adyacente, en el lado opuesto al Sol, dejando bajo su sombra a los **Árboles pequeños** (A), pero no a los **Árboles grandes** (B).

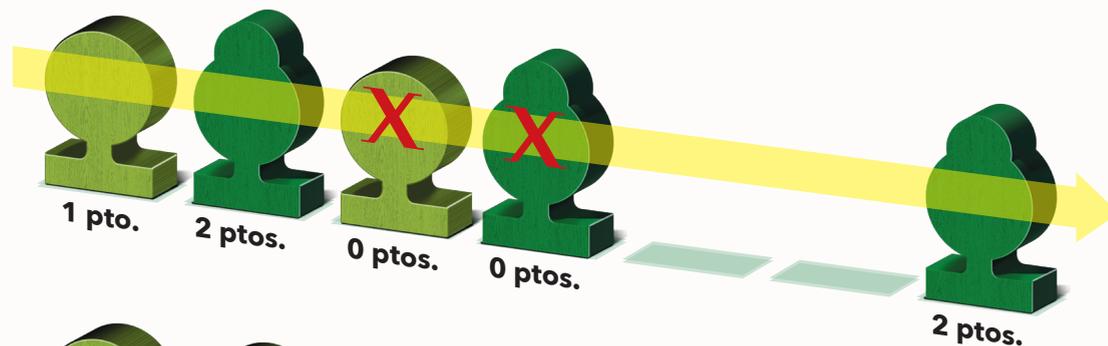


Los **Árboles grandes** proyectan su sombra sobre **2 casillas** ortogonalmente adyacentes, en el lado opuesto al Sol, dejando bajo su sombra tanto a los **Árboles pequeños** como a los **Árboles grandes** que se encuentren en esas casillas.

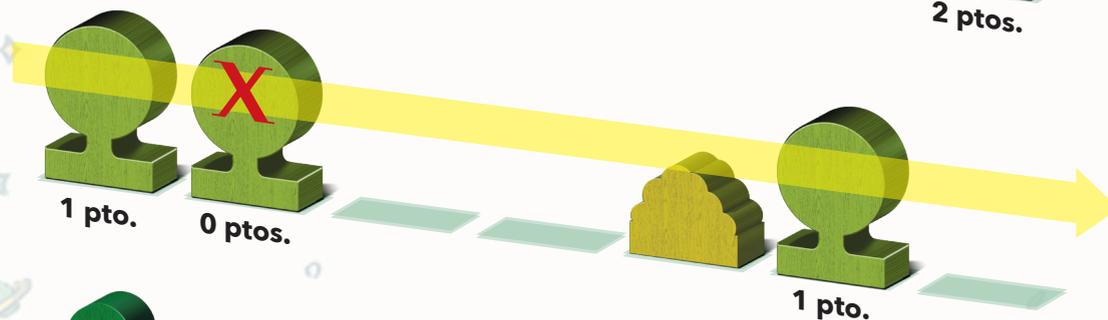
## 1.1 Cómo contar los puntos por acumulación de Luz

Te sugerimos que los cuentes de fila en fila, empezando siempre por las casillas más cercanas al Sol.

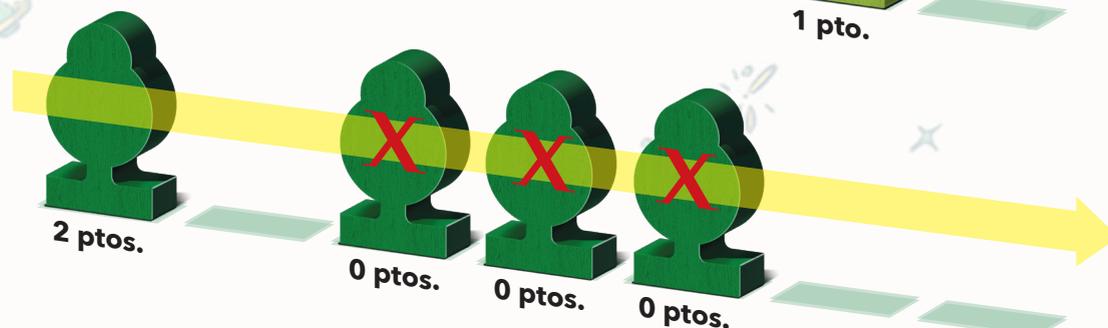
- A** El 1<sup>er</sup> Árbol proyecta una sombra de 1 casilla. Aunque esta sombra se proyecta sobre el 2<sup>o</sup> Árbol, este es de mayor tamaño, así que recibe Luz igualmente. Al ser un Árbol grande, este proyecta a su vez una sombra de 2 casillas, haciendo que tanto el 3<sup>er</sup> como el 4<sup>o</sup> Árbol queden bajo su sombra y no reciban Luz (no proporcionan puntos). Ningún Árbol proyecta su sombra sobre el último Árbol, así que este recibe Luz.



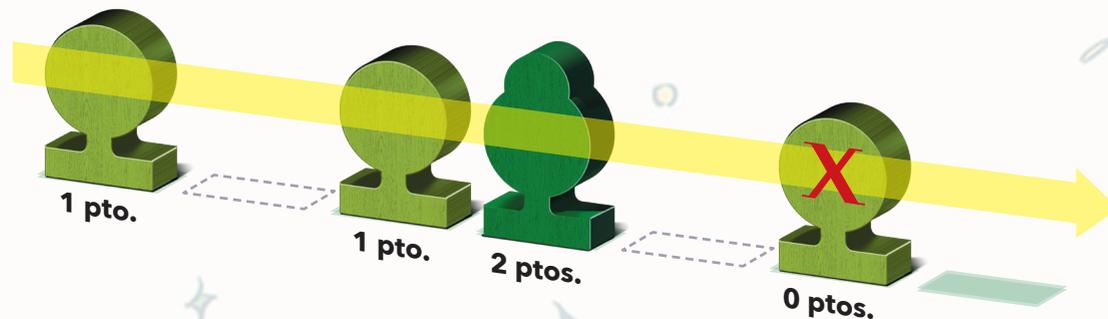
- B** El 2<sup>o</sup> Árbol está bajo la sombra del 1<sup>o</sup>, ya que tienen el mismo tamaño. El Arbusto no acumula Luz pero tampoco proyecta sombra, así que el 3<sup>er</sup> Árbol recibe Luz.



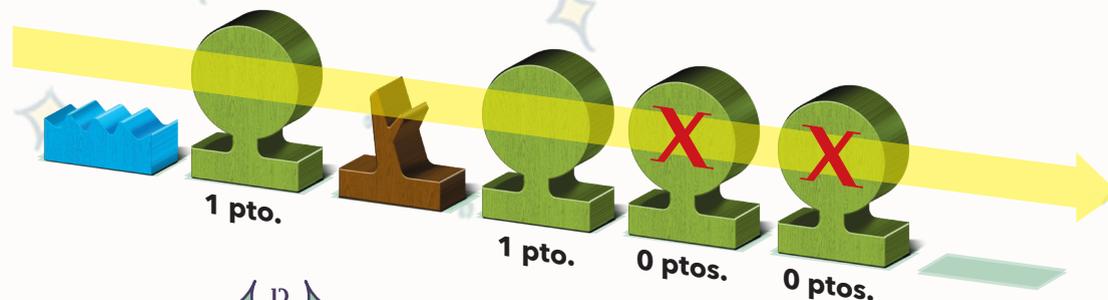
- C** Aunque está bajo la sombra del 1<sup>er</sup> Árbol grande, el 2<sup>o</sup> Árbol grande sigue proyectando su propia sombra de 2 casillas, dejando bajo la sombra tanto al 3<sup>er</sup> Árbol como al 4<sup>o</sup>.



- D** Las casillas de Grieta (que se distinguen por su borde discontinuo) se tienen en cuenta al considerar la longitud de las sombras que proyectan los Árboles. El 2<sup>o</sup> Árbol de esta fila recibe Luz, mientras que el Árbol pequeño del final está bajo la sombra de 2 casillas del Árbol grande de la fila.



- E** El Árbol pequeño del principio de la fila recibe Luz, ya que los Lagos no proyectan ninguna sombra. El siguiente Árbol pequeño también recibe Luz, ya que los Brotes tampoco proyectan ninguna sombra. Ninguno de los otros dos Árboles pequeños recibe Luz ya que están bajo la sombra del Árbol que le precede.

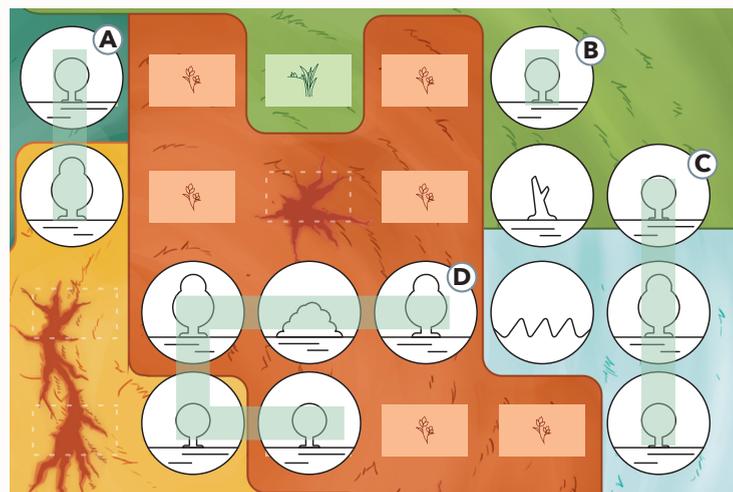


## 2. Bosque más grande

Cada grupo de **Árboles (pequeños o grandes)** y **Arbustos** que estén **ortogonalmente adyacentes** entre sí en tu tablero de Planeta recibe el nombre de **Bosque**. De todos los Bosques de tu Planeta, el que contenga el mayor número total de Árboles pequeños, Árboles grandes y Arbustos será tu **Bosque más grande**.

Obtienes **1 punto** por cada Árbol pequeño, Árbol grande y Arbusto que forme parte de tu **Bosque más grande**. Aunque no acumulen Luz, los Arbustos pueden resultar extremadamente útiles, ya que te permiten **unir diferentes Bosques** para crear uno de mayor tamaño, sin que sean necesarios efectos de cultivar adicionales.

**Suma los puntos** obtenidos por tu Bosque más grande al **medidor de Puntuación** que rodea tu Planeta, **moviendo su contador**.



En el ejemplo que se muestra sobre estas líneas hay 4 Bosques. El mayor es **D**, que tiene 5 casillas (entre las que se incluye un Arbusto). Observa que se podría unir al Bosque **A** con un solo Arbusto. **B** y **C** también podrían unirse cultivando el Brote que los separa para convertirlo en un Árbol pequeño. Hecho esto, unirlos todos en un solo Bosque sólo requeriría entonces un Arbusto (o un Árbol).

## 3. Cambio de Estación

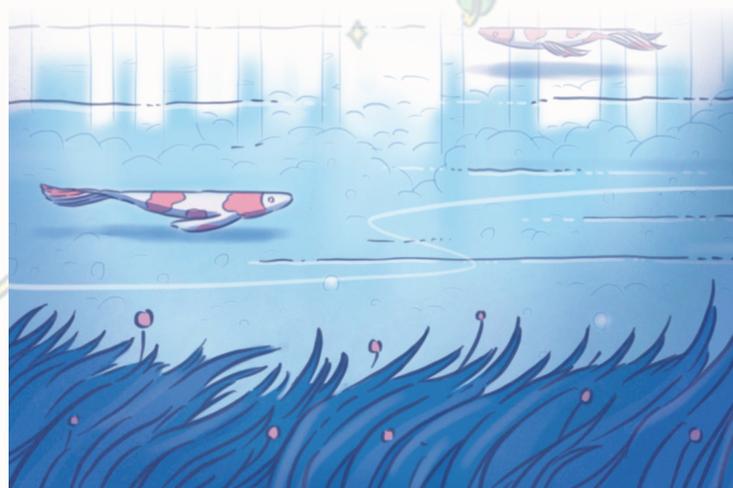
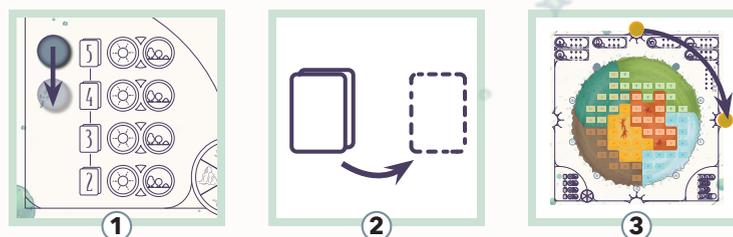
Antes de comenzar la siguiente ronda (y la nueva Estación), sigue estos pasos:

- 1 Mueve el contador del **medidor de Estación** de tu tablero de Planeta a la siguiente posición. Te ayudará a recordar el **número de rondas** que jugarás durante la **siguiente Estación**.

*NOTA: si el contador estaba ya en la última posición del medidor de Estación, **la partida ha terminado**. Ignora los siguientes pasos y realiza directamente el proceso de Fin de la partida (ver página 15).*

- 2 Descarta **todas las cartas de Bioma** que elegiste durante las fases de Selección de esta Estación.
- 3 Mueve el **marcador de Sol** a la siguiente posición de tu tablero de Planeta, en el sentido de las agujas del reloj. La **Luz** vendrá de **esa dirección** durante la nueva Estación, así que asegúrate de estar preparado cuando llegue el momento de acumular Luz de nuevo.

¡Ya estás listo para comenzar una **nueva ronda**!



# FIN DE LA PARTIDA

Cuando termine la 4ª Estación, la **partida termina**. Es hora de calcular tu **puntuación final** comprobando los puntos que ganas por tus **Biomás**.

El número de puntos que obtienes por **cada uno de tus Biomás** depende de su **valor de Fertilidad** y del número de **Árboles grandes** que contenga.

En cada Bioma:

1. Calcula el **valor de Fertilidad** del Bioma sumando los iconos de Fertilidad  que muestren todas las cartas de la Zona de Fertilidad que coincidan con ese Bioma.
2. Ganas **tantos puntos como el valor de Fertilidad** de ese Bioma por **cada Árbol grande** que haya en ese Bioma.

**Suma los puntos** obtenidos por tus Biomás al **medidor de Puntuación** que rodea tu Planeta, **moviendo su contador**.

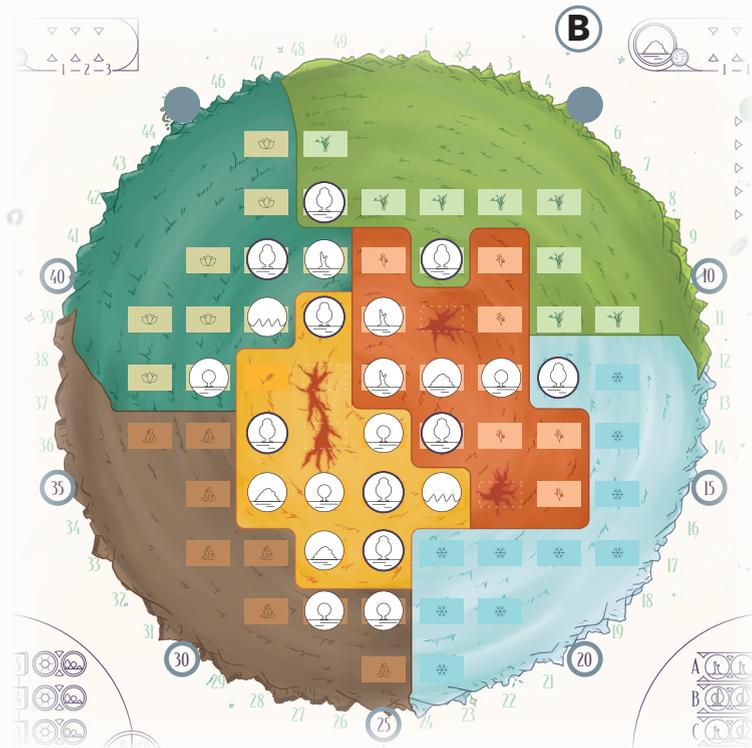
Cuando **todos los jugadores** hayan sumado estos puntos a sus medidores, se establecen las **puntuaciones finales**. ¡El jugador con **más puntos** es declarado ganador!

En caso de empate, el ganador es el jugador empatado que esté **antes en el orden del turno**, basándose en la posición final del indicador de Jugador inicial después de la última ronda.

**A**



**B**



**C**

 **0**  x **1**  = **0 Ptos.**

 **0**  x **1**  = **0 Ptos.**

 **3**  x **0**  = **0 Ptos.**

 **5**  x **1**  = **5 Ptos.**

 **5**  x **4**  = **20 Ptos.**

 **2**  x **2**  = **4 Ptos.**

En este ejemplo, los valores de Fertilidad  son **0**  para los Biomás de nieve y pantano, **5**  para los Biomás de flores y trigo, **3**  para el Bioma de piedra y **2**  para el Bioma de pradera **A**.

Con esos valores, gracias a los Árboles grandes que cultivó en su Planeta **B**, Miguel obtiene un total de 29 puntos **C**.



# MODALIDAD EN SOLITARIO

La **modalidad en solitario** de *Evergreen* te permite enfrentarte por ti solo al juego, que no cultivará su propio Planeta, sino que se limitará a **retirar cartas** del grupo de selección para hacer más interesantes tus decisiones incluso sin un **verdadero adversario**. Las reglas básicas del juego siguen siendo las mismas, con algunos cambios en la **fase de Selección**.

El orden del turno se determina por la posición del indicador de Jugador inicial, como en una partida normal. Al comienzo de la fase de Selección, toma **3 cartas** y colócalas bocarriba sobre la mesa, formando una fila a la derecha del mazo. Cuando le llegue el turno de elegir una carta al adversario simulado por el juego, sigue siempre esta **lista de prioridades**:

- Si hay presente una **carta de Bioma salvaje**, siempre la elige.
- Si no hay presente ningún Bioma salvaje, elige la carta de Bioma que muestre más **iconos de Fertilidad** 🌸.
- Si ninguna de las cartas de Bioma muestra iconos de Fertilidad 🌸, elige la carta con un **icono de Aridez** ☠️ cuyo Bioma tenga **el menor número de iconos de Fertilidad** 🌸 **en la Zona de Fertilidad**.

Cuando haya dudas entre dos o más cartas, elige la que esté **más cerca del mazo**.



PUNTUACIÓN EN SOLITARIO	TÍTULO
<b>0 - 120 puntos</b>	<b>Brócoli</b>
121-135 puntos	Bonsái
<b>136 - 150 puntos</b>	<b>Olivo</b>
151 - 160 puntos	Encina
<b>161 - 170 puntos</b>	<b>Abedul</b>
171 - 180 puntos	Pino
<b>181 - 190 puntos</b>	<b>Roble</b>
191 - 200 puntos	Baobab
<b>+ 200 puntos</b>	<b>Secuoya legendaria</b>

## Resumen de iconos

### BIOMAS

- ☄️ NIEVE
- 🌿 PANTANO
- 🪨 PIEDRA
- 🌸 FLORES
- 🌾 TRIGO
- 🌳 PRADERA
- 🌍 SALVAJE

### EFFECTOS DE ACCIÓN

- 🌱 PLANTAR BROTE
- 🌳 CULTIVAR ÁRBOL
- 🌍 EN CUALQUIER LUGAR DEL PLANETA

### VALOR DE FERTILIDAD

- 🌸 FERTILIDAD
- ☠️ ARIDEZ

### ESTACIONES Y PUNTUACIÓN

- ☀️ ACUMULACIÓN DE LUZ
- 🌳 BOSQUE MÁS GRANDE
- 📅 RONDAS DE LA ESTACIÓN

### EFFECTOS DE PODER

- 🌱 CULTIVAR ÁRBOL PEQUEÑO
- 🌳 PLANTAR BROTE
- 🌳 CULTIVAR ÁRBOL GRANDE
- 🌸 FLORECIMIENTO
- 🌊 COLOCAR LAGO
- 🌳 PLANTAR ARBUSTO

## CRÉDITOS

**Diseño del juego:** Hjalmar Hach  
**Ilustraciones:** Wenyi Geng  
**Gestión del proyecto:** Carola Corti  
**Desarrollo del juego:** Carola Corti, Lorenzo Silva  
**Dirección artística:** Lorenzo Silva  
**Diseño gráfico:** Noa Vassalli, Fábio Frencl  
**Libro de reglas:** Carola Corti, Alessandro Pra'  
**Edición de texto:** William Niebling, Alessandro Pra'  
**Traducción:** Darío Aguilar Pereira  
**Revisión:** Joaquín C. Martín-Rayó



HORRIBLE  
GUILD

Si tiene cualquier problema con este juego,  
por favor póngase en contacto con nosotros en:  
soporte.asmodee.es  
horribleguild.com

Hemos trabajado para minimizar el impacto medioambiental de la fabricación de este juego. Todos los componentes son de papel o madera y el plástico del interior es biodegradable. Deséchalo del modo adecuado.



TREES  
FOR THE  
FUTURE

Como parte del proyecto de *Evergreen*, nos hemos asociado con Trees for the Future. Trees for the Future (TREES) educa a comunidades sobre el uso sostenible de la tierra, para que puedan crear economías regionales potentes, cadenas de producción y distribución alimentarias prósperas y un planeta más sano.