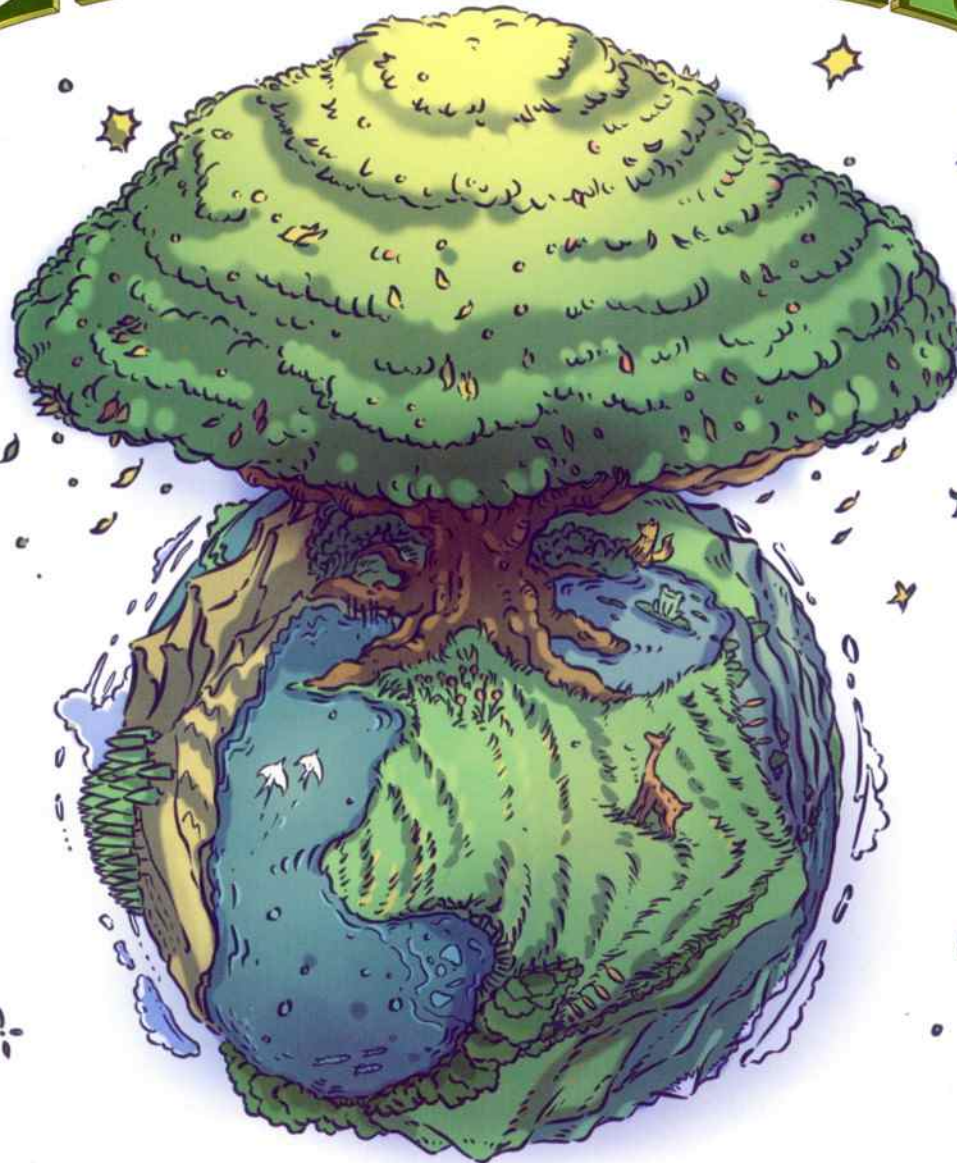


EVERGREEN



SPELREGELS



INLEIDING

In *Evergreen* proberen de spelers hun planeet zo weelderig mogelijk te maken. Elke ronde kiezen ze een **boomkaart** uit een gezamenlijk aanbod om te bepalen waar ze tijdens de ronde hun **kiemen** planten of die tot **bomen** laten uitgroeien.

De gekozen kaart biedt hen daarnaast een **speciale eigenschap**, die hen meer groeimogelijkheden of andere verbeteringen geeft. De **niet gekozen kaarten** zijn net zo belangrijk, want die bepalen de **vruchtbaarheid** van elke boom voor de eindtelling, waardoor spelers daar hun **hoogste bomen** willen kweken.

Hou ook de positie van de zon in de gaten en voorkom dat bomen in de **schaduw van elkaar staan**. Licht is vitaal voor planten, maar ook een grote puntenbron! Verder krijgt een speler punten voor zijn **grootste bos**, dus probeer bomen bij elkaar te houden.

Aan het einde van het laatste seizoen is het spel voorbij. De speler met de **meest weelderige planeet** wint!

SPEELMATERIAAL



45 KIEMEN



55 LAGE BOMEN



60 HOGE BOMEN



20 STRUIKEN



20 MEREN



4 ZONNEN



36 MARKEERSTENEN

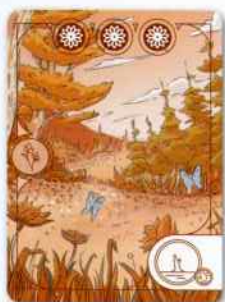


1 STARTSPELERSTEEN

42 BLOOMKAARTEN (6 PER BLOOM)



WEIDEBLOOM



BLOEMENBLOOM



GRAANBLOOM



ROTSBLOOM



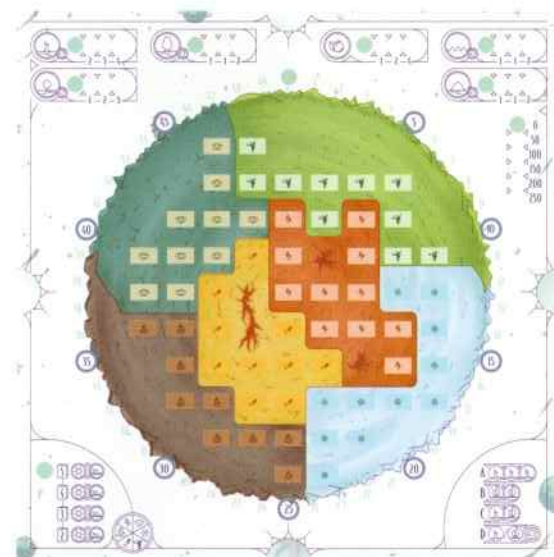
MOERASBLOOM



SNEEUWBLOOM

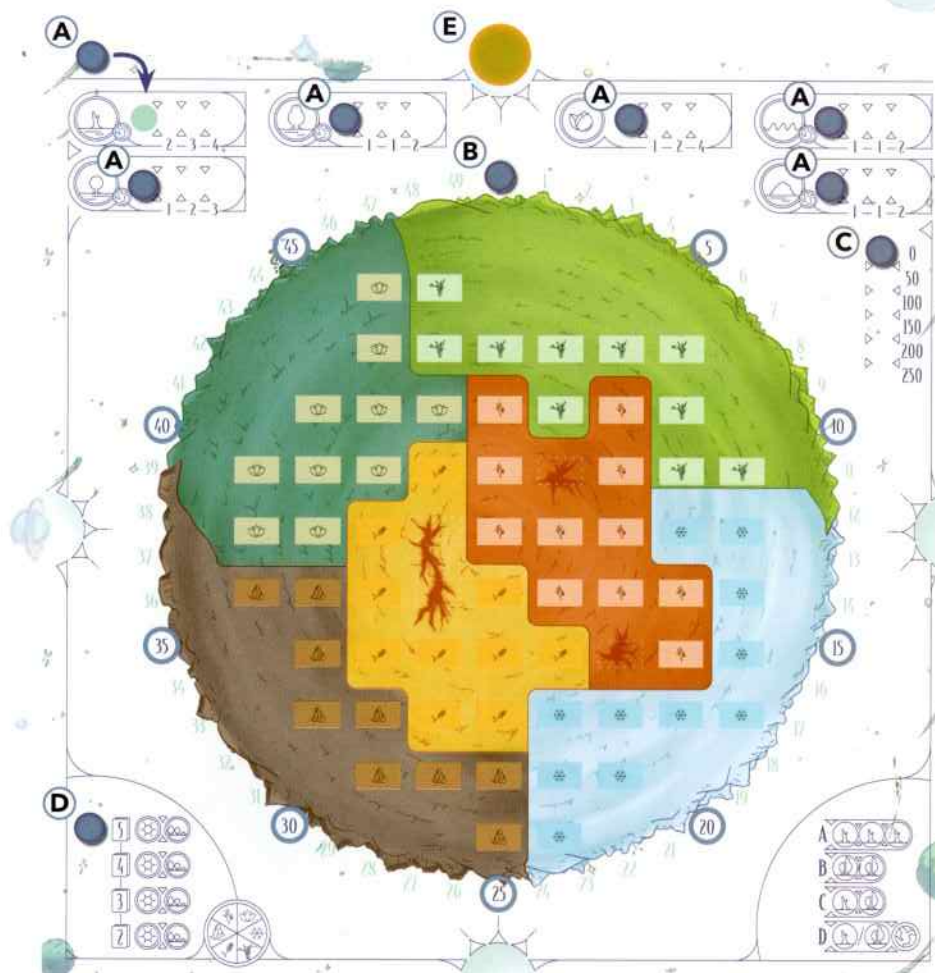


JOKERBLOOM



4 PLANETEN

VOORBEREIDING



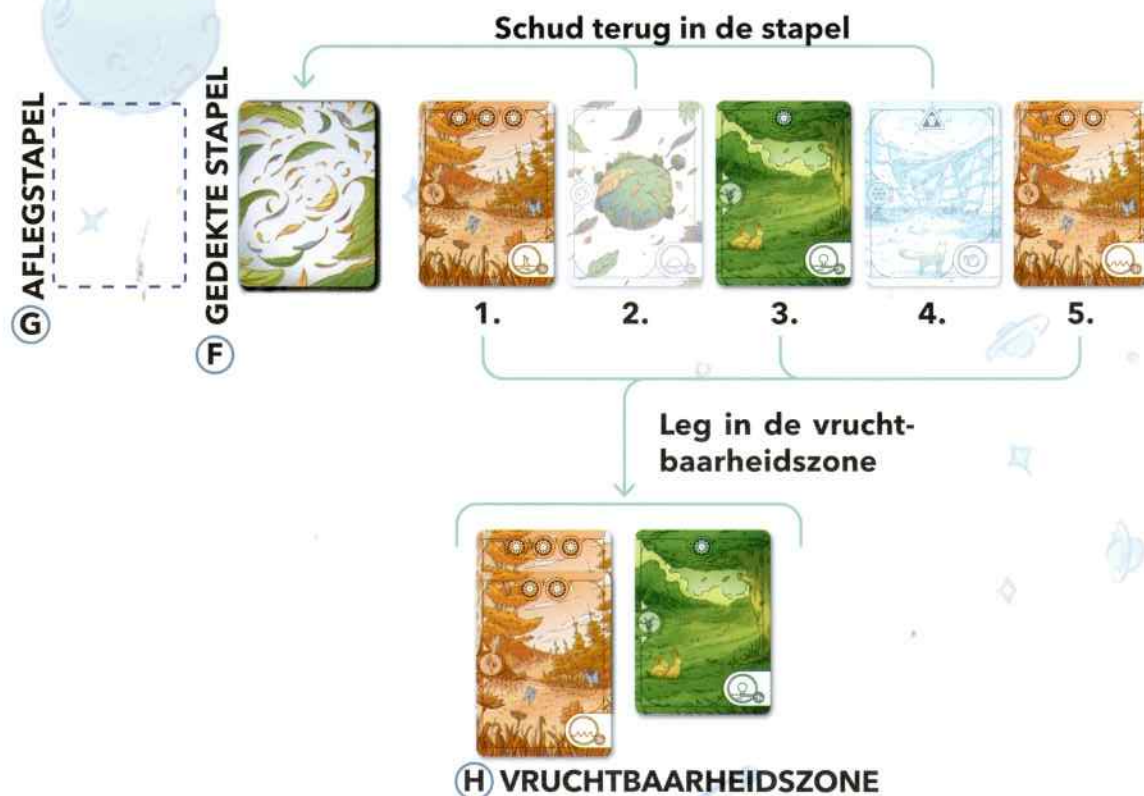
Vorbereiding planeten

- Geef iedere speler 1 **planeet**. Hij legt dat voor zich.
- Iedere speler zet 1 markeersteen aan het begin van elk **eigenschapsspoor** aan de bovenkant van zijn planeet **(A)** (met de groene achtergrond).
- Hij zet 1 markeersteen aan het begin van het **scorespoor**, dat om zijn planeet loopt **(B)** en 1 markeersteen aan het begin van het **50+-scorespoor** rechtsboven op zijn planeet **(C)**.
- Hij zet 1 markeersteen in het bovenste veld van het **seizoenspoor** linksonder op zijn planeet **(D)**.
- Hij legt **1 zon** aan de halve cirkel bovenaan zijn tableau **(E)**. De spelers kunnen afspreken om de zon op een andere plek te laten starten.
- Bepaal een startspeler door loting. Die krijgt de **startspelersteen**.
- Te beginnen met de startspeler en dan met de klok mee, krijgt iedere speler punten op basis van zijn **positie in de beurtvolgorde**, zoals rechts afgebeeld. Een speler houdt zijn punten met de markeersteen op zijn scorespoor bij.

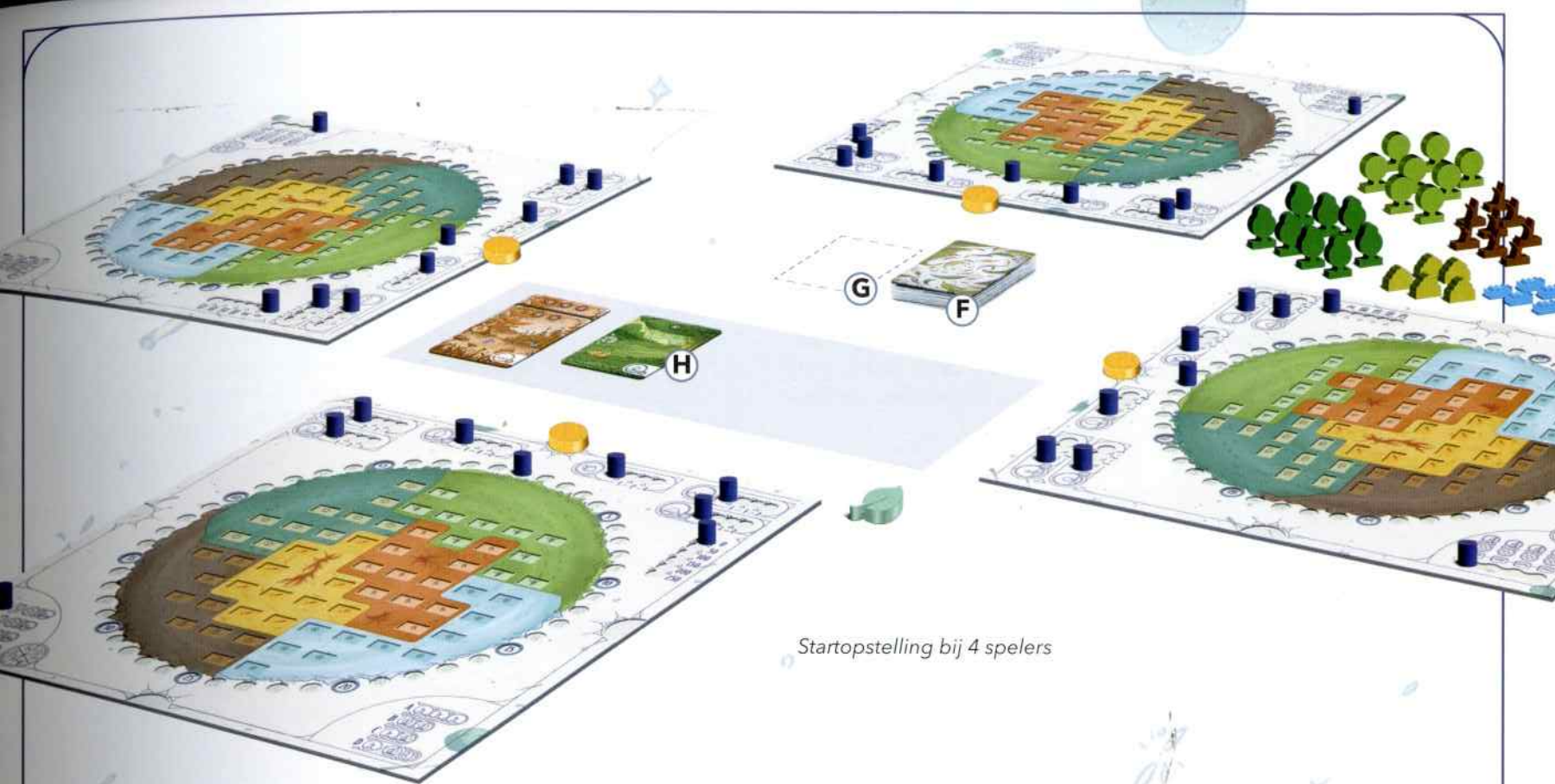
BEURTVOLGORDE	PUNTEN
1 ^e	0
2 ^e	1
3 ^e	2
4 ^e	3

Vorbereiding gezamenlijk gebied

- Schud de **boomkaarten** en leg die als gedekte stapel binnen bereik van alle spelers midden op tafel (F).
- Laat naast de gedekte stapel ruimte voor een **aflegstapel** (G).
- Reserveer een ander deel van de tafel voor de **vruchtbaarheidszone** (H): kaarten die hier tijdens het spel worden gelegd, beïnvloeden de eindtelling (zie blz. 15).
- Trek en toon kaarten van de gedekte stapel totdat er in totaal ten minste **5 vruchtbaarheidssymbolen** (☀️) zichtbaar zijn.
- Leg de kaarten met vruchtbaarheidssymbolen (☀️) open in de vruchtbaarheidszone (H). Vorm **verschillende stapels**, één voor elke boom, en zorg ervoor dat alle vruchtbaarheidssymbolen (☀️) op een kaart altijd zichtbaar zijn.
- **Schud** alle getoonde kaarten **zonder** vruchtbaarheidssymbolen (☀️) weer **door de gedekte stapel**.



Voorbeeld: na de 3^e getoonde kaart zijn er 4 ☀️ op de kaarten zichtbaar, dus je moet nog meer kaarten trekken. De 4^e kaart toont een ⚠️-symbool, maar de 5^e 2 ☀️ waardoor het totaal 6 ☀️ is. De drempel van 5 is overschreden, dus je trekt geen kaarten meer. Je legt kaarten 1, 3 en 5 in de vruchtbaarheidszone (H) en je schudt kaarten 2 en 4 weer door de gedekte stapel.



Startopstelling bij 4 spelers

KORT SPELOVERZICHT

Evergreen duurt **4 seizoenen**, die elk uit een vast aantal rondes bestaan, dat per seizoen daalt: **5 rondes** in de lente, **4 rondes** in de zomer, **3 rondes** in de herfst en **2 rondes** in de winter.

In elke ronde doorlopen de spelers **3 fasen**:

1. **Kaarten kiezen:** in deze fase kiest iedere speler een **boomkaart** uit het aanbod om te bepalen welk boom en welke eigenschap hij deze ronde ontwikkelt.
2. **Acties en eigenschappen:** in deze fase voert iedere speler zijn **actie** voor de ronde uit en daarnaast activeert hij de **eigenschap** die op zijn boomkaart staat.
3. **Einde van de ronde:** in deze fase controleren de spelers of er nog een ronde moet worden gespeeld of dat het huidige seizoen **voorbij** is.

Aan het einde van elk seizoen scoort een speler punten voor de hoeveelheid **licht** die zijn bomen vangen en voor de grootte van zijn **grootste bos** (zie blz. 14). Daarna bereiden de spelers zich voor op het nieuwe seizoen.

Aan het einde van het laatste seizoen is het spel voorbij. Iedere speler bepaalt eerst zijn **score** voor dat seizoen. Daarna volgt de eindtelling op basis van de **vruchtbaarheid** van de biomen op zijn planeet (zie blz. 15).

De speler met de **meeste punten wint!**



EEN RONDE

1. Kaarten kiezen

1.1 Vorm het aanbod

Trek zoveel kaarten van de gedekte stapel als het **aantal spelers +1** en leg die naast elkaar open op tafel, rechts van de gedekte stapel. Dit is het **aanbod** voor de huidige ronde.

Gedekte stapel leeg

Is de gedekte stapel op enig moment leeg, **schud dan alle kaarten** van de **aflegstapel** en gebruik die als nieuwe gedekte stapel.

OPMERKING: verwijder daarbij nooit kaarten uit de **vruchtbaarheidszone** of kaarten die nog **voor de spelers liggen**.



Bij 3 spelers moet je aan het begin van fase 1 vier kaarten van de gedekte stapel trekken.

1.2 Kaarten nemen

Te beginnen met de startspeler en dan met de klok mee neemt iedere speler **1 kaart** uit het aanbod en legt hij die voor zich neer.

Nadat de startspeler zijn kaart heeft genomen, moet hij ook de **startspelersteen** op de **meest linkse kaart** van het aanbod leggen (die het dichtst bij de gedekte stapel ligt).

Kiest een speler de kaart met de **startspelersteen** erop, dan neemt hij ook de steen en wordt hij startspeler in de **volgende ronde**. Heeft aan het einde van deze fase niemand de kaart met de startspelersteen genomen, dan gaat de steen **terug** naar de **huidige startspeler**.



Bas is de startspeler en kiest de jokerbloomkaart. Dan moet hij de startspelersteen op de sneeuw-bloomkaart leggen, die de meest linkse kaart op tafel is.

1.3 Opschonen



Nadat iedere speler zijn boomkaart voor de ronde heeft gekozen, blijft er **1 niet gekozen kaart** in het aanbod over. Doe afhankelijk van de symboolsoort bovenaan de kaart het volgende:

VRUCHTBAARHEID  : leg de kaart in de **vruchtbaarheidszone**. Onthoud dat de kaarten in verschillende stapels moeten liggen, **één voor elk boom**, waarbij alle vruchtbaarheidsymbolen  op een kaart **altijd zichtbaar** moeten zijn. De som van alle symbolen in een stapel bepaalt de vruchtbaarheid  van dat boom aan het **einde van het spel** (zie blz. 15).

DROOGTE  : draai de **laatste kaart die aan de stapel van het overeenkomende boom** in de vruchtbaarheidszone is toegevoegd om en leg de droogtekaart **erop**. De gedekte kaart telt niet meer mee bij de vruchtbaarheid van dit boom. Kan er geen kaart omgedraaid worden, leg de **droogtekaart** dan zonder gevolgen in de vruchtbaarheidszone.

GEEN SYMBOOL: leg de kaart op de **aflegstapel**.



In fase 1 is er een sneeuwboomdroogtekaart  overgebleven **(A)**. De laatste kaart die aan de sneeuwboomstapel in de vruchtbaarheidszone was toegevoegd **(B)** moet omgedraaid worden en de droogtekaart  moet daarop worden gelegd **(C)**.



2. Acties en eigenschappen

In deze fase voeren alle spelers **tegelijktijd** hun **actie** voor de ronde uit en mogen ze een extra **eigenschap** gebruiken. De kaart die een speler in fase 1 heeft genomen, geeft aan in welk **bioom** hij zijn actie **moet** uitvoeren en welke eigenschap hij **mag** activeren.

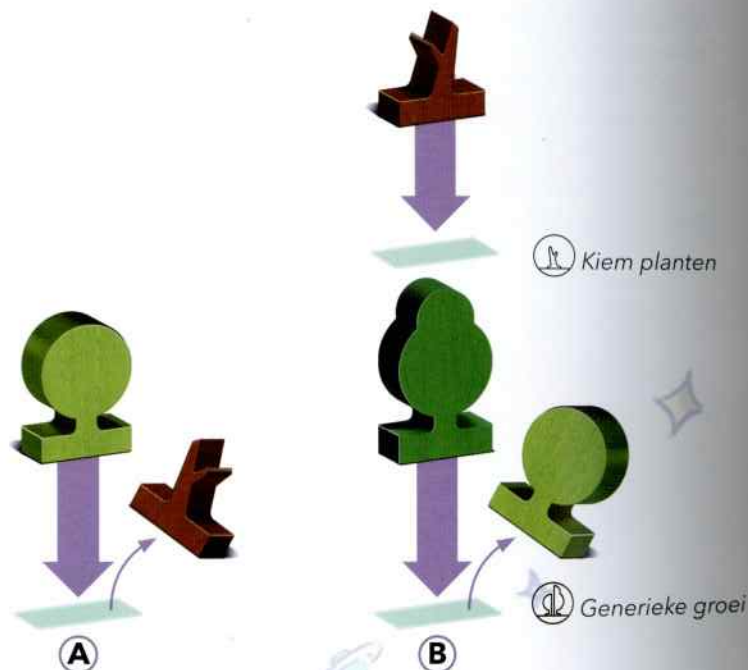
2.1 Actie uitvoeren

Een speler moet elke ronde **1 actie** uitvoeren. Deze moet in het op zijn in fase 1 genomen kaart aangegeven **bioom plaatsvinden**.

Er zijn **4 mogelijke acties**, die elk uit een verschillende combinatie van deze **2 effecten** bestaan:

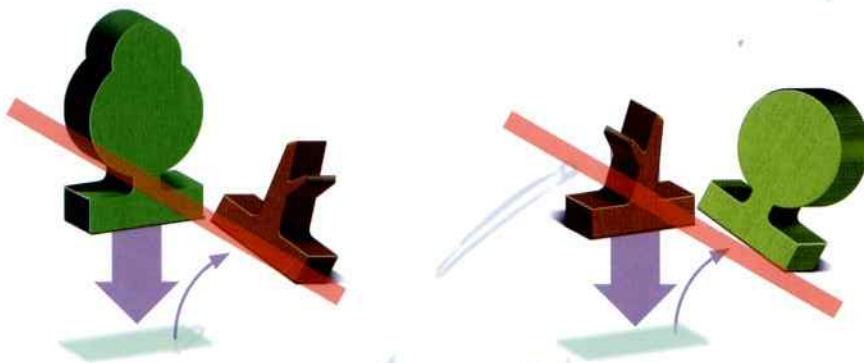
① Kiem planten: de speler zet **1 kiem** uit de voorraad op een **leeg veld** van zijn planeet.

② Generieke groei: de speler vervangt een **kiem** op zijn planeet door een **lage boom** uit de voorraad **(A)** OF een **lage boom** op zijn planeet door een **hoge boom** uit de voorraad **(B)**.



BELANGRIJK!

Je kunt van een kiem nooit direct een hoge boom maken en nooit een boom door een kiem vervangen.



De beschikbare acties zijn:

A : voer **Kiem planten ten hoogste 3** keer uit.

B : voer **Generieke groei ten hoogste 2** keer uit op **verschillende velden** van je planeet (je kunt een kiem die je naar een lage boom laat groeien dus niet direct naar een hoge boom laten groeien).

C : voer **Kiem planten ten hoogste eenmaal** EN **Generieke groei ten hoogste eenmaal** uit op **verschillende velden** van je planeet (je kunt een kiem die je plant dus niet direct naar een lage boom laten groeien).

D : **negeer de boombeperking** van de in fase 1 genomen kaart en voer **Kiem planten eenmaal** OF **Generieke groei eenmaal** uit op **een veld naar keuze** van je planeet.

Een overzicht van de beschikbare acties is **rechtsonder** op de planeten te vinden.

ONBEPERKT BOMEN

Kiemen, lage bomen en hoge bomen zijn **onbeperkt** beschikbaar. Gebruik in het zeldzame geval dat er iets niet in voorraad is **vervangend materiaal**.



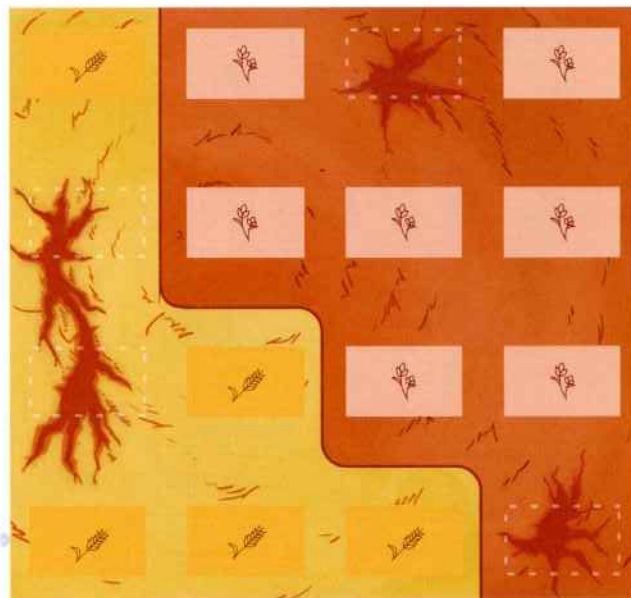
BELANGRIJK!



Heeft een speler een jokerboomkaart genomen, dan mag hij elk effect van zijn actie waar dan ook op zijn planeet uitvoeren (zelfs in verschillende biomen).

KLOVEN

Er zijn 4 **kloofvelden** op een planeet, aangegeven met stippellijnen. Een speler **mag geen speelstuk** op zo'n veld zetten. Kloven gelden wel als normale velden met betrekking tot afstanden bij het **scoren van licht** (zie blz. 13).



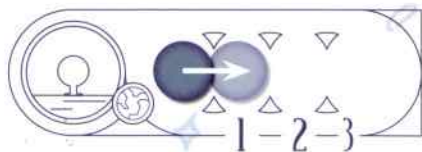
2.2 Eigenschap activeren

Elke bioomkaart toont in de **rechteronderhoek** een speciale eigenschap. Eigenschappen bieden **1 of meer bonuseffecten**, die de speler tijdens de ronde **waar dan ook op zijn planeet** mag uitvoeren **ongeacht** het op zijn kaart aangegeven bioom.

Eigenschappen worden voorgesteld door de **6 eigenschapssporen** bovenaan een planeet. De positie van de **markeersteen** op een spoor geeft de kracht ervan aan.

Een speler mag zijn eigenschap op **elk moment** tijdens de ronde (voor of na zijn actie) uitvoeren. Om zijn eigenschap te activeren, **moet** hij deze 2 stappen **in de aangegeven volgorde** doorlopen:

- **De eigenschap opwaarderen:** hij zet de markeersteen op het met het symbool op zijn bioomkaart overeenkomende spoor 1 veld vooruit (naar rechts). Is de markeersteen al op het **laatste veld** van dat spoor, **negeer deze stap dan**.
- **De effecten van de eigenschap uitvoeren:** hij mag het door de eigenschap aangegeven effect **1 of meer keer** uitvoeren, maar ten hoogste zo vaak als de waarde die de markeersteen op het spoor aangeeft **na de opwaardering**.

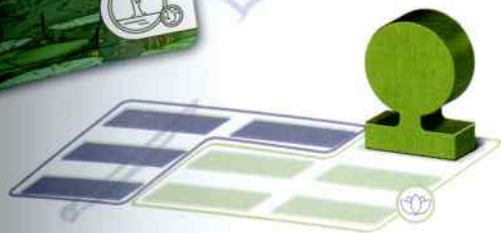


Er zijn **6 mogelijke effecten** van eigenschappen:

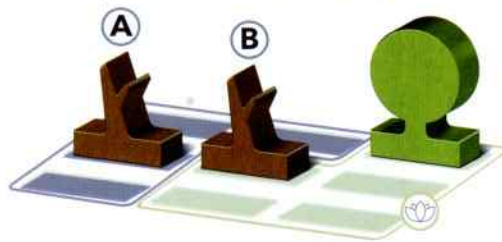
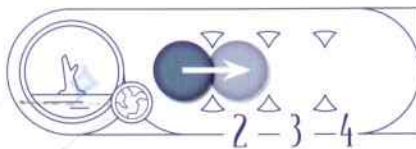
- **Kiem planten:** zet **1 kiem** uit de voorraad op een **leeg veld** van je planeet.
- **Lage boomgroei:** vervang **1 kiem** op je planeet door **1 lage boom** uit de voorraad.
- **Hoge boomgroei:** vervang **1 lage boom** op je planeet door **1 hoge boom** uit de voorraad.
- **Struik planten:** zet **1 struik** uit de voorraad op een **leeg veld** van je planeet. *Struikenvangen geen licht, maar tellen wel als bomen mee bij het berekenen van punten voor je grootste bos (zie blz. 14).*
- **Meer aanleggen:** zet **1 meer** uit de voorraad op een leeg veld van je planeet. Pas daarna direct **1 Generieke groei** uit op **ten hoogste 2 verschillende velden die horizontaal of verticaal** aan dat meer **grenzen**.
- **Ontkiemen:** ontvang direct zoveel **punten** als de door de **markeersteen** op dit spoor aangegeven waarde.

Onthoud

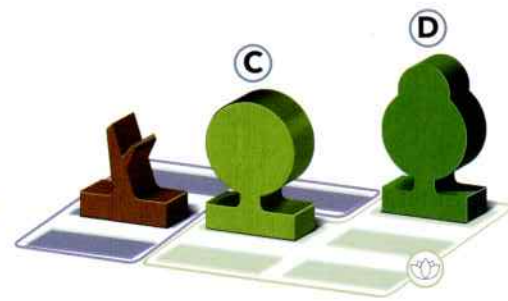
- Elk effect van je eigenschap mag je **waar dan ook** op je planeet uitvoeren, zelfs in **verschillende biomen**.
- Je moet **alle effecten** van je eigenschap **vóór** of na je actie uitvoeren. Je mag je **actie niet onderbreken**.
- Het is toegestaan om het effect van een **eigenschap** op een veld toe te passen waar je **deze ronde** je **actie** hebt uitgevoerd en andersom.



Ingrid moet deze ronde een actie uitvoeren en mag de op haar gekozen kaart (moeras) aangegeven eigenschap (kiem planten) gebruiken.



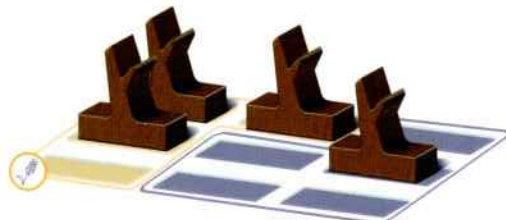
Ze besluit om met haar eigenschap te beginnen. Ze waardeert het "kiem planten"-spoor op en mag 2 kiemen waar dan ook op haar planeet planten. Ze kiest posities **A** en **B**.



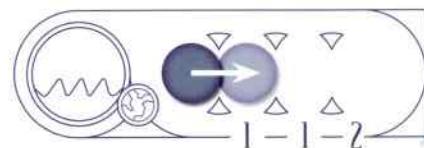
Dan voert ze haar actie in het moerasbroom uit, zoals door haar bioomkaart aangegeven. Ze kiest voor actie B (☹️☹️), waarmee ze de kiem door een lage boom **C** en de lage boom door een hoge boom **D** vervangt.



Jacco kiest een graanbroomkaart met de "meer aanleggen"-eigenschap.



Hij besluit om met zijn actie te beginnen en plant 3 kiemen in zijn graanbroom. Dan activeert hij zijn eigenschap.



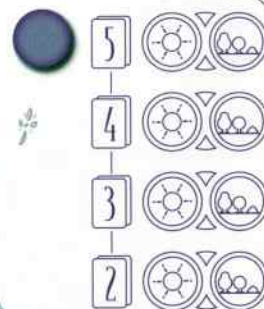
Hij waardeert zijn eigenschap "meer aanleggen" op en mag nu waar dan ook op zijn planeet een meer zetten. Een meer geeft 2 "Generieke groei"-effecten op aangrenzende velden, zelfs in verschillende biomen, dus Jacco vervangt de 2 kiemen rechts en links van het meer door lage bomen.

3. Opschonen

Hebben alle spelers hun acties en eigenschappen uitgevoerd, dan **is de ronde voorbij**.

Tel het aantal bioomkaarten dat voor een speler ligt (inclusief de deze ronde genomen kaart).

Is dat aantal **gelijk** aan het aantal ronden voor het huidige seizoen, zoals in de **linkeronderhoek** van een planeet aangegeven, dan **is het seizoen voorbij**: volg dan de procedure voor het einde van een seizoen (zie blz. 12). Zo niet, start dan een nieuwe ronde in het huidige seizoen.



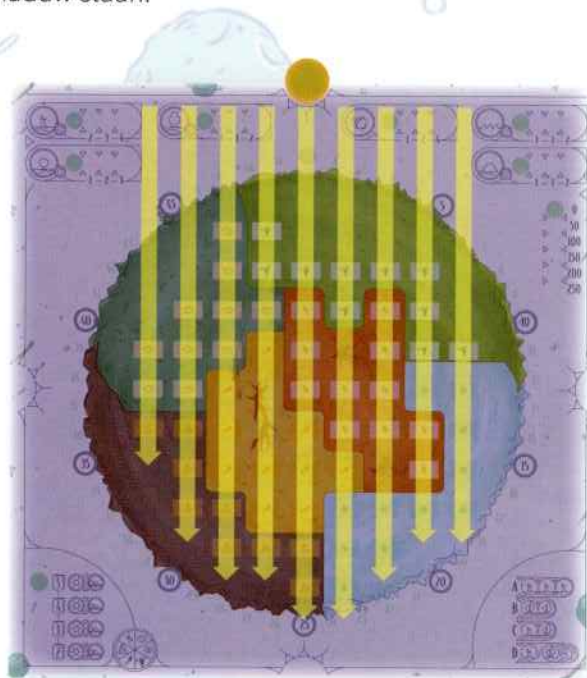
EINDE VAN HET SEIZOEN

De procedure aan het einde van een seizoen bestaat uit de volgende stappen:

1. Licht vangen
2. Grootste bos
3. Seizoen veranderen

1. Licht vangen

De positie van de **zon** aan een planeet bepaalt waar **licht** vandaan komt. Elke boom werpt een **schaduw** in de betreffende richting. *Bomen werpen ook schaduwen als ze zelf in de schaduw staan.*



Elke boom die door **licht wordt geraakt** geeft de betreffende speler punten. Bomen worden **niet door licht geraakt** als ze in de schaduw van bomen staan **die net zo hoog of hoger** zijn (een boom die in de schaduw van een **lagere boom** staat, wordt dus wel door licht geraakt).

Bomen **werpen**, afhankelijk van hun hoogte, **schaduwen** van verschillende **lengtes** en zijn tijdens deze stap een verschillend aantal **punten** waard.

OPMERKING: kiemen, struiken en meren **vangen geen licht en werpen ook geen schaduwen**.

SCHADUWLENGTES

- **Kleine bomen** werpen een schaduw van **1 veld**.



- **Grote bomen** werpen een schaduw van **2 velden**.



PUNTEN VOOR BOMEN

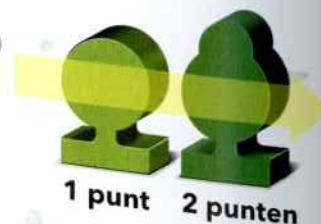
- **Lage bomen** geven **1 punt** per stuk als ze door licht worden geraakt.
- **Hoge bomen** geven **2 punten** per stuk als ze door licht worden geraakt.

Werk je score voor het vangen van licht op je **scorespoor** bij.

(A)



(B)



Lage bomen werpen een schaduw over 1 horizontaal of verticaal aangrenzend veld achter hen (vanaf de zon gezien). Daarmee overschaduwen ze een lage boom (A), maar geen hoge boom (B).



Hoge bomen werpen een schaduw over de 2 horizontaal of verticaal aangrenzende velden achter hen (vanaf de zon gezien). Daarmee overschaduwen ze zowel lage als hoge bomen op die velden.

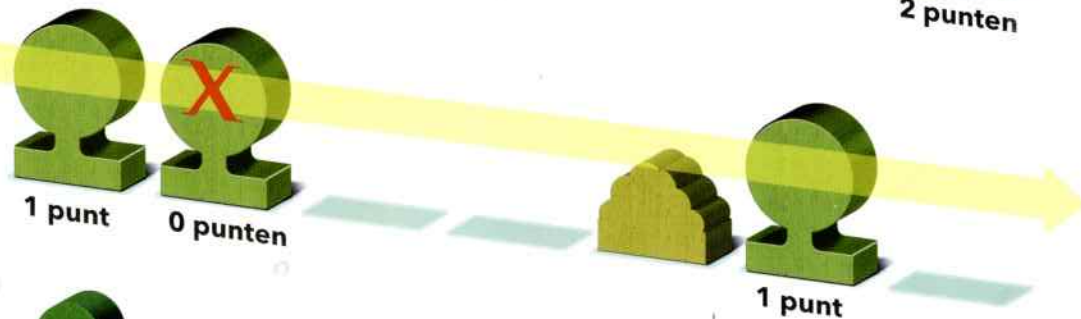
1.1 Hoe tel je lichtpunten?

We raden aan om steeds per rij velden te tellen, te beginnen bij de rij die het dichtst bij de zon ligt.

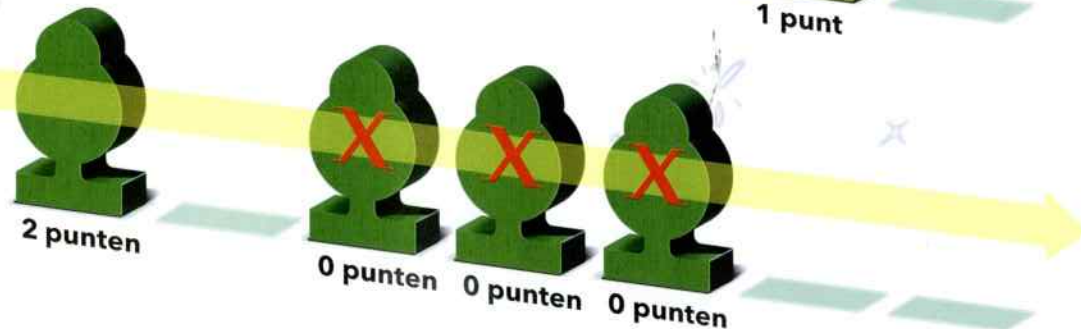
- A** De 1^e boom werpt een schaduw van 1 veld. Ook al ligt deze in de schaduw, is de 2^e boom langer, dus die wordt door licht geraakt. Omdat die een hoge boom is, werpt hij een schaduw van 2 velden, waarmee hij de 3^e en 4^e boom overschaduw. De laatste boom staat niet in de schaduw, dus die wordt door licht geraakt.



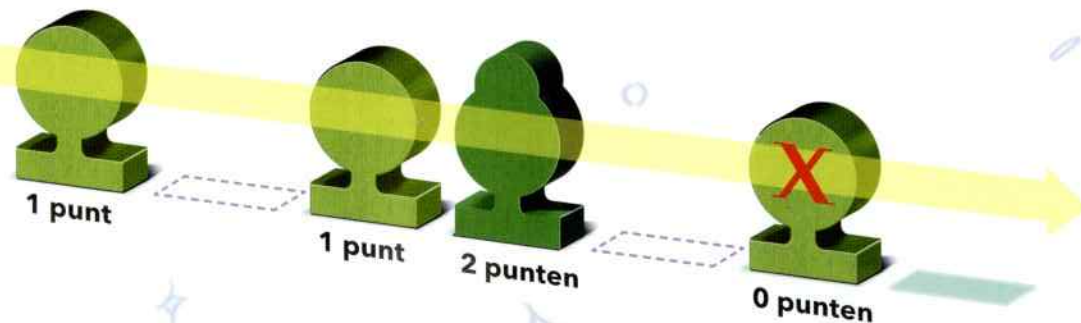
- B** De 2^e boom wordt door de 1^e overschaduw omdat ze dezelfde hoogte hebben. De struik vangt geen licht, maar werpt ook geen schaduw, dus de 3^e boom wordt door licht geraakt.



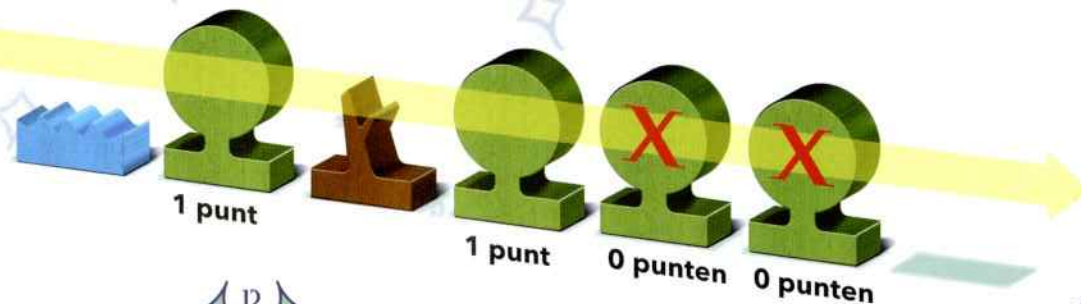
- C** Ook al wordt deze door de 1^e hoge boom overschaduw, werpt de 2^e hoge boom alsnog zijn eigen schaduw van 2 velden, waarmee hij zowel de 3^e als de 4^e boom overschaduw.



- D** Kloofvelden (omgeven door stippellijnen) worden meegeteld bij de lengte van schaduwen. De 2^e boom in deze rij wordt door licht geraakt, terwijl de meest rechtse lage boom door de 2 velden lange schaduw van de hoge boom wordt overschaduw.



- E** De lage boom links wordt door licht geraakt, want meren werpen geen schaduwen. De 2^e lage boom vangt ook licht, want kiemen werpen eveneens geen schaduwen. De andere lage bomen worden allemaal overschaduw door de boom ervoor.

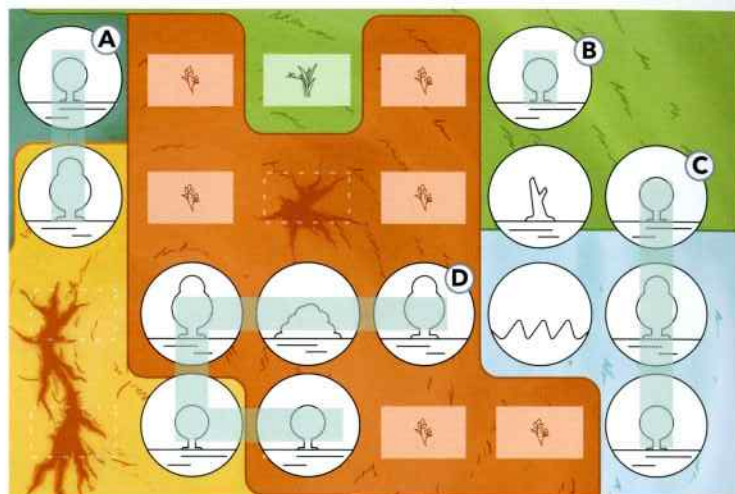


2. Grootste bos

Elke groep **bomen (lage of hoge)** en **struiken** op je planeet die **horizontaal en/of verticaal aan elkaar grenzen**, noemen we een **bos**. Van alle bossen op je planeet is dat met het hoogste aantal lage bomen, hoge bomen en/of struiken je **grootste bos**.

Iedere speler krijgt **1 punt** per lage boom, hoge boom en/of struik in zijn **grootste bos**. Ook al vangen ze geen licht, kunnen struiken zeer nuttig zijn om **verschillende bossen samen te voegen** zonder groeieffecten te hoeven gebruiken.

Werk je score voor je grootste bos op je **scorespoor** bij.



Voorbeeld: er zijn 4 bossen. Het grootste is **D** met 5 velden (inclusief een struik). Merk op dat 1 struik voldoende is om het met **A** samen te voegen. **B** en **C** zouden samengevoegd kunnen worden door de kiem die hen scheidt naar een lage boom te laten groeien. Om alle bossen met elkaar te verbinden, is dan nog maar 1 struik (of een boom) nodig.

3. Seizoen veranderen

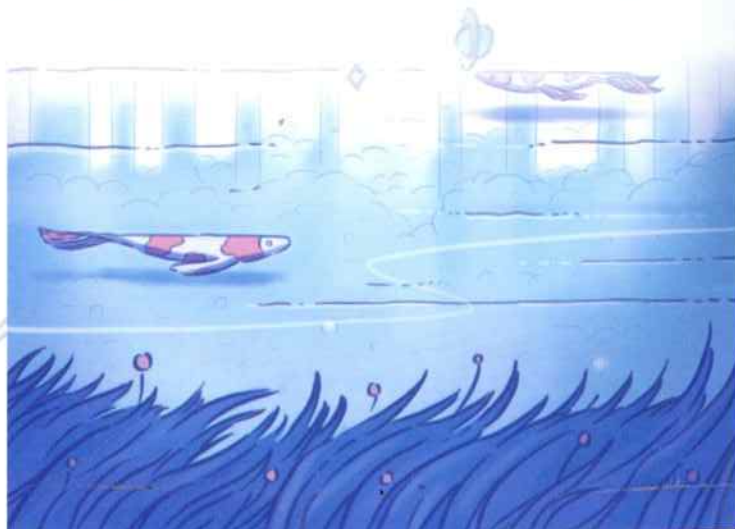
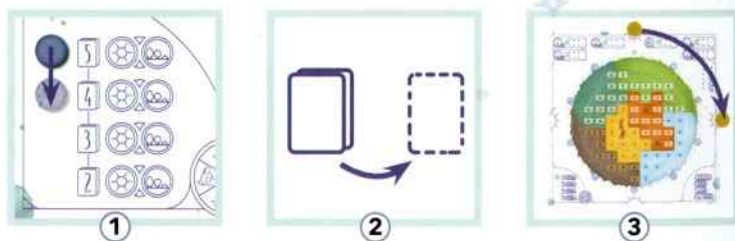
Handel de volgende stappen af vóór het starten van de nieuwe ronde (en het nieuwe seizoen):

- 1 Zet de markeersteen op het **seizoenspoor** 1 veld vooruit (naar beneden). Die geeft aan uit **hoeveel ronden** het **volgende seizoen** bestaat.

OPMERKING: is de markeersteen al op het laatste veld van het seizoenspoor, dan **is het spel voorbij**. Negeer dan de volgende stappen en ga direct door naar de procedure voor het einde van het spel (zie blz. 15).

- 2 Iedere speler **legt alle boomkaarten af** die hij in fase 1 van de ronden in dit seizoen heeft genomen.
- 3 Iedere speler verplaatst zijn **zon** naar het volgende veld aan zijn planeet (met de klok mee). **Licht** komt in het volgende seizoen uit **die richting**, dus hou daar rekening mee met betrekking tot het vangen van licht bij de volgende telling!

De **nieuwe ronde** kan nu beginnen!



EINDE VAN HET SPEL

Na het 4^e seizoen **is het spel voorbij**. Nu volgt er alleen nog een **eindtelling**, waarbij iedere speler punten voor zijn **biomen** scoort.

Iedere speler krijgt voor **elk van zijn biomen** punten afhankelijk van de **vruchtbaarheidswaarde** ervan en het aantal **hoge bomen** dat hij in dat bioom heeft.

Iedere speler doet het volgende voor elk van zijn biomen:

- Hij berekent de **vruchtbaarheidswaarde** van het bioom door de zichtbare vruchtbaarheidssymbolen  op alle kaarten van dat bioom in de vruchtbaarheidszone bij elkaar op te tellen.
- Hij krijgt voor **elke hoge boom** die hij in dat bioom heeft **zoveel punten als de vruchtbaarheidswaarde** van het bioom.

Werk je score voor je biomen op je **scorespoor** bij.

Hebben **alle spelers** de eindtelling afgehandeld en hun scores bijgewerkt, dan zijn de **eindscores** bekend. De speler met de **meeste punten** wint het spel!

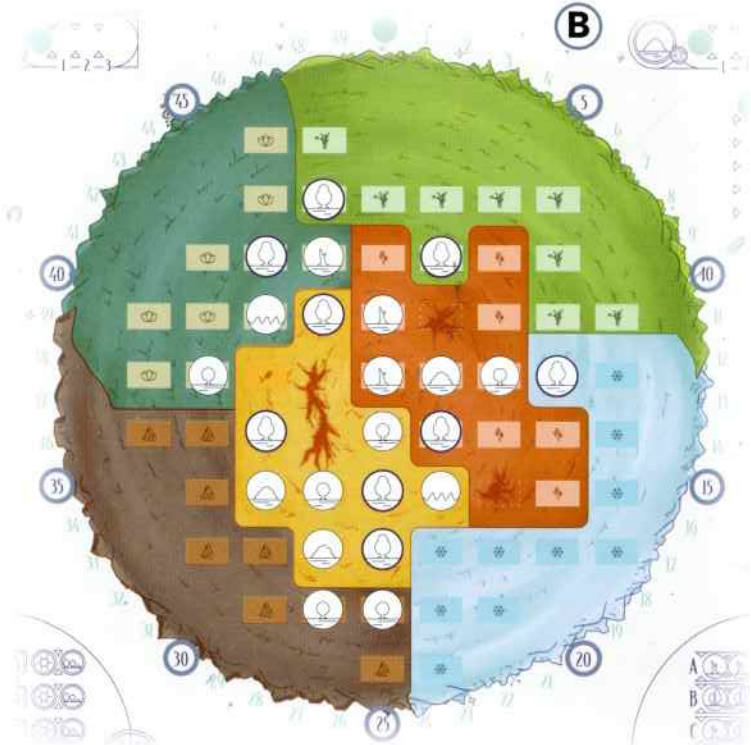
Bij een gelijke stand wint van hen de speler die **in de beurtvolgorde als eerste volgt** op basis van de locatie van de startspelersteen na de laatste ronde.



A



B



C

$$\text{☼} \quad 0 \text{☼} \times 1 \text{☼} = 0$$


$$\text{🌸} \quad 0 \text{☼} \times 1 \text{☼} = 0$$

$$\text{🌲} \quad 3 \text{☼} \times 0 \text{☼} = 0$$

$$\text{🌿} \quad 5 \text{☼} \times 1 \text{☼} = 5$$

$$\text{🌳} \quad 5 \text{☼} \times 4 \text{☼} = 20$$

$$\text{🌳} \quad 2 \text{☼} \times 2 \text{☼} = 4$$

Voorbeeld: de vruchtbaarheidswaarden  van de biomen sneeuw en moeras zijn 0, die van de biomen bloemen en graan 5, die van het rotsbiom 3 en die van het weidebiom 2 **A**.

Dankzij de hoge bomen op haar planeet **B** in combinatie met bovenstaande waarden scoort Lisa 29 punten voor haar biomen **C**.

SOLITAIR SPEL

Je kunt *Evergreen* ook **solitair spelen** tegen een virtuele speler die geen eigen planeet opbouwt, maar wel **kaarten uit het aanbod verwijderd** om jouw keuzes zelfs zonder een **echte tegenstander** uitdagend te maken. Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen in **fase 1** toe:

De beurtvolgorde wordt zoals gebruikelijk bepaald door de locatie van de **startspelersteen**. Trek aan het begin van fase 1 **drie kaarten** en leg die op de gebruikelijke manier open naast elkaar op tafel, rechts van de gedekte stapel. Als je virtuele tegenstander aan de beurt is om een kaart te nemen, volgt hij altijd deze **prioriteitenlijst**:

- Ligt er een **jokerboomkaart** in het aanbod, dan neemt hij die.
- Ligt er geen jokerboomkaart in het aanbod, dan neemt hij de boomkaart met de **meeste vruchtbaarheidsymbolen** 🌸.
- Toont geen van de boomkaarten vruchtbaarheidsymbolen 🌸, dan kiest hij een **droogtekaart** ☠️ waarvan het boom de **minste vruchtbaarheidssymbolen** 🌸 in de vruchtbaarheidszone heeft.

Kan hij uit 2 of meer kaarten kiezen, dan kiest hij daarvan altijd de **meest linkse kaart**.



SOLOPUNTEN	STATUS
0 - 120 punten	Broccoli
121-135 punten	Bonsai
136 - 150 punten	Olijfboom
151 - 160 punten	Hulst
161 - 170 punten	Berk
171 - 180 punten	Den
181 - 190 punten	Eik
191 - 200 punten	Baobab
200 of meer punten	Legendarische sequoia

Symbolenoverzicht

BIOMEN

- ☃️ SNEEUW
- 🌿 MOERAS
- 🏔️ ROTS
- 🌸 BLOEMEN
- 🌾 GRAAN
- 🌱 WEIDE
- 🌍 JOKER

ACTIE-EFFECTEN

- 🌱 KIEM PLANTEN
- 🌱 GENERIEKE GROEI
- 🌱 WAAR DAN OOK OP DE PLANEET

VRUCHTBAARHEIDSWAARDE

- 🌸 VRUCHTBAARHEID
- ☠️ DROOGTE

SEIZOENEN EN TELLINGEN

- ☀️ LICHTTELLING
- 🌱 BOSTELLING
- 📅 SEIZOENSRONDEN

EIGENSCHAPSEFFECTEN

- 💡 LAGE BOOMGROEI
- 🌱 KIEM PLANTEN
- 🌱 HOGE BOOMGROEI
- 🌱 ONTKIEMEN
- 🌊 MEER AANLEGGEN
- 🌱 STRUIK PLANTEN



© 2022-2023 Horrible Guild

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur: Hjalmar Hach

Illustraties: Wenyi Geng

Grafische vormgeving: Noa Vassalli, Fábio Frencl

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Made in China

We hebben geprobeerd om bij dit spel de schade aan het milieu tot een minimum te beperken. Alle onderdelen zijn van papier of hout en de kunststof inlay is biologisch afbreekbaar. Gooi afval op de daarvoor bedoelde plekken weg.



TREES FOR THE FUTURE

We hebben als onderdeel van het Evergreen-project samengewerkt met Trees for the Future. Trees for the Future (TREES) traint leefgemeenschappen om duurzaam gebruik te maken van land, zodat ze levendige regionale economieën, florierende voedselprocessen en een gezondere planeet kunnen bewerkstelligen.



HORRIBLE GUILD

EV/ED1-03108-2301