

EVERGREEN

ЗЕЛЕНА ПЛАНЕТА



КОРОТКО ПРО ГРУ

У грі "Evergreen: зелена планета" ваша мета – зробити свою планету настільки пишною, наскільки це можливо. Кожного раунду ви вибираєте **картку біому** зі спільного пулу, щоб визначити, в якому місці вашої планети зможете посадити **паростки** або виростити з них **деревя** під час цього раунду.

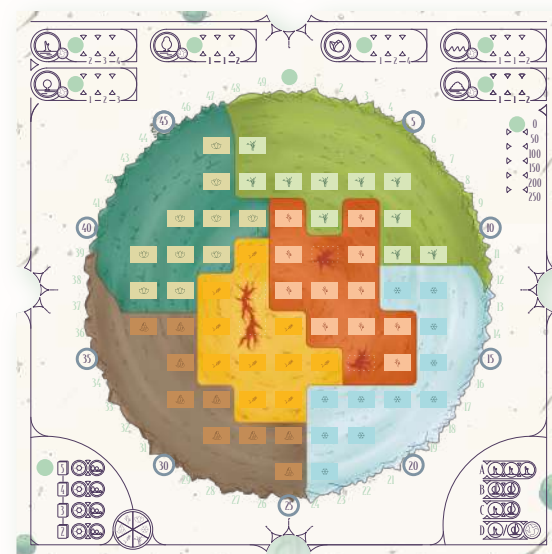
Картка, що ви вибрали, також дає вам **особливу силу**, з допомогою якої ви зможете виростити дерева або іншим чином покращити планету. Однак **невибрана картка** така ж важлива, як і вибрані: вона визначає родючість кожного біому під час фінального підрахунку,

впливаючи на ваш вибір місця вирощування **великих дерев**.

Пам'ятайте про розташування сонця і не давайте вашим деревам **затінювати одне одного**... Світло життєво необхідне для рослин, але воно також є значним джерелом очок! Крім того, ви отримуєте очки за **найбільший ліс**, тож намагайтеся тримати рослини поруч одна з одною.

Гра закінчується наприкінці останнього сезону. Гравець із **найпишнішою планетою** перемагає!

КОМПОНЕНТИ

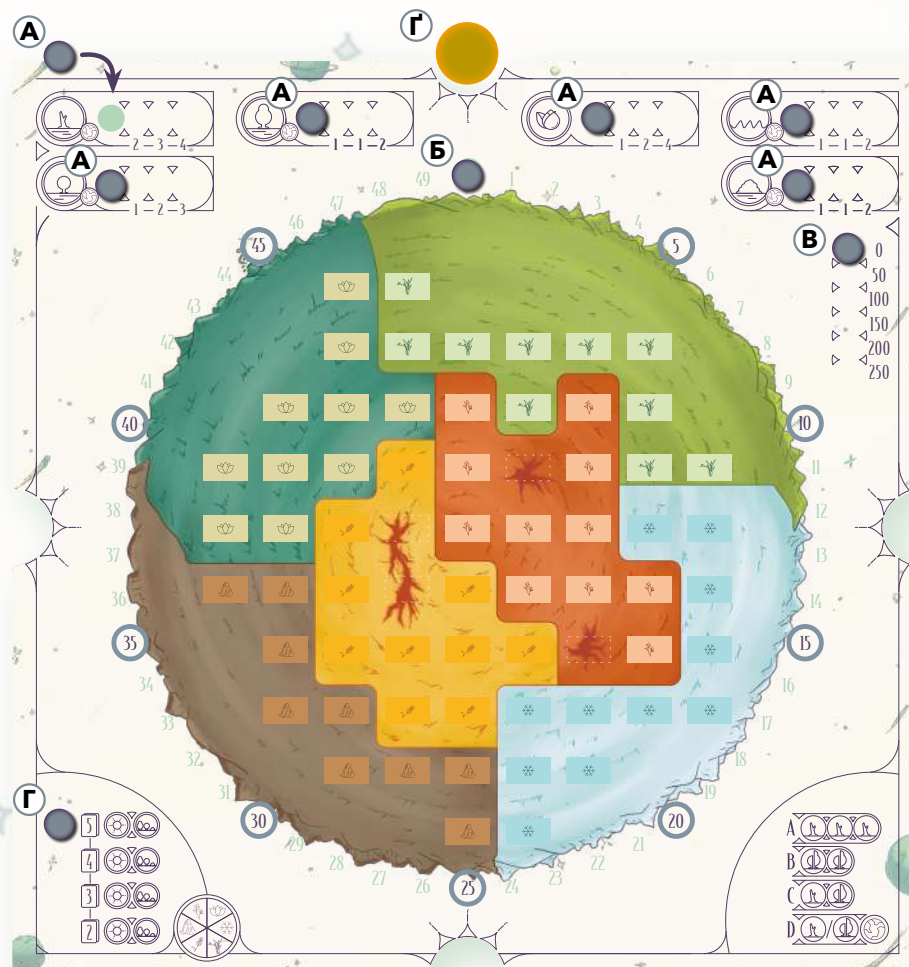


42 картки біомів (по 6 на кожен біом)

4 планшети планети



ПРИГОТУВАННЯ



Приготування планшета гравця

- Роздайте кожному гравцю по 1 **планшету планети**. Покладіть ваш планшет планети перед собою.
- Розставте по 1 циліндричному маркеру на початку кожного **треку сили** вгорі планшета **(А)**, тобто на зелених кружечках.
- Розставте по 1 циліндричному маркеру на початку **треку очок** довкола вашої планети **(Б)** і на початку **треку зі шкалою від 50 очок** у правому верхньому кутку **(В)**.
- Розташуйте 1 циліндричний маркер на найвищому значенні **треку сезонів**, розташованого у лівому нижньому кутку вашого планшета **(Г)**.
- Розташуйте 1 **фішку сонця** у півколі вгорі вашого планшета **(Г)**. Гравці можуть домовитися вибрати іншу початкову позицію сонця.
- У випадковий спосіб оберіть першого гравця. Він або вона отримує **фішку першого гравця**.
- Починаючи з першого гравця кожен гравець отримує очки згідно з їхнім **місцем у порядку ходів** за годинниковою стрілкою. Відстежуйте ці очки, просуваючи циліндричний маркер по **треку очок**.

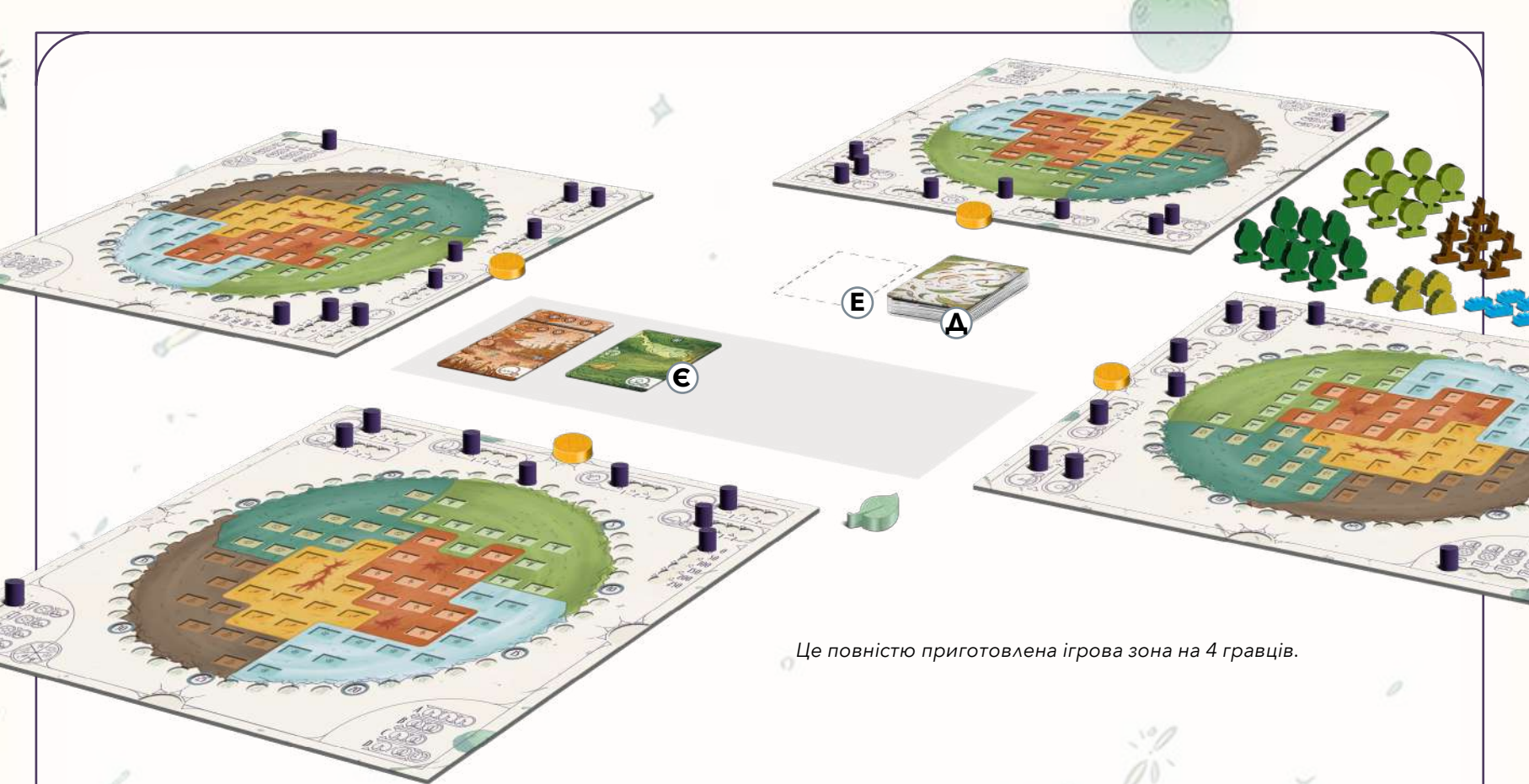
ПОРЯДОК ХОДУ	ОЧКИ
1-й	0
2-й	1
3-й	2
4-й	3

Приготування спільної зони

- Перемішайте **картки біомів** і розташуйте їх колодою долілиць посеред столу в межах досяжності всіх гравців **А**.
- Збережіть місце біля колоди біомів для **стосу скидання Е**.
- Збережіть ще одне місце на столі, яке зможуть побачити всі гравці, для **зони родючості Є**: розташовані у ній картки визначатимуть фінальний рахунок (детальніше про це на сторінці 15).
- Розкривайте верхні картки колоди, поки на них не буде принаймні **5 символів родючості**  в сумі.
- Розташуйте картки з символами родючості  горілиць на столі у зоні родючості **Є**. Тримайте ці картки в **різних стосах** – по одному на кожного біом – так, щоб символи родючості  завжди було видно.
- Усі інші картки, на яких не було символів родючості , гравці мусять **знову змішати** з колодою.



У цьому прикладі після розкриття 3-ї картки на картках зображено тільки 4 , тож вам необхідно розкривати картки далі. На 4-й картці зображено лише символ , а ось на 5-й картці є 2 , що в сумі дає 6 . 5 символів було досягнуто, а отже ви мусите припинити розкривати картки. Картки 1, 3 і 5 переходять у зону родючості **Є**, у той час як картки 2 і 4 змішують з колодою біомів.



Це повністю приготовлена ігрова зона на 4 гравців.

ОГЛЯД ГРИ

Кожна партія в *“Evergreen: зелена планета”* проходить впродовж **4 сезонів**, кожен з яких розділений на визначену, щоразу меншу кількість раундів: **5 навесні, 4 влітку, 3 восени і 2 взимку**.

Кожен раунд складається з **3 фаз**:

1. **Відбір.** Під час цієї фази ви вибираєте **картку біому** з пулу, щоб визначити, який біом і яку силу ви розвиватимете у цьому раунді.
2. **Дії та сили.** Під час цієї фази ви виконуєте свою єдину **дію** на раунд; крім того, ви активуєте визначену вашою картою біому **силу**.
3. **Кінець раунду.** Під час цієї фази ви перевіряєте, чи мусите ви почати ще один раунд, чи цей сезон **закінчується**.

Наприкінці кожного сезону ви заробляєте очки за кількість **світла**, зібрану вашими деревами, і за розмір вашого **найбільшого лісу** (деталі на сторінці 14), а потім готуєтесь до наступного сезону.

Гра закінчується наприкінці останнього сезону. Ви підраховуєте ваші **очки** за цей сезон, а потім визначаєте свій **фінальний рахунок**, додаючи очки, зароблені за родючість біомів вашої планети (деталі на сторінці 15).

Гравець із **найбільшою кількістю очок перемагає!**



РАУНД ГРИ

1. Відбір.

1.1. Створення пулу відбору.

Доберіть з колоди кількість карток **на 1 більшу за кількість гравців** і розкладіть їх горілиць на столі праворуч від колоди поруч одна за одною. Це буде **пулом відбору** в цьому раунді.



Пуста колода

Якщо колода біомів стає порожньою, **перемішайте всі картки зі стосу скидання** і створіть нову колоду біомів.

УВАГА: під час цього процесу не беріть картки ні з зони родючості, ні з ігрових зон інших гравців.

У грі з 3 гравцями ви мусите добрати 4 картки з колоди біомів під час фази відбору.

1.2. Вибір карток.

Починаючи з першого гравця за годинниковою стрілкою кожен гравець вибирає по **1 картці** з пулу відбору та розташовує її перед собою.

Вибравши свою картку, перший гравець мусить також покласти **фішку першого гравця** на картку з лівого краю пулу відбору, який має бути найближчим до колоди.

Якщо ви вибираєте картку з **фішкою першого гравця**, ви також берете цю фішку і стаєте першим гравцем **у наступному раунді**. Якщо ніхто не вибирає картку з фішкою першого гравця до кінця фази відбору, фішку **повертають до поточного першого гравця**.



Василь – перший гравець, і він вибирає джокерну картку біому. Після цього він кладе фішку першого гравця на картку сніжного біому, тобто на картку з лівого краю серед тих, що все ще лежать на столі.

1.3. Прибирання.

Щойно кожен гравець взяв собі картку біому на цей раунд, в пулі має залишитися **1 картка**. Залежно від символу, зображеного у верхній частині картки, виконайте одну з таких дій:

РОДЮЧІСТЬ : покладіть цю картку в **зону родючості**. Пам'ятайте, що картки необхідно зберігати в різних стосах – **по одному стосу на біом** – так, щоб всі символи родючості  на кожній картці **завжди було видно**. Сума всіх символів у стосі визначить родючість  цього біому **в кінці гри** (деталі на сторінці 15).

ПОСУШЛИВІСТЬ : переверніть долілиць **останню картку**, додану в стос відповідного біому в зоні родючості, і покладіть **на неї** картку посушливості. Картка, що лежить долілиць, більше не впливає на родючість біому. Якщо в стосі біому карток немає, просто покладіть **картку посушливості** в зону родючості **без застосування її ефекту**.

БЕЗ СИМВОЛІВ: покладіть картку в **стос скидання**.



Під час фази відбору невибраною залишилася картка посушливості  сніжного біому **A**. Картку, яку додали до стосу сніжного біому в зоні родючості останньою **Б**, потрібно перевернути долілиць, а картку посушливості  – покласти на цей стос зверху **В**.



2. Дії та сили.

Під час цієї фази всі гравці **одночасно** виконують свою **дію** та можуть застосувати **силу**. На картці, що ви вибрали під час фази відбору, буде зображено біом, в якому ви **мусите** виконати свою дію, і силу, яку ви **можете** активувати.

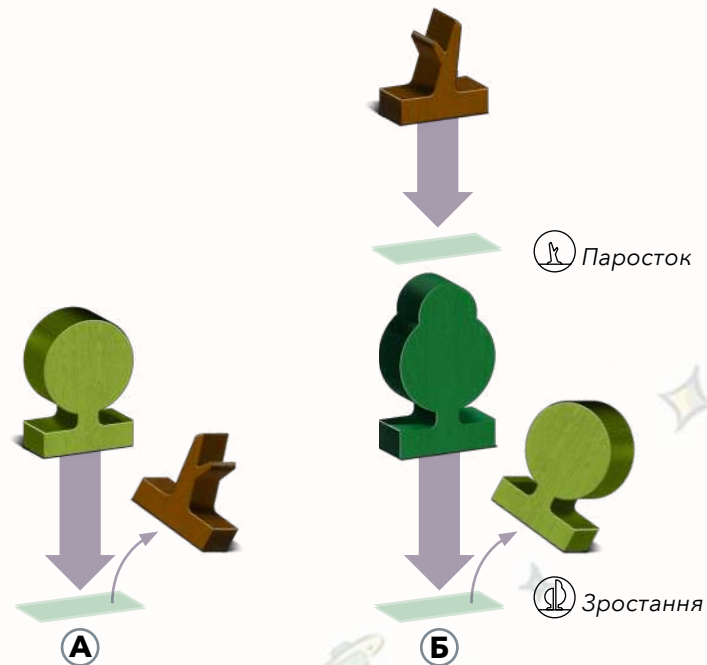
2.1. Виконання своєї дії.

Ви мусите виконати **1 дію** в кожному раунді. Ваша дія має бути виконана в **біомі**, зображеному на картці, яку ви вибрали під час фази відбору.

Існує **4 можливих варіанти дій**, кожен з яких складається з комбінації таких **2 ефектів**:

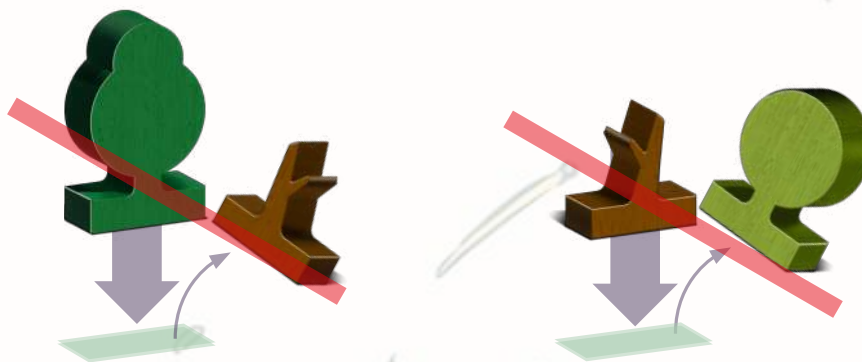
🌱 **Паросток**: розташуйте **1 фішку паростка** з запасу на **пустому місці** на своєму планшеті планети.

🌳 **Зростання**: на своєму планшеті планети замініть або **паросток** на **мале дерево** **А** з запасу, АБО **мале дерево** на **велике дерево** **Б** з запасу.



ВАЖЛИВО!

За жодних обставин ви не можете виростити паросток одразу у велике дерево або замінити будь-яке дерево на паросток.



Доступні дії такі:

A (👤👤👤): використайте **до 3 ефектів паростка**.

B (🌱🌱): використайте **до 2 ефектів зростання на різних ділянках** вашого планшета планети (але зауважте, що ви не можете виростити мале дерево з паростка й одразу виростити велике дерево з цього малого).

C (👤🌱): використайте **до 1 ефекту паростка і до 1 ефекту зростання на різних ділянках** вашого планшета планети (але зауважте, що ви не можете посадити паросток і одразу виростити мале дерево з цього паростка).

D (👤/🌱🌱): **ігноруйте обмеження біомом** на вибраній під час фази відбору картці і використайте **АБО 1 ефект паростка, АБО 1 ефект зростання** на будь-якій 1 ділянці вашого планшета планети.

Пам'ятку про доступні дії ви можете знайти в **нижньому правому кутку** вашого планшета планети.

БЕЗКІНЧНІ ДЕРЕВА

Паростки, малі дерева та великі дерева вважають **безкінчними**. У малоімовірному випадку, якщо у вас закінчаться всі фішки дерев у запасі, ви можете вільно **використовувати замітники**.



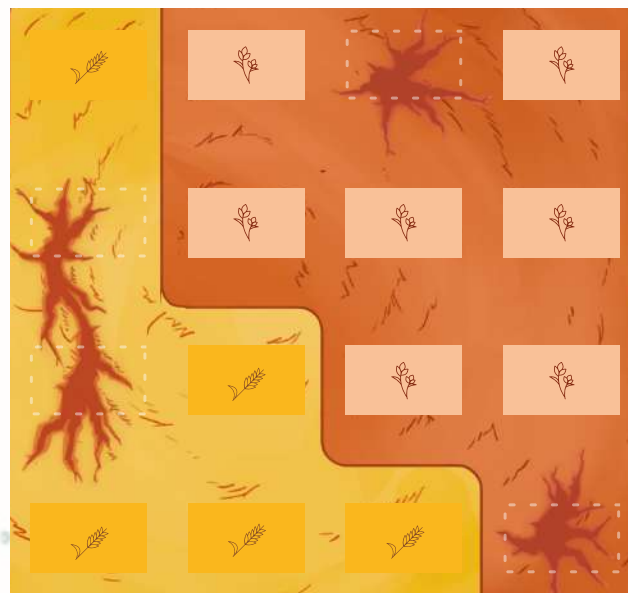
ВАЖЛИВО!



Якщо ви вибрали джокерну картку біому, кожен ефект вашої дії може бути використаний на будь-якій ділянці вашого планшета планети (навіть у різних біомах).

УЩЕЛИНИ

На вашій планеті є чотири **ділянки з ущелинами**, позначеними пунктирною лінією. Ви **не можете розташовувати фішки** на цих ділянках. Ущелини вважають звичайними ділянками тільки під час **підрахунку світла** через створення дистанції (деталі на сторінці 13).



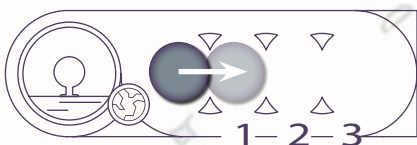
2.2. Активування сили.

У **нижньому правому кутку** кожної картки біому зображено особливу силу. Сили дають **1 чи більше бонусних ефектів**, які можна використати **на будь-якій ділянці вашого планшета планети** під час цього раунду, **незважаючи** на те, який біом зображено на вашій картці.

Сили подано у вигляді **6 треків** вгорі вашого планшета. Поточна могутність кожної із сил позначається позицією відповідного **циліндричного маркера** на треку (на початку гри вони всі перебувають на "нулі").

Ви можете активувати свою силу **будь-коли** у вашому раунді (до чи після своєї дії). Щоб активувати свою силу, ви **мусите** виконати ці два кроки саме **в такому порядку**:

- **Покращте свою силу:** перемістіть циліндричний маркер, який стоїть на треку сили, відповідному до символу на вашій картці біому, на одну ділянку **праворуч**. Якщо циліндр вже перебуває на останній ділянці свого треку, **ігноруйте цей крок**.
- **Застосуйте ефекти сили:** застосуйте ефекти цієї сили **1 чи більше разів** залежно від позиції циліндричного маркера на треку **після покращення**.



Сили можуть надати **6 можливих ефектів**.

 **Паросток:** розташуйте **1 фішку паростка** із запасу на будь-яку **порожню ділянку** на вашому планшеті планети.

 **Ріст малого дерева:** замініть **1 фішку паростка** на вашому планшеті планети на **1 фішку малого дерева** із запасу.

 **Ріст великого дерева:** замініть **1 фішку малого дерева** на вашому планшеті планети на **1 фішку великого дерева** із запасу.

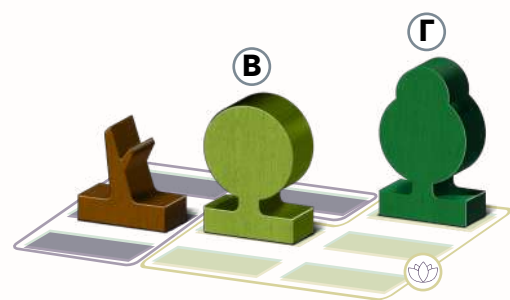
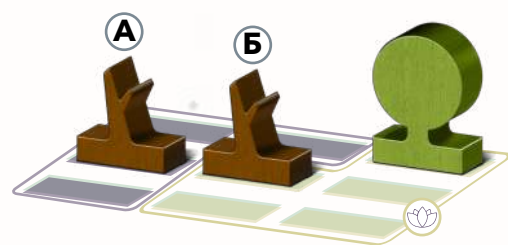
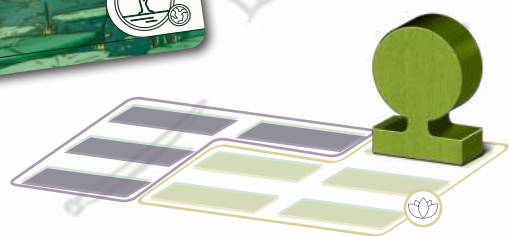
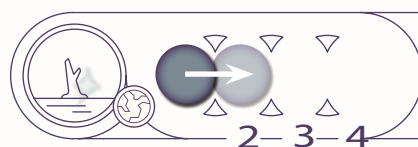
 **Посадіть кущ:** розташуйте **1 фішку куща** із запасу на **пусту ділянку** вашого планшета планети. *Кущі не споживають світла, але їх вважають деревами під час підрахунку очок за найбільший ліс (деталі на сторінці 14).*

 **Розташуйте озеро:** розташуйте **1 фішку озера** із запасу на **пустій ділянці** вашого планшета планети. Одразу застосуйте **1 ефект зростання** на 2 чи менше різних ділянках, **суміжних із цим озером по вертикалі або горизонталі**.

 **Брунька:** одразу отримайте кількість очок, що дорівнює числу під позицією **циліндричного маркера** на треку бруньок.

Запам'ятайте!

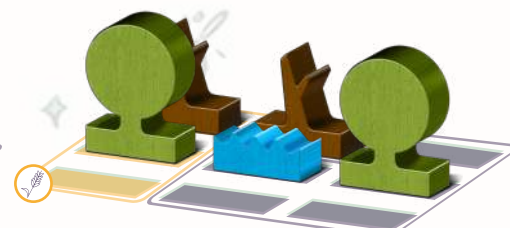
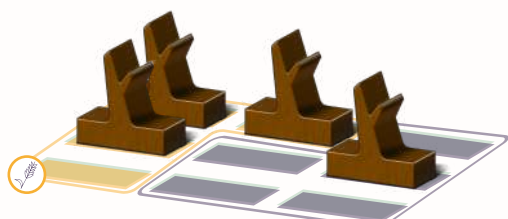
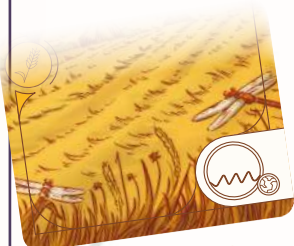
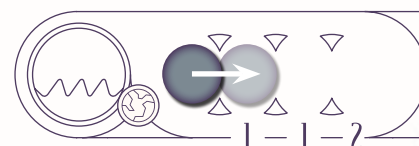
- **Кожен з ефектів** вашої сили може бути застосований **у будь-якому місці** на вашому планшеті планети, навіть **у різних біомах**.
- Ви мусите використати **одночасно всі ефекти** вашої сили або до, або після вашої дії, ви **не можете їх розділяти**.
- **Ефект сили** може бути використаний на тій же ділянці, на якій ви **вже виконали дію** в цьому раунді, і навпаки.



Дарина мусить виконати свою дію в цьому раунді. Вона може виконати дію та активувати силу зі своєї вибраної картки (болотистий біом із силою паростка).

Дарина вирішує почати із сили. Вона покращує свою силу паростка та може посадити 2 паростки в будь-якому місці своєї планети. Вона вибирає позиції **A** і **B**.

Після цього вона виконує свою дію в болотистому біомі, як було визначено її картою біому. Вона виконує дію **B** (🌱🌱), вирощуючи мале дерево з паростка **B** і велике дерево з малого **G**.



Євген вибирає картку пшеничного біому з силою озера.

Він вирішує почати зі своєї дії і застосовує 3 ефекти паростка в пшеничному біомі. Після цього він активує свою силу.

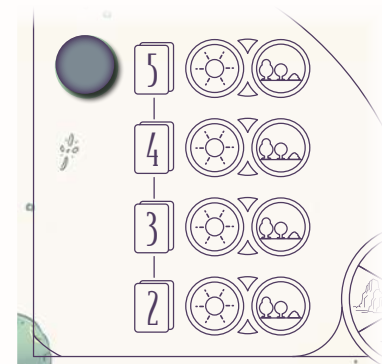
Він покращує свою силу озера і тепер може розташувати озеро в будь-якому місці своєї планети. Озера дають 2 ефекти зростання в сусідніх ділянках, навіть якщо вони в різних біомах, тому Євген вирощує два малих дерева з паростків праворуч і ліворуч від озера.

3. Прибирання в кінці раунду.

Коли всі гравці виконали свої дії, **раунд закінчується**.

Порахуйте картки біомів перед вами (як ту, що ви вибрали в цьому раунді, так і ті, що ви вибрали в минулих раундах цього сезону).

Якщо їхня кількість **дорівнює** кількості раундів поточного сезону, як показано в **лівому нижньому кутку** вашого планшета планети, **сезон закінчується** – завершіть сезон (деталі на сторінці 12). Якщо ні – почніть новий раунд у поточному сезоні.



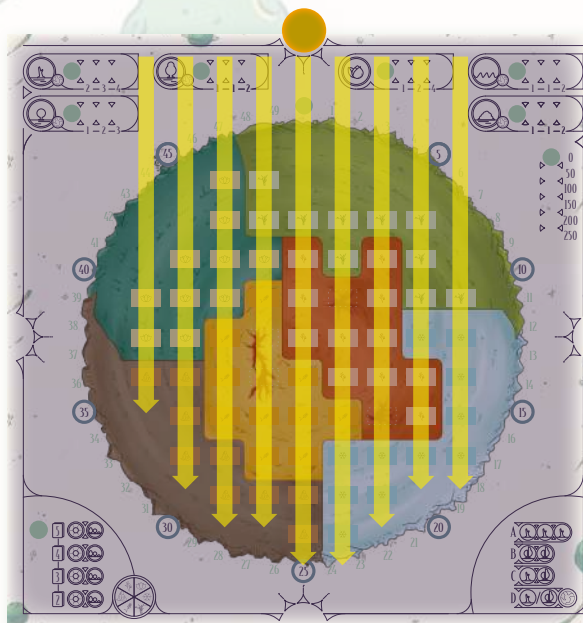
ЗАКІНЧЕННЯ СЕЗОНУ

Закінчення сезону складається з таких кроків:

1. **Зберіть світло.**
2. **Підрахуйте найбільший ліс.**
3. **Змініть сезон.**

1. Зберіть світло.

Розташування **сонця** навколо вашої планети визначає, звідки падає **світло**. Кожне дерево відкидає **тінь** в протилежному від сонця напрямку. Дереву відкидають тінь, навіть якщо самі перебувають в тіні іншого дерева.



Кожне дерево, **на яке потрапляє світло**, приносить очки. **Світло не потрапляє на дерева** тоді, коли вони перебувають **в тіні дерева вище або такої ж висоти** (отже, світло все ще досягне великого дерева в тіні меншого дерева).

Залежно від своєї висоти дерева **відкидають тіні різної довжини** і **приносять різну кількість очок** під час збирання світла.

УВАГА: паростки, кущі та озера **не збирають світла**, а також **не відкидають тіні**.

РОЗМІРИ ТІНІ

- **Малі дерева** відкидають тінь на **1 ділянку**.



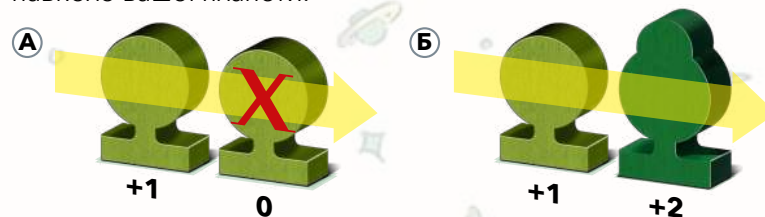
- **Великі дерева** відкидають тінь на **2 ділянки**.



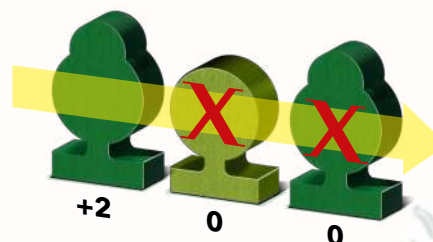
ОЧКИ ДЕРЕВ

- **Малі дерева** приносять **1 очко**, якщо на них падає світло.
- **Великі дерева** приносять **2 очки**, якщо на них падає світло.

Оновіть свій рахунок тими очками, які ви заробили за допомогою зібраного вашими деревами світла, **перемістивши циліндричний маркер треком очок** навколо вашої планети.



Малі дерева відкидають тінь на 1 прилеглу ділянку за собою, з протилежної сонцю сторони, затінюючи мале дерево **А**, але не велике дерево **Б**.

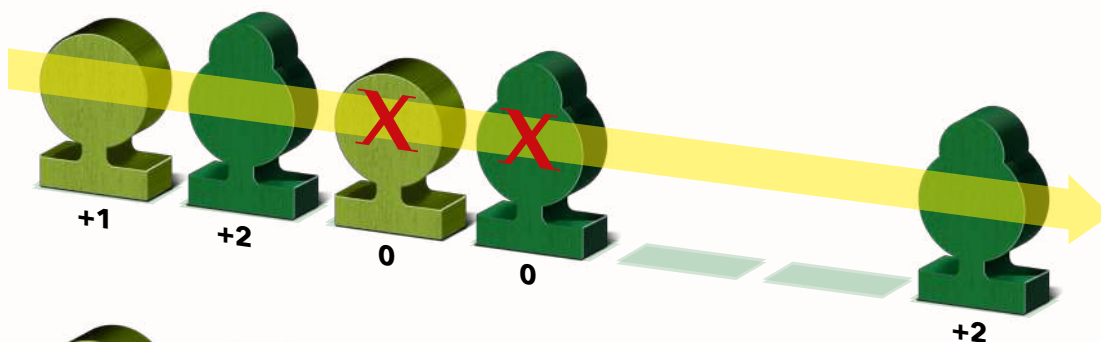


Великі дерева відкидають тінь на 2 прилеглі ділянки за собою, з протилежної сонцю сторони, затінюючи як мале дерево, так і велике дерево на цих ділянках.

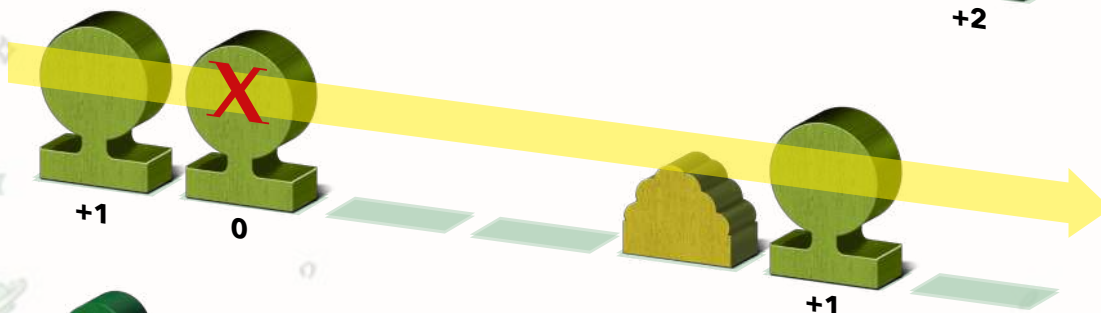
1.1. Як рахувати очки світла.

Ми радимо вам рахувати по лінії за раз, завжди починаючи від найближчих до сонця ділянок.

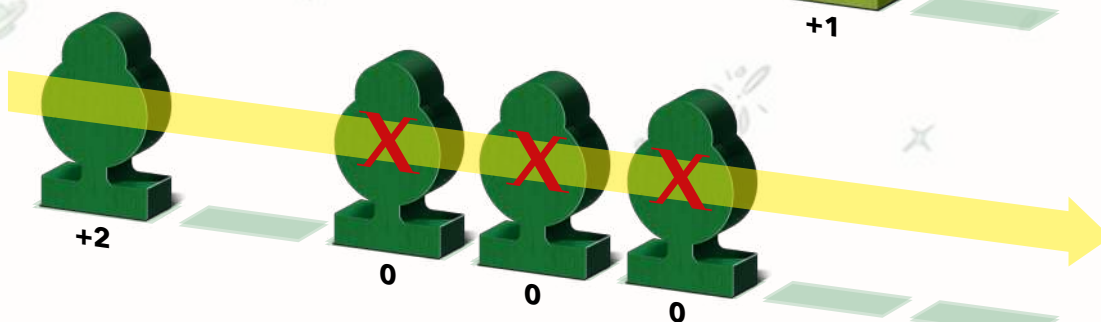
- А 1-ше дерево відкидає тінь на одну ділянку. Хоч його і розташовано в тіні, 2-ге дерево вище, тож світло його досягає. Оскільки це велике дерево, воно відкидає тінь на 2 наступні за ним ділянки, затінюючи 3-тє та 4-тє дерева. Останнє дерево не розташоване в тіні жодного іншого дерева, тож світло його досягає.



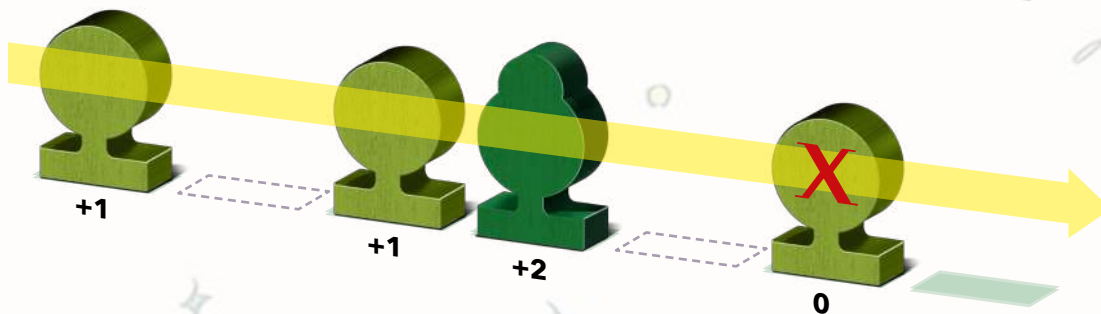
- Б 2-ге дерево затінене 1-м, бо вони однієї висоти. Куш не збирає світла, але також не відкидає тіні, тож світло досягає 3-тєго дерева.



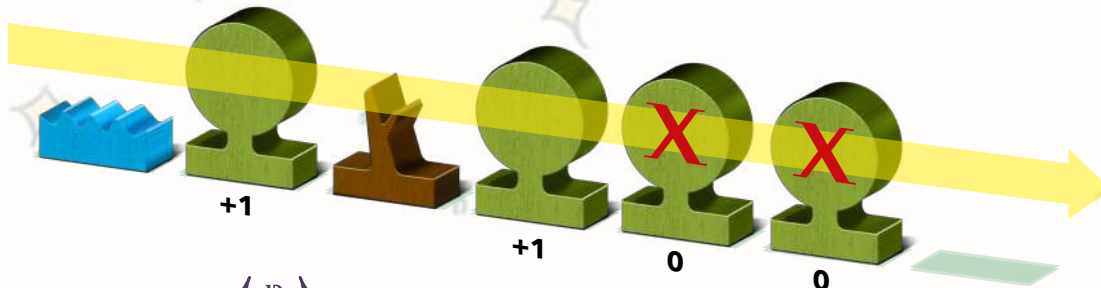
- В 2-ге велике дерево, навіть попри те, що затінене 1-м великим деревом, все ще відкидає власну тінь. Тому воно також затінює 3-тє та 4-тє дерева.



- Г Ділянки з ущелинами (виділені пунктирною лінією) рахують під час визначення довжини тіні, яку відкидають дерева. Світло досягає 2-ге дерево на цій лінії, однак мале дерево з правого краю лінії затінене великим деревом на 2 ділянки.



- Г Світло досягає мале дерево ліворуч, оскільки озера не відкидають тіні. 2-ге мале дерево також збирає світло, адже паростки також не відкидають тіні. Інші малі дерева затінені тими, які розміщено перед ними на лінії.

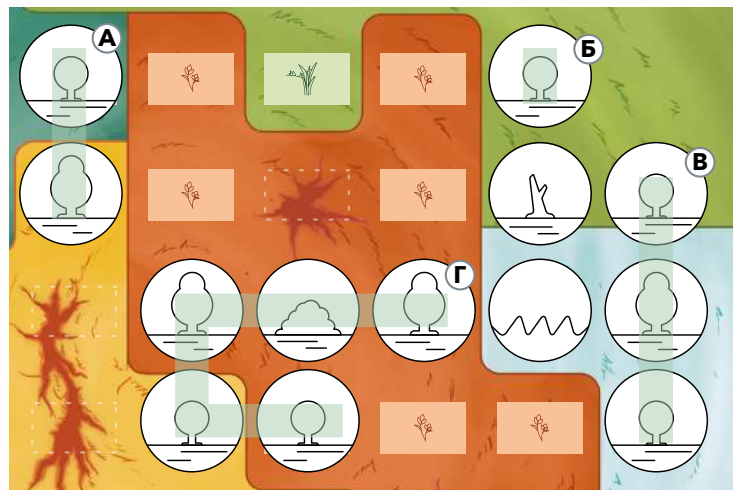


2. Підрахуйте найбільший ліс.

Кожну групу **дерев (малих та великих)** і **кущів, суміжних по вертикалі або горизонталі** на вашому планшеті планети, називають **лісом**. З усіх лісів на вашій планеті **найбільшим** є той, в якому найбільша кількість малих дерев, великих дерев та/або кущів.

Ви отримуєте по **1 очку** за кожне мале дерево, велике дерево та/або кущ, які належать до вашого **найбільшого лісу**. Хоч кущі і не збирають світла, вони можуть бути дуже корисними тим, що дозволяють вам **об'єднувати різні ліси** в один великий без потреби у додаткових ефектах зростання.

Оновіть свій рахунок з очками, отриманими за найбільший ліс, **просунувши циліндричний маркер треком очок** навколо вашої планети.



На прикладі вгорі зображено 4 ліси. **Г** – найбільший ліс з 5 ділянками (включно з кущем). Зверніть увагу, що його можна було б об'єднати з лісом **А** всього одним кущем. Також можна було б об'єднати **Б** і **В**, виростивши паросток у мале дерево. Щоб об'єднати їх усі в один ліс, потрібен лише ще один кущ (або дерево).

3. Змініть сезон.

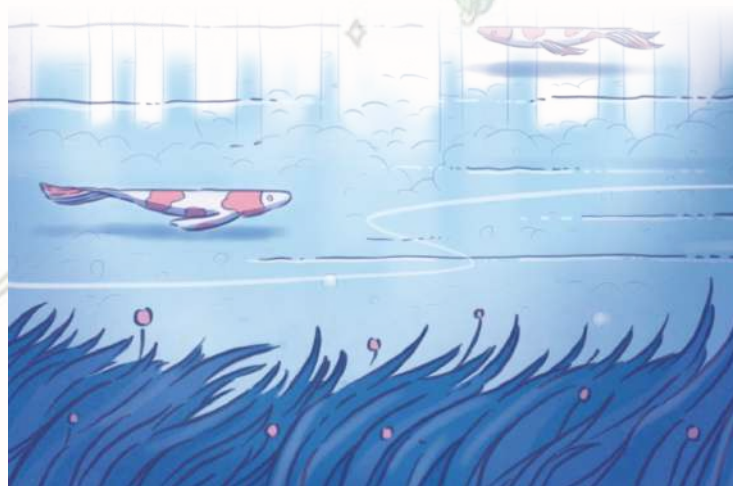
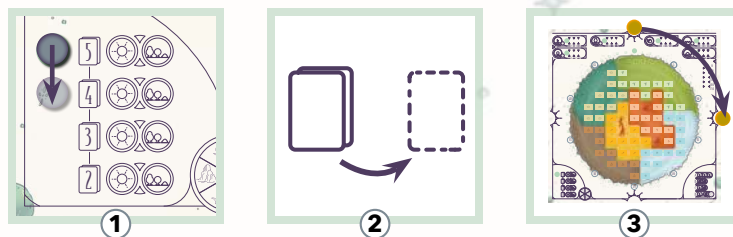
До початку нового раунду (і нового сезону) виконайте такі кроки:

1. Перемістіть циліндричний маркер на **треку сезону** на вашому планшеті планети на наступну ділянку. Він нагадуватиме вам про те, **скільки раундів** буде в **наступному сезоні**.

ПРИМІТКА: якщо циліндричний маркер вже був на останньому проміжку треку сезонів, **гра закінчується**. Ігноруйте наступні кроки і одразу перейдіть до кінця гри (деталі на сторінці 15).

2. **Скиньте всі картки біомів**, які ви брали під час фаз відбору цього сезону.
3. Перемістіть **фішку сонця** на наступну ділянку довкола вашого планшета планети, рухаючись за годинниковою стрілкою. У наступному сезоні **світло** тепер падатиме з **цієї сторони**, тож підготуйтеся до того, коли знову настане час збирати світло!

Тепер ви готові почати **новий раунд**!



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли завершено 4-ий сезон. Тепер час визначити ваш **фінальний рахунок**, перевібивши, скільки очок ви отримали зі своїх **біомів**.

Кількість очок, які ви отримаєте **з кожного вашого біому** залежить від його **значення родючості** та кількості **великих дерев** у ньому.

Зробіть це з кожним біомом:

1. Порахуйте значення **родючості біому**: підсумуйте символи родючості , зображені на всіх картках цього біому у відповідних стосах на столі.
2. Ви отримуєте кількість очок, що дорівнює **значенню родючості** цього біому, за **кожне велике дерево**, розташоване в цьому біомі.

Оновіть свій рахунок очками, заробленими за свої біоми, **просунувши циліндричний маркер треком очок** навколо вашої планети.

Щойно **всі гравці** оновили свої треки очок заробленими за біоми очками, **фінальний рахунок** готовий. Переможцем стає гравець **з найбільшою кількістю очок!**

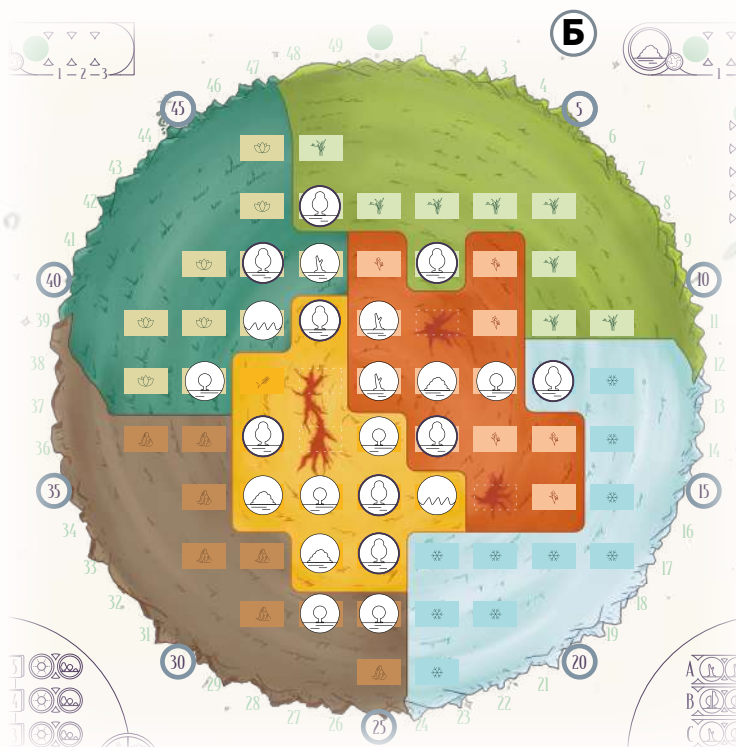
У випадку нічиї, переможцем стає гравець, **який ближче за годинникову стрілку до фішки першого гравця** після останнього раунду.



A



B



B

-  $0 \times 1 = 0$
-  $0 \times 1 = 0$
-  $3 \times 0 = 0$
-  $5 \times 1 = 5$
-  $5 \times 4 = 20$
-  $2 \times 2 = 4$

У цьому прикладі значення родючості для сніжного та болотистого біомів становлять 0 , для квітучого та пшеничного – 5 , для кам'яного – 3 , для трав'яного – 2  **A**.

З цими значеннями, завдяки великим деревам, які Лілі виростила на своїй планеті **B**, вона заробляє 29 очок **B**.

РЕЖИМ ДЛЯ ОДНОГО ГРАВЦЯ

Одиночний режим "Evergreen: зелена планета" дозволяє вам грати проти автоми, яка не розвиває власну планету, але **забирає картки** з пулу відбору, що робить вибір карток цікавішим навіть **без справжнього суперника**. Основні правила здебільшого залишаються такими самими, але **фаза відбору** зазнає кілька змін.

Порядок ходів визначає позиція **фішки першого гравця**, як і у звичайній грі. На початку фази відбору доберіть **3 картки** і розкладіть їх горілиць на столі праворуч від колоди поруч одна з одною. Коли настає черга автоми вибрати картку з пулу відбору, вона завжди буде йти за своїм **списком пріоритетів**:

- якщо присутня **джокерна картка біому**, вона завжди вибиратиме її.
- якщо джокерної картки біому немає, вона вибирає картку біому з **найбільшою кількістю символів родючості** 🌸.
- якщо на картках біомів немає символів родючості 🌸, вона вибирає картку із **символами посушливості** ☠️ біому з **найменшою кількістю символів родючості** 🌸 у зоні родючості.

Якщо вибір стоїть між двома чи більше картками, вона вибирає **крайню ліву картку пулу**.



ОЧКИ СОЛО-ГРИ	ЗВАННЯ
0 - 120	Броколи
121 - 135	Бонсай
136 - 150	Маслина
151 - 160	Падуб
161 - 170	Береза
171 - 180	Сосна
181 - 190	Дуб
191 - 200	Баобаб
200+...	Легендарна секвоя

Значення символів

БІОМИ

- ❄️ Сніжний
- 🌿 Болотистий
- 🏔️ Кам'яний
- 🌸 Квітучий
- 🌾 Пшеничний
- 🌿 Трав'янистий
- 🌍 Будь-який біом

ЕФЕКТИ ДІЙ

- 🌱 Паросток
- 🌳 Зростання
- 🌍 Будь-де на планеті

ЗНАЧЕННЯ РОДЮЧОСТІ

- 🌸 Родючість
- ☠️ Посушливість

СЕЗОНИ ТА ПІДРАХУНОК

- ☀️ Підрахунок світла
- 🌳 Підрахунок лісу
- 📅 Раунди сезону

ЕФЕКТИ СИЛИ

- 🌱 Ріст малого дерева
- 🌳 Паросток
- 🌳 Ріст великого дерева
- 🌱 Брунька
- 🌊 Розташуйте озеро
- 🌳 Посадіть кущ

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор гри: Ялмар Гак
Художнє оформлення: Ван'ї Ген
Керівниця проєкту: Карола Корті
Розроблення гри: Карола Корті, Лоренцо Сільва
Художній керівник: Лоренцо Сільва
Графічний дизайн: Ноа Вассалмі, Фабіо Френцель
Книга правил: Карола Корті, Алессандро Пра
Редагування: Вільям Ніблін, Алессандро Пра



horribleguild.com



Ми працювали над мінімізуванням впливу цієї гри на навколишнє середовище. Всі компоненти зроблені з паперу або деревини, а пластик всередині біорозкладний. Утилізуйте його відповідно. В рамках цього проєкту ми об'єдналися з організацією "Trees for the Future". Організація "Trees for the Future" ("TREES") навчає громади екологічному землекористуванню, щоб вони могли розвивати динамічні потужні регіональні економіки та успішні продовольчі системи для здорової планети.

У разі виникнення будь-яких проблем, зверніться до нас за посиланням:
games7days.com/evergreen

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладачка: Юлія Ціпура
Верстальник: Владислав Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.