

Everdell

правила игры

Начинается Новый Год...

В очаровательной долине Эверделл, ниже ветвей высоких деревьев, среди блуждающих потоков и мшистых низин, процветает и развивается цивилизация лесных существ. С тех пор, как знаменитый путешественник Коррин Эвертель, много лет назад обнаружил неизвестное королевство, его жители процветали под защитой Могучего и Вечнозелёного Дерева.

От Вечной Мерзлоты до эпохи Звонкой Песни прошло много лет, но настало время для обустройства новых территорий и создания новых городов. Вы будете лидером группы существ, которые намерены справиться с этой задачей. У вас есть здания для строительства, персонажи для встреч и разнообразные события — это будет напряженный год! Будет ли светить самое яркое солнце над вашим городом, прежде чем поднимется зимняя луна?

Вы будете очарованы удивительным миром Эверделл. Как только вы окажетесь здесь, вы не захотите его покинуть.



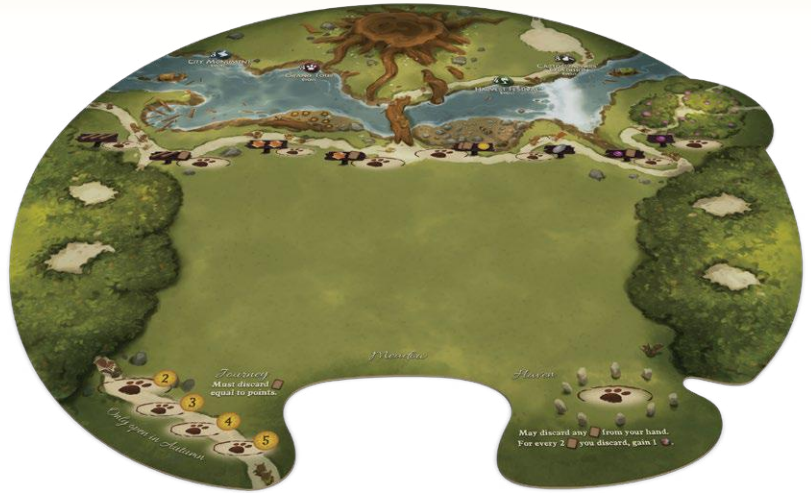
“Эверделл”
Блуждая по лесу,
Собирая камни,
Изнашивая одежду в
Пути,
Всё это для родного
дома.
Укладка полов,
Поднятие стен,
Работа в течении
многих дней,
Круглый год, от зимы
до осени.

И мы будем играть там,
Где густая трава,
Пьёт речной напиток.
И увидим как звезды
выходят навстречу нам,
Когда я сделаю всё, что
должен был сделать.
Быть рядом с вами
На вечернем ветру
Под Вечнозелёном
Деревом.

Фермер на поле,
Шахтер в грязи
Король в своём замке,
С ягодной голубой
кровью,
Здание школы внутри
чрева дерева,
Часовня у
стремительного потока.
Мы рядом друг с другом
Создаем нашу мечту.
И мы ляжем там,
Где густая трава,
Пьёт речной напиток,
И увидим как звезды
выходят навстречу нам,
Когда я сделаю всё, что
должен был сделать.
И быть здесь с вами
Под изменчивыми
листьями
Вечнозелёного Дерева.



Компоненты Игры



1 Игровое Поле



4 Базовых Тайла Событий



Жетоны Победных Очков (ПО) (10 3-очка, 20 1-очко)

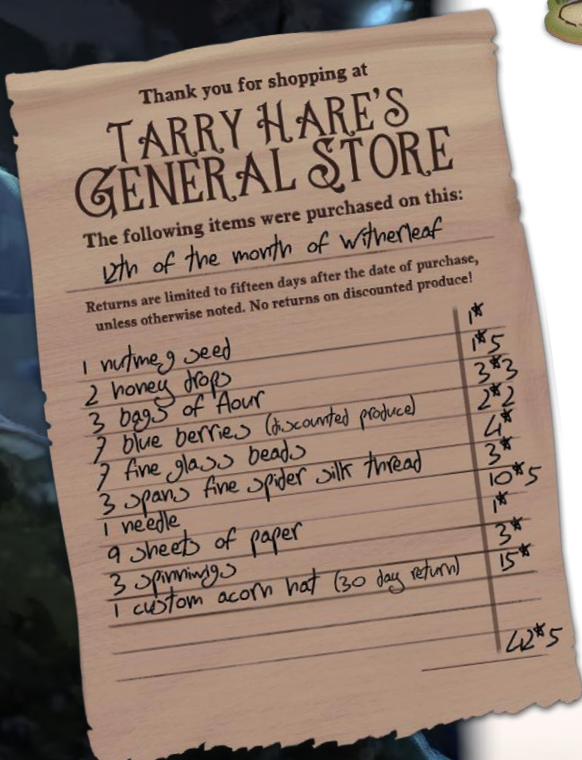


20 Жетонов "Использовано"



1 8-гранный Кубик

(*для соло игры)





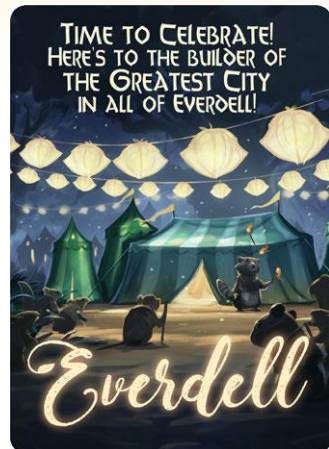
128 Карт Существ и Построек



11 Лесных Тайлов



16 Особых Карт Событий



1 Победная Карта



30 Ягод



30 Веток



25 Смолы



20 Гальки



24 Работника
(по 6 на каждого игрока)



1 Вечнозелёное Дерево



Подготовка

- 1) Положите игровое поле на стол. Поместите Вечнозелёное Дерево в верхней части игрового поля.
- 2) Поместите ветки, смолу, гальку и ягоды в стопки вдоль берега реки. Поместите жетоны Победных Очков (ПО) и жетоны "Использовано" около игрового поля.
- 3) Перемешайте Лесные тайлы и разместите их на Лесные поляны. Используйте 3 тайла для двух игроков и 4 тайла для трёх или четырёх игроков. Отложите оставшиеся тайлы в коробку.
- 4) Поместите 4 базовых тайла Событий около реки, затем перетасуйте особые карты Событий и поместите 4 карты на нижние ветви Вечнозелёного Дерева. Отложите оставшиеся карты особых Событий в коробку.
- 5) Перетасуйте основную колоду и случайно разместите 8 карт лицом вверх на Луг в центре игрового поля. Поместите колоду в нижней части Вечнозелёного Дерева.
- 6) Каждый игрок выбирает цвет и начинает с двумя рабочими своего цвета. Первый игрок тянет 5 карт из колоды, второй игрок 6 карт, третий - 7 карт и четвертый - 8 карт.
- 7) Каждый игрок размещает остальных 4 рабочих на верхние отделения Вечнозелёного Дерева: 1 рабочий на Весне, 1 на отделении Лета, и 2 на Осени.

Patient: Gyp Slippy toad

Symptoms: Severe purple blisters, mostly on face and neck very itchy. Incessant sneezing. Sensitivity to sun light. Abdominal cramping.

Diagnosis: Symptoms are indicative of preliminary stages of the Croak Wart Plague.

Prescription: Quarantine. Willberrort tea, hot, five times daily. Coat all blisters thoroughly with mixture of manuka honey and elderberry tincture, at least three times daily. Refrain from strenuous activities.

Abstain from all desserts.

6
Игрок 1



5 карт

1



6
Игрок 2



6 карт



2

В игре нет предела на количество ресурсов, которые игрок может иметь во время игры. Если какой-либо из ресурсов заканчивается, используйте что-то другое в качестве замены.



3



5

3



6
Игрок 3



7 карт

Стопка Сброса
(лицом вверх)
будет
сформирована
здесь.

May discard any from your hand.
For every 2 you discard, gain 1 .

6
Игрок 4



8 карт

Игровой Процесс

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход вы будете выполнять одно из следующих действий. Эти действия могут быть выполнены в любом порядке, но каждое действие можно выполнить только один раз за ход.

Разместить рабочего, или разыграть карту, или подготовиться к новому Сезону

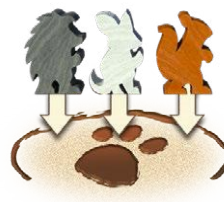
Размещение Рабочего

Ваши рабочие необходимы для расширения и строительства вашего города. Вы будете размещать их в разных местах Эверделла, чтобы собирать ресурсы, набирать больше карт, разыгрывать события или отправиться в путешествие.


Существует два типа локаций: особые и общедоступные (с открытым кольцом). Только 1 рабочий может посетить особую локацию. Любое количество рабочих, даже одного и того же цвета, могут посетить общую локацию.



Особое



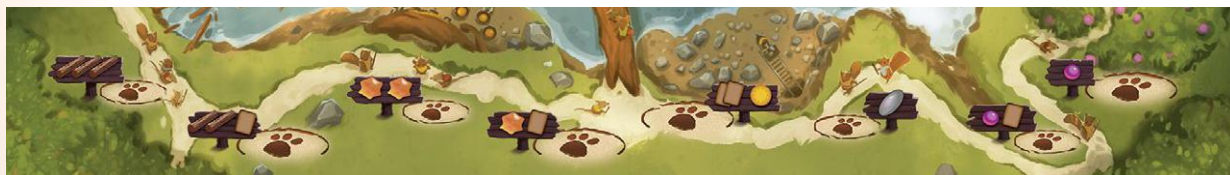
Общая

Чтобы посетить локацию, разместите одного из своих рабочих на любом доступном месте с этим  символом и немедленно возьмите перечисленные ресурсы или выполните действие. Этот рабочий считается размещённым в локации, и остаётся там до тех пор, пока вы не выполните действие Подготовка к Сезону.




Пример: Размещение рабочего на второй основной локации даёт игроку две ветки и карту из общей колоды.

ЛОКАЦИИ ДЛЯ РАЗМЕЩЕНИЯ РАБОЧИХ ОСНОВНЫЕ ЛОКАЦИИ ДЕЙСТВИЙ



ЛЕСНЫЕ ЛОКАЦИИ

 Локации с этим символом используются только в игре с четырьмя игроками. Однако, вы не можете разместить сразу двух своих рабочих на одной такой локации.



КАРТЫ - ЛОКАЦИИ



Вы можете поместить рабочего на любую карту с символом размещения в вашем городе, или на карту в другом городе, в котором **OPEN** есть такой символ, в этом случае владелец этой карты получает 1 ПО из резерва.

СОБЫТИЯ



Это Событие требует, чтобы в вашем городе было 3 карты- локации



Это Событие требует, чтобы в вашем городе находились Резчик по Дереву и Часовня.

Вы можете также разместить 1 из своих рабочих на любом оставшемся базовом или особом Событии, чтобы активировать его. Для этого вы должны выполнить все перечисленные требования, указанные на карте События, а также заплатить некоторые ресурсы при размещении рабочего. Только один игрок может разыграть определенное событие. Вы должны иметь возможность разыграть событие, если размещаете на него своего рабочего. Разыгранные События выкладываются около вашего города для подсчёта ПО в конце игры.

ПРИСТАНИЩЕ

Пристанище - общая локация. В ней нет ограничений на количество рабочих,



даже одинакового цвета. Размещая сюда рабочего, вы можете сбросить любого количество карт с руки и получить 1 любой ресурс за каждые 2 сброшенные карты.

ПУТЕШЕСТВИЕ



Только осенью вы можете послать своего рабочего в Путешествие. Вы должны сбросить количество карт, равное числу ПО в локации Путешествия, которую вы выбираете. 5, 4, 3 - особые локации, 2 - общая. Размещённый, таким образом, рабочий принесёт ПО в конце игры.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

Вы можете разыграть одну карту. Чтобы разыграть карту, вы должны заплатить перечисленные требования в общий резерв. Карты можно играть или с Луга, или из вашей руки.

Вы можете играть карты в свою игровую зону, чтобы создать свой город. Есть два типа карт в игре: Существа и Постройки. У вас может быть несколько копий любой Обычной карты и **только одна копия любой Уникальной карты.**

ПОСТРОЙКИ



СУЩЕСТВА



Вы можете оплатить необходимую стоимость в ягодах, чтобы разыграть карту Существа, или, если в вашем городе есть Постройка, указанная в левом верхнем углу карты Существа, вы можете разыграть эту карту, не оплачивая стоимость в ягодах.

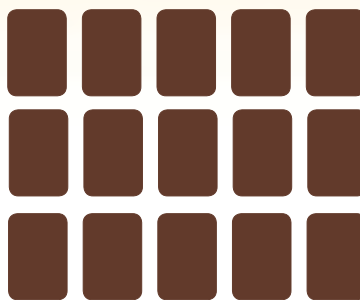
Важно: играя Существо бесплатно при помощи соответствующей карты Постройки, поместите жетон "Использовано" на эту карту Постройки. Вы можете сделать это только один раз для каждой Постройки.



ГОРОД

В вашем городе есть **максимум 15 мест** для сыгранных карт. Каждая карта занимает одно место. Рекомендуемое расположение - 3 ряда с 5 картами в каждом. Карты Событий не учитываются при этом ограничении.

Пример расположения карт в городе



ТИПЫ КАРТ



Путешественник (коричневая):

Активируется сразу же после розыгрыша и не может быть снова использована до конца игры.



Производство (зелёная):

Активируется немедленно при розыгрыше, а также весной и осенью во время Подготовки к Сезону.



Локация (красная):

Активируется при размещении **OPEN** на неё рабочего. Карты с таким символом могут посещать другие игроки.



Руководство (синяя):

Дают игрокам бонусы за розыгрыш определенных типов карт и предлагают различные способы скидок, когда вы оплачиваете стоимость других карт.



Процветание (фиолетовая):

Приносят ПО и дополнительные ПО за перечисленные на этой карте условия.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

Всегда берите карты из колоды, если конкретно не сказано взять их с Луга.

Существует строгий предел руки в восемь карт. У вас никогда не может быть больше восьми карт на руке. Если вы собираете карты, то вы можете дополнить руку только до восьми, не больше. Если вам нужно отдать карты противнику, а его предел руки заполнен, сбросьте эти карты.

Если разыгрывается карта с Луга, **немедленно замените ее новой картой из общей колоды.** Если способность позволяет игроку тянуть карты с Луга, **сначала возьмите необходимое количество карт, а затем заполните Луг новыми картами.**

Если колода заканчивается, перетасуйте сброс, чтобы сформировать новую колоду.

Прибыль: возьмите указанный ресурс или ПО из общего резерва.

Оплата: поместите указанные ресурсы из своего запаса в общий.



Победное очко



Победные очки в конце игры



Карта



Ветка



Смола



Галька



Ягода



Любой ресурс

ПОДГОТОВКА К СЕЗОНУ

Тематически игра начинается в конце зимы и заканчивается к началу следующей зимы. Осенью вы выполняете последнее действие Подготовка к Сезону.

Игроки могут выполнять действие Подготовка к Сезону только после того, как были размещены все доступные вам рабочие.

Когда вы выполняете действие Подготовка к Сезону, вы возвращаете всех своих выставленных рабочих.



Весной вы получаете 1 нового рабочего и активируете все зеленые Производственные карты в вашем городе.



Летом вы получаете 1 нового рабочего. Летом нет активации Производства, но зеленые карты все еще могут активироваться, если разыгрываются в течение лета. Кроме того, вы можете вытянуть до 2 карт с Луга перед выполнением основных действий.



Осенью вы получаете 2 рабочих и активируете все зеленые Производственные карты в вашем городе.

My Love,

The Evertree cast its shadow across the summer stone today and we celebrated in its blessed shade. I ate with Grocer Hare and we listened as Poe told her summer stories to the children, all seated patiently around her in a ring.

Poe's stories, as you know are quite long, and we watched and smiled as one by one the children grew restless, their fur bristling and their eyes darting to the cool stream. Then with a trickle that turned into a torrent, they all ran splashing into the cool blue water of the stream! Poe, in her mysterious way, concluded her story with a meaningful and apt flourish, as if, of course, she had planned for the whole affair.

I must say it has been a particularly fruitful summer. The berries are almost ripe for the picking, and I think this may be our best crop in many years. The blue berries you planted in your special patch are fit to burst, and have grown the deep midnight blue of your eyes.

I miss you dearly,
Brun





Dearest,


I walked to the bare lilac wood south of the farmhouse today and thought I'd pen you a letter. Forgive my sloopy scrawl — I gathered nutse seeds too late into the night, and the chilblains on my paws have not yet healed.

Are your paws warm enough? Are you keeping your whiskers clean?

The saplings are bent over with snow. The hearth needs tending, and the acorns need harvesting. Drifts fell down the chimney and filled the empty house with wet, grey smoke. It reminded me of the first time you tried to build a fire! Do you recall how smoke from the green wood snaked all the way down to the Chapel, and when you kissed me you tasted of sap?

The honeysuckle is taller than the house, now. There are no leaves left clinging to the trees, though I still cling to hopes of your return. I strung a garland of golden bells along the eaves, and the wind sings your name through them.

I remain yours,
Yara




При подготовке к следующему сезону, новые рабочие с Вечнозелёного Древа присоединяются к вашему растущему городу. Получите соответствующего рабочего и активируйте указанный бонус этого сезона.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда вы не можете больше выполнять действия (или не желаете), вы заканчиваете игру и должны спасовать. Если игрок спасовал, он не может получать карты или ресурсы. Если карты или ресурсы должны быть выданы игроку, но все остальные игроки уже спасовали, он ничего не получает.

Все оставшиеся игроки продолжают играть, пока все не спасуют. Тогда подсчитайте все ваши ПО, чтобы определить победителя.

Сначала подсчитайте ПО на каждой вашей карте, затем добавьте сумму жетонов ПО, бонусы с фиолетовых карт Процветания, ПО за Путешествие и События.

В случае ничьи побеждает игрок, у которого больше карт Событий. Если ничья сохраняется, побеждает игрок с наибольшим количеством оставшихся у него в конце игры ресурсов.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПО (СТРАНИЦА 14)

Основные ПО за карты: 22

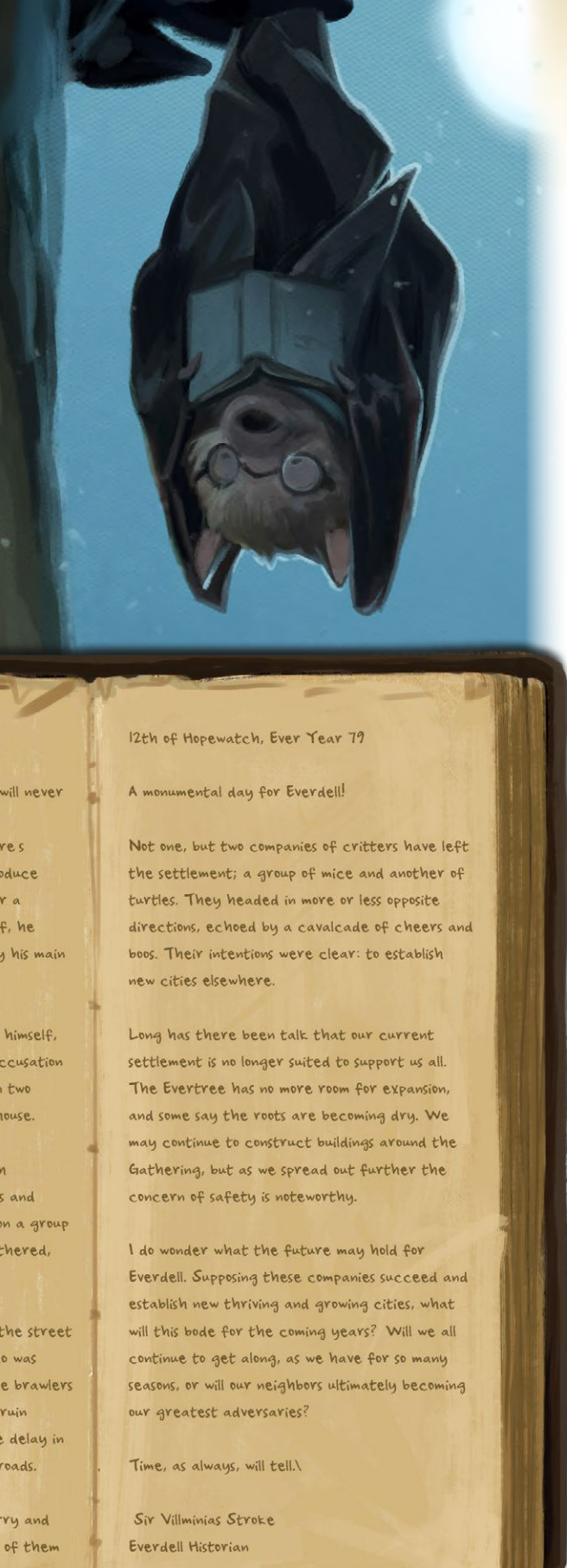
Жетоны ПО: 14

Бонусные ПО за карты Процветания: 10
(3 за Жену, 2 за Архитектора, 5 за Короля)

ПО за Путешествие: 4

События: 12 (6 за Строительство Резиденции, 3 за Сговор с Разбойниками, 3 за Долгое Путешествие)

Общее количество ПО: 62



12th of Hopewatch, Ever Year 79

A monumental day for Everdell!

Not one, but two companies of critters have left the settlement; a group of mice and another of turtles. They headed in more or less opposite directions, echoed by a cavalcade of cheers and boos. Their intentions were clear: to establish new cities elsewhere.

Long has there been talk that our current settlement is no longer suited to support us all. The Evertree has no more room for expansion, and some say the roots are becoming dry. We may continue to construct buildings around the Gathering, but as we spread out further the concern of safety is noteworthy.

I do wonder what the future may hold for Everdell. Supposing these companies succeed and establish new thriving and growing cities, what will this bode for the coming years? Will we all continue to get along, as we have for so many seasons, or will our neighbors ultimately becoming our greatest adversaries?

Time, as always, will tell.

Sir Villminias Stroke
Everdell Historian



LOOKOUT

2

WANDERER 1
COMMON CRITTER

Does not take up a space in your city.

Draw 3.

"Borders are only imaginary."

FARM

8

HUSBAND 2
COMMON CRITTER

2

1

FARM 1
COMMON CONSTRUCTION

Gain 1.

FARM

2

WIFE 2
COMMON CRITTER

May share a space with a Husband.

3

if paired with a Husband.

"Maybe we'll have those girls this time."

TWIG BARGE

2

BARGE TOAD 1
COMMON CRITTER

Gain 2 for each Farm in your city.

"I'll be cooing 'til I croak."

3

THEATER

3

BARD 0
UNIQUE CRITTER

You may discard up to 5 to gain 1 each.

"Listen to my tale of your former exploits, ye they ever live!"

RESIN REFINERY 1
COMMON CONSTRUCTION

Gain 1.

RESIN REFINERY

3

CHIP SWEEP 2
COMMON CRITTER

Activate 1 in your city.

"Keep you neat clean and your chimney chimney!"

3

1

1

CLOCK TOWER 0
UNIQUE CONSTRUCTION

When played, place 3 here. At the beginning of Preparing for Season, you may pay 1 from here to activate 1 of the Basic or Forest locations where you have a worker deployed.

GENERAL STORE

2

SHOPKEEPER 1
UNIQUE CRITTER

Gain 1 after you play a Critter.

"Come again and bring your friends... if you have any."

CASTLE

6

KING 4
UNIQUE CRITTER

1 for each basic Event you achieved.

2 for each special Event you achieved.

"Power for every scholar, noble, and tall."

2

1

1

CHAPEL 2
UNIQUE CONSTRUCTION

Place 1 on this Chapel, then draw 2 for each on this Chapel.

3

3

1

1

JUNA 1
COMMON CRITTER

Give 2 to an opponent and gain 4.

MONASTERY

1

MONK 0
UNIQUE CRITTER

You may give up to 2 to an opponent to gain 2 each.

Unlocks second Monastery.

2

1

INN 2
COMMON CONSTRUCTION

Play a Critter or Construction from the Meadow for 3 fewer.

1

2

DUNGEON 0
UNIQUE CONSTRUCTION

May not be used with any other card playing ability.

When playing a Construction or Critter, you may place a Critter from your city face-down beneath this Dungeon to decrease the cost by 1.

CRANK

4

ARCHITECT 2
UNIQUE CRITTER

1 for each of your unused and , to a maximum of 6.

"If we build it, they will come anyway!"



INN BARD

PERFORMER IN RESIDENCE

When achieved, you may place up to 5 here.

2 for each on this Event.

MONK, DUNGEON

MINISTERING TO MISCREANTS

3 for each prisoner in your Dungeon.



ПРАВИЛА ДЛЯ СОЛО

ИГРЫ

Играя в соло вариант Эверделл, вы будете конкурировать против придиричивого старого грызуна, по имени Рагворт и его толпы шумных и раздражительных крыс-хулиганов. Он будет появляться в Эверделле в течение трех лет подряд, каждый раз совершая новую гадость. Вы должны найти способ преодолеть все его трусливые уловки и избавить Эверделл от его коварства раз и навсегда!

ГОД ПЕРВЫЙ: "Рагворт-Мошенник"

Выберите цвет для Рагворта (обычно он предпочитает черный), и подготовьте игру согласно правилам подготовки на двух игроков. Ваша стартовая рука состоит из 5 карт, у Рагворта нет карт.

Возьмите одного из рабочих Рагворта и поместите его на верхний слева Лесной тайл, блокируя его. Разместите другого его рабочего на основную локацию "3 Ветки", блокируя её.

Играйте в игру как обычно со следующими изменениями:

В любой момент, когда вы разыгрываете карту, Рагворт тоже играет карту. Если вы разыграли карту с Луга, сначала пополните Луг новой картой. Чтобы разыграть карту Рагворта бросьте 8-гранный кубик. Результат кубика определит, какую из 8 карт Луга Рагворт получает, чтобы поместить её в свой город. Номер карты

отсчитывается по порядку, начиная с верхней левой карты, которая будет иметь № 1, а, соответственно, нижняя правая карта - №8. Карты в городе Рагворта размещайте в стопки по цветам, таким образом, вы сможете ясно видеть, сколько он имеет карт каждого цвета. Способность карты и количество ПО не имеют значения. Пополните карту на Лугу после того, как он разыграет свою карту.

После того, как вы выполните Подготовку к Сезону, Рагворт немедленно выполняет свою Подготовку к Сезону, которая состоит из следующих шагов:

- 1) Проверьте, выполняются ли в его городе условия, чтобы совершить любое из четырех базовых Событий. Если выполняются, то это Событие (или события) помещаются в его городе.
- 2) Возьмите его нового рабочего и поместите на карту Луга № 1 (№2 во время лета, и № 3 и № 4 во время осени), таким образом, к концу игры у него будут размещены рабочие на верхних четырёх картах Луга. Вы больше не можете играть эти карты, а Рагворт может.
- 3) Переместите его рабочего на следующую Лесную локацию по направлению против часовой стрелки. Весной во время Подготовки к Сезону, Рагворт перемещает своего рабочего с локации "3 Ветки" на локацию "2 Смолы". Летом переместите его рабочего на локацию "1 Галька". Осенью переместите его рабочего на локацию "1 ягода и 1 карта".

Также осенью уберите рабочего Рагворта с 3 Лесного тайла и поместите его в локацию Путешествия с 3 ПО.

ПОДСЧЁТ ПО

Рагворт получает ПО следующим образом: 2 ПО за карту в его городе (3 ПО за каждую фиолетовую карту Процветания), 3 ПО за каждое базовое Событие, 3 ПО за каждое особое Событие, 3 ПО за рабочего в локации Путешествие и за любые жетоны ПО, полученные им от вас в течении игры.

ГОД ВТОРОЙ: “Отвратительный Рагворт”

Действуют те же правила, что и в Первый год со следующими дополнительными правилами: Разместите его рабочего в локацию Путешествия с 4 ПО вместо 3ПО.

Рагворт получает 6 ПО за каждое особое Событие, вместо 3 ПО.

ГОД ТРЕТИЙ: “Рагворт-Пройдоха”

Действуют те же правила, что и во второй год со следующими изменениями:

Разместите рабочего Рагворта в локацию Путешествия на 5 ПО, вместо 4 ПО.

В течение осени при Подготовке к Сезону, Рагворт похищает одного из Ваших рабочих! Не перемещайте его рабочего в локацию “1 ягода и 1 карта” — вместо этого уберите его рабочего и одного из ваших рабочих из игры. Теперь у вас будет только 5 рабочих до конца игры.

Победите Рагворта после третьего года, и барды Эверделла споют в честь вашего триумфа! Историк сделает запись о вашей победе, которая навсегда сохраниться в памяти народа! Старая крыса Рагворт спрячется далеко, покинув Эверделл... на какое-то время.



BY THE CREEK OF HIS
ROYAL HITTINGSS KING
Rugwort, this
VALLY AND ALL THE
critters in it are
his subix. All
must give Rugwort
2 big berrys by
MORNING!

THANK
YOU

ПРИЛОЖЕНИЕ

СУЩЕСТВА

Архитектор: В конце игры получите 1 ПО за каждую оставшуюся у вас смолу и гальку, но не больше 6 ПО.

Бард: Сбросьте до 5 карт с руки, чтобы получить 1 жетон ПО за каждую сброшенную карту.

Жаба-Баржа: Во время Производства получите 2 ветки за каждую Ферму в вашем городе.

Чип Суип: Во время Производства активируйте 1 любую зеленую Производственную карту в вашем городе.

Доктор: Во время Производства вы можете заплатить до 3 ягод, чтобы получить 1 жетон ПО за каждую ягоду.

Глупец: Карта играется в пустое место в городе противника. Сольная Игра: Рагворт может сыграть Глупца в ваш город. Если вы играете Глупца, то сбросьте эту карту и удалите любую 1 карту из города Рагворта.

Историк: Вытяните 1 карту, когда играете Существо или Постройку.

Муж: Делит пространство с Женой, когда объединяется с ней. Они вместе занимают 1 место в вашем городе. Если у вас есть Ферма и карта Мужа в паре с Женой, вы получаете 1 любой ресурс при розыгрыше этой карты и во время Производства. Объединятся можно только с одной женой.

Владелец гостиницы: Когда Вы играете Существо, вы можете сбросить Владельца гостиницы из своего города, чтобы уменьшить стоимость этого Существа на 3 ягоды. Вы не получаете эти 3 ягоды в свой запас. Эта карта не может сочетаться ни с какими другими способностями карт, — включая и Гостиницу, а также с любыми Лесными тайлами, которые позволяют вам разыгрывать карту или с такими картами, как Темница.

Судья: Разыгрывая Существо или Постройку, вы можете заменить 1 любой ресурс на 1 другой ресурс из вашего запаса. Пример: Если карта стоит 2 ягоды, вы можете заплатить 1 ягоду и 1 ветку.

Король: В конце игры вы получаете 1 ПО за каждую карту базового События и 2 ПО за каждую карту особого События, которые вы совершили в течении игры.

Крот-Шахтёр: Во время Производства вы можете скопировать 1 любую зеленую Производственную карту в городе любого противника. Например, копируя Универмаг, вы получите 2 ягоды, если у противника есть Ферма в его городе. Сольная Игра: Вы можете скопировать любую зеленую Производственную карту в городе Рагворта.

Монах: Во время Производства вы можете отдать до 2 ягод противнику, чтобы получить 2 ПО за каждую ягоду, которую вы отдали. Кроме того, карта Монаха открывает 2-ю комнату Монастыря.

Коробейник: Во время Производства вы можете обменять до 2 своих ресурсов на 2 любых других ресурса. Такой обмен возможен только с игровым запасом, но не с другими игроками.

Почтовый Голубь: При розыгрыше Голубя раскройте 2 карты из колоды. Вы можете немедленно сыграть 1 из них, стоимостью до 3 ПО, бесплатно. Другую карту сбросьте. Сольная Игра: Вы разыгрываете обе карты. Рагворт, в свою очередь, будет играть 2 карты.

Королева: Когда вы размещаете рабочего на эту карту, вы можете разыграть любую карту с руки или карту с Луга, стоимостью до 3 ПО, бесплатно. Это относится к базовым ПО, а не к дополнительным очкам.

Следопыт: При розыгрыше переместите 1 любого размещённого вами рабочего на другую локацию, выполняя обычные правила размещения. Следопыт также открывает 2-ю клетку Темницы.

Пастух: При розыгрыше этой карты получите 3 ягоды. Также получите 1 жетон ПО за каждый жетон ПО на вашей Часовне.

Владелец Магазина: Получите 1 ягоду после того, как сыграете Существо в свой город. За Владельца магазина вы не получаете ягоду.

Учитель: При розыгрыше этой карты и во время Производства вытяните 2 карты. Заберите себе 1 из них, а другую отдайте любому сопернику.

Гробовщик: При розыгрыше этой карты сбросьте 3 карты с Луга и вытяните новые 3 карты, затем возьмите 1 из этих карт в свою руку. Гробовщик также открывает 2-й Могильный участок.

Странник: При розыгрыше вытяните 3 карты. Странник не занимает место в вашем городе.

Жена: Делит пространство с Мужем. При объединении они занимают только 1 место в вашем городе. В конце игры приносит 3 ПО, если будет в паре с Мужем. Может объединяться только с одним Мужем.

Резчик по Дереву: При розыгрыше этой карты и во время Производства, вы можете заплатить до 3 веток, чтобы получить 1 жетон ПО за каждую ветку.



I always rejoice on the first of Bellsong, for it is a most wondrous day of charity and critterhood. For weeks leading up to this day of shared fortune, the townspeople of Everdell have been completing their harvests and stowing their crops for the coming winter. Today, those who have found themselves with more than they need have laid their bounty amongst the roots of the Ever Tree, so any who are not so lucky may take as they please. Children bobbed about the offerings, gleeful with the promise of full bellies. As I looked down into their eager faces, eyes as wide as ripe berries, I was reminded of Fables I-V:

*Seek not to fill thy belly
Before thy neighbor's is full;
Give unto them, and you
Shall feast on the fruit of kindness
All your days.*

ПОСТРОЙКИ

Замок: В конце игры получите 1 ПО за каждую Общественную Постройку в вашем городе.

Кладбище: Когда вы размещаете на эту карту рабочего, раскройте 4 карты из колоды или из сброса и сыграйте 1 из них бесплатно. Остальные карты сбросьте. Ваш рабочий остаётся здесь до конца игры. На кладбище может быть только двое рабочих, но второе место можно открыть при наличии Гробовщика в вашем городе.

Часовня: Когда вы размещаете рабочего на эту карту, положите на неё 1 жетон ПО. Вытяните 2 карты за каждый жетон ПО на карте Часовни.

Башня с Часами: Когда Вы сыграете Башню с часами, поместите на неё 3 жетона ПО. Перед тем, как вернуть своих рабочих во время Подготовки к Сезону, уберите 1 жетон ПО с Башни с Часами и активируете одну из Основных или Лесных локаций, где был размещён ваш рабочий. Любые жетоны ПО, оставшиеся на Башне с Часами в конце игры, будут учитываться при окончательном подсчёте По.

Здание Суда: Получите 1 ветку, 1 смолу или 1 гальку каждый раз, когда разыгрываете карту Постройки в свой город. За Здание Суда вы не получаете ресурсы.

Кран: Когда вы играете карту Постройки, вы можете сбросить Кран из своего города, чтобы уменьшить стоимость карты на 3 любых ресурса. Вы не получаете эти ресурсы в свой запас. Эта карта не может сочетаться ни с какими другими способностями карт, — включая Гостиницу, а также с любыми Лесными тайлами, которые позволяют вам разыграть карту или с такими картами, как Темница.

Темница: Когда вы играете карту Постройки или Существа, вы можете разместить Существо из вашего города ниже этой Темницы, чтобы уменьшить стоимость новой разыгранной карты на 3 любых ресурса. Вы не получаете эти

ресурсы в свой запас Существо в Темнице больше не занимает место в городе и не приносит ПО. Эта карта не может сочетаться ни с какими другими способностями карт, — включая Гостиницу, а также с любыми Лесными тайлами, которые позволяют вам разыграть карту или с такими картами, как Кран или Владелец Гостиницы. В Темнице может быть только двое заключённых, вторую клетку можно открыть при наличии Следопыта в вашем городе.

Вечнозелёное Дерево: В конце игры получите 1 ПО за каждую фиолетовую карту Процветания в вашем городе, включая и Вечнозелёное Дерево. Кроме того эта карта позволяет разыграть 1 любое Существо бесплатно.

Ярмарка: При розыгрыше и во время Производства вытяните 2 карты.

Ферма: При розыгрыше и во время Производства получите 1 ягоду.

Универмаг: При розыгрыше и во время Производства получите 1 ягоду или получите 2 ягоды, если у вас есть Ферма в вашем городе (не 2 ягоды за Ферму).

Гостиница: Когда вы размещаете на эту карту рабочего, то играя Существо или Постройку с Луга заплатите на 3 любых ресурса меньше. Вы не получаете эти ресурсы в свой запас. Возьмите 1 жетон ПО, если противник посещает вашу Гостиницу. Сольная Игра: Вы можете посетить Гостиницу в городе Рагворта, и он получает 1 жетон ПО.

Дозорная Башня: Когда вы размещаете сюда рабочего, скопируйте любую 1 Основную или Лесную локацию, даже если эта локация занята одним из ваших рабочих.

Рудник: При розыгрыше и во время Производства получите 1 гальку.

Монастырь: Когда вы размещаете рабочего на эту карту, отдайте 2 любых ресурса противнику и получите 4 ПО. Рабочий остается здесь до конца игры. В Монастыре может быть только двое рабочих, второе место можно открыть при наличии Монаха в вашем городе.

Дворец: В конце игры получите 1 ПО за каждую Уникальную Постройку в вашем городе, включая и Дворец.

Почтовое Отделение: Когда вы размещаете сюда рабочего, отдайте противнику 2 карты и сбросьте любое количество карт с руки. Затем вытяните карты из колоды до вашего предела руки. Вы получаете 1 жетон ПО, когда противник посещает ваше Почтовое Отделение. Сольная Игра: Вы можете посетить Почтовое отделение в Городе Рагворта и он получает 1 жетон ПО.

Завод для Переработки Смолы: При розыгрыше и во время Производства получите 1 смолу.

Руины: При розыгрыше сбросьте карту Постройки из своего города и поместите Руины вместо неё, затем получите назад стоимость сброшенной Постройки в ресурсах. Также вытяните 2 карты.

Школа: В конце игры получите 1 ПО за каждое Обычное Существо в Вашем городе.

Склад: При розыгрыше и во время Производства, возьмите из резерва и поместите на эту карту 3 ветки или 2 смолы, или 1 гальку, или 2 ягоды. Склад используется как локация для размещения рабочего, который может взять все ресурсы с этой карты.

Театр: В конце игры приносит 1 ПО за каждое Уникальное Существо в вашем городе.

Баржа для Перевозки Веток: При розыгрыше и во время Производства получите 2 ветки.

Университет: При размещении рабочего на эту карту сбросьте 1 Постройку или Существо из вашего города и получите назад стоимость сброшенной карты в ресурсах, кроме того получите 1 любой ресурс и 1 жетон ПО. Если вы сбрасываете карту с постоянным рабочим, тогда рабочий на Университете становится постоянным и остаётся на этой карте до конца игры (вы не возвращаете его).



WITHIN THIS TOMB LIE THE REMAINS OF
CORRIN EVERTAIL, GREAT ADVENTURER AND
DREAMER. AFTER A PERILOUS JOURNEY
ACROSS DUNEWASTE DESERT AND OVER
SPIRECREST MOUNTAINS, HE DISCOVERED OUR
HIDDEN VALLEY. THERE AT THE BASE OF THE
EVERTREE, ONLY A SAPLING AT THE TIME,
CORRIN EVERTAIL INSCRIBED A NAME INTO A
STONE: EVERDELL. FOR THE NEXT 33 YEARS,
EVERDELL GREW AND PROSPERED UNDER HIS
WISE GUIDANCE, UNTIL HIS FINAL BELL CHIMED
AND CORRIN EVERTAIL BREATHED HIS LAST.
NOW HE SLEEPS BENEATH THE VERY TREE
WHERE HE PLANTED HIS FLAG AND CARVED
OUR NAME. MAY HE EVER REST IN PEACE.

Сказание о Незыблемых Камнях

По рассказам По, Легендарного Рассказчика.

Давным-давно в далёкой земле Джилдин, молодой мышь пристально всматривался в отдаленные горы и задавался вопросом, что же находится за их пределами. Его жизнь была трудной и полна беспокойства, как и для многих существ в те более темные времена. Любая найденная капелька мёда или кусочек черники, всё использовалось для Змеиной войны, когда храбрые существа собрались вместе, чтобы отразить нашествие змей из Северных Дебрей.


Там среди бедности и опустошения сидел мышь, которого вдохновляли мечты о надежде. Звали его Коррин Эвертель. Его отец, храбрый воин, погиб в войне. Его мать скончалась вскоре после того, как узнала печальную новость о смерти мужа, оставив Коррина сиротой на темных улицах портового города Стормуиллоу.

Много было приключений и опасностей в годы его бурной юности, но сообразительность, железная воля и немного предусмотрительности — помогли ему. Он хранил мечты о благодатных землях за пределами далёких гор. Он знал, что такое путешествие могло оказаться смертельным, но он не видел для себя будущего в Стормуиллоу.

Но вот время пришло.

Из немногих его друзей он смог убедить только трёх, которые согласились отправиться с ним в путешествие. Они вышли вместе холодным утром в день Зелёного Ростка, искать неведомую землю, в существовании которой они даже не были уверены.

Много историй рассказано об этом долгом путешествии через пустыню Гиблых Дюн и по вершинам Острых Шпилей. Это было мучительное приключение, которое длилось в течение девяти месяцев и унесло жизнь самого дорогого друга Коррина. Но когда нить надежды, которая вела их через все испытания, стала теряться в 19-й день Прозрения Надежды, путешественники одолели заключительный



EVERFROST
HOPEWATCH
✿ MISTRISÉ
PUDDLEDEEP
GREENSPROUT
☀ EVERBLOSSOM
GLIMMER
SUNBLAZE
✿ GATHERWIND
WITHERLEAF
STARFALL
✿ BELLSONG

пик и с большим удивлением и радостью увидели то, что искали.

Солнце обрадовалось в тот день, когда оно разбило темные облака, которые хмурились так долго и пролили его свет на великолепную изумрудную долину.

Это была земля, неиспорченная мрачными красками войны и нетронутая опустошением жадности.

В течение нескольких недель после исследования долины Коррин и его компаньоны наконец обосновались среди корней того, что однажды станет памятником надежды, которую мы знаем как Вечнозелёное Дерево. Он назвал долину Эверделл (Вечнозелёной Лощиной) и благословил её.

Почти сразу после того, как было обнаружено место Пристанища, Коррин приступил к возведению памятника, чтобы ознаменовать и никогда не забыть легендарное путешествие, которое было совершено ради поиска этого священного и благодатного места.

Они подняли и установили девять белых камней, каждый из которых представлял месяц их путешествия. На этих камнях они вырезали воспоминания, свои надежды и мечты, и поставили перед нами задачи, перед теми, кто теперь наслаждается миром и спокойствием в нашем любимом королевстве.

Эти слова Коррин Эвертель запечатлел на том камне и говорит их теперь для нас, чтобы мы никогда не забывали:

...не существует горя слишком черного для надежды.

Даже полночь уступает утру.

Завладейте днём и заставьте его петь.

Пусть ваш колокол звучит всегда верно и громко.

Теперь идите, и войдите в мир и позвольте своей жизни быть незыблемым камнем, который поддержит и вдохновит других в течение долгих-долгих лет.

СОЗДАТЕЛИ

ИГРЫ

Автор Игры

Джеймс А. Уилсон

Иллюстрации

Эндрю Босли

Творческая Разработка Игры

Дэн Мэй

Бренна Нунэн

Джеймс А. Уилсон

Арт-Дирекция и

Графический Дизайн

Дэн Мэй

Дополнительная Графика и

Разметка

Коди Джонс

Маркетинг

Бренна Нунэн

Управление Производством

Коди Джонс

Исполнительное

Производство

Дэн Яррингтон

Тестирование

Кларисса Уилсон, Джакоб Паркер, Натан Уилсон, Эндрю и Джордана Осборн, Джастин Шаффер, Майкл Майндс, Сеф Джеффи, Джоэл Эдди, Аллен Чанг, Коди Джонс, Крис Макмаллен, Майкл Фокс и Эндрю Босли

Издано

Starling Games

Навестите нас онлайн в

Starling.Games



STARLING
GAMES