Эверделл

ПРАВИЛА ИГРЫ

И начинается новый год...

В чарующей долине Эверделл, под кронами могучих деревьев, среди говорливых ручьёв и тихих лощин живёт и трудится лесной народец. Со дня, когда великий путешественник Коррин Эвертейл открыл сокровенные земли, его сородичи ведут насыщенную жизнь под сенью Вечного древа.

От месяца замерзая до месяца поощряя один год сменял другой, и пришло время исследовать новые места и строить новые города. Вы станете во главе группы поселенцев и возьмёте на себя эту задачу. Собирайте ветки, смолу, камушки и ягоды, участвуйте в торжествах — это будет непростой, но весёлый год! Приведите свой город к процветанию, пока не настали зимние холода!

Поддайтесь очарованию удивительного мира Эверделла. Останьтесь — и, может, вам не захочется уходить.



Эверделл

Мы ходим по лесам,
Берём, что влезет нам,
А выдохшись в пути,
Идём к своим домам.
Полено за поленом
Мы возводим стены.
Что осенью, что в зиму
Мы не знаем лени.

Мы с тобой бежим
Там, где трава густа,
Там, где вода чиста.
На небо вышли звёзды,
А мы с тобой — под небом.
С тобою рядом мне бы
Смотреть, как безупречна
Ты под Древом Вечным.

Фермер на земле,
Землекоп в глуби,
В своём дворце король
Голубой крови.
Школа на ветвях,
Часовня на ручьях.
Вместе строим то,
Что видели в мечтах.

Мы с тобой лежим
Там, где трава густа,
Там, где вода чиста.
На небо вышли звёзды,
А мы с тобой — под небом.
С тобою рядом мне бы
Любить тебя беспечно
Под нашим Древом Вечным.



Состав игры



1 игровое поле



4 жетона основных событий



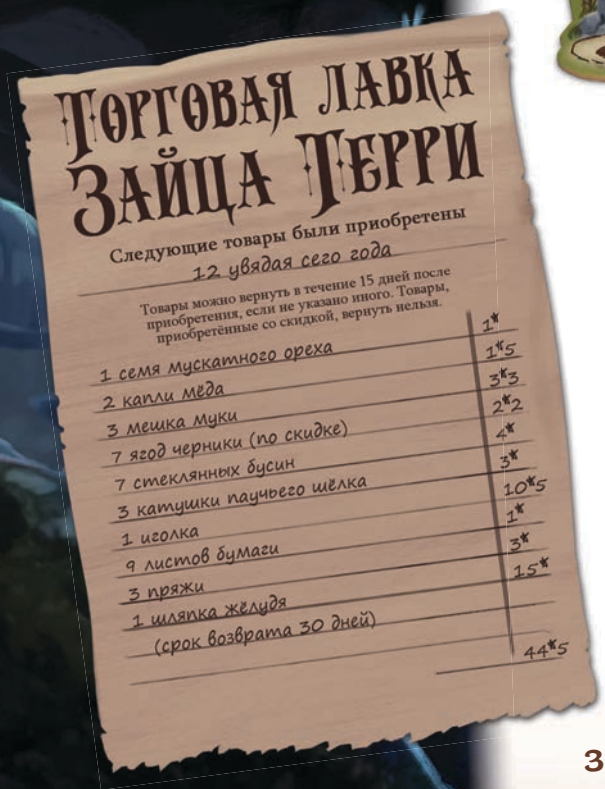
Жетоны победных очков
(10 с номиналом 3, 20 с номиналом 1)



20 жетонов закрытых дверей



1 восьмигранный кубик
(для одиночной игры)





128 карт существ и сооружений



11 карт леса



16 карт особых событий



1 победная карта



30 фишек ягод



30 фишек веток



25 фишек смолы



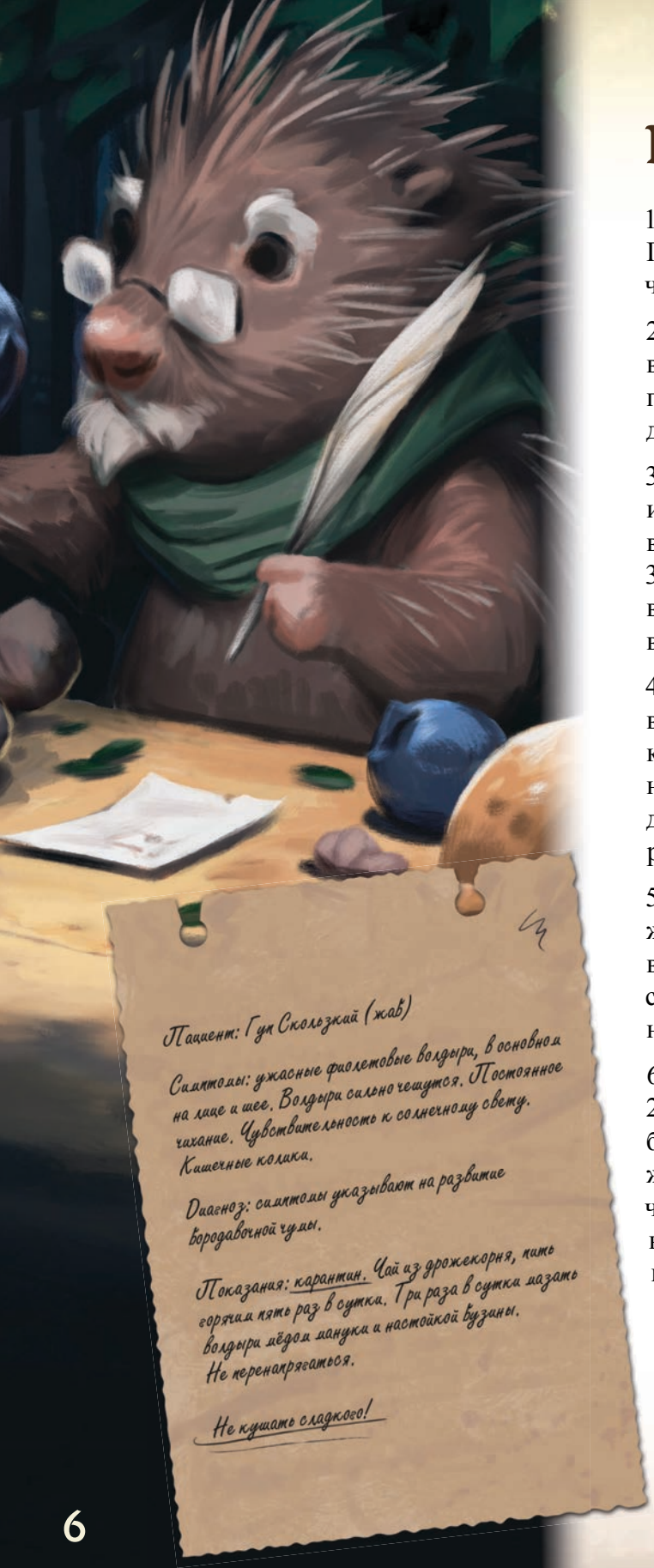
20 фишек камушков



24 фишки работников
(по 6 на игрока)



1 Вечное древо



Подготовка к игре

1) Разложите поле по центру стола. Поставьте Вечное древо на пень в верхней части поля.

2) Сложите ветки, смолу, камушки и ягоды в кучки вдоль берега реки. Сложите жетоны победных очков (ПО) и жетоны закрытых дверей возле игрового поля.

3) Перемешайте карты леса и выложите их в открытую на опушках по краям игрового поля: в партии на двоих используются 3 карты леса, в партии на троих или четверых — 4. Лишние карты леса уберите в коробку.

4) Положите 4 жетона основных событий вдоль берега реки. Затем перемешайте карты особых событий и положите 4 из них в открытую на нижних ветвях Вечного древа. Лишние карты особых событий уберите в коробку.

5) Перемешайте колоду существ и сооружений и выложите 8 случайных карт в открытую на поляне. Саму колоду поместите внутрь Вечного древа, как показано на иллюстрации справа.

6) Каждый игрок выбирает цвет и берёт 2 работников этого цвета. Первый игрок берёт 5 карт из колоды существ и сооружений, второй — 6 карт, третий — 7 карт, четвёртый — 8 карт. Как определить первого игрока? Пусть им будет самый скромный из вас.

7) Каждый игрок размещает остальных 4 работников своего цвета на верхних ветвях Вечного древа: 1 на весну, 1 на лето, 2 на осень.



2

Количество ресурсов не ограничено игровыми компонентами. Если какой-либо ресурс закончится, используйте подручные предметы или ведите записи

Сброшенные карты кладите сюда **взакрытую**.

Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет одно из трёх действий, указанных ниже. Игрок может выбрать любое, но никогда не может выполнить больше одного действия за ход. Действия:

- **Поставить работника**
- **Разыграть карту**
- **Подготовиться к сезону**

Как разместить работника

Успех вашего города полностью зависит от того, как вы распоряжаетесь работниками. С их помощью вы получаете ресурсы, берёте карты, участвуете в событиях. Также их можно снарядить в путешествие.

В игре два типа локаций: одиночные (замкнутый овал) и общие (разомкнутый овал). В одиночной локации может находиться только один работник. В общей локации могут находиться сколько угодно работников любых цветов.



Одиночная



Общая

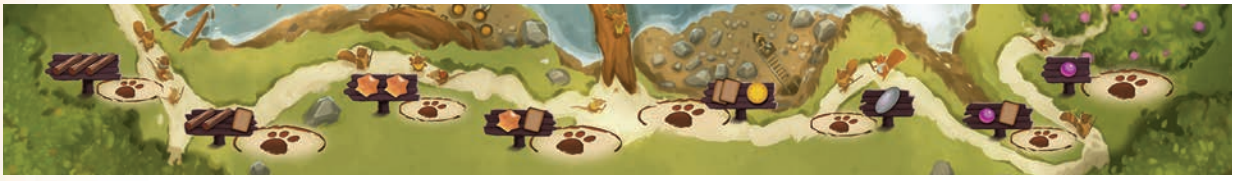
Если вы разместите одного из ваших работников на символе  в доступной локации, то сможете получить ресурс или взять карту. Этот работник будет находиться здесь до тех пор, пока вы не вернёте всех ваших работников обратно, выполнив действие подготовки к сезону.



Пример: *разместив работника во второй основной локации, игрок получает две ветки и берёт карту из колоды*

Доступные локации

Основные локации



Лесные локации

Локации с символом 4 используются только в партиях на четверых. В лесной локации не могут находиться два работника одного цвета.





Карты сооружений и существ

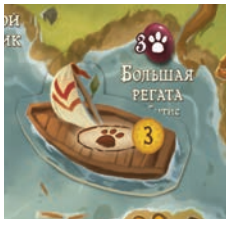
Пример: *если другой игрок разместит работника на почте, владелец почты получит 1 победное очко*





Если на карте в вашем городе есть символ , вы можете размещать на ней работников. Если на такой карте вдобавок есть символ ОТКРЫТО, на ней может размещать работников любой игрок, не только владелец города; если это произошло, владелец города получает жетон ПО с номиналом 1 **из общего запаса**. Нельзя размещать работников на картах, находящихся на поляне.

События



В вашем городе должно быть 3 карты с символом



В вашем городе должны быть часовня и резчик

Вы можете разместить работника на любом из оставшихся на поле событий, чтобы принять в нём участие. Чтобы это сделать, вы должны выполнить требования этого события, а также сбросить указанное число ресурсов (если нужно).

Бывают **основные события** (представленные жетонами) и **особые события** (представленные картами). В каждом событии может принять участие только один игрок.

Вы не можете ставить работника на событие, если не выполнили его требования.

Приняв участие в событии, разместите его возле вашего города. В конце игры события, в которых вы приняли участие, принесут вам победные очки. Если по какой-либо причине вы перестали удовлетворять требованиям события (например, сбросили карту из города), события, размещённые возле вашего города, всё равно остаются у вас.

Убежище



Убежище — общая локация, в которой может находиться любое количество работников любых цветов. Разместив работника в убежище, вы можете сбросить с руки любое количество карт и получить 1 любой ресурс за каждые 2 сброшенные карты.

Путешествие



Осенью вы можете отправить работника в путешествие. Для этого вы должны сбросить столько карт, сколько победных очков указано на выбранной локации путешествия. Локации ценностью в 5, 4 и 3 очка — одиночные, локация ценностью в 2 очка — общая. В конце игры работник, находящийся в локации путешествия, приносит своему владельцу соответствующее количество победных очков.

Как сыграть карту

В свой ход вы можете сыграть **только одну** карту. Для этого вам нужно заплатить (положить в общий запас) указанные на ней ресурсы. Сыграть карту можно как с руки, так и с поляны.

Сыграв карту, положите её перед собой; теперь она — часть вашего города. Карты бывают двух типов: **существа** и **сооружения**. В вашем городе может быть сколько угодно копий обычных карт, но **только одна копия каждой уникальной карты**.

Сооружения



Существа



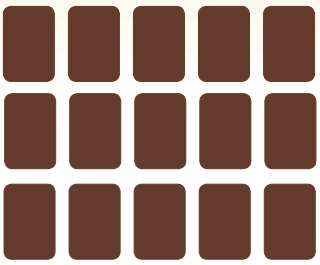
Чтобы сыграть существо, вам нужно **либо** иметь в вашем городе определённое сооружение, **либо** заплатить определённое количество ягод (оба требования указаны в левом верхнем углу карты).

Важно: сыграв существо без траты ягод, положите на карту соответствующего сооружения жетон закрытой двери . Это сооружение больше нельзя использовать для розыгрыша существа. Если в дальнейшем существо по какой-либо причине покинет город, жетон закрытой двери всё равно останется.



Город

В вашем городе всего **15 ячеек для розыгрыша карт**. Удобнее всего раскладывать карты в «решётку»: 3 ряда по 5 карт. Каждая карта занимает одну ячейку этой решётки. Карты событий при этом не учитываются и в городе не размещаются.



Удобный вариант расположения карт

Типы карт



Карты странствий (коричневые): свойство применяется сразу же при розыгрыше. Повторно оно не применяется.



Карты урожая (зелёные): свойство применяется сразу же при розыгрыше и повторяется при подготовке к сезону весной и осенью.



Карты локаций (красные): свойство применяется, когда на карту помещается работник.



Карты управления (синие): дают бонусы или позволяют получить скидку при розыгрыше карт определённых типов.



Карты процветания (сиреневые): в конце игры дают дополнительные победные очки, указанные в тексте карты.

Добор карт

Новые карты всегда берутся из колоды существ и сооружений, кроме случаев, когда какое-либо свойство предписывает брать карту с поляны.

Вы не можете ни при каких условиях иметь на руке больше 8 карт. Когда вам предписано взять карты, вы можете добрать максимум до 8. Если по условиям игры вы должны отдать карту сопернику, выбирайте среди тех соперников, у которых меньше 8 карт. Если у всех соперников по 8 карт, вы отправляете эту карту в сброс.

Сыграв карту с поляны, **немедленно положите на её место новую карту из колоды**. Если какое-либо свойство позволяет вам взять сразу несколько карт с поляны, **сначала возьмите необходимое число карт, а только потом положите на их место новые**.

Если колода существ и сооружений закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Получите: возьмите указанные ресурсы или жетоны ПО из общего запаса.
Заплатите: переместите указанные ресурсы из вашего запаса в общий.



Жетон ПО



Победные очки в конце игры



Карта



Ветка



Смола



Камушек



Ягода



Любой ресурс

Как подготовиться к сезону

Игра начинается в конце одной зимы и заканчивается в начале другой. Таким образом, в последний раз подготовиться к сезону можно осенью.

Вы можете подготовиться к сезону, только когда разместили всех ваших работников. Выполняя подготовку к сезону, вы **(и только вы)** возвращаете всех ваших работников в личный запас. Готовясь к сезону, вы не ждёте, когда то же самое сделают соперники.



При подготовке к сезону весной вы получаете 1 нового работника и применяете свойства всех карт типа «Урожай» в вашем городе.



Летом вы получаете 1 нового работника. Урожая летом нет, но в это время года вы по-прежнему можете разыгрывать карты такого типа ради немедленного применения их свойств. Также при подготовке к сезону летом вы можете взять на руку 2 карты с поляны.



Осенью вы получаете 2 новых работников и применяете свойства всех карт типа «Урожай» в вашем городе.


Любовь моя,

Сегодня тень Вечного древа упала на летний Камень, и мы отмечали этот праздник под его могучей кроной. Я вкусил плоды вместе с Кроликом из лавки, а По рассказывала детям летние сказки.

Сказки у По долгие, сама знаешь, и скоро ребята начали скучать, отвлекаться и поглядывать озорными глазками в сторону реки. Как же мы смеялись, когда сначала один, потом второй, а потом все вместе они ринулись к воде и прыгнули в неё! По нисколько этим не смутилась. Напротив, она заверила сказку так, будто в этом и был её смысл — отправить детей купаться.

Не могу не отметить, что лето было очень богатым. От ягод уже ветви ломятся, скоро пойдём собирать. Кажется, нас ждёт самый крупный урожай за многие годы. Не забыл я и про чернику в твоём садике. Эти блестящие чёрно-синие ягодки так похожи на твои прекрасные глаза.

Очень по тебе скучаю.

Бруно



Дорогой мой,

Сегодня я пришла отдохнуть от домашних дел в рощу заячьей сирена и решила тебе написать. Прости за корявый почерк — я слишком поздно собрала анисовые семена и отморозила себе лапки.

Как твои лапки, в тепле? Усы хорошо чистишь?

Саженцы прогибаются под тяжестью снега. Нужно постоянно следить за очагом и собирать жёлуди. Недавно в трубу ветром занесло сырые ветки, так что весь дом был в густом дыму. Я сразу вспомнила, как ты в первый раз пытался развести костёр! А ты помнишь, как тонкой струйкой вился дым, когда ты сорвал с моих губ аромат жавицы?

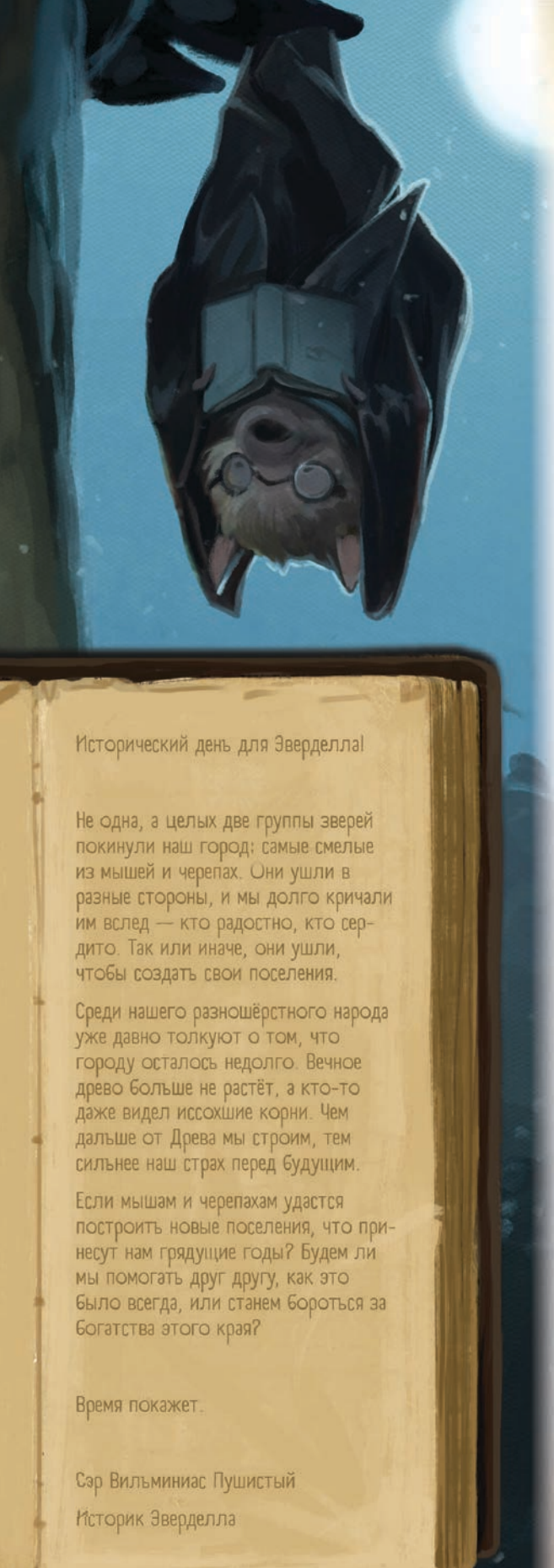
Жалость удалась высоченная, поднялась над крышей дома. На деревьях на листока. Я так надеюсь, что ты вернёшься. Я развесила на крыльце колокольчик и теперь слушаю твоё имя в их звоне на ветру.

Навека твоя.

Яра



Выполняя подготовку к сезону, возьмите новых рабочих с Вечного древа. Не забудьте применить бонусный эффект сезона.



Конец игры

Когда вы больше не можете (или не хотите) выполнять действия, партия для вас завершается. Вы больше не влияете на игру, не берёте ресурсы и карты (но ваши рабочие по-прежнему остаются в своих локациях и мешают другим их занять по обычным правилам). Если по условиям игры вы должны отдать карты или ресурсы сопернику, но все соперники завершили партию, эти карты или ресурсы сбрасываются.

Когда последний игрок объявляет о завершении партии, все игроки подсчитывают свои победные очки, после чего определяется победитель.

Сначала сложите победные очки, указанные на картах, затем посчитайте ваши жетоны победных очков, бонусы на картах типа «Процветание» и, наконец, добавьте очки за путешествия и события.

Игрок, у которого больше всего победных очков, побеждает. При равенстве побеждает претендент, принявший участие в наибольшем количестве событий. Если и в этом случае ничья, побеждает претендент, у которого осталось больше ресурсов.

Пример подсчёта

Указанные на картах победные очки: 22
Жетоны победных очков: 14
Бонусы за карты типа «Процветание»: 10 (3 за жену, 2 за архитектора, 5 за короля)
Награда за путешествия: 4
Награда за события: 12 (6 за выступление артиста, 3 за службу для заключённых, 3 за большую регату)

Итого: 62


Путешествие
Сбросьте столько
сколько хотите
получить ПО
Доступно только осенью
2
3
4
5


Странник
1
Возьмите 3


Муж
2


Ферма
1
Получите 1


Жена
2
3
если делит ячейку с мужем.


Веточник
1
Получите 2 за каждую ферму в вашем городе.


3
Бард
0
Можете сбросить 5 или меньше, чтобы получить 1 за каждую.


Смоловарня
1
Получите 1


Дворник
2
Примените 1 в вашем городе.


1
Башня
0


Лавочник
1
Получите 1 после того, как вы сыграли существо.


Король
4


1
1
Часовня
2
Положите 1 из общего запаса на эту карту, затем возьмите 2 за каждый на этой карте.


3
3
1
1
1
Отдайте любому сопернику 2
и получите 4


Монах
0


Трактир
2
Сыграйте с поляны существо или сооружение, заплатив на 3 меньше.


Темница
0


Архитектор
2
1
за каждую и в вашем запасе (максимум 6)




ТРАКТИР, БАРД
ВЫСТУПЛЕНИЕ АРТИСТА
Приняв участие, вы можете положить на эту карту 3 или меньше из вашего запаса.
2
за каждую на этой карте.


МОНАХ, ТЕМНИЦА
СЛУЖБА ДЛЯ ЗАКЛЮЧЁННЫХ
3
за каждого узника в вашей темнице.


3

Правила одиночной игры

В одиночной версии «Эверделла» вашим соперником выступит старый вредный грызун Ругворт и его стая криволапых, криворотых, кривоглазых крыс. Каждый год на протяжении трёх лет он будет вторгаться в Эверделл, каждый раз под новым прозвищем, отражающим степень его гадкости. Вы должны противопоставить его коварству свои способности, чтобы навеки изгнать из Эверделла этого «крысиного короля».

Год первый: Ругворт Противный

Выберите цвет для себя и для Ругворта (если что, он предпочитает чёрный) и выполните подготовку к партии на двоих. Возьмите на руку 5 карт из колоды сооружений и существ. Ругворту карты не понадобятся.

Разместите первого работника Ругворта на левой верхней карте леса. Второго работника Ругворта разместите на локации с тремя ветками. Теперь эти локации для ваших собственных работников закрыты.

Играйте по обычным правилам со следующими изменениями.

Каждый раз, когда вы играете карту, Ругворт после этого также должен сыграть карту (если вы сыграли карту с поляны, немедленно выложите новую из колоды). Чтобы Ругворт сыграл карту, бросьте восьмигранный кубик. Выпавшее число определяет номер карты с поляны, которую Ругворт разместит в своём городе. Карты на поляне пронумерованы в следующем порядке: левая верхняя — первая, справа от неё по горизонтали — вторая и так далее. Размещая карты в городе Ругворта, сортируйте их по типам, чтобы хорошо видеть, сколько карт какого типа находится в его городе. Свойство карты и её ценность в победных очках не имеют значения. После того как Ругворт сыграл карту, положите новую карту из колоды на поляну. В городе Ругворта может быть сколько угодно карт (он не ограничен 15 ячейками).

Каждый раз, когда вы подготавливаетесь к сезону, Ругворт после этого также подготавливается к сезону в следующем порядке:

1) Посчитайте количество карт каждого цвета в городе Ругворта. Если выполняются требования одного или нескольких основных событий, разместите их в его городе (то же самое нужно сделать и в конце игры!).

2) Если сейчас весна, возьмите нового работника Ругворта и разместите его на карте № 1 на поляне (если лето — на карте № 2, если осень — на картах № 3 и 4). Таким образом, к концу партии работники Ругворта будут размещены на первых четырёх картах поляны. Вы не можете разыгрывать эти карты (а также сбрасывать и брать на руку), зато Ругворт может их разыграть.

3) Переместите работника Ругворта на следующую карту леса по направлению против часовой стрелки.

При подготовке к сезону весной переместите работника Ругворта с локации с 3 ветками на локацию с 2 фишками смолы, летом — на локацию с 1 камушком, осенью — на локацию с 1 ягодой и 1 картой.

Осенью передвиньте работника Ругворта с третьей карты леса на локацию путешествия, дающую 3 ПО.

Подсчёт очков

Ругворт забирает с игрового поля те жетоны основных событий, чьи требования он выполнил в конце игры. Затем он получает: 3 очка за каждую фиолетовую карту в своём городе, 2 очка за каждую карту любого другого типа в своём городе, 3 очка за каждое основное событие в своём городе, 3 очка за каждое особое событие, в котором **вы не приняли участие**, 3 очка за своего работника в локации путешествия, а также очки за жетоны победных очков, которые вы ему отдали во время партии.

Год второй: Ругворт Пагубный

Изменяются следующие правила.

Осенью разместите работника Ругворта на локации путешествия, дающей 4 ПО (вместо 3).

Ругворт получает 6 очков за каждое особое событие, в котором вы не приняли участие (вместо 3).

Год третий: Ругворт Подлый

Изменяются следующие правила.

Осенью разместите работника Ругворта на локации путешествия, дающей 5 ПО (вместо 4).

При подготовке к сезону осенью Ругворт… похищает вашего работника! Вместо того чтобы передвинуть работника Ругворта на локацию с 1 ягодой и 1 картой, уберите этого работника и одного вашего работника в коробку. До конца года вам придётся обходиться пятью трудягами.

Победите три раза подряд, и поэты Эверделла воспоют ваш триумф! Историки внесут ваше имя в анналы, а побитый Ругворт оставит Вечное древо в покое… до поры.



Справочник по картам

Существа

Архитектор: в конце партии получите 1 ПО за каждую фишку смолы и камушка в вашем запасе.

Барахольщик: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая вы можете обменять 1 или 2 любых ресурса из вашего запаса на столько же любых ресурсов из общего запаса.

Бард: можете сбросить 5 карт или меньше и получить за каждую из них жетон ПО с номиналом 1.

Веточник: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 2 ветки за каждую ферму в вашем городе.

Гробовщик: сбросьте 3 карты с поляны, положите на их место новые карты и возьмите на руку 1 карту с поляны. Также гробовщик открывает вторую локацию на кладбище.

Дворник: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая примените свойство 1 любой карты типа «Урожай» в вашем городе.

Жена: эту карту можно положить в ту же ячейку, что и муж. Если вы это сделали, в дальнейшем их нельзя разделить. Если жена находится в одной ячейке с мужем, в конце игры получите 3 очка. В одной ячейке может находится только 1 муж и 1 жена. При желании вы можете при розыгрыше положить жену и мужа в разные ячейки, но тогда они не принесут бонуса за пару и в дальнейшем их нельзя объединить в пару.

Землекоп: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая вы можете скопировать свойство 1 карты типа «Урожай» в городе любого соперника. Чтобы свойство сработало, в городе соперника должны соблюдаться его условия. Например, вы получаете вторую ягоду из лавки соперника, только если **у него** есть ферма. Важно: нельзя скопировать склад соперника, чтобы забрать все его ресурсы. Одиночная игра: вы можете скопировать свойство карты типа «Урожай» в городе Ругворта, даже если условия не соблюдены.

Историк: берите 1 карту из колоды каждый раз, когда разыгрываете существо или сооружение.

Королева: разместив на этой карте работника, вы можете бесплатно сыграть с руки или с поляны любую карту, если её ценность в ПО не превышает 3 (бонусы в тексте карты не учитываются).

Король: в конце игры получите 1 ПО за каждое основное событие и 2 ПО за каждое особое событие, в котором вы приняли участие.

Лавочник: каждый раз, когда вы разыгрываете существо, получайте 1 ягоду. Вы не получаете ягоду за самого лавочника.

Лекарь: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая вы можете заплатить 3 ягоды или меньше и получить жетон ПО с номиналом 1 за каждую из них.

Монах: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая вы можете отдать любому сопернику 1 или 2 ягоды и получить 2 жетона ПО с номиналом 1 за каждую. Также монах открывает вторую локацию в монастыре.

Муж: эту карту можно положить в ту же ячейку, что и жена. Если вы это сделали, в дальнейшем их нельзя разделить. Если у вас в городе есть хотя бы 1 ферма, а муж находится в одной ячейке с женой, то при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 1 любой ресурс. В одной ячейке может находиться только 1 муж и 1 жена. При желании вы можете при розыгрыше положить жену и мужа в разные ячейки, но тогда они не принесут бонуса за пару и в дальнейшем их нельзя объединить в пару.

Пастырь: получите 3 ягоды. Также получите жетон ПО с номиналом 1 за каждый жетон ПО в вашей часовне.

Почтальон: раскройте 2 карты из колоды. Вы можете сыграть одну из них, если её ценность в ПО не превышает 3. Вторую карту сбросьте. Одиночная игра: считается, что вы сыграли 2 карты, поэтому в свой ход Ругворт тоже должен сыграть 2 карты.

Резчик: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая вы можете заплатить 3 ветки или меньше и получить жетон ПО с номиналом 1 за каждую.

Следопыт: передвиньте 1 из ваших размещённых работников на новую локацию с учётом правил размещения. Следопыт открывает второе место под карту в темнице. Самого следопыта нельзя поместить в темницу на второе место.

Странник: возьмите 3 карты. Странник не занимает ячейку в вашем городе.

Судья: каждый раз, когда разыгрываете существо или сооружение, можете заменить 1 любой ресурс из стоимости этой карты на 1 любой ресурс из вашего запаса. Например: если карта стоит 2 ягоды, вы можете заплатить 1 ягоду и 1 ветку.

Трактирщик: когда вы разыгрываете существо, можете сбросить трактирщика из вашего города, чтобы снизить стоимость разыгрываемого существа на 3 ягоды. Благодаря свойству этой карты вы получаете не 3 ягоды, а именно скидку в 3 ягоды. Эту карту нельзя комбинировать с другими свойствами-скидками (к таковым относятся «Трактир», «Судья», «Кран», «Темница», лесная карта «Возьмите 2 карты с поляны...»).

Учитель: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая берите 2 карты. Оставляйте себе одну, а другую передавайте сопернику. Если вы из-за предела руки смогли взять только 1 карту, оставьте её себе.

Шут: сыграйте эту карту в пустую ячейку в городе соперника. Подло, не так ли? Одиночная игра: Ругворт вполне может положить шута в ваш город. А если шута разыгрываете вы, сбросьте его и уберите 1 любую карту из города Ругворта.



Обожаю первый день поощряя — месяца, к которому жители Эверделла готовятся так долго и тщательно. Когда урожай уже собран и запасы на зиму сделаны, настаёт время праздновать и делиться. Семьи относят излишки богатств к корням Вечного древа, чтобы их менее удачливые сородичи были накормлены и обеспечены. Особенно этот день нравится детям, ведь можно пробовать столько вкусного. Глядя на них, я вспоминаю строки Великих Сказаний:

Да не будет вам пресыщения,
Пока ближние ваши не сыты.
Подайте им, и будет вам
Честь, добро и достаток
До конца жизни.

Сооружения

Башня: сыграв башню, положите на эту карту 3 жетона ПО с номиналом 1 из общего запаса. При подготовке к сезону, прежде чем вернуть работников, вы можете убрать 1 жетон с этой карты в общий запас и применить свойство одной из основных или лесных локаций, на которых находится ваш работник. Жетоны ПО, оставшиеся на этой карте на конец партии, учитываются при подсчёте. Если по какой-либо причине «Башня» будет сброшена, то оставшиеся на этой карте жетоны также сбросьте.

Ветковозка: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 2 ветки.

Вечное древо: в конце партии получите 1 ПО за каждую карту типа «Процветание» в вашем городе, включая само Вечное древо. Вечное древо позволяет бесплатно сыграть любое существо.

Вышка: разместите работника на этой карте, чтобы скопировать свойство 1 основной или лесной локации, даже если в ней уже находится ваш работник.

Дворец: в конце партии получите 1 ПО за каждое уникальное сооружение в вашем городе, включая этот дворец.

Замок: в конце игры получите 1 ПО за каждое обычное сооружение в вашем городе.

Кладбище: разместите работника на этой карте, чтобы раскрыть 4 верхние карты из колоды или сброса (напоминаем, что сброс лежит взакрытую). Бесплатно сыграйте одну из этих карт, а остальные сбросьте. Размещённый здесь работник не может быть убран. На кладбище можно разместить и второго работника, если в вашем городе есть гробовщик. Более двух работников на кладбище быть не может.

Кран: разыгрывая сооружение, вы можете сбросить «Кран» из вашего города, чтобы понизить стоимость этого сооружения на 3 любых ресурса. Благодаря свойству этой карты вы получаете не 3 ресурса, а именно скидку в 3 ресурса. Эту карту нельзя комбинировать с другими свойствами-скидками (к таковым относятся «Трактир», «Судья», «Трактирщик», «Темница», лесная карта «Возьмите 2 карты с поляны...»).

Лавка: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 1 ягоду. Если в вашем городе есть хотя бы 1 ферма, получайте ещё 1 ягоду (но не по ягоде за каждую ферму).

Монастырь: разместите работника на этой карте, чтобы отдать 2 любых ресурса любому сопернику и получить 4 ПО из общего запаса. Размещённый работник не может быть убран. В монастыре можно разместить второго работника, если в вашем городе есть монах.

Почта: разместите работника на этой карте, чтобы отдать сопернику 2 карты и сбросить любое количество ваших карт. Затем доберите карты до предела руки (до 8 карт). Если у вас не хватает карт, чтобы отдать сопернику, вы не можете размещать работника на почте. Вы получаете 1 жетон ПО с номиналом 1 каждый раз, когда соперник размещает своего работника на вашей почте. Одиночная игра: вы можете разместить работника на почте в городе Ругворта. За это он получает 1 жетон ПО с номиналом 1.

Развалины: сбросьте любое сооружение из вашего города и положите эту карту на его место. Получите ресурсы, составляющие стоимость этого сооружения, а также возьмите 2 карты. Если на сооружении находился работник, которого нельзя убрать, переместите его в развалины (то есть вы по-прежнему не получаете этого работника обратно в ваш запас).

Склад: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая берите из общего запаса и кладите на эту карту 3 ветки, 2 смолы, 2 ягоды или 1 камушек. Разместите работника на этой карте, чтобы забрать все накопленные на ней ресурсы в ваш запас.

Смоловарня: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 1 смолу.

Суд: получайте 1 ветку, 1 смолу или 1 камушек каждый раз, когда разыгрываете сооружение. Вы не получаете ресурсов за розыгрыш самого «Суда».

Театр: в конце партии получите 1 ПО за каждое уникальное существо в вашем городе.

Темница: разыгрывая сооружение или существо, вы можете положить взакрытую существо из вашего города под карту темницы, чтобы понизить стоимость разыгрываемой карты на 3 ресурса любого вида. Благодаря свойству этой карты вы получаете не 3 ресурса, а именно скидку

в 3 ресурса. Существо в темнице не считается частью вашего города и не приносит ПО в конце партии. Эту карту нельзя комбинировать с другими свойствами-скидками (к таковым относятся «Трактир», «Судья», «Кран», «Трактирщик», лесная карта «Возьмите 2 карты с поляны...»). В темницу можно бросить второе существо, если в вашем городе есть следопыт (но нельзя бросить два существа одновременно ради получения скидки в 6 ресурсов). Если следопыт по какой-либо причине сброшен из вашего города, а в темнице есть второй узник, он не сбрасывается.

Трактир: разместите работника на этой карте, чтобы сыграть существо или сооружение с поляны, заплатив на 3 любых ресурса меньше. Благодаря свойству этой карты вы получаете не 3 ресурса, а именно скидку в 3 ресурса. Вы получаете 1 жетон ПО с номиналом 1 каждый раз, когда соперник размещает своего работника в вашем трактире. Одиночная игра: вы можете разместить работника в трактире Ругворта. За это он получает 1 жетон ПО с номиналом 1.

Университет: разместите работника на этой карте, чтобы сбросить сооружение или существо из вашего города и получить ресурсы, составляющие его стоимость. Также получите 1 любой ресурс и 1 ПО. Если на сооружении находился работник, которого нельзя убрать, переместите его в университет (то есть вы по-прежнему не получаете этого работника обратно в ваш запас).

Ферма: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 1 ягоду.

Часовня: разместите работника на этой карте, чтобы положить на неё жетон ПО с номиналом 1 из общего запаса. Возьмите 2 карты за каждый жетон ПО, лежащий в часовне. Если по какой-либо причине «Часовня» будет сброшена, то лежащие на этой карте жетоны также сбросьте.

Шахта: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая берите 1 камушек.

Школа: в конце партии получите 1 ПО за каждое обычное существо в вашем городе.

Ярмарка: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая берите 2 карты.





Легенда о Белых Камнях

В переложении По, именитой рассказчицы.

Давным-давно, в далёкой земле Гильдин, юный мышонок увидел горы на краю неба и земли, и подумалось ему: а что лежит за ними? Он жил во времена трудностей и лишений, когда каждую капельку мёда, каждую ягодку приходилось добывать тяжёлым трудом. Все запасы были израсходованы в бою против гадов из Северной Пустоши, который потомки запомнили как Змеиную войну.

Посреди нищеты и разорения сидел мышонок, вдохновлённый мечтой и надеждой. Звали его Коррин Эвертейл. Его отец, храбрый воин, пал в Змеиной войне. Его мать, узнав о гибели мужа, слегла от тоски и вскоре умерла, так и не оправившись. Коррин остался сиротой, брошенным на тёмных улицах портового города Бурелозника.

Юность Коррина прошла в испытаниях, его жизнь не раз висела на волоске, но он выдержал всё, благодаря живому уму, железной воле и, конечно же, удаче. Всё это время он думал, вспоминал, мечтал о богатых землях за далёкими горами. Он понимал, что если отправится туда, то может никогда не вернуться, но оставаться в городе было невыносимо.

Настала пора отправляться в путь.

Коррин собрал всех своих друзей, но только трое согласились пойти с ним. В холодное утро месяца поспевая странники отправились к землям, о которых слышали только в легендах.

Есть множество историй об их путешествии через Суховейную пустыню и Колю-

чие горы. Все они сходятся в одном: дорога была тяжёлой и длилась девять месяцев. Коррин потерял лучшего друга и почти потерял надежду, но девятнадцатого числа месяца ободряя странники наконец достигли заветной цели.

Само солнце возрадовалось в тот день, лучи его пробились через чёрные тучи и осветили прекрасную изумрудно-зелёную долину. В этой земле не бывало войн, и она никогда не знала истощения.

Коррин и его спутник не одну неделю ходили по долине, пока не нашли идеальное место для поселения — молодое, но могучее дерево, которое мы знаем как Вечное древо. Он благословил это место и нарёк его Эверделлом.

Прежде чем обживать долину, Коррин и его соратники решили увековечить свой подвиг. Они воздвигли девять Белых Камней — девять месяцев, что длился их поход. На каждом из них они высекли свои мысли, воспоминания и наставления для тех, кто обязан им богатством и миром, — для нас с вами.

Внемлите самым важным, глубоким и сокровенным словам Коррина Эвертейла:

Самая чёрная печаль не затмит надежду. Самая чёрная ночь отступит перед рассветом. Ловите мгновение и не отпускайте, если оно трепещет. Пусть ваш колокол звенит по всей земле во все времена.

Идите же, идите навстречу миру! И пусть ваша жизнь увенчается белым камнем, что послужит вдохновением и назиданием для других на долгие годы.

Создатели игры

Автор идеи: Джеймс Уилсон
Художник: Эндрю Босли
Развитие игры: Дэн Мэй, Бренна Нунэн, Джеймс Уилсон
Вёрстка: Коди Джонс
Маркетинг: Бренна Нунэн
Управление производством: Коди Джонс
Исполнительный продюсер: Дэн Яррингтон
Тестировщики: Кларисса Уилсон, Джейкоб Паркер, Нейтан Уилсон, Эндрю и Джордана Осборн, Джастин Шаффер, Майкл Миндес, Сет Джаффи, Джоэл Эдди, Аллен Чанг, Коди Джонс, Крис Макмаллен, Майкл Фокс, Эндрю Босли
Издатель: Starling Games

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчик: Даниил Яковенко
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

? Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

