Еверделл

ПРАВИЛА ГРИ

І ПОЧИНАЄТЬСЯ НОВИЙ РІК...

У чарівній долині Евердел, відомій тут як Вседол, під кронами височенних дерев, серед звивистих струмків та порослих мохом лощин процвітає й зростає народ лісових звірят. Відтоді, як у сиву давнину цю потаємну місцину відкрив славнозвісний мандрівник Корін Всехвіст, її мешканці мирно живуть під покровом незмінного Вседрева.

Від зими до зими, від морозня до дзвонеспівня, – так і промайнуло багато років, та настав час освоювати незвідані простори і будувати нові містечка. Саме в такій пригоді ви очолите одну із груп звірят. Ви будете зводити будівлі, зустрічати милих жителів долини та влаштовувати події – ну й насичений рік на вас чекає!

Та чи благословить сонце саме ваше містечко до сходу зимового місяця? Піддайтеся чарам дивовижного світу Вседолу. Одного разу потрапивши сюди, ви, можливо, вже не захочете піти.



“Евердел”

Коли по чудовому лісу гуляю,
Каміння у кошик собі я збираю.
І все принесу я швиденько з собою
З чудового лісу до себе додому.
І з цього каміння я зроблю підлогу,
І стіни високі зробити я зможу.
Цю працю я буду робити щодня,
Аж поки не зроблю свій дім до кінця.

І біля будинку ми будемо гратись,
Сидіти на травиці і гучно сміятись.
До річки ми будемо бігти купатись,
А ввечері разом зірки виглядати.
Бо все, що ціню я, що є особливим,
Щоб ми були поряд — це дуже важливо.
У будь-який час і в будь-яку пору
Ти — Дерево наше, і ми завжди поруч!

Фермер у полі постійно працює,
А ось і шахтар, він постійно у мулі.
А щедрий і добрий, веселий король
У замку займає почесний свій трон.
Тут також на дереві є наша школа.
Каплиця тут поруч, дзвонить всім навколо.
І в кожного з нас є лише одна мрія,
Ніколи не зникне ця наша надія.

Ми будемо разом на травиці збиратись,
Сидіти, співати і гучно сміятись.
До річки ми будемо бігти купатись,
А ввечері разом зірки виглядати.
Для кожного з нас це є особливим,
Щоб ми були поряд — це дуже важливо.
У будь-який час і в будь-яку пору
Ти — Дерево наше, і ми завжди поруч!



ОГЛЯД ГРИ

У грі «Евердел» гравці будують власне лісове містечко з карт, які можна розіграти завдяки ресурсам, отриманим від розміщення фішок звірят на різноманітних місцинах.

У свій хід гравець виконує одну з трьох можливих дій:

- розміщує фішку звірятка;
- грає карту;
- готується до нової пори року.

Ви можете розмістити фішку звірятка на будь-якій вільній місцині. Також існують місцини, де можна розмістити декілька фішок.
Одразу отримайте вказані ресурси або виконайте дію.

Щоб зіграти карту, ви мусите заплатити вказану на ній вартість у ресурсах.
Ви можете грати карти з руки або ті, що лежать горілиць на Леваді.
Розмістивши всі свої фішки звірят, ви можете приготуватися до нової пори року: поверніть задіяні фішки, отримайте нові, а також застосуйте ефект нової пори року.

Коли гравець зробив свій хід у останній (четвертій) порі року і у нього більше немає доступних дій, його гра завершена. Після того, як усі гравці зробили останній хід, вони рахують здобуті переможні бали. Перемагає гравець із найбільшою кількістю балів.

КОМПОНЕНТИ ГРИ



Ігрове поле



4 тайли звичайних подій



24 фішки звірят
(по 6 на кожного гравця)
Їжаки, миші, білки, черепахи



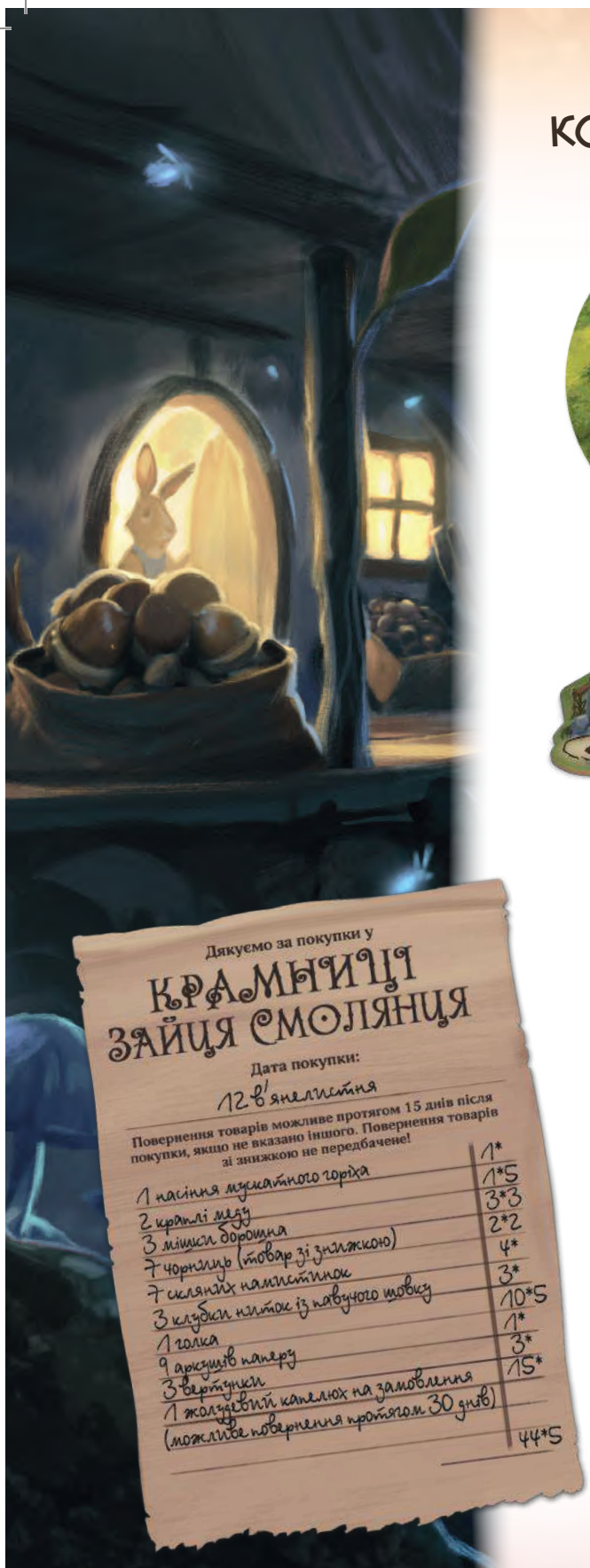
Жетони переможних балів
(10 жетонів зі значенням 3,
20 жетонів зі значенням 1)



20 жетонів заселення



Ігровий восьмигранник
(для соло-режиму)



Дякуємо за покупки у
КРАМНИЦІ ЗАЙЦЯ СМОЛЯНЦЯ
Дата покупки:
12 вересня
Повернення товарів можливе протягом 15 днів після покупки, якщо не вказано іншого. Повернення товарів зі знижкою не передбачене!

1 насіння мускатного горіха	1*
2 кратлі меду	1*5
3 мішки борошна	3*3
7 чорнилу (товар зі знижкою)	2*2
7 скляних намистинок	4*
3 клубки нитки із павучого шовку	3*
1 голка	10*5
9 аркушів паперу	1*
3 вертушки	3*
1 жалузевий капелюх на замовлення	15*
(можливе повернення протягом 30 днів)	
	44*5



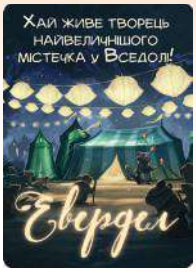
128 карт звірят і споруд



11 карт лісу



16 карт особливих подій



1 карта тріумфу



30 ягід



30 гілок



25 крапель смоли



20 камінців

Вседрево

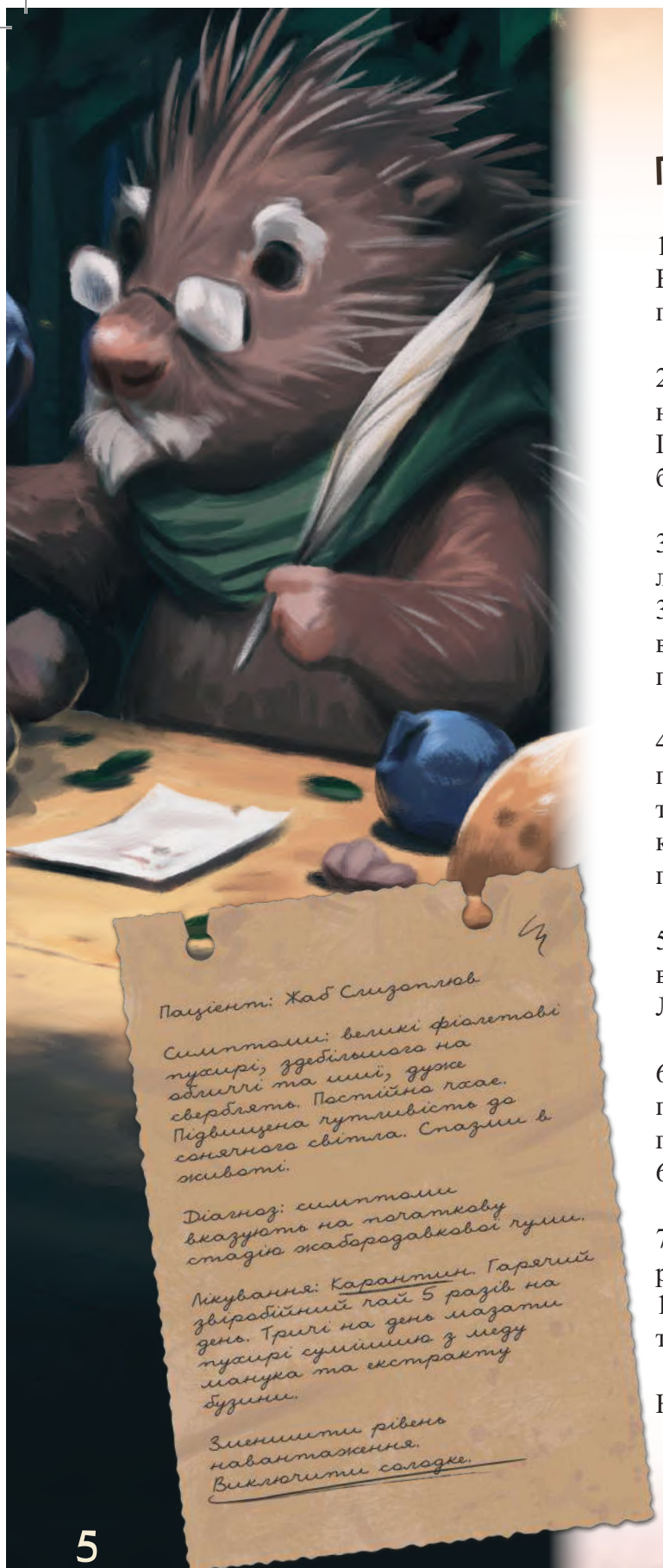


Пам'ятка

Отримати: візьміть указані ресурси чи жетони ПБ із загального запасу.
Сплатити: поверніть указані ресурси зі свого запасу в загальний.
Витягти: візьміть верхню карту з колоди в руку.
Розкрити: розкрийте карти з колоди так, щоб їх бачили всі гравці.



Жетон ПБ | ПБ наприкінці гри | Карта | Гілка | Крапля смоли | Камінець | Ягода | Будь-який ресурс



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1) Покладіть ігрове поле на стіл. Розмістіть Вседрево на пні у верхній частині ігрового поля.

2) Покладіть гілки, смолу, камінці та ягоди на відведені місця вздовж берега річки. Покладіть жетони ПБ та жетони заселення біля ігрового поля. Це загальний запас.

3) Перетасуйте карти лісу й розмістіть на лісових галявинах. У грі вдвох викладіть 3 карти лісу, у грі втрьох або вчотирьох використовуйте 4 карти. Решту карт лісу поверніть у коробку.

4) Викладіть вздовж річки 4 тайли звичайних подій. Перетасуйте карти особливих подій та викладіть 4 з них на нижню частину крони Вседрева. Решту карт особливих подій поверніть у коробку.

5) Перетасуйте основну колоду. Навмання витягніть 8 карт та викладіть їх горілиць на Леваду. Покладіть колоду біля Вседрева.

6) Кожен гравець вибирає колір й отримує по 2 фішки звірят свого кольору. Перший гравець витягає 5 карт із колоди, другий – 6 карт, третій – 7 карт і четвертий – 8 карт.

7) Решту своїх фішок звірят кожен гравець розміщує на верхній частині крони Вседрева: 1 фішку в зону весни, 1 фішку в зону літа та 2 фішки в зону осені.

Найшляхетніший гравець ходить першим.


6
Перший гравець
5 карт
1
7
6
Другий гравець
6 карт
2
Гравець може мати необмежену кількість ресурсів. Якщо якийсь із ресурсів вичерпався, використовуйте будь-який замінник.
4
4
2
4
5
4
2
2
2
2
3
5
3
Місце для скиду карт (карти скидають **долілиць**).
6
Четвертий гравець
8 карт
6
Третій гравець
7 карт

ХІД ГРИ

Усі гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід ви можете виконати одну з трьох дій. Ви можете виконувати дії в будь-якій послідовності, але не більше однієї за хід:

- **розмістити фішку звірятка;**
- **зіграти карту;**
- **приготуватися до нової пори року.**

РОЗМІСТИТИ ФІШКУ ЗВІРЯТКА

Ваші фішки звірят – запорука успішного будування ідеального містечка. Ви будете розміщувати їх на різні місцини Вседолу, щоб отримувати ресурси, тягти карти, влаштовувати події або вирушати у подорож.

Є два типи місцин: закриті й спільні (з відкритим кільцем). На закриту місцину можна розмістити тільки 1 фішку. Спільну місцину може відвідати будь-яка кількість звірят (навіть того самого кольору).



ЗАКРИТА



СПІЛЬНА

Щоб відвідати місцину, розмістіть одну зі своїх фішок звірят на доступне місце із символом  . Негайно візьміть указані на місцині ресурси або виконайте дію. Після цього розміщену фішку вважають задіяною, доки ви не повернете її собі, готуючись до нової пори року.



Приклад. Розмістивши фішку звірятка на цій місцині, ви візьмете 2 карти з колоди та отримаєте 1 жетон ПБ.

ДОСТУПНІ МІСЦИНИ

ЗВИЧАЙНІ МІСЦИНИ



ЛІСОВІ МІСЦИНИ

Це варіативні місцини з більш потужними ефектами. У грі вдвох чи втрьох можна розмістити тільки 1 фішку звірятка на кожній лісовій місцині. Місця із символом  використовують лише у грі вчотирьох. Однак на цих картах не можна розмістити більше однієї фішки кожного гравця.



Карти-місцини





Приклад: якщо суперник розмістить свою фішку у вашому поштовому відділенні, ви отримаєте за це 1 ПБ.

Ви можете розмістити фішку звірятка на будь-якій карті-місцині свого містечка або карті-місцині містечка суперника із символом Відчинено, за що власник карти отримає 1 бал, узявши відповідний жетон із **загального запасу**.

Події



Для «Грандіозного турне» потрібно, щоб у вашому містечку було 3 карти-місцини.



Для «Стелі Світлінської каплиці» потрібно, щоб у вашому містечку були різьбярка та каплиця.

Ви можете розмістити фішку звірятка на тайл події, щоб влаштувати її. У грі є звичайні та особливі події. Перш ніж розмістити фішку на тайлі події, ви мусите виконати її вимоги, а також сплатити вказані ресурси. Кожну подію може влаштувати тільки один із гравців. Ви зможете розмістити фішку на тайлі події тільки коли виконаєте всі її умови.

Ви повертаєте фішки звірят із тайлів подій як зазвичай – під час приготування до наступної пори року.

Влаштувавши подію, ви розміщуєте відповідну карту або тайл біля свого містечка для підрахунку балів наприкінці гри.

Примітка. Ви не втрачаєте влаштовані події, якщо пізніше з вашого містечка буде вилучено необхідні для них карти.

Святилище



Святилище – спільна місцина. На спільну місцину можна розмістити будь-яку кількість фішок звірят, навіть того самого кольору. Розмістивши тут фішку, ви можете скинути будь-яку кількість карт з руки та отримати 1 будь-який ресурс за кожні 2 скинуті карти.

Примітка. Карти скидаються долілиць.

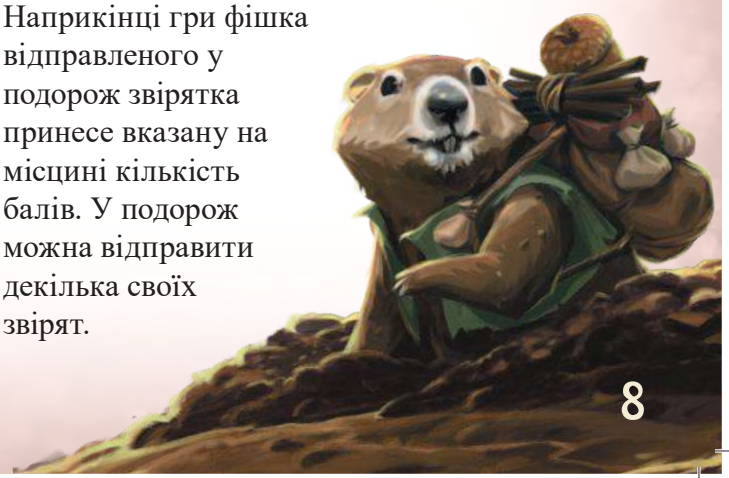
Подорож



Восени ви можете відправити своїх звірят у подорож. Для цього розмістіть фішку на місцину та скиньте стільки карт, скільки балів має вибрана місцина.

Місцини подорожі з 5, 4 та 3 балами закриті, місцина з 2 балами – спільна.

Наприкінці гри фішка відправленого у подорож звірятка принесе вказану на місцині кількість балів. У подорож можна відправити декілька своїх звірят.



ЗІГРАТИ КАРТУ

У свій хід ви можете зіграти **одну** карту. Щоб зіграти карту, ви мусите сплатити вказані на ній ресурси, повернувши їх до загального запасу. **Ви можете грати карти з руки або з Левади**.

Під час гри ви розміщуєте зіграні карти перед собою, розбудовуючи своє містечко. Є два типи карт: **звірята** й **споруди**. В одному містечку може бути будь-яка кількість копій звичайної карти, **однак особливої карти можна зіграти лише одну копію**.

Споруди



Звірята



Щоб зіграти карту звірятка, необхідно сплатити вказану на ній кількість ягід. Також ви можете безплатно зіграти звірятко, якщо у вашому містечку є споруда, вказана у верхньому лівому куті карти цього звірятка.

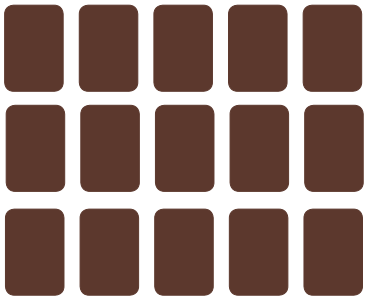
Важливо! Граючи карту звірятка безплатно завдяки споруді, кладіть на відповідну споруду жетон заселення . Тепер ви не можете повторно використати її, щоб безплатно зіграти ще одне звірятко.



Примітка. Ви не прибираєте жетон заселення з карти споруди, якщо з вашого містечка вилучається відповідне безплатно зігране звірятко.

Містечко

Ваше містечко має **15 місць для розіграшу карт**. Радимо викладати по 5 карт у 3 ряди. Карти подій не рахуються до ліміту карт у містечку.



Рекомендований спосіб розбудови містечка

Типи карт



Мандри (коричневі): зігравши цю карту, негайно активуйте її. Цю карту не можна активувати вдруге.



Виробництво (зелені): зігравши цю карту, негайно активуйте її. Ви можете повторно активувати цю карту під час приготування до весни та осені.



Місцини (червоні): ця карта активується після розміщення на ній фішки звірятка. Карти із символом 

можуть відвідувати суперники.



Управління (сині): ви отримуєте додаткові ПБ за розіграш карт певних типів. Також дає змогу розігрувати карти зі знижкою.



Процвітання (фіолетові): крім указаної кількості ПБ, також дають додаткові бали за виконання певних вимог наприкінці гри.

Витягання карт

Зазвичай ви тягнете карти з колоди, але певні ефекти вказують тягти карти з Левади.

Ліміт карт у руці – 8. У вас у руці ніколи не може бути більше 8 карт. При застосуванні ефекту, що дає змогу витягти нові карти, можете добрати до ліміту у 8, але не більше. Якщо ви повинні віддати карти суперникові, ви мусите вибрати гравця, який не досягнув ліміту руки. Віддайте стільки карт, скільки він може взяти, і скиньте решту, якщо вони залишились.

Якщо *зіграно* карту з Левади, **негайно поповніть її новою картою з колоди**. Якщо певний ефект дозволяє вам *тягнути* карти з Левади, **спочатку витягніть указану кількість карт, а потім поповніть Леваду**.

Якщо колоду вичерпано, перетасуйте скид, щоб сформувати нову колоду.

Послідовність розіграшу карти

При розіграші карти виконайте подальші кроки в такій послідовності (за можливості):

1. Скористайтесь ефектом розіграної раніше карти (темниця, суддя, корчмар і т.д.).
2. Сплатіть указані ресурси або використайте жетон заселення.
3. Якщо ви зіграли карту з Левади, поповніть її новою картою.
4. Розмістіть щойно зіграну карту в своє містечко. (Якщо ефект цієї карти вилучає іншу карту з вашого містечка, її потрібно вилучити негайно перед розміщенням нової карти.)
5. Застосуйте ефект щойно зіграної карти.
6. Застосуйте ефекти, спровоковані розіграшем карти (суд, крамар тощо).

ПРИГОТУВАННЯ ДО НОВОЇ ПОРИ РОКУ

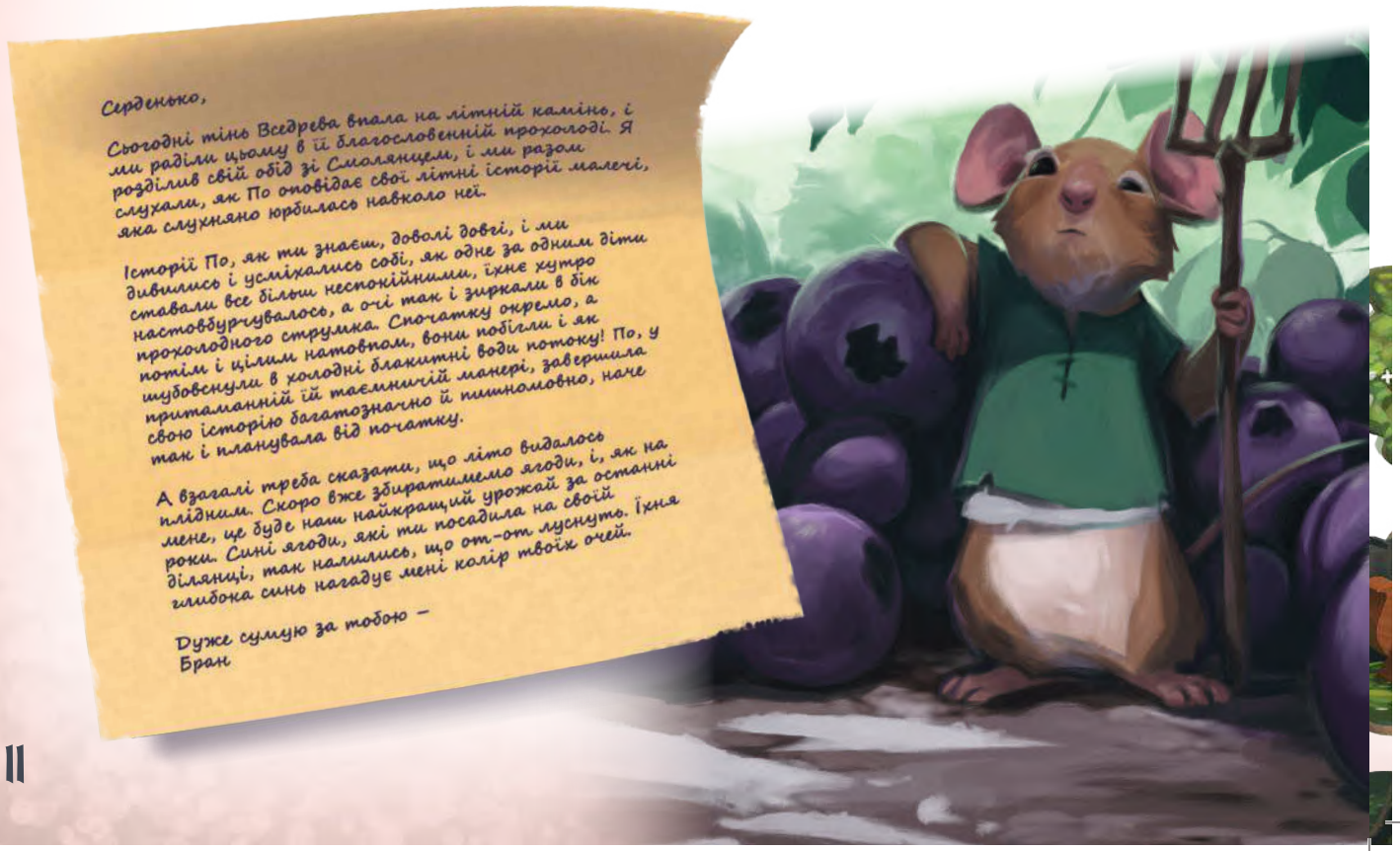
Якщо ви розмістили всі свої фішки звірят і не можете чи не хочете грати нові карти, ви маєте приготуватися до нової пори року. У свій хід ви повертаєте всі свої фішки, а також отримуєте вказані бонуси наступної пори року відповідно до вказівок на кроні Вседрева. Після цього ваш хід завершується і ходить наступний гравець.

За сюжетом гра починається наприкінці зими й завершується з наближенням наступної. Восени ви востаннє готуєтесь до нової пори року.

Важливо! Гравцям необов'язково виконувати приготування до нової пори року одночасно.

У свій перший хід ви розміщуєте фішку звірятка на місцину з 3 гілками й отримуєте їх.
У наступний хід ви розміщуєте фішку на лісовій місцині, щоб отримати 1 гілку, 1 краплю смоли та 1 ягоду. Пізніше ви граєте ферму зі своєї руки, сплативши вказану на ній вартість (2 гілки та 1 краплю смоли).
Ви негайно отримуєте 1 ягоду за ферму.
У свій наступний хід ви граєте у своє містечко жабу-перевізника з Левади, сплативши за неї 2 ягоди. Ви отримуєте за жабу-перевізника 2 гілки, бо маєте ферму в своєму містечку.

У свій наступний хід ви не маєте достатньо ресурсів, щоб зіграти карту. Ви задіяли всі свої фішки звірят, тому вимушені приготуватися до нової пори року. Ви повертаєте всі свої розміщені фішки, а також отримуєте бонус за весну: 1 фішку зі Вседрева, а також активацію всіх карт виробництва із зеленим символом у своєму містечку – це жаба-перевізник та ферма, за які ви отримуєте 1 ягоду та 2 гілки.





Мій найдорожчий,

Гуляла сьогодні сплячим бузковим садом на південь від ферми і вирішила написати тобі листа. Вибач за почерк... збирала насіння анісу пізно ввечері і не помітила, як мої лапки обмерзли.

А твоїм лапкам тепло? І за вусиками доглядаєш?

Сніг гне саджанці аж до землі. Хата нетоплена, горішки незібрані. Вітер гуляє димоходом і ганяє порожнім будинком мокрий сірий дим. Це нагадало мені, як ти вперше намагався розвести вогнище! Пам'ятаєш, як дим від сирих дров тягнувся аж до каплиці, і поцілунок твій був на смак, наче живиця?

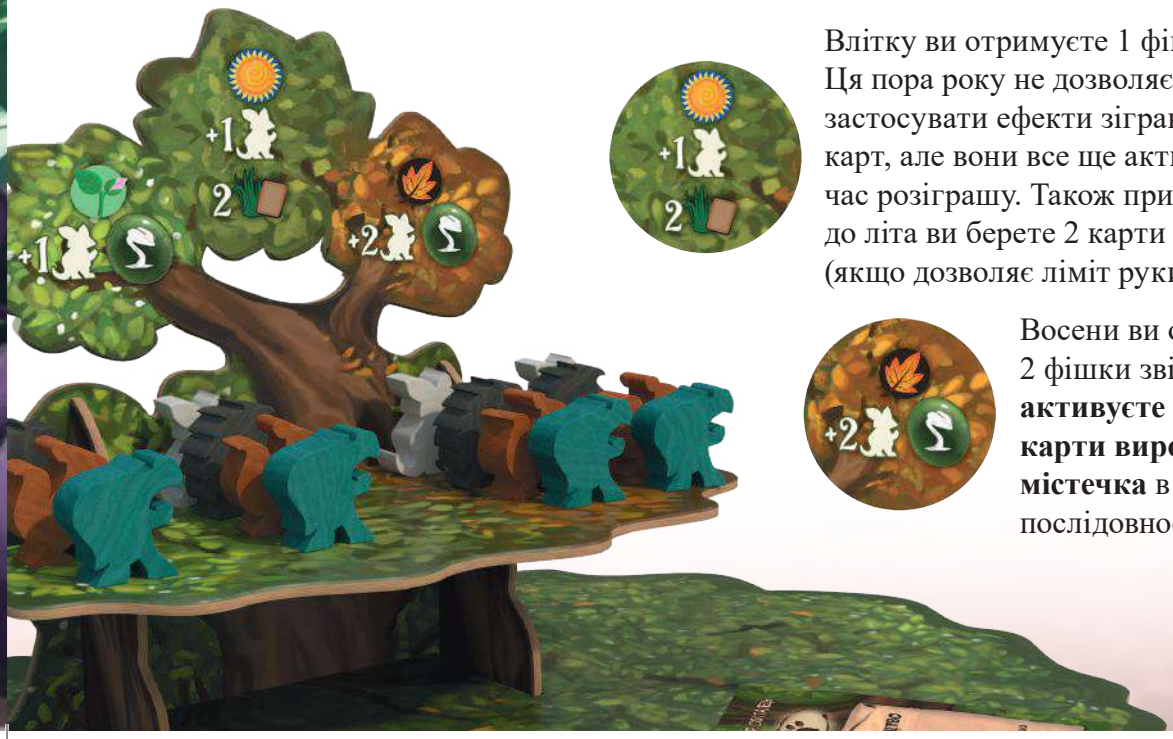
Жимолость уже вища за будинок. Поки дерева втрачають своє листя, я не втрачаю надії на твоє повернення. Я розвішала вздовж підвішка гірлянди золотих дзвіночків, вустами вітру вони промовляють твоє ім'я.

Твоя назавжди —
Яра

Під час приготування до нової пори року до вашого зростаючого містечка доєднуються нові фішки звірят зі Вседрева. Отримайте фішки та бонуси відповідно до нової пори року.

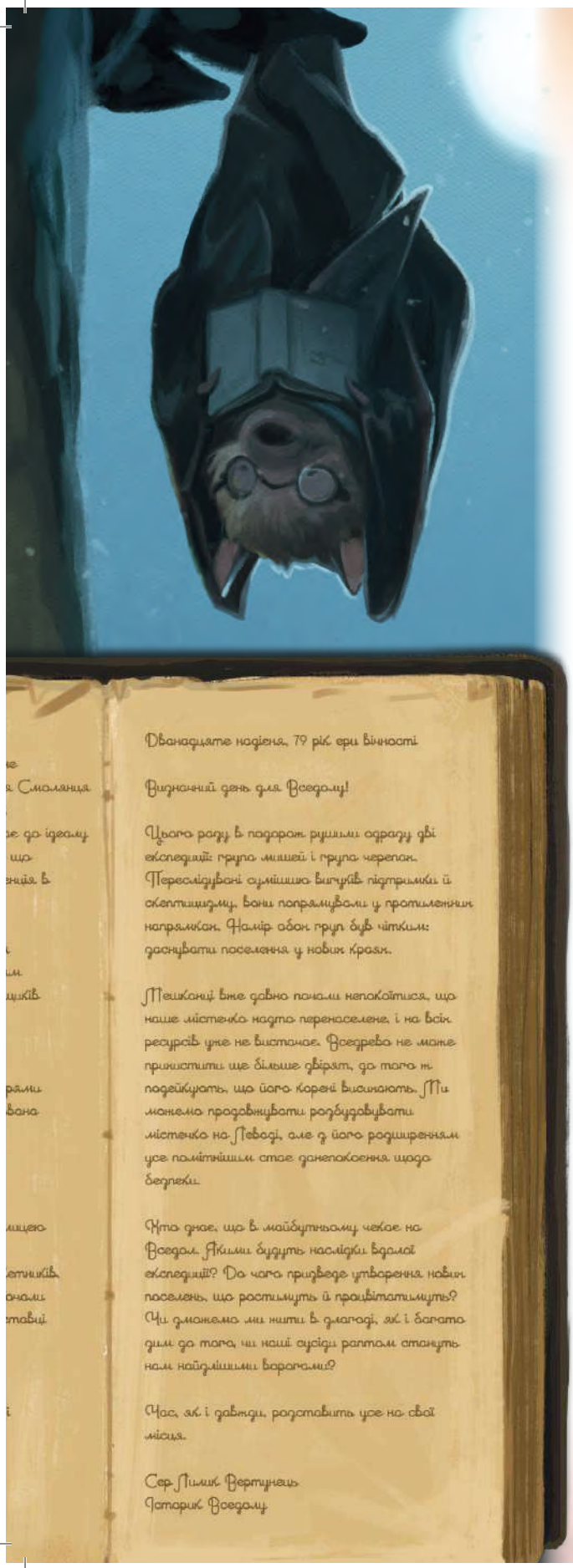


Навесні ви отримуєте 1 фішку звірятка та **активуєте всі зелені карти виробництва свого містечка** в будь-якій послідовності.



Влітку ви отримуєте 1 фішку звірятка. Ця пора року не дозволяє повторно застосувати ефекти зіграних зелених карт, але вони все ще активуються під час розіграшу. Також при підготовці до літа ви берете 2 карти з Левади (якщо дозволяє ліміт руки).

Восени ви отримуєте 2 фішки звірят та **активуєте всі зелені карти виробництва свого містечка** в будь-якій послідовності.



КІНЕЦЬ ГРИ

Коли настав кінець осені і ви не можете чи не бажаєте виконувати дії, гра для вас завершується, ви маєте спасувати. Гравцеві, який спасував, більше не можна давати ресурси чи карти. Якщо ресурси або карти потрібно дати гравцеві, але всі інші вже спасували, натомість скиньте їх.

Гравці, які не спасували, продовжують грати, доки не спасують. Після цього відбувається підрахунок балів та визначення переможця.

Радимо рахувати бали в такій послідовності: базові бали на картах, жетони ПБ, додаткові бали з фіолетових карт, бали за подорожі та події.

У разі нічиєї серед претендентів перемагає той, хто влаштував найбільше подій. Якщо й тут нічия, перемагає гравець із найбільшою кількістю позосталих ресурсів.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ БАЛІВ (С. 14)

Основні бали з карт: 22
Бали з ПБ: 14
Додаткові бали за карти процвітання (фіолетові): 10 (3 за збирача врожаю, 2 за архітектора, 5 за короля)
Бали за подорожі: 4
Бали за влаштовані події: 12 (6 за «Окрасу вечірки», 3 за «Виправні роботи», 3 за «Грандіозне турне»)

Загальна кількість ПБ: 62


Левада
Подорож
Скиньте карти відповідно до кількості
Доступно лише восени
Скиталець
Тягніть 3
Ферма
Отримайте 1
Збирачка врожаю
Збирач урожаю
Жаба-перевізник
Отримайте 2 за кожну ферму у вашому містечку.
Бард
Можете скинути до 5 та отримати 1 за кожну.
Завод із переробки сакти
Отримайте 1
Гризь Мітлочисть
Активуйте 1 у вашому містечку.
Годинникова вежа
Крамар
Щоразу, коли ви граєте звірятко, отримайте 1
Король
Каплиця
Монастир
Монах
Корчма
Темниця
Архітектор
Окраса вечірки
Влаштувавши цю подію, можете викласти на неї до 3 своїх
за кожну на цій карті.
Виправні роботи
за кожного ув'язненого у вашій темниці.

СОЛО-РЕЖИМ

У соло-режимі гри «Евердел» ви зіштовхнетеся у двобої зі старим злостивим гризуном на ім'я Бруднолап та легіоном його галасливих і мстивих пацюків-посіпак. Він зазіхатиме на Вседол три роки поспіль, щоразу повертаючись з усе паскуднішим титулом. Ви мусите знайти спосіб уникнути впливу його капостей та назавжди позбавити Вседол цієї напасті!

Кожен рік – окремий рівень складності, і ви не зобов'язані проходити їх поспіль у межах однієї гри (втім, звірятко, спрагле до пригод, може піти й на такий подвиг).

Перший рік. Бруднолап Поганець

Виберіть колір для Бруднолапа (він обожнює чорний) і підготуйте гру так, наче граєте вдвох. Ви починаєте з 5 картами у руці. Бруднолап не має руки карт.

Візьміть одну з фішок Бруднолапа й розмістіть на верхній лівій лісовий місцині, тим самим заблокувавши її. Другу фішку Бруднолапа розмістіть на звичайній місцині з 3 гілками, також блокуючи її.

Грайте за звичайними правилами з такими змінами:

Щоразу, коли ви граєте карту, Бруднолап грає карту після вас. Якщо ви зіграли карту з Левади, спочатку поповніть її.

Щоб зіграти карту Бруднолапа, киньте ігровий восьмигранник. Викинуте на восьмиграннику число визначає, яку з 8 карт Левади Бруднолап зіграє у своє містечко. Карти пронумеровані від 1 до 8 зліва направо (карта під номером 1 знаходиться у верхньому лівому куті, а під номером 8 – у нижньому правому куті). Бруднолап формує містечко, викладаючи карти одного кольору одна на одну. Так ви завжди знатимете, скільки він має карт кожного кольору. Бруднолап не застосовує ефект карти й не отримує вказані на ній бали.

Після ходу Бруднолапа поповніть карти Левади. Після того, як ви виконали приготування до нової пори року, Бруднолап також розпочинає приготування, що складається з таких кроків:

1) Перевірте, чи Бруднолап має достатню кількість карт певних кольорів, щоб влаштувати відповідні звичайні події. Якщо так, Бруднолап розміщує їх у своєму містечку.

2) Візьміть нову фішку Бруднолапа та розмістіть її на карті Левади під номером 1 (влітку під номером 2, восени – під номерами 3 й 4). Наприкінці гри фішки Бруднолапа блокуватимуть 4 верхні карти Левади. Ви не зможете їх зіграти, на відміну від Бруднолапа.

3) Перемістіть фішку Бруднолапа проти годинникової стрілки на наступну лісову місцину.

Під час приготування до весни перемістіть фішку Бруднолапа з місцини з 3 гілками на місцину з 2 краплями смоли. Влітку перемістіть цю фішку на місцину з 1 камінцем. Восени перемістіть цю фішку на місцину з 1 ягодою та 1 картою.

Також восени перемістіть фішку Бруднолапа з лісової місцини на місцину подорожі з 3 балами.

Підрахунок балів

Бруднолап здобуває бали таким чином: 2 бали за кожну карту в його містечку (3 бали за кожну фіолетову карту процвітання), 3 бали за кожну влаштовану ним звичайну подію, 3 бали за кожну особливу подію, яку ви НЕ влаштували, 3 бали за фішку Бруднолапа на місцині подорожі, а також бали з усіх жетонів ПБ, які ви віддали Бруднолапу.

Другий рік. Бруднолап Гнилий

Грайте за правилами першого року, але з такими змінами:

Розміщуйте фішку Бруднолапа на місцину подорожі в 4 бали (а не 3).

Бруднолап отримує 6 балів за кожну не влаштовану вами особливу подію (а не 3).

Третій рік. Бруднолап Нестерпний

Грайте за правилами другого року, але з такими змінами:

Розміщуйте фішку Бруднолапа на місцину подорожі в 5 балів (а не 4).

Коли Бруднолап виконує приготування до осені, він краде одну з ваших фішок! Не переміщуйте фішку Бруднолапа на місцину з 1 ягодою та 1 картою – натомість вилучіть цю фішку з гри, і те саме зробіть із однією вашою фішкою. Тепер у вас лише 5 фішок для останньої пори року.

Здолавши Бруднолапа втретє, ви стаєте легендою, оспіваною у баладах найкращих бардів Вседолу! Історик робить запис про вашу перемогу, щоб в усі часи про неї знали та пам'ятали! Старий пацюк накиває п'ятами, облишивши надії на Вседол… поки що.

Примітки

- Бруднолап не має ліміту карт у своєму містечку.
- Фішка Бруднолапа повністю блокує карту Левади. Ви не можете жодним чином зіграти, взяти чи скинути цю карту.
- Якщо ви змушені дати суперникові карти чи ресурси, ви натомість скидаєте їх.



Алфавітний покажчик

Звірята

Архітектор: наприкінці гри отримайте 1 бал за кожен невикористаний камінець та за кожну невикористану краплю смоли (щонайбільше 6 балів).

Бард: скиньте до 5 карт з руки. Отримайте 1 бал за кожну скинуту карту.

Блазень: цю карту грають на будь-яке вільне місце в містечку суперника. Відчуваєте, як щось тхне? Блазня можна зіграти навіть у містечко суперника, який уже завершив гру! Соло-режим: Бруднолап може зіграти блазня у ваше містечко. Якщо блазня граєте ви, скиньте цю карту і 1 будь-яку карту з містечка Бруднолапа.

Голубка-листоноша: граючи цю карту, розкрийте 2 карти з колоди. Ви можете негайно зіграти 1 з них безплатно, якщо її цінність не перевищує 3 балів. Скиньте іншу карту. Соло-режим: якщо ви зіграли голубку-листоношу і застосували ефект цієї карти, щоб зіграти іншу карту, це вважається розіграшем 2 карт. Тому у свій хід Бруднолап теж зіграє 2 карти.

Гризь Мітлочисть: граючи цю карту, а також під час виробництва, активуйте будь-яку зелену карту виробництва у вашому містечку. Ні, не робіть того, про що подумали. Минулого разу бідолаха так працював мітлою, що проробив діру в нашому столі. Не мучте його.

Гробар: граючи цю карту, скиньте 3 карти з Левади й поповніть її новими картами. Після цього візьміть з Левади 1 карту. Ця карта також розблоковує другу місцину на кладовищі.

Доктор: граючи цю карту, а також під час виробництва, можете сплатити до 3 ягід та отримати 1 бал за кожну сплачену ягоду.

Жаба-перевізник: граючи цю карту, а також під час виробництва, отримайте 2 гілки за кожну ферму у вашому містечку.

Збирач урожаю: разом зі збирачкою врожаю ділить 1 місце у вашому містечку. Наприкінці гри отримайте 3 бали, якщо поєднали цю карту зі збирачкою врожаю. Можна поєднувати лише з однією збирачкою.

Збирачка врожаю: разом зі збирачем врожаю ділить 1 місце у вашому містечку. Граючи цю карту, а також під час виробництва, отримайте 1 будь-який ресурс, якщо у вашому містечку є ферма і ви поєднали цю збирачку зі збирачем урожаю. Можна поєднувати лише з одним збирачем.

Історик: граючи карту звірятка або споруди, тягніть 1 карту з колоди. Таким чином, поки у вашому містечку є історик, ви постійно тягнете карту, коли граєте іншу карту (дотримуючись ліміту руки).

Королева: розміщуючи фішку на цю карту, можете безплатно зіграти будь-яку карту зі своєї руки або Левади, якщо її цінність не перевищує 3 балів. Враховується базове значення балів, без додаткових.

Король: наприкінці гри отримайте 1 бал за кожну влаштовану вами звичайну подію та 2 бали за кожну влаштовану вами особливу подію.

Корчмар: граючи звірятко, можете скинути цього корчмаря зі свого містечка, щоб зменшити вартість розіграшу звірятка на 3 ягоди. Ви не отримуєте ці 3 ягоди. Ви не можете використати цю карту в поєднанні з іншим ефектом, що дозволяє зіграти карту (включно з корчмою, лісовими місцинами, що дозволяють зіграти карту, або картами на кшталт темниці).

Крамар: отримуйте 1 ягоду щоразу, коли граєте звірятко у своє містечко. Ви не отримуєте ягоду за те, що ви щойно зіграли крамаря.

Кріт-шахтар: граючи цю карту, а також під час виробництва, можете скопіювати зелений ефект будь-якої карти в містечку суперника. Таким чином, кріт-шахтар на коротку мить стає вибраною картою. За копіювання ефекту

крамниці ви отримаєте 2 ягоди, якщо суперник має в містечку ферму. Ви не можете скопіювати ефект карти комори в містечку суперника. Однак ви можете скопіювати крота-шахтаря суперника, а ним активувати карту комори у вашому містечку, розмістивши на неї відповідні ресурси (на комору, не на крота-шахтаря). Соло-режим: кріт-шахтар дозволяє скопіювати будь-яку зелену карту з виробництвом у містечку Бруднолапа.

Монах: граючи цю карту, а також під час виробництва, можете віддати суперникові до 2 ягід, щоб отримати 2 бали за кожну віддану ягоду. Ця карта також розблоковує другу місцину в монастирі.

Пастир: граючи цю карту, отримайте 3 ягоди. Також отримайте 1 жетон ПБ за кожен жетон на вашій карті каплиці.

Різьбярка: граючи цю карту, а також під час виробництва, можете сплатити до 3 гілок та отримати 1 бал за кожну скинуту гілку.

Скиталець: граючи цю карту, візьміть 3 карти. Це звірятко не займає жодного з 15 місць вашого містечка.

Слідопитка: граючи цю карту, перемістіть свою розміщену фішку на нову місцину відповідно до правил розміщення фішок. Ця карта також розблоковує другу камеру темниці. Слідопитку не можна задіяти для другої камери темниці.

Суддя: граючи карту звірятка або споруди, можете замінити 1 ресурс, указаний на вимогах тієї карти, на будь-який ресурс, який у вас є. Наприклад, для розміщення барда необхідно витратити 2 ягоди. Натомість ви можете сплатити 1 ягоду та 1 гілку.

Торгівець: граючи цю карту, а також під час виробництва, можете обміняти 2 свої ресурси на 2 будь-які ресурси із загального запасу.

Учителька: граючи цю карту, а також під час виробництва, візьміть 2 карти. 1 залиште собі, а іншу дайте суперникові, у якого є місце в руці (див. с. 10 «Витягання карт»).



Споруди

Баржа з гілками: граючи цю карту, а також під час виробництва, отримайте 2 гілки.

Вартова вежа: розмістивши на цій карті фішку, скопіюйте ефект 1 звичайної чи лісової місцини, навіть якщо на ній розміщена ваша фішка.

Вседрево: наприкінці гри отримайте 1 бал за кожну фіолетову карту процвітання у вашому містечку (включно з цією). Вседрево можна використати, щоб безплатно зіграти будь-яке одне звірятко.

Годинникова вежа: граючи годинникову вежу, покладіть на неї 3 жетони ПБ номіналом «1» із загального запасу. Перш ніж повернути фішки під час приготування до нової пори року, можете витратити 1 ПБ із цієї споруди, щоб активувати звичайну чи лісову місцину, на якій перебуває ваша фішка. Позосталі жетони ПБ на цій споруді враховують до вашого фінального результату.

Завод із переробки смоли: граючи цю карту, а також під час виробництва, отримайте 1 краплю смоли.

Замок: наприкінці гри отримайте 1 бал за кожну звичайну споруду у вашому містечку.

Каплиця: розмістивши на цю карту фішку, покладіть на каплицю жетон ПБ номіналом «1» із загального запасу. Візьміть 2 карти за кожен такий жетон на каплиці.

Кладовище: розмістивши на цю карту фішку, розкрийте 4 карти з колоди або скиду та безплатно зіграйте одну з них. Скиньте решту розкритих карт. Фішка залишається на цій карті назавжди. На кладовищі є дві місцини для фішок, але ви розблокуєте другу місцину тільки якщо у вашому містечку буде гробар.

Комора: граючи цю карту, а також під час виробництва, виберіть, що покласти на неї із загального запасу: 3 гілки, 2 краплі смоли, 1 камінець або 2 ягоди. Ви можете розмістити на цю карту фішку, щоб забрати всі ресурси з цієї карти.

Корчма: розмістивши на цій карті фішку, зіграйте карту з Левади, сплативши за неї на 3 будь-які ресурси менше. Ви не отримуєте ці 3 ресурси. Ви отримуєте 1 бал, якщо суперник відвідує вашу корчму.
Соло-режим: ви можете відвідати корчму в містечку Бруднолапа, за що той отримає 1 бал.

Крамниця: граючи цю карту, а також під час виробництва, отримайте 1 ягоду. Якщо у вас є принаймні 1 ферма, натомість отримайте 2 ягоди (ви не отримуєте 2 ягоди за кожну ферму).

Монастир: розмістивши на цій карті фішку, віддайте 2 будь-які ресурси суперникові та отримайте 4 бали. Фішка залишається на цій карті назавжди. В монастирі є дві місцини для фішок, але ви розблокуєте другу місцину тільки якщо у вашому містечку буде монах.

Палац: наприкінці гри отримайте 1 бал за кожну особливу споруду у вашому містечку, включно з цим палацом.

Підйомний кран: граючи споруду, можете скинути цю карту зі свого містечка, щоб сплатити за споруду на 3 будь-яких ресурси менше. Ви не отримуєте ці 3 ресурси. Ви не можете використати цю карту в поєднанні з іншим ефектом, що дозволяє зіграти карту (корчма, лісові місцини, що дозволяють зіграти карту, або карти на кшталт темниці).

Поштове відділення: розмістивши на цю карту фішку, віддайте суперникові 2 карти зі своєї руки. Після цього скиньте будь-яку кількість карт зі своєї руки. Ви не можете розмістити фішку на цю місцину, якщо не можете дати суперникові 2 карти.
Скинувши карти, тягніть із колоди нові, поки не досягнете ліміту руки. Ви отримуєте 1 бал, якщо суперник відвідує ваше поштове відділення.
Соло-режим: ви можете відвідати поштове відділення в містечку Бруднолапа, за що той отримає 1 бал.

Руїни: граючи цю карту, скиньте споруду зі свого містечка та покладіть руїни на її місце. Отримайте ресурси, вказані на вартості щойно скинутої карти, а також витягніть 2 карти.

Якщо ви використовуєте руїни (або будь-яку іншу здібність), щоб скинути карту з жетонами ПБ на ній, ви втрачаєте ці жетони. Якщо ви скинули карту споруди з фішкою на ній, і вона не мала залишитись там назавжди, перемістіть фішку на руїни. Якщо фішка мала залишитись на скинутій карті назавжди, ви втрачаєте її разом із картою.

Суд: отримуйте 1 гілку, 1 краплю смоли або 1 камінець кожен раз, коли граєте карту споруди в своє містечко. Ви не отримуєте ресурс за те, що ви щойно зіграли цю карту.

Театр: наприкінці гри отримайте 1 бал за кожне особливе звірятко у вашому містечку.

Темниця: граючи карту звірятка чи споруди, можете підкласти карту звірятка зі свого містечка під цю темницю, щоб сплатити за зіграну карту на 3 будь-яких ресурси менше. Ви не отримуєте ці 3 ресурси. Звірятко у вашій темниці не є частиною містечка, і ви не отримаєте за нього бали. Ви не можете використати цю карту в поєднанні з іншим ефектом, що дозволяє зіграти карту (корчма, лісові місцини, що дозволяють зіграти карту, або карти на кшталт підйомного крана чи корчмаря.) У темниці можна тримати до 2 в'язнів, але ви розблокуєте другу камеру тільки якщо у вашому містечку буде слідопитка.

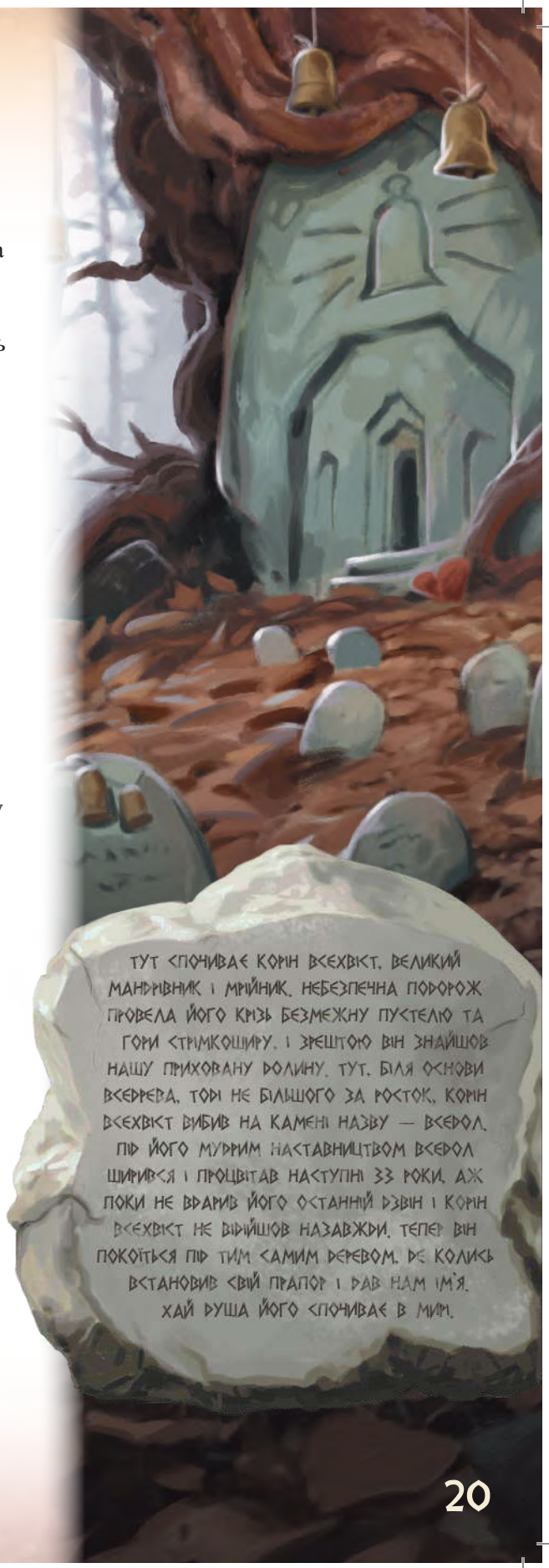
Університет: розмістивши на цю карту фішку, скиньте 1 карту споруди чи звірятка зі свого містечка й отримайте ресурси, вказані у вартості скинутої карти. Також отримайте будь-який 1 ресурс та 1 бал. Якщо ви скинули карту, на якій були жетони ПБ, ви втрачаєте ці жетони. Якщо ви скинули карту з фішкою на ній, і вона не мала залишитись там назавжди, перемістіть фішку на карту університету (ви не можете повернути її, поки не приготуєтеся до нової пори року). Якщо фішка мала залишитись на скинутій карті назавжди, ви втрачаєте її разом із картою.

Ферма: граючи цю карту, а також під час виробництва, отримайте 1 ягоду.

Шахта: граючи цю карту, а також під час виробництва, отримайте 1 камінець.

Школа: наприкінці гри отримайте 1 бал за кожне звичайне звірятко у вашому містечку.

Ярмарок: граючи цю карту, а також під час виробництва, візьміть 2 карти.





Легенда про Святилище

Переказ По, славетної оповідачки

Далеко-далеко в країні Ґілдін жило собі мишеня, яке мріяло побачити світ за далекими горами. Його життя було тяжким і повним негараздів, як і в багатьох звірят у ті темні часи. Можна було знайти хіба краплинку меду чи дрібку ягід, бо весь і кожен харч довелось витратити у Зміїній війні, коли відважні звірята згуртувались супроти плазунів Диких північних земель.

І там, серед бідності та спустошення, жило собі мишеня, і надія давала йому сили. Звали його Корін Всехвіст. Його батько, відважний воїн, віддав своє життя на війні. Серце матері не витримало звістки про загибель чоловіка, тож невдовзі Корін лишився сиротою – самотнім, змушеним виживати на темних вулицях портового містечка Вербоверть.

Чимало пригод він пережив, іноді ледь уникаючи небезпеки, у ці надзвичайні молоді роки. Та Корін мав гострий розум і сталеву волю, тому – не без втручання провидіння, звісно, – він упорався з усіма негараздами. Його не покидали мрії про прекрасні землі за далекими горами. Він знав, що така подорож може привести й до загибелі, та для нього у Вербоверті не було майбутнього.

І ось час настав.

Із небагатьох його друзів тільки троє згодились піти з ним. Холодного паростневого ранку мандрівники рушили в дорогу, шукаючи край, в існуванні якого не були навіть певні.

Численні перекази розповідають історію їхньої тривалої подорожі крізь Безмежну пустелю та через гори Стрімкоширу. Нестерпна мандрівка тривала дев'ять місяців і забрала життя найдорожчого Корінового друга.

Та коли промінчик надії, який вів їх увесь цей час, майже згас, на дев'ятнадцятий день надієня мандрівники подолали останню вершину і побачили внизу диво, якого шукали.

Брама сірих хмар нарешті розвіялась, пропускаючи промені лагідного сонця, що осяяли величну смарагдову долину. Її красу не псували шрами війни, її не торкнувся розпач жадоби.

Довгі тижні Корін та його супутники досліджували ці землі, доки не оселились серед коренів майбутнього символу надії – нашого Вседрева. Корін благословив долину іменем Вседол.

Не встиг він відпочити, як узявся споруджувати монумент, що допоміг би закарбувати в пам'яті згадку про подорож, яка привела до цього священного місця. Дев'ять зведених білих каменів символізували дев'ять місяців, які тривала подорож. Мандрівники закарбували на кожному свої спогади, надії та мрії, а ще – випробування для нас усіх, хто сьогодні насолоджується миром і затишком у нашому милому краю.

Ось слова Коріна Всехвоста, вибиті на камені й тим промовлені до нас, щоб ми ніколи не забули:

Немає в світі горя, що надію не плекає,
Холодну темну ніч ранкове сонце зустрічає.
Вхопи життя за хвіст, хай пісня ллється,
І бий у дзвони правдою від серця.

Тож мчіть, мчіть щодуху досліджувати цей світ, і нехай ваше життя колись, мов той білий камінь, надихатиме інших ще сотні зим і весен.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Джеймс А. Вілсон

Художник: Ендрю Бослі

Розроблення: Ден Мей, Бренна Ноонан, Джеймс А. Вілсон

Графічний дизайн: Ден Мей, Коді Джонс, Джаред Ґаннушіо

Художнє оформлення: Ден Мей

Виробництво: Денієл Єррінґтон, Тім Шутц

Виконавчий продюсер: Денієл Єррінґтон

Видавець: Денієл Єррінґтон

Тестувальники гри: Клариса Вілсон, Джейкоб Паркер, Нейтан Вілсон, Ендрю та Джордана Озборни, Джастін Шафер, Майкл Міндез, Сет Джеф, Джоел Едді, Ален Чен, Коді Джонс, Кріс Маккален, Майкл Фокс, Ендрю Бослі. Особлива подяка Майклу Кіру з BGG.

© 2019-2024 Tabletop Tycoon, Inc.
Це третє видання «Евердел». Щоб дізнатися про інші ігри, завітайте на сайти Starling.Games та TabletopTycoon.com

Starling Games – імпринт
Tabletop Tycoon, Inc.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко

Перекладач з англійської: Артем Деменко

Редакторка: Марійка Сівченко

Головна редакторка: Оксана Квасняк

Автор пісні-вірша: Ігор Гуркун

Авторки мініві́ршів: Марія Половинкіна, Ольга Мощицька

Апробація перекладу: А. Наконечний, В. Король, В. Марченко, Д. Опаряк, К. Гончаренко, Р. Горділа, С. Ніконенко.

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено.
www.igromag.ua
Версія правил 3.0

Ігромаг



STARLING

GAMES