

# Everdell

RULES OF PLAY



# Uus aasta algab...

Võluvas Everdelli orus, kõrguvate puude okste all, looklevate ojade ja sammaldunud lohkude keskel õitseb ja areneb metsaloomakeste tsivilisatsioon.

Laanekodanikud on Igavikupuu kaitsva varju all edukalt askeldanud juba ajast, mil kuulus seikleja Corrin Evertail peidetud maailma avastas.

Palju aastaid on möödunud Everfrostist Bellsongini, kuid nüüd on saabunud metsaloomakeste aeg asustada uusi territooriume ja rajada uusi linnasid. Ning sina oled nende juht! Hooned vajavad ehitamist, agarad tegelased ootavad sinuga kohtumist ning üritused nõuavad korraldamist - saab olema tegus aasta! Kas päike paistab just Sinu linnas kõige eredamalt ajaks, kui talvine kuu tõuseb taevasse?

Ole valmis olema lummatud Everdelli imelisest maailmast! Kui Sa oled korra juba siin, võib juhtuda, et Sa ei taha kunagi, mitte kunagi enam lahkuda..

„Everdell“

Wandering the woods  
Gathering the stones  
Wearing in the path  
That leads to our home  
Laying down the floors  
Raising up the walls  
Working through the days  
Winter through to fall

And we'll play down  
Where the grass is thick  
From the river drink  
See stars come out to meet us  
When all I need to do  
Is be near to you  
In the evening breeze  
By the Ever Tree

Farmer in the field  
Miner in the mud  
King up in his castle  
With berry blue blood  
Schoolhouse in a tree  
Chapel in a stream  
We are side by side  
Building up our dream

And we'll lay down  
Where the grass is thick  
From the river drink  
See stars come out to meet us  
When all I need to do  
Is be here with you  
'Neath the changing leaves Of  
the Ever Tree

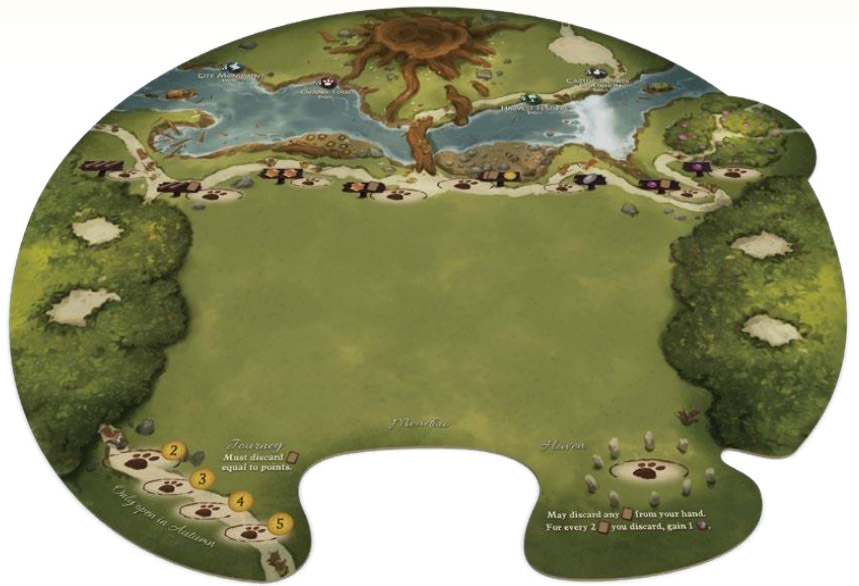








# MÄNGU OSAD



1 Mängulaud



4 Põhisündmuse kaarti



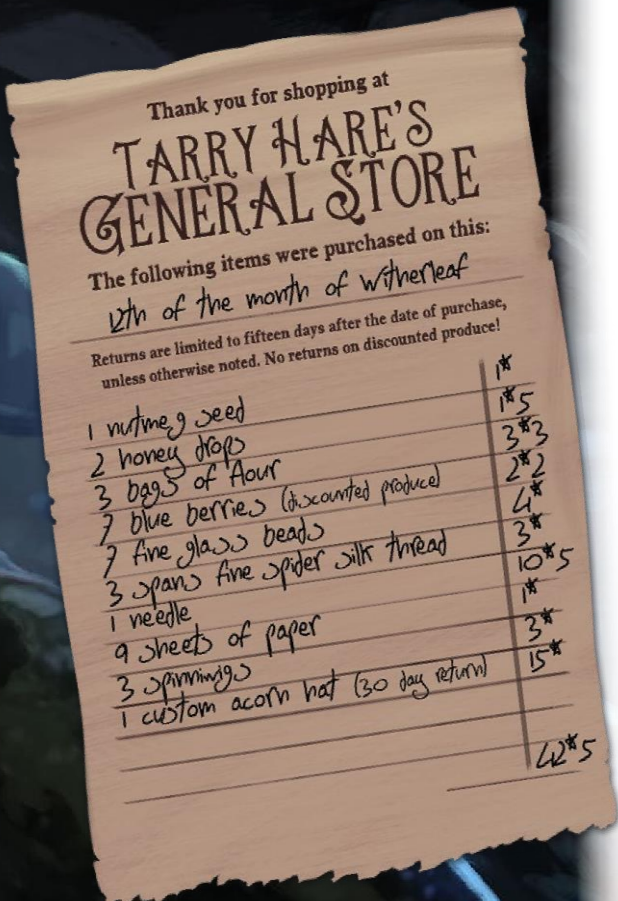
Punktimündid (10x 3-punkti, 20x 1-punkti)



20 „Hõivatud“ zetooni

1 8-tahuline täring

(soolomängu jaoks)



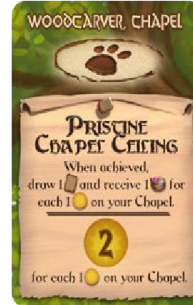




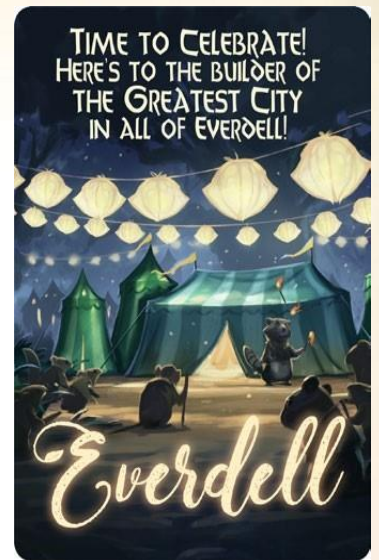
128 Looma ja ehitise kaarti



11 Metsa kaarti



16 Erisündmuse kaarti



1 Võidu kaart



30 Marja



30 Puuhalgu



25 Vaiku



20 Kivikest



24 töölist (6 tk mängija kohta)



1 Igavikupuu





## ETTEVALMISTUS

- 1) Pane mängulaud lauale. Paiguta Igaviku Puu mängulauale, kännu kohale.
- 2) Pane puuhalud, vaik, kivikesed ja marjad jõe kaldale hunnikutesse. Pane punktimündid ja hõivatud žetoonid mängulaua kõrvale.
- 3) Sega metsakaardid ja pane kaart igale metsalagendikule. Kasuta ainult 3 kaarti kahe mängija korral või 4 kaarti kolme või nelja mängija korral. Pane ülejäänud kaardid karpi tagasi.
- 4) Pane 4 Põhisündmuse kaarti jõe kaldale, seejärel sega Erisündmuse kaardid ja pane 4 Erisündmuse kaarti Ever puu alumistele okstele. Pane ülejäänud Erisündmuse kaardid karpi tagasi.
- 5) Sega põhikaardid ja aseta 8 kaarti aasale, pilt üleval pool. Paiguta ülejäänud kaardipakk Igavikupuu tüve vahele.
- 6) Iga mängija valib endale mängunupu värvi ja alustab 2 seda värvi töölisega. Esimene mängija võtab kaardipakist 5 kaarti, teine mängija 6, kolmas mängija 7 ja neljas mängija 8 kaarti.
- 7) Iga mängija paigutab enda ülejäänud töölised puu ülemisele oksale. 1 tööline kevade peale, 1 suve peale ja 2 sügise peale.

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. Willbleroost 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.

**Kõige tagasihoidlikum mängija alustab.**



6  
Mängija 1



5 kaarti

1



6  
Mängija 2



6 kaarti



2

2

Ressursside hulk, mis mängijal võib mängu ajal käes olla ei ole piiratud! Kui mõni ressurss saab otsa, kasuta midagi muud, et asendada puuduv ressurss.



6  
Mängija 3



7 kaarti



6  
Mängija 4



8 kaarti

Maha pandud kaardid asetatakse siia, tagurpidi.

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



# MÄNGU REEGLID

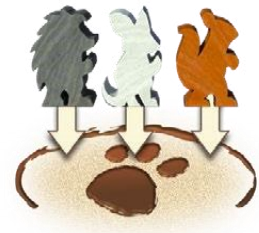
Mängitakse päripäeva. Mängija korra ajal võib mängija teostada ühe alljärgnevatest tegevustest. Tegevusi võib teostada vabalt valitud järjekorras, aga ainult üks tegevus on lubatud ühe käigu ajal.

**Aseta tööline või  
Mängi/aseta kaart või  
Valmistu hooajaks**


On kahte tüüpi asukohti: eksklusiivsed ja jagatud (kujutatud avatud piirdega). Ainult 1 tööline võib külastada eksklusiivset asukohta. Jagatud asukohta võib külastada mitu, kasvõi sama mängija töölist.



Eksklusiivne



Jagatud

Asukoha külastamiseks, pane üks enda töölistest vabale asukohale  sümboli peale ja võta kohe asukohas näidatud ressurss või teosta asukohas näidatud tegevus. See tööline loetakse nüüd kasutusele võetuks senimaani, kuni Sa tood ta tagasi, kasutades Valmistu hooajaks tegevust

## TÖÖLISE ASETAMINE

Su töölised on vajalikud linna suurendamiseks ja linna edukuse jaoks. Sa paigutad nad erinevatesse asukohtadesse Everdellis, et koguda ressursse, tõmmata uusi kaarte, korraldada sündmusi või hoopis alustada seiklusega.




*Näide: Asetades töölise teise põhitegevuse alale saab mängija 2 puuhalgu ja ühe kaardi kaardipakist.*

## ASUKOHAD KÜLASTAMISEKS

### Põhiasukohad (Basic action spaces)



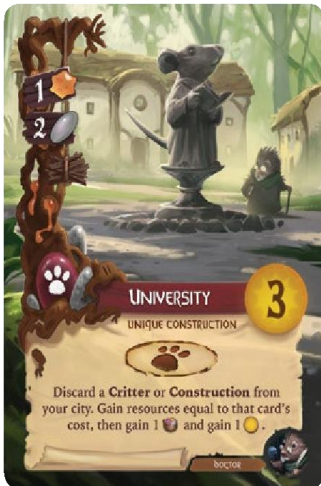
### Metsa asukohad (Forest locations)

 märgiga asukohad on kasutamiseks ainult 4 mängija korral. Eksklusiiv asukohta ei tohi asetada mitu sama mängija nuppu.





## Asukoha kaardid (Destination cards)



Näiteks: Kui teine mängija asetab töölise Post Office kaardile, siis Post Office omanik saab 1 punkti mängu ressurssidest.

## Varjupaik (Haven)

Varjupaik on jagatud asukoht. Varjupaigas ei ole asetatavate tööliste limiiti, isegi sama värvi töölistel. Varjupaika minnes võid Sa maha asetada mistahes arvu kaarte enda käest ja iga maha asetatud 2 kaardi eest saad 1 vabalt valitud ressursi. NB! Maha asetatud kaartide pakk asetseb tagurpidi!



Sa võid asetada töölise ükskõik millise Asukoha kaardile enda linnas või Asukoha kaardile teises linnas millel on kiri **OPEN** juures. Seljuhul saab Asukoha kaardi omanik 1 punkti endale mängu varudest.

## Sündmused (Event)

Sa võid asetada enda ühe töölise ka järele jäänud põhisündmusele või erisündmusele, et see endale saada. Et Sündmus endale saada, pead Sa vastama kõigile Sündmuse kaardil väljatoodud tingimustele ja pead maksma mistahes ressursi töölise asetamise hetkel. Ainult üks mängija saab korraga ühel Sündmusel olla. Et Sündmusele enda tööline asetada, peab Sul olema võimalus Sündmuse tingimused täita sel hetkel kui töölise Sündmusele asetad. Sündmuse kaardi endale saades aseta see enda linna kõrvale hilisemaks punktide lugemiseks.



Grand Tour jaoks peab Su linnas olema 3 Asukoha Kaarti.



Pristine Chapel Ceiling jaoks peab Su linnas olema Woodcarver ja Chapel kaart.

## Matk (Journey)



Töölist saab matkale saata ainult Sügisel. Sa pead maha panema sama palju kaarte kui on märgitud valitud asukohal punkte. 5-, 4-, 3-punkti asukohad on eksklusiivsed ja 2-punkti asukoht on jagatud. Matkale saadetud tööline on mängu lõpus väärt asukohale märgitud punktid. Neid punkte ei anta punktimüntidena mängijale, vaid matkale saadetud tööliste eest arvestatakse punktid mängu lõpus. Matkale võib saata rohkem kui ühe tööliste.





## MÄNGI KAART (PLAY A CARD)

Sa võid mängida ainult **ÜHE** kaardi korraga. Et kaarti mängida, pead sa maksma kaardil märgitud nõuded mängu ressursi hunniku(te)sse. Kaardi võib mängida kas **enda käest või aasal olevate kaartide seast**.

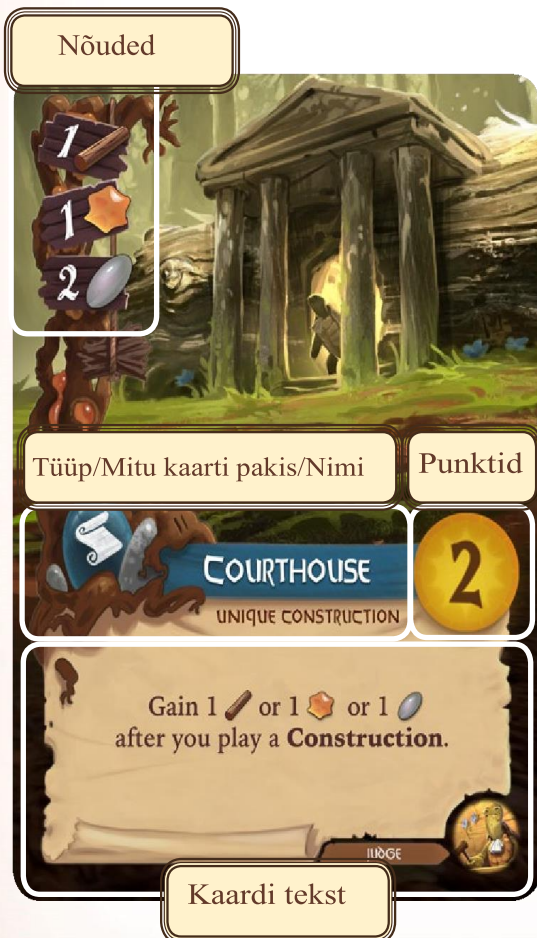
Aseta kaart enda ette, need kaardid moodustavad Sinu linna.

Kaarte on kahte tüüpi:

**Loomad (Critters)** ja **Ehitised (Construction)**.

Su linnas võib olla mitu ühesugust **Tavalist (Common)** kaarti, aga ainult üks koopia **Erilisest (Unique)** kaardist.

## Ehitised



## Loomad (Critters)



Sa võid maksta Looma (Critter) kaardi eest ressursidega **VÕI** kui Ehitis (Construction), mis on märgitud kaardi ülemises vasakus nurgas on juba Su linnas, siis võid Looma mängida tasuta enda linna ja ei pea tasuma kaardi eest ressursidega.

**Tähtis:** Kui mängite Looma (Critter) tasuta enda linna, kasutades seotud Ehitist (Construction), asetage Hõivatud (Occupied) zeton Ehitise kaardile. Tasuta saab kaardi mängida ühe korra ühe ehitise kohta!



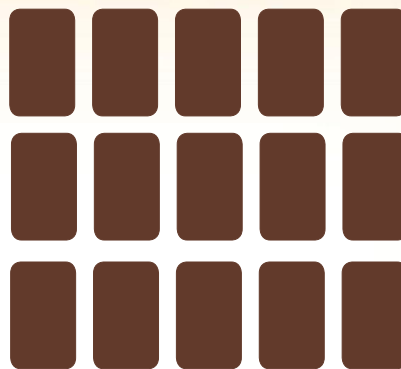
NB! Hõivatud zetonit ei eemaldata kaardilt, kui tasuta mängitud Loom hiljem Su linnast eemaldatakse.



## Linn (City)

Su linna maksimaalne suurus on **15 kaarti**.

Soovituslik linna plaan on 5x3 kaarti. Sündmuse (Event) kaardid ei lähe linna kaartide arvestusse.



Soovituslik linna plaan

## Kaardi tüübid



**Pruunikas Rändur (Traveler):**  
Aktiveerub ühe korra koheselt, kui kaart mängitakse. Ei aktiveeru teine kord!



**Roheline Tootmine (Production):**  
Aktiveerub ühe korra koheselt kui kaart mängitakse ja korra, kui valmistatakse hooajaks: Kevadel ja Sügisel.



**Punane Sihtkoht (Destination):**  
Aktiveerub, kui sellele asetatakse tööline. Kaart, millel on **OPEN** sümbol, võib külastada ka teiste mängijate poolt.



**Sinine Juhtimine (Governance):**  
Annab Sulle boonuse pärast teatud kaardi tüüpide mängimist ja pakub erinevaid võimalusi kaartide soodsamaks mängimiseks.



**Lilla Heaolu (Prosperity):**  
Väärt põhipunktid ja märgitud boonuspunktid mängu lõpus.

## Kaartide tõmbamine

Alati tõmba kaarte kaardipakist, kui ei ole spetsiaalselt öeldud, et tuleb tõmmata aasal asetsevate kaartide seast.

Käes olevate kaartide arv on piiratud kindlalt 8 kaardi peale. Ühelgi hetkel ei tohi käes olla rohkem kui 8 kaarti! Kui Sul on võimalus kaarte tõmmata, siis võid tõmmata ainult kuni 8 kaarti, mitte rohkem. Kui Sa pead andma teisele mängijale kaarte aga teiste mängijate kaardi limiit on täis, siis aseta kaardid hoopis maha. Kui Aasalt mängitakse kaart, aseta kaardipakist uus kaart Aasale võetud kaardi asemele. Kui mängijal on võimalus tõmmata kaarte Aasalt, siis tõmba kõigepealt kõik kaardid ja alles siis asenda Aasa kaardid kaardipakist.

Kui kaardipakist peaks kaardid otsa saama, sega maha pandud kaardid ja moodusta sellest uus kaardipakk.

**Saama (Gain):** Võta näidatud ressurss või punktimünt mängu ressursi varudest.

**Maksma (Pay):** aseta näidatud ressurss mängu ressursi varudesse.

**Tõmbama (Draw):** võta kaardipakist pealt kaart/kaardid ja aseta enda kätte.

**Avaldama (Reveal):** avalikusta kaardid kaardipakist kõigile nähtavalt.



Punktimünt



Mängu  
lõpupunktid



Kaart



Puuhalg



Vaik



Kivike



Mari



Vabalt valitud  
ressurss



## Valmistu hooajaks (PREPARE FOR SEASON)

Temaatiliselt algab mäng hilistalvel ja lõppeb kui järgmine talv läheneb. Sügis on viimane hooaeg mängus, kus saab kasutada Valmistu hooajaks käiku.

Valmistu hooajaks võib kasutada ainult siis, kui oled kõik enda hooajalised töölised ära kasutanud.

Kui sa kasutad Valmistu hooajaks, siis AINULT SINA tood enda töölised tagasi! Teised mängijad ei pea samal ajal kasutama Valmistu hooajaks käiku!



Kevadel saad 1 töölise juurde ja Su linnas aktiveeruvad kõik rohelised Tootmise kaardid.



Suvel saad 1 töölise juurde. Suvel tootmist ei toimu, ent uued rohelised kaardid siiski aktiveeruvad. Suveks valmistudes võid Aasalt tõmmata kuni 2 kaarti.



Sügisel saad Sa juurde 2 töölist ja kõik rohelised Tootmise kaardid Sinu linnas aktiveeruvad.

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 sloppy scrawl — I gathered wise 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 soaked 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



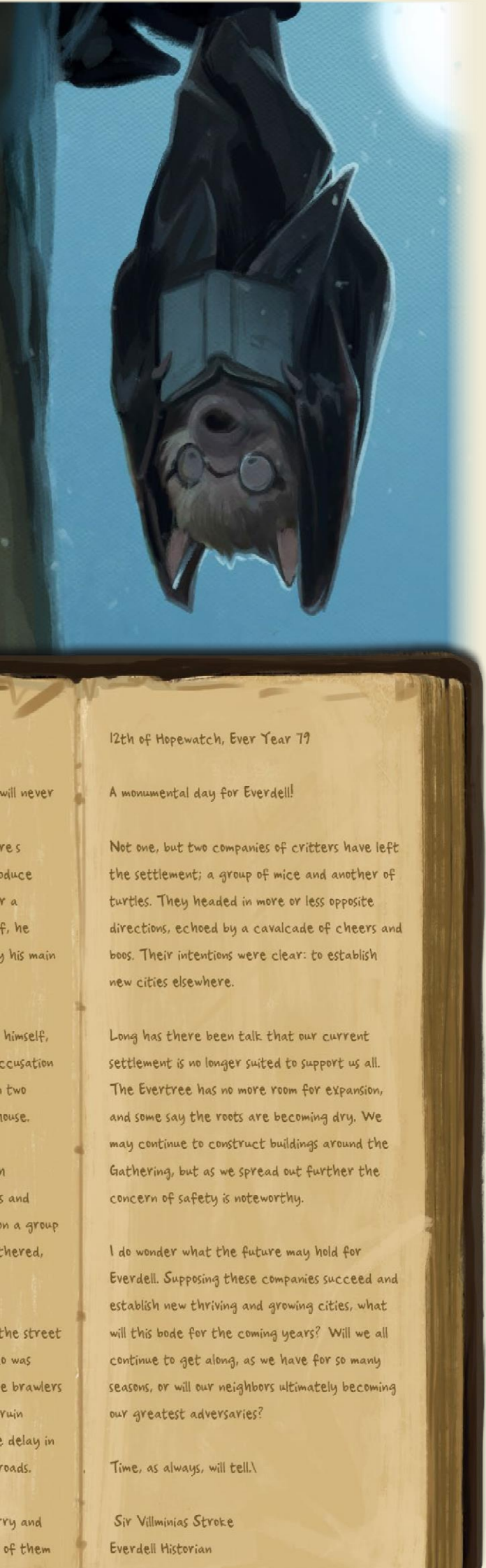

Töölised kolivad Igavikupuu otsast sinu linna iga uue hooaja ette valmistudes

COURTHOUSE RANGER  
CAPTURE OF THE ACORN & EYES  
received place up to 2  
your C20 space  
with this Event

DUNGEON MONK

MONSTER MINDER  
PAUSE OF THE MUSEUMS  
3  
for each monster in your Museum





## Mängu lõpp

Kui Sul ei ole enam võimalik sooritada ühtegi käiku (või Sa ei soovi seda), siis oled Sa mängu lõpetanud ja jääd vahele. Kui mängija jääb vahele, siis sellele mängijale ei saa anda enam kaarte ega ressursse. Kui kaarte või ressursse peab andama mõnele mängijale aga kõik teised mängijad on vahele jäänud, aseta kaardid/ressursid hoopis maha.

Iga lõpetamata mängija mängib seni, kuni kõik mängijad on vahele jäänud/mängu ära lõpetanud.

Kui kõik mängijad on lõpetanud siis arvestage punktid kokku, et selgitada välja mängu võitja.

Kui peaks tekkima viik, siis võidab see mängija, kellel on kõige rohkem Sündmuse võidetud. Kui ka peale seda on viik, võidab mängija, kellel on kõige rohkem ressursse alles.

## Punktiarvestus näide (lehekülg 14)

**Baaspunktid kaartide eest:** 22

**Punkti mündid:** 14

**Heaolu kaartide bonus punktid:** 10

(3 Wife, 2 Architect ja 5 King kaardi eest)

**Matka punktid:** 4

**Sündmused:** 12 (6 Performer in Residence, 3

Ministering to Miscreants ja 3 Grand Tour kaardi/sündmuse eest.

**Kokku:** 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 Villimias Stroke  
Everdell Historian



Journey  
Must discard equal to points.  
Only open in Autumn





# SOOLO REEGLID

Everdelli soolomängu korral võistled sa Rugworti nime kandva vankumatu vana närilise ja tema jubedate, käratsevate, rottkaabakate vastu. Ta naaseb Everdelli kolmel järjestikusel aastal, kandes iga kord uut vastikuse tiitlit. Pead leidma viisi, kuidas tema trikkidest jagu saada ja vabastada Everdell tema rapasusest lõplikult!

## Esimene aasta: “Närukael Rugwort”

Vali Rugworti jaoks mängunupu värv (ta eelistab musta) ja sea mäng üles vastavalt 2 mängija seadistusele. Sul on alguses 5 kaarti, ja Rugwortil ei ole alguses ühtegi kaarti.

Võta üks Rugworti tööline ja aseta ta ülemisele vasakule Metsa kaardile, blokeerides seda asukohta. Paiguta ta teine tööline 3 puuhaluga põhi asukoha peale, blokeerides selle.

Mängi nagu tavaliselt, aga järgnevate lisareeglitega:

Iga kord kui Sa mängid kaardi, saab ka Rugwort mängida kaardi. Kui Sa mängisid kaardi Aasalt, siis asenda kõigepealt Aasa kaart. Rugworti kaardi mängimiseks veereta 8-tahulist täringut: number täringul näitab, millise kaardi 8 Aasa kaardi seast saab Rugwort enda linna panna. Kaardid on nummerdatud 1-8, vasak ülemine kaart on 1 ja parem alumine kaart 8. Rugworti linna jaoks aseta kaardid hunnikutesse kaardi värvi järgi, nii et Sa näeksid palju Rugwortil on mingit värvi kaarti. Kaardi võime ja väärtus ei ole oluline. Pärast Rugworti kaardi käimist, asenda Aasa kaardid.

Pärast seda kui Sa oled Valmistunud Hooajaks, tee seda sama ka Rugwort. Rugworti Hooajaks valmistumine koosneb järgnevatest sammudest:

- 1) Kontrolli, kas tal on piisavalt sama värvi kaarte, et täita mõni neljast põhisündmuse kaardi nõudest. Kui jah, siis aseta see Sündmus tema linna.
- 2) Võta ta uus tööline ja aseta see 1. Aasa kaardile (Suvel aseta tööline ka 2. kaardile ja sügisel 3. ja 4. kaardile), mängu lõpuks on Rugworti töölised esimesel neljal Aasa kaardil. Sa ei saa enam neid kaarte kasutada aga Rugwort saab endiselt neid kasutada!
- 3) Liikudes vastupäeva, aseta ta tööline järgmisele Metsa kaardile.

Kevadise Hooajaks valmistumise ajal liiguta Rugworti tööline 3 puuhalu asukohast 2 vaiguga asukohta. Suvel liiguta tööline 1 kivikesega asukohta. Sügisel liiguta tööline 1 marja ja 1 kaardi asukohta.

Sügisel eemalda Rugworti tööline 3ndalt Metsa asukohast ja aseta hoopis 3 punkti Matka asukohale.

## Punktiarvestus

Rugwort saab punkte: 2 punkti iga kaardi eest tema linnas (3 punkti iga Lilla Heaolu kaardi eest), 3 punkti iga Põhisündmuse saavutamise eest, 3 punkti iga Erisündmuse eest mida SINA ei suutnud saavutada, 3 punkti tema töölise eest Matka asukohal ja punktid vastavalt tema käes olevatele punktimüntidele.



## Teine aasta: "Alatu Rugwort"

Samad reeglid, mis Esimesel aastal, lisaks järgnevad reeglid:

Paiguta ta tööline 4 punkti Matka asukohale, mitte 3 punkti asukohale.

3 punkti asemel saab ta 6 punkti iga Erisündmuse kaardi eest, mida SINA ei suutnud saavutada.

## Kolmas aasta: "Salakaval Rugwort"

Samad reeglid mis Esimesel aastal, lisaks järgnevad reeglid:

Paiguta ta tööline 5 punkti Matka asukohale, mitte 4 punkti asukohale.

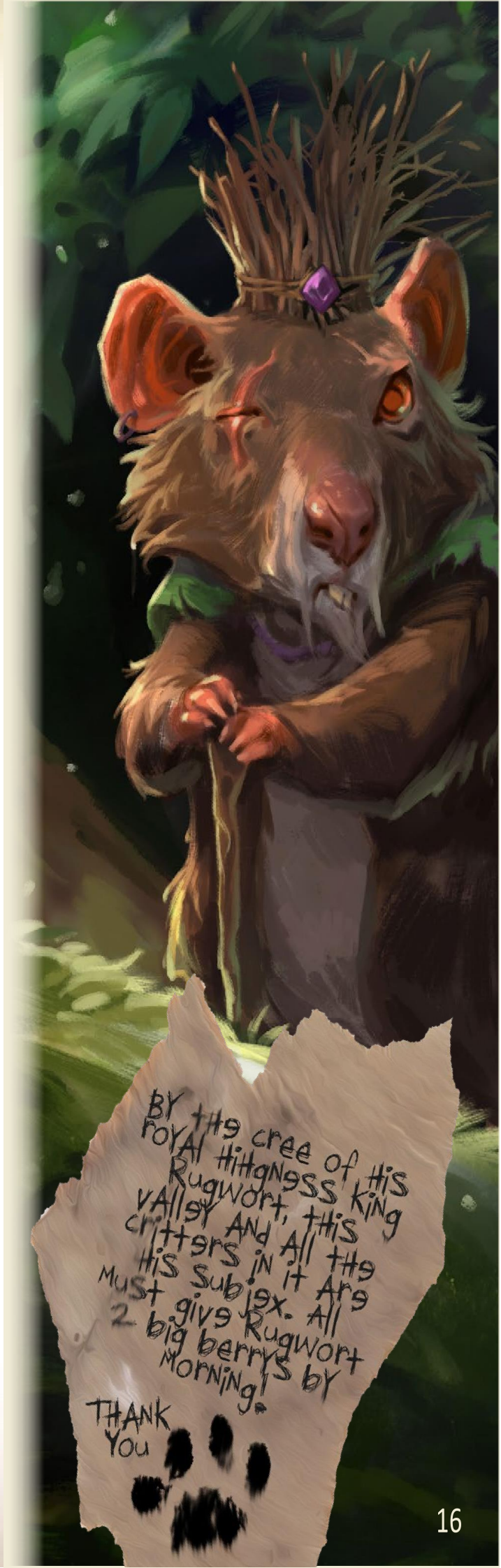
Sügishooajaks valmistumise ajal röövib Rugwort ühe Sinu töölistest! Ära liiguta Rugworti töolist 1 marja ja 1 kaardi asukohta – selle asemel eemalda ta tööline ja üks enda tööline mängust. Nüüd on Sul ainult 5 töolist kasutamiseks mängu viimasel hooajal.

Võida Rugworti kolmandal aastal ja Everdelli laulikud laulavad Su triumfi auks! Ajaloolaste ülestähendusi Sinu võidust mäletatakse igavesti!

Vana rott Rugwort hiilib minema, jättes Everdelli rahule....vähemalt praegu.

### Märkused!:

- Rugworti linnas võib olla rohkem kui 15 kaarti
- Kui Rugworti tööline on ükskõik millisel Aasa kaardil, siis on see blokeeritud. Seda ei saa mängida, üles võtta või maha asetada Sinu poolt.
- Kui Sa pead andma vastasele kaarte või ressursse, siis selle asemel aseta need hoopis maha/mängu ressursi hunnikusse.
- Sa saad külastada Rugworti linnas asuvaid punaseid sihtkohti kirjaga "Open". Sel juhul saab Rugwort mängu ühisressurssidest külastustasu 1 punktimüüdi.



BY THE CREED OF HIS  
ROYAL HITTINGSS KING  
Rugwort, THIS  
VALLEY AND ALL THE  
CRITTERS IN IT ARE  
HIS SUBJECT. ALL  
MUST GIVE Rugwort  
2 big berrys by  
MORNING!

THANK  
YOU



# INDEX

## Loomad (Critters)

**Arhitekt (Architect):** Mängu lõpus annab iga ülejäänud vaik ja kivike 1 punkti, max kuni 6 punkti kokku.

**Laulik (Bard):** Võid maha asetada kuni 5 kaarti, iga kaardi eest saad 1 punkti mündi.

**Parve konn (Barge Toad):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel saad 2 puuhalgu iga Talu eest mis asuvad Su linnas.

**Chip Sweep:** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel, võid aktiveerida 1 roheline Tootmise kaardi enda linnas. Me teame mis Sa mõtled, aga me ei soovita seda. Selleks ajaks kui vaene olevus enda saba kätte saab, on laua sisse auk põlenud. Ära palu tal seda teha.

**Arst (Doctor):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel, võid maksta kuni 3 marja ja saada iga marja eest punkti mündi.

**Narr (Fool):** Narr mängitakse vastase linna, tühjale kohale. Vastik, eksle? Soolomängus: Rugwort ei saa asetada kaarti Sinu linna. Kui Sa mängid Narri, siis aseta kaart maha ja eemalda 1 kaart Rugworti linnast.

**Ajaloolane (Historian):** Tõmba 1 kaart pärast seda kui oled mänginud Looma või Ehitise kaardi – nii kaua kuni Sul on Ajaloolane linnas, saad tõmmata 1 kaardi, iga kord kui Sa mängid kaardi,.

**Abikaasa (Husband):** Jagab enda kohta Naiseaga, ehk koos võtavad nad ainult ühe koha Su linnas. Kui Su linnas on ka Talu ja Abikaasa on koos Naiseaga, siis selle kaardi mängimine ja Tootmise aktiveerumisel annab Sulle vabalt valitud 1 ressursi. Võib jagada kohta ainult ühe naiseaga!

**Kõrtsmik (Innkeeper):** Kui mängid Looma kaardi, siis võid Kõrtsmiku maha asetada enda linnast, et saada mängitav Loom 3 marja võrra soodsamalt. Sa ei saa neid 3 marja endale. Seda kaarti ei saa kombineerida teiste kaartidega, millel on võimed – sealhulgas Kõrts, ükskõik milline metsa asukoht mis võimaldaks Sul mängida kaardi, või ka Vangikoobas.

**Kohtunik (Judge):** Mängides Looma või Ehitise kaarti, võid asendada ükskõik millise 1 ressursi mõne teise 1 ressursiga, mis Sul olemas on.  
*Näiteks: Kui kaart maksab 2 marja, siis võid maksta 1 marja ja 1 halu, 2 marja asemel.*

**Kuningas (King):** Mängu lõpus väärt 1 punkt iga põhisündmuse eest ja 2 punkti iga Erisündmuse eest mille Sa oled saavutanud.

**Kaevur mutt (Miner Mole):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel võid kopeerida 1 Rohelise Tootmise kaardi vastase linnast. Põhimõtteliselt saab Kaevur mutist see kaart, mida kopeerid. Näiteks: Kui kopeerida vastase Poodi (General Store) ja tema linnas on ka talu, saad sa endale 2 marja. Sa ei saa kasutada Kaevur mutti, et aktiveerida Poeladu vastase linnas. Küll aga võid Sa kopeerida vastase linnas olevat Kaevur mutti ja siis aktiveerida Poeladu enda linnas, asetades saadud ressursid enda Poelattu, mitte Kaevur muti kaardile. Soolomäng: Sa võid kopeerida ükskõik millist rohelist Tootmise kaarti Rugworti linnas.

**Munk (Monk):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel võid anda vastasele 2 marja ja saad selle eest 2 punktimünti iga antud marja eest. Samuti avab Kloostri teise koha/toa.

**Rändkaupmees (Peddler):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel võid vahetada kuni 2 enda ressursi ükskõik millise 2 teise ressursi vastu. Vaheta mängu varudes olevate ressursidega, mitte vastastega.

**Postituvi (Postal Pigeon):** Kaarti mängides avalda 2 kaarti kaardipakist. Sa võid kohe mängida 1 nendest kaartidest tasuta, kui tema väärtus on kuni 3 punkti. Aseta teine kaart maha. Soolomäng: Kui Sa mängid Postituvi kaardi ja aktiveerid selle võimed, et mängida teine kaart, siis see läheb arvesse kui 2 kaardi mängimine ja Rugwort saab ka mängida 2 kaarti.



**Kuninganna (Queen):** Kui Sa asetad töölise siia, siis võid mängida kaardi väärtusega kuni 3 punkti kas enda käest või Aasalt tasuta. Arvestatakse baaspunkte, mitte boonuspunkte

**Metsavaht (Ranger):** Mängides selle kaardi võid liigutada ühe enda mängus oleva töölise uude asukohta. Samuti vabastab Vangikooas teise vangikongi. Metsavahti ei saa asetada Vangikooa 2. vabasse kongi.

**Karjus (Shepherd):** Mängides selle kaardi saad 3 marja. Samuti saad 1 punkti iga punktimüüdi eest mis asetseb su Kirikul.

**Poepidaja (Shopkeeper):** Saad 1 marja iga kord, kui mängid Looma kaardi enda linna. Seda kaarti ennast mängides marja veel ei saa.

**Õpetaja (Teacher):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel tõmba 2 kaarti. Jäta üks neist endale ja anna teine vastasele.

**Hauakaevaja (Undertaker):** Kaardi mängimisel aseta 3 Aasa kaarti maha, asenda Aasa kaardid ja seejärel tõmba 1 kaart Aasalt enda kätte. Samuti vabaneb Surnuaial teine koht.

**Rändur (Wanderer):** Kaardi mängimisel tõmba 3 kaarti. Rändur ei hõiva 1 kohta 15-st Sinu linnas.

**Naine (Wife):** Jagab kohta linnas koos Abikaasaga, ehk koos võtavad nad ainult 1 koha linnas. Mängu lõpus väärt 3 punkti kui on koos Abikaasaga. Võib kohta jagada ainult 1 Abikaasaga.

**Puunikerdaja (Woodcarver):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel võid maksta kuni 3 puuhalgu, et saada 1 punktimünt iga makstud halu eest.



I always rejoice on the first of Bellsong, for it is a most wondrous day of charity and citterhood. 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.*



## Ehitised (Constructions)

**Kindlus (Castle):** Mängu lõpus väärt 1 punkt iga Tavalise Ehitise (Common Construction) eest Sinu linnas.

**Surnuaed (Cemetery):** Asetades töölise siia, avalda 4 kaarti kaardipakist või maha asetatud kaartide pakist ja mängi 1 nendest tasuta. Aseta ülejäänud kaardid maha. Su tööline jääb siia mängu lõpuni. Surnuaias võib olla kuni 2 töölist, aga teine koht vabaneb alles siis kui Su linnas on Hauakaevaja.

**Kirik (Chapel):** Asetades töölise siia, aseta 1 punktimünt Kirikule. Tõmba 2 kaarti iga Kirikul oleva 1 punktimündi eest.

**Kellatorn (Clock Tower):** Mängides Kellatorni aseta kaardile 3 punkti münti. Enne kui Hooajaks valmistumise käiguga tood enda töölisel tagasi, eemalda 1 punktimünt kaardilt ja aktiveeri 1 põhisündmuse või metsa asukoht kus asub Su tööline. Mängu lõpus Kellatorni kaardile jäänud punktimündid lähevad arvesse punktiarvestusel.

**Kohtumaja (Courthouse):** Saad 1 halu, 1 vaigu või 1 kivikese iga kord kui mängid Ehitise kaardi enda linna. Selle Kohtumaja kaardi mängimisel ressursse ei saa.

**Kraana (Crane):** Kui mängid Ehitise kaardi, siis võid selle Kraana kaardi enda linnast maha panna ja saad mängitava Ehitise kaardi 3 ükskõik millise ressursi võrra soodsamalt. Sa ei saa neid 3 ressursi endale. Seda kaarti ei saa kombineerida teiste kaartidega, millel on võimed – sealhulgas Kõrts, Vangikoobas ja ükskõik milline metsa asukoht, mis lubaks Sul mängida kaardi.

**Vangikoobas (Dungeon):** Kui Sa mängid Ehitise või Looma kaarti, siis võid asetada Looma kaardi Vangikoopa kaardi alla, et saada mängitava Looma kaart soodsamalt 3 ükskõik millise ressursi võrra. Sa ei saa neid 3 ressursi endale. Vangis asuva loomake ei ole enam osa Sinu linnast ja ei ole enam väärt punkte. Vangikoopa kaarti ei saa kombineerida teiste kaartidega, millel on võimed – sealhulgas Kõrts, Kraana, Kõrtsmik ja ükskõik milline metsa asukoht, mis lubaks Sul mängida kaardi. Vangikoopas võib olla ainult 2 vang, aga teine vangikong avaneb alles siis, kui Su linnas on ka Metsavaht.

**Igavikupuu (Ever Tree):** Mängu lõpus väärt 1 punkt iga Sinu linnas leiduva lilla Heaolu kaardi eest. See kaart võimaldab alates järgmisest käigust linna tuua ükskõik millise Looma kaardi tasuta. Kes ei sooviks elada pühas Igavikupuus?

**Laadaplats (Fair Grounds):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel tõmba 2 kaarti.

**Talu (Farm):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel saad 1 marja.

**Pood (General Store):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel saad 1 marja. Kui su linnas on ka Talu, siis saad 2 marja. Mitme talu olemasolul ei saa rohkem marju!

**Kõrts (Inn):** Kui kostitad oma töölist Kõrtsi minekuga, võid mängida Ehitise või Looma kaardi Aasalt 3 ressursi võrra soodsamalt. Sa ei saa neid 3 ressursi endale. Saad 1 punkti münti, kui vastane külastab Su kõrtsi. Soolomäng: Sa võid külastada Kõrtsi Rugworti linnas, Rugwort saab 1 punkti münti.

**Vaateplatvorm (Lookout):** Kui saadad töölise Vaateplatvormile võid kopeerida ühte vabalt valitud põhisündmuse kohta või metsa asukohta, isegi kui asukoht on hõivatud.

**Kaevandus (Mine):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel saad 1 kivikese.

**Klooster (Monastery):** Kui saadad töölise Kloostri kaardile, anna ühele kaasmängijale 2 vabalt valitud ressursi ja saad endale 4 punkti. Tööline jääb sellele kohale mängu lõpuni. Kloostri kaardil võib olla ainult kuni 2 töölist, aga teine koht saadakse alles siis, kui Su linnas on ka Munk.

**Palee (Palace):** Mängu lõpus väärt 1 punkt iga Eritise eest Sinu linnas, kaasa arvatud see Palee.



**Postkontor (Post Office):** Kui saadad oma töölise Postkontorisse, anna vastasele enda käest 2 kaarti. Seejärel võid enda käest maha panna soovitud arv kaarte ja tõmmata kaardipakist uued kaardid kuni käe kaardi limiidini (8 kaarti).

Et tööline Postkontorisse saata, peab Sul olema võimalus ära anda 2 kaarti. Kui vastane külastab Sinu Postkontorit, siis saad mängu ressursidest 1 punktimündi (teenustasu!).

Soolomäng: Võid külastada Rugworti Postkontorit kui soovid, Rugwort saab sel juhul 1 punktimündi.

**Vaigu tehas (Resin Refinery):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel saad 1 vaigu.

**Varemed (Ruins):** Kaarti mängides eemalda enda linnast Ehitise ja aseta maha. Eemaldatud Ehitise asemel aseta see kaart ja saad eemaldatud kaardi ressursid endale tagasi. Samuti tõmba 2 uut kaarti. Kui kasutad Varemete kaarti, et eemaldada kaart, millel asuvad punkti mündid, siis kaotad kaardil olevad punktimündid. Kui eemaldataval kaardil on tööline, kes ei ole seal püsivalt, aseta tööline Varemete kaardile. Kui eemaldataval kaardil on püsitööline, siis see tööline kaob koos eemaldatava kaardiga.

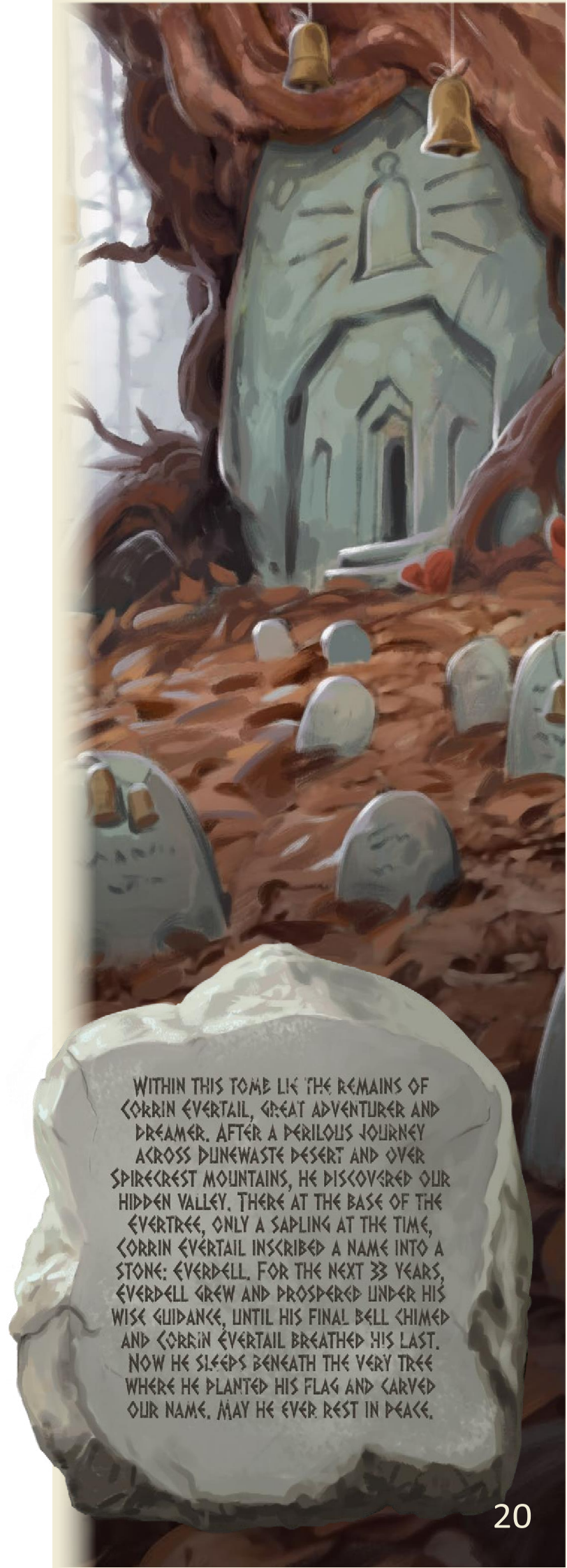
**Kool (School):** Mängu lõpus väärt 1 punkt iga Tavalise Looma eest Sinu linnas.

**Pood (Storehouse):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel võta mängu ressursidest 3 halgu, 2 vaiku, 1 kivike või 2 marja ja aseta sellele kaardile. Need ressursid saad endale ainult siis, kui saadad sinna ühe oma töölise.

**Teater (Theater):** Mängu lõpus väärt 1 punkt iga Erilise Looma eest Sinu linnas.

**Halu parv (Twig Barge):** Kaarti mängides ja Tootmise aktiveerumisel saad 2 halgu.

**Ülikool (University):** Kui saadad töölise Ülikooli kaardile, pane enda linnast 1 Ehitise või Looma maha. Saad maha pandud kaardi ressursid endale tagasi, lisaks 1 vabalt valitud ressursi ja 1 punktimündi. Kui asetad maha kaardi, millel oli eelnevalt püsitööline peal, siis tõsta see tööline Ülikooli kaardile (Sa ei saa töölist tagasi).



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.



## Lugu seisvatest kividest

Legendaarse jutuvestja Poe lugu:

Kaua aega tagasi kaugel-kaugel Gildini maadel silmitses üks noor hiireke kaugustes asuvaid mägesi ja mõtles, mis küll võib leiduda nende taga. Tema elu oli raske ja keeruline nagu paljudel loomadel tol ajal. Leidus ainult piisake mett või väike mustikas, kõik muud toiduvaramud olid kulunud Mao Sõjale (Serpent War), mil vaprad metsaloomakesed ühinesid, et võidelda Põhja Mägede madude vastu.

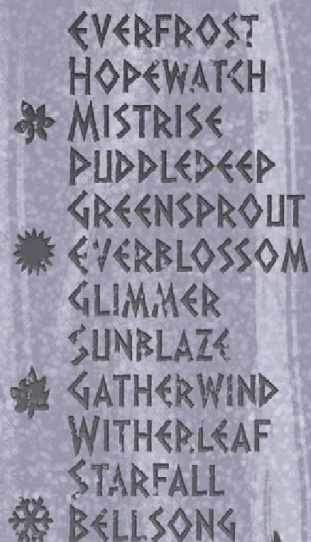
Seal, vaesuses ja kõleduses istus hiireke, ajendatud enda unistustest ja lootustest. Corrin Evertail oli tal nimeks. Tema isa, vapper sõdalane, kaotas enda elu sõjas. Isa kaotusest räsituna lahkus üsna pea ka Corrini ema siit maailmast, jättes Corrini orvuna pimedatele Stormwillow sadamalinnas tänavatele.

Seiklusi ja nappe pääsemisi oli nendel rasketel noorusaastatel tal palju, aga kiire mõtlemine ja raudne kindlameelsus aitasid teda edasi. Talle meenusid mälestused kaugetest viljakatest maadest, seal mägede taga. Ta teadis, et taoline retk võib saada talle saatuslikuks, aga samas mõistis ta, et tolles Stormwillow sadamalinnas polnud tema jaoks tulevikku.

Aeg oli käes!

Vähetest sõpradest, kes tal oli, suutis ta veenda kaasa tulema sellele retkele kolm. Koos asusid nad teele ühel külmal kevadhommikul - rändajad otsimas maad, mida ei pruugi olemas ollagi.

Palju lugusi on räägitud retkest läbi Dunewaste kõrbe ja üle Spirecrest mägede. See oli piinarikas rännak, mis kestis üheksa kuud ja nõudis Corrini lähima sõbra elu. Aga just siis, kui neid edasi innustav lootuse kiir tundus kustuvat, 19ndal Hopewatchi päeval, pärast viimase mäetipu vallutamist nägid nad imet, mida nad olid nii pikalt otsinud.



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



Päike oli sel päeval ere, hajutades tumedad pilved,  
mis olid neid nii pikalt varjutanud ning valgustades nende ees  
olevat hiilgavat smaragdohelist orgu.  
See oli ahnusest puutumata maa, ilma laastava sõja plekkideta.

Pärast mitu nädalat kestnud oru tundma õppimist seadsid Corrin ja  
ta kaaslased ennast sisse puu varjus, mida me kunagi saame tundma  
kui lootuse sümbolit Igavikupuut. Ta ristis vastavastatud oru  
Everdelliks ja lausus sellele õnnistuse.

Kohe pärast oma pesa rajamist võttis Corrin nõuks  
püstitada mälestusmärk, et igavesti meenutada retke, mis oli ette  
võetud selle püha koha avastamiseks.

Nad tõstsid 9 kivi üksteise peale, iga kivi  
sümboliseerimas ühte kuud nende teekonnast. Nendele  
kividele raiusid nad mälestused, unistused, lootused ja lõpuks  
väljakutse kõigile meile, kes me nüüd naudime seda rahu ja  
mugavust  
siin all orus.

Siin on kivisse raiutud Corrin Evertail-i sõnad nüüd kõneletud  
meile, et need kunagi ei ununeks:

*Ei ole ükski mure lootuse jaoks liiga must.*

*Isegi öö annab koidikule asu.*

*Püüdke päeva ja pange ta helisema.*

*Lase enda kellukal igavesti heliseda tugevalt ja truult*

Nüüd mine, mine uude maailma, ja lase enda elul olla kui omaette  
seisev monument, mis julgustab ja innustab teisi pikkadeks  
aastateks!

## CREDITS

### Mängu disain

James A. Wilson

### Illustratsioonid

Andrew Bosley

### Mängu- ja loomingu arendus

Dann May

Brenna Noonan

James A. Wilson

### Kunstijuht ja graafiline disain

Dann May

### Täiendav graafika ja küljendus

Cody Jones

### Turundus

Brenna Noonan

### Tootejuht

Cody Jones

### Tootmisjuht

Dan Yarrington

### Mängu testijad

Clarissa Wilson, Jacob Parker,  
Nathan Wilson, Andrew &  
Jordana Osborne, Justin Schaffer,  
Michael Mindes, Seth Jaffee, Joel  
Eddy, Allen Chang, Cody Jones,  
Chris McMullen, Michael Fox, and  
Andrew Bosley

### Avaldanud

Starling Games

Koduleht: Starling.Games



STARLING  
GAMES