

fordította: BEORN (2018)
lektorálta: HIPSZKI LÁSZLÓ

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás

Everdell

ÖRÖKVÖLGY

SZABÁLYKÖNYV

EGY ÚJ ÉV KEZDETÉN...

Örökvölgy bájosan rejtett zugában, a szép magasra növényező fák, a tekervényesen kanyargó csobogó patakok és a mohával benőtt üregek között egyre csak növekszik és gyarapodik az erdei állatkák civilizációja. Mióta a híres kalandozó, Örökfarkincájú Corrin felfedezte ezt a rejtett birodalmat, azóta annak polgárai boldogan fejlődhetnek az Örökfa árnyékában.

Örökfagyótól Csengettyűszóig már nagyon sok év eltelt, de végre eljött az idő új területek benépesítésére, és új városok alakítására. Egy olyan csapat vezetője leszel, aki pont ilyen feladatra törekszik. Különböző épületeket húzhatsz fel, szeretnivaló karakterekkel találkozhatasz, különböző eseményeken vehetsz részt – egyszóval ez egy igencsak dolgos év lesz! Vajon a te városodra ragyog majd legfényesebben a nap, mielőtt a téli hold feljönne az égre?

Készülj fel, hogy elbűvölhessen Örökvölgy csodálatos világa! Ha egyszer eljutottál ide, többé soha, de soha nem akarsz elhagyni.



Örökvölgy

*Bolyongsz a pagonyban,
Köveket gyűjtögetsz,
Fárasztó utad, mely
Kapunkhoz elvezet.
Fapadlót leszögelsz,
Kőfalat felemelsz,
Dolgozol napokig,
Míg a tél közeleg.*

*Játszódunk feledten
Selymesen zöld fűben,
Folyóból kortyolunk,
Csillagot bámulunk,
Mindaz, mit tennem kell,
Hogy esti szellőben
Te legyél mellettem,
Örökfa tövében.*

*Farmer künn a mezőn,
Bányász lenn a sárban,
Kékvérű nagy király
Fenn a kastélyában.
Tudásház a fában,
Kápolna patakban,
Szorosan melletted,
Építjük álmunkat.*

*Lepihenünk csendben,
Selymesen zöld fűben,
Folyóból kortyolunk,
Csillagot bámulunk,
Mindaz, mit tennem kell,
Szivárvány avarban
Te legyél mellettem,
Örökfa-lomb alatt.**

* Sólyom Pál fordításának felhasználásával



TARTOZÉKOK



I JÁTÉKTÁBLA



4 ALAP ESEMÉNYJELŐ



PONTJELZŐK (10 DB 3 PONTOS, 20 DB 1 PONTOS)

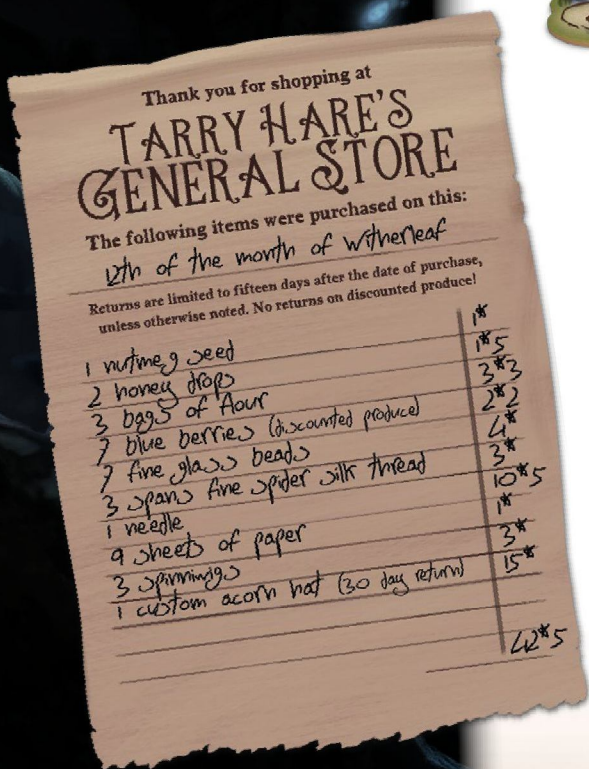


20 FOGLALTJELZŐ



NYOLCOLDALÚ KOCKA

(A SZÓLÓ MÓDHOZ)





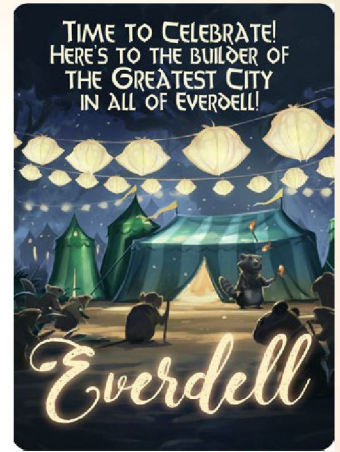
128 ÁLLATKA- ÉS ÉPÜLETKÁRTYA



11 ERDŐKÁRTYA



16 SPECIÁLIS
ESEMÉNYKÁRTYA



1 GYŐZELEMKÁRTYA



30 BOGYÓ



30 GALLY



25 GYANTA



20 KAVICS



24 MUNKÁS (JÁTÉKOSONKÉNT 6-6)



1 ÖRÖKFA (ÁLLÍTSD ÖSSZE A FENTI KÉPEK ALAPJÁN)

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1.) Tedd a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje azt. Állítsd össze, majd helyezd el az Örökfát a tábla tetején.

2.) Helyezd el a gallyak, gyanták, kavicsok és bogyók kupacait a folyó mentén a megfelelő mezőkön. Tedd a pontjelzőket és a foglaltjelzőket egy-egy kupacba valahová a tábla mellé.

3.) Keverd meg képpel lefelé a 11 erdőkártyát, és csapj fel párat a tisztásokra: 3 kártyát csapj fel 2 játékos esetén, illetve 4 kártyát 3-4 játékos esetén. A többi erdőkártyát tedd vissza a játék dobozába.

4.) Tedd a 4 alap eseményjelzőt a folyó mentén lévő mezőkre, majd keverd meg a 16 speciális eseménykártyát képpel lefelé, és csapj fel közülük 4-et az Örökfa alsó ágaira. A többi speciális eseménykártyát tedd vissza a játék dobozába.

5.) Keverd meg az állatka- és épületkártyák pakliját, majd képpel lefelé tedd a paklit az Örökfa odújába. Csapd fel a pakli 8 legfelső lapját a rétre.

6.) Minden játékos válasszon magának egy szint, és vegye el 2 munkását (állatka figuráját) a saját színéből. A legszerényebb játékos lesz a kezdőjátékos, és az óramutató járása szerinti irányba haladva követik a játékosok egymást. A kezdőjátékos húzzon 5 kártyát az állatka- és épületkártyák paklijából, a második játékos 6-ot, a harmadik játékos 7-et, míg a negyedik játékos 8 kártyát.

7.) Minden játékos helyezze el a megmaradt 4 munkását az Örökfa ágain: 1-1 munkás kerül a tavaszra és a nyárra, illetve a megmaradt 2-2 munkás az ősze.

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

Abstain from all desserts.

6
1. játékos



5 kártya

1



6
2. játékos



6 kártya



2

2

Nincs korlátozva a játék során szereshető erőforrások mennyisége. Ha valamelyik elfogyna, használjatok valami más helyette.



6
4. játékos



8 kártya

6
3. játékos



7 kártya

A képpel lefelé eldobott lapok paklijának helye.

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

JÁTÉKSZABÁLYOK

A játékosok az óramutató járása szerinti irányba haladva követik sorban egymást. Amikor épp a te köröd következik, az alábbi akciók közül választhatsz egyet. Bármelyik akciót választhatod a három közül, de a körödben csak egyetlen akciót hajthatsz végre:

elhelyezed az egyik munkásodat, vagy kijátszol egy kártyát, vagy felkészülsz a következő évszakra.

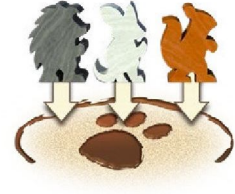
EGY MUNKÁS ELHELYEZÉSE

A munkásaiddal tudod a városod bővíteni és fejleszteni. Az Örökvölgy különböző helyszíneire tudod őket elhelyezni, hogy erőforrásokat szerezz, kártyákat húzz, eseményeken vegyél részt, vagy egy utazásra vállalkozz.


Kétféle helyszín létezik: **kizárólagos** és **megosztott** (nyitott körgyűrűvel jelölve). A kizárólagos helyszíneket csak egyetlen munkás látogathatja meg. A megosztott helyszíneket több munkás is meglátogathatja (még egy színből is lehet ott több).



KIZÁRÓLAGOS



MEGOSZTOTT

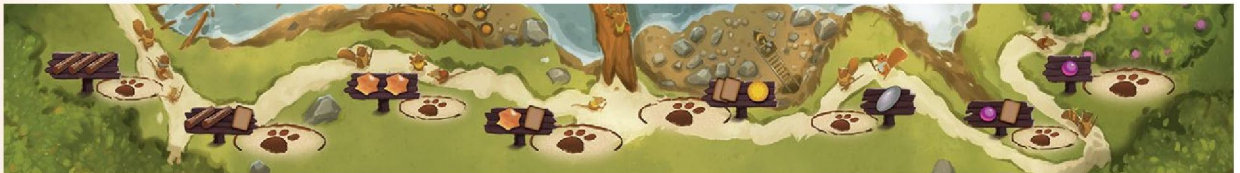
Ha meg szeretnél látogatni egy helyszínt, tedd az egyik szabad munkásodat bármelyik elérhető  szimbólumra, és azonnal vedd el a közös készletből a felsorolt erőforrásokat, vagy hajtsd végre a jelölt akciót. Ez a munkásod a számára kijelölt helyszínen marad egészen addig, amíg vissza nem hívod őt egy „felkészülés a következő évszakra” akcióval.




Például: erre az alap akciómezőre küldve a munkásod 2 gallyat és 1 kártyát szerez neked a közös készletből.

A MEGLÁTOGATHATÓ HELYSZÍNEK ISMERTETÉSE

ALAP AKCIÓMEZŐK



ERDEI HELYSZÍNEK

A  szimbólummal megjelölt helyszíneket csak akkor használhatjátok, ha négyen játszotok. Fontos: minden erdei helyszínen maximum csak 1-1 saját munkásod lehet!



CÉLKÁRTYÁK



Pl.: ha egy másik játékos ide teszi a dolgozóját, a tulajdonosa 1 pontot kap.

A munkásodat elhelyezheted a saját városod bármelyik célkártyáján is, vagy egy olyan másik városban lévő célkártyán is, amelyiken szerepel az **OPEN** táblácska. Ez utóbbi esetben, a célkártya tulajdonosa kap 1 pontjelzőt a közös készletből.

ESEMÉNYEK



Szükséges hozzá, hogy a városodban legyen min. 3 célkártya.



Szükséges hozzá, hogy a városodban legyen „Woodcarver” és „Chapel”.

Elhelyezheted egy munkásodat bármelyik alap eseményjelzőn, vagy speciális eseménykártyán, hogy te vegyél részt ezen az eseményen. Ahhoz, hogy egy munkásodat elhelyezhesd egy eseményen, teljesítened kell annak felsorolt követelményeit, és azonnal meg kell fizetned az összes jelzett erőforrást is. Minden eseményen csak egyetlen játékos vehet részt: aki a munkását elhelyezte rajta.

Ha sikerül részt vened egy eseményen, annak jelzőjét, vagy kártyáját tedd a városod mellé (a munkásoddal együtt). A játék végén minden esemény pontot ad neked.

MENEDÉK

A menedék helyszín megosztott mező. Nincs korlátozva az ide kerülő munkások száma, még azonos színűeket is el lehet ide helyezni. Mikor erre a helyszínre teszed a munkásodat, akkor eldobhatsz bármennyi kártyát a kezedből, és kaphatsz 1-1 tetszőleges erőforrást minden eldobott 2-2 kártyád után.



UTAZÁS



Csak ősszel küldheted el az egyik munkásodat utazni. Az általad kiválasztott utazási mező mellett feltüntetett pontokkal megegyező számú kártyát kell eldobnod a kezedből. Az 5, 4 és 3 pontos helyszín kizárólagos, a 2 pontos megosztott. Az ide küldött munkások az adott helyszínen maradnak, és csak a játék végén adnak pontot.



EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Kijátszhsz **egyetlen** kártyát. Ehhez a kártya összes követelményét meg kell fizetned a közös készletbe. Kártyát ki tudsz játszani akár a réten felcsapott, akár a kezekben lévő lapok közül.

A kijátszott kártyáid képpel felfelé elé kerülnek, ezek fogják a városodat alkotni. Kétféle kártya van a játékban: az **állatkák** és az **épületek**. Az általános (Common) kártyákból lehet több példány is a városodban, de az **egyedi (Unique) lapokból csak egyetlen példányt építhetsz be a városodba.**

ÉPÜLETKÁRTYÁK



ÁLLATKAKÁRTYÁK



Egy állatkakártya kijátszásához be kell fizetned a közös készletbe a kártyán feltüntetett mennyiségű bogyót, **VAGY**, ha a kártya tetején szerepel egy épület neve, és az már megépült a városodban, akkor bogyó-költség nélkül játszhatod ki az állatkát.

Fontos: ha egy állatkakártyát ingyen játszol ki egy már meglévő épületed miatt, akkor azonnal tegyél erre az épületkártyádra egy **foglaltjelzőt**, mivel minden meglévő épületet csak egyszer használhatsz fel állatkakártya ingyenes kijátszásra.



VÁROS

A városodban **15 kártyahely** lehet **maximum**, ahová kártyákat játszatsz ki. Minden kijátszott kártyád elfoglal 1-1 kártyahelyet. Az általunk javasolt elrendezés: 3 sor és 5 kártya mindegyik sorban. Az eseménykártyák nem számítanak bele a 15 kártyahelybe.

KÁRTYATÍPUSOK



Barna - utazás: azonnal aktiválódik a kijátszása után. Soha többet nem aktiválódik.



Zöld - termelés: azonnal aktiválódik, amikor kijátszod, majd egyszer minden „felkészülés a tavaszi és őszi évszakra” során.



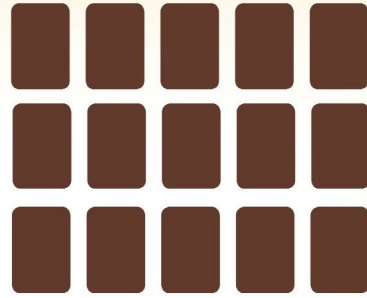
Piros - célok: azonnal aktiválódik, amint valaki egy munkást helyez el rajta. Az **OPEN** táblácskával ellátott kártyákat bármelyik játékos meglátogathatja.



Kék - irányítás: bizonyos típusú kártyák kijátszásakor bónuszt ad, illetve egyes kártyákat ingyen játszatsz ki a segítségével.



Lila - fejlődés: alap- és bónuszpontokat biztosít neked a játék végén.



az általunk javasolt városelrendezés

KÁRTYA HÚZÁSA

Minden esetben a pakli tetejéről húzol új lapokat, kivéve, ha kifejezetten a rétről (Meadow) való húzásra utasít valami.

Szigorú szabály, hogy **soha nem lehet 8 kártyánál több a kezedben**. Ha új kártyákat húzol, csak addig húzhatsz lapokat, hogy 8 kártya legyen a kezedben. Ha egy másik játékostól kapnál lapot, de már tele van a kezed, dobd el azokat a lapokat ahelyett, hogy a kezedbe vennéd őket.

Ha kijátszol a városodba egy kártyát a rétről, **azonnal csapj fel helyette egy új lapot**. Ha egy képesség következtében a rétről húzhatsz lapokat, **először húzd fel az összes engedélyezett kártyát**, majd csak ez után csapj fel helyettük a rétre új lapokat.

Ha kifogyna a húzópakli, keverjétek meg az eldobott lapokat, egy új húzópaklit képezve belőlük.

Erőforrást kapsz: vedd el az adott erőforrásokat, vagy pontjelzőket a közös készletből.
Erőforrást fizetsz: tedd a megadott számú, nálad lévő erőforrást a közös készletbe.



pont-
jelző



játék végi
pont



kártya



gally



gyanta



kavics



bogyó



tetszőleges
erőforrás

FELKÉSZÜLÉS EGY ÉVSZAKRA

A játék télen kezdődik, és a következő őszt végén fejeződik be, azaz négy egymást követő évszakot fogtok lejátszani. A nyár az utolsó évszak, aminek a végén még végrehajthatod a „felkészülés a következő évszakra” (azaz a „felkészülés az ősztre”) akciót.

A „felkészülés a következő évszakra” akciót csak akkor hajthatod végre, ha már az **összes munkásodat elhelyezted** valamilyen helyszínen. Ezt az akciót viszont a társaidtól függetlenül bármikor végrehajthatod, ha már **nincs több** el nem helyezett munkásod.

A „felkészülés a következő évszakra” akció során egyszerűen csak visszakapod az összes elhelyezett munkásodat, illetve egyéb bónuszokat is kapsz (lásd jobbra).

A következő körödtől számodra egy új évszak kezdődik. A játék mechanikájából adódóan így simán előfordulhat, hogy a játékosok nem ugyanannál az évszaknál tartanak.



A „felkészülés a tavaszra” akció során kapsz 1 új munkást, és **aktiválhatod minden zöld termelő kártyádat a városodban.**

A „felkészülés a nyárra” akció során kapsz 1 új munkást. Ekkor **nincs termelés**, de természetesen minden olyan zöld kártyád azonnal aktiválódik, amiket nyáron játszol ki. Amikor felkészülsz a nyárra, **húzz 2 kártyát is a rétről.**

A „felkészülés az ősztre” akció során kapsz 2 új munkást, és **aktiválhatod minden zöld termelő kártyádat a városodban.**

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 slopp'g scrawl -- I gathered anise seeds too late into the night, and the chilblains on my paws have not yet healed.

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

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

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




A következő évszakra készülve megkapod az Örökfa lombjain is feltüntetett számú új munkásodat (munkásaidat), akik örömmel csatlakoznak hozzád az egyre szépülő városod építésében. Ezen felül egyéb bónuszokat is kapsz ilyenkor, melyeket szintén feltüntettünk a lombokon.

A JÁTÉK VÉGE

Ha az utolsó, őszi évszak végén már nem tudsz, vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, akkor passzolnod kell. Ha passzoltál, akkor ettől kezdve nem adhatsz többé senkinek sem kártyát, sem más erőforrást. Ha még nem passzoltál, és kártyát kellene adnod egy másik játékosnak, de már minden játékosársad passzolt, akkor egyszerűen dobd el őket.

Minden játékos szabadon folytathatja a játékot egészen addig, amíg nem passzol. Ha minden játékos passzolt, a játék véget ér. Ezután következik a győzelmi pontok összeszámlálása, a győztes személyének meghatározása érdekében (aki megkapja a dicsőséges győzelempártyát).

Legegyszerűbben úgy tudtok eljárni, ha összeadjátok a városotokban lévő kártyák alappontjait, hozzáadjátok a játék során begyűjtött pontjelzőitek értékét, a lila (fejlődés) kártyák által biztosított pontokat, az utazáspontjaitokat, és a megszerzett eseményeitek pontjait.

Ha döntetlen lenne, a legtöbb eseményt teljesítő játékos nyer közülük. Ha ez is döntetlen, a több erőforrással rendelkező játékos győz közülük.

PONTOZÁSI PÉLDA (LÁSD A 14. OLDAL ÁBRÁJÁT)

a kártyák alappontjai: 22

pontjelzők: 14

lila kártyák által adott pontok: 10 (3 pontot ad a „Wife”, 2-t az „Architect” és 5-öt a „King”)

utazási pontok: 4

események pontjai: 12 (6-ot ad a „Performer in Residence”, 3-at a „Ministering to Miscreants” és másik 3-at ér a „Grand Tour”)

Mindösszesen: 62 pont

12th of Hopewatch, Ever Year 79

A monumental day for Everdell!

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

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

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

Time, as always, will tell.

Sir Villminias Stroke
Everdell Historian



WANDERER
COMMON CRITTER
Does not take up a space in your city.
Draw 3 ♣.

HUSBAND
COMMON CRITTER

FARM
COMMON CONSTRUCTION
Gain 1 ♣.

WIFE
COMMON CRITTER
May share a space with a Husband.
If paired with a Husband.

BARGE TONN
COMMON CRITTER
Gain 2 ♣ for each Farm in your city.

THREAT
BARD
UNIQUE CRITTER
You may discard up to 5 to gain 1 ♣ each.

RESIN REFINERY
COMMON CONSTRUCTION

RESIN REFINERY
CHIP SWEEP
COMMON CRITTER
Activate 1 ♣ in your city.

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

CRIMINAL STON
SHOPKEEPER
UNIQUE CRITTER
Gain 1 ♣ after you play a Critter.

CASTLE
KING
UNIQUE CRITTER
for each basic Event you achieved.
for each special Event you achieved.

CHAPEL
UNIQUE CONSTRUCTION
Place 1 ♣ on this Chapel, then draw 2 ♣ for each ♣ on this Chapel.



ONIA
UNIQUE CRITTER
Give 2 ♣ to an opponent and gain 4 ♣.

MONASTERY
MONK
UNIQUE CRITTER
You may give up to 2 ♣ to an opponent to gain 2 ♣ each.
Unlocks second Monastery.

INN
COMMON CONSTRUCTION
Play a Critter or Construction from the Meadow for 3 fewer ♣.

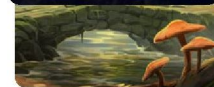
DUNGEON
UNIQUE CONSTRUCTION
May not be used with any other card playing ability.
When playing a Construction or Critter, you may place a Critter from your city face-down beneath this Dungeon to decrease the cost by 3 ♣.

CRANE
ARCHITECT
UNIQUE CRITTER
for each of your unused ♣ and ♣, to a maximum of 6.

PERFORMER IN RESIDENCE
When achieved, you may place up to 5 ♣ here.
for each ♣ on this Event.

INN BARD
MINISTERING TO MISCREANTS
for each prisoner in your Dungeon.

MONK DUNGEON



SZÓLÓ MÓD

Ha egyedül játszol az **Everdell** társasjátékkal, akkor egy Rugwort nevű kötekedő, ősoleg rágcsálóval fogsz versenyezni. Három éven keresztül vissza-vissza fog térni Örök-völgybe, minden alkalommal valami újfajta aljasságra készülve. Meg kell találnod a módját, hogy felülkerekedj a ravasz trükkjein, egyszer és mindenkorra megszabadítva Örök-völgyet őpiskosságától.

ELSŐ ÉV: RUGWORT, A GAZFICKÓ

Válassz ki egy játékos színt Rugwortnak (bár ő legszívesebben a feketével lenne), és készítsd elő a játékot úgy, mintha ketten játszanátok vele. Kezdetben 5 kártya lesz a kezdedben (Rugwortnak nem kell kártya).

Tedd Rugwort egyik munkását a bal oldali erdőkártyára, amit blokkolni fog. Tedd a másik munkását a 3 gallyas akciómezőre (ezt is blokkolni fogja).

Játszd végig a játékot (az első négy évszakot) az alábbi új szabályok szerint:

Minden alkalommal, amikor kijátszol egy kártyát, Rugwort is kijátszik egy lapot. Rugwort kártyakijátszásának szimulálásához dobj egyet a nyolcoldalú kockával: a kidobott szám fogja megmutatni, hogy Rugwort a réten lévő 8 kártya közül hányadikat fogja a saját városába „ingyen” kijátszani (a bal felső kártya az 1., a jobb alsó a 8.).

Érdeemes Rugwort városában a kártyákat színenként csoportosítva elhelyezned, így nyomon követheted, melyik színből hány kártyát épített már be. A kártya képessége és pont- értéke nem számít. Ezután töltsd fel a rétet új kártyákkal.

Miután végrehajtottad a „felkészülés a következő évszakra” akciót, Rugwort is felkészül a következő évszakra, mely a következő lépésekből áll:

1.) Ellenőrizd, hogy van-e bármelyik alap esemény megoldásához elegendő színes kártyája a városában. Ha igen, helyezd el ezt az eseményjelzőt a városa mellett.

2.) Vedd el az egyik új munkását, és tedd rá a rétre felcsapott 1. kártyára (nyáron a 2.-ra, ősszel a 3.-ra és a 4.-re), így a játék végére egy-egy munkása lesz az első 4 réten lévő kártyán. Te nem játszhatod ki ezeket a kártyákat, de - ha a megfelelő számot dobod ki - Rugwort igen. (A kártya kijátszása után a munkása ott marad a kártyahelyen, illetve az újonnan felcsapott kártyára kerül át).

3.) Az erdőkártyán lévő munkását az óramutató járásával ellenkező irányba haladva léptesd a következő erdőkártyára.

A „felkészülés a tavaszra” akciója során a 3 gally akciómezőn lévő munkása átkerül a 2 gyanta akciómezőre, a „felkészülés a nyárra” akció során az 1 kavics mezőre, a „felkészülés az ősze” akció során pedig az 1 kártya + 1 bogyo mezőre.

A „felkészülés az ősze” akció során vedd le a munkását a 3. erdőkártyáról, és tedd rá a 3 pontot érő utazás mezőre.

PONTOZÁS

Rugwort 2-2 pontot kap a városában lévő minden nem lila kártyája után, és 3-3 pontot minden lila kártyája után. Ezen felül 3-3 pontot kap minden alap eseményjelző után, amit sikerült megszereznie, illetve 3-3 pontot minden olyan speciális eseménykártya után, amiket te nem tudtál megszerezni (azaz ott maradt az Örökfán). 3 pontot ér az utazás mezőn álló munkása, és számolj bele minden pontjelzőt is, amit játék közben kapott.

MÁSODIK ÉV: RUGWORT, A PISZOK

Ugyanazok a szabályváltozások érvényesek, mint az 1. évben, az alábbiakkal kiegészülve:

A „felkészülés az ősze” akció során a 3-as helyett a 4-es utazás mezőre kell Rugwort munkását tenni.

Rugwort 3 helyett 6-6 pontot kap minden olyan speciális eseménykártya után, amiket te nem tudtál megszerezni (azaz ott maradt az Örökfán).

HARMADIK ÉV: RUGWORT, A CSIRKEFOGÓ

Ugyanazok a szabályváltozások érvényesek, mint a 2. évben, az alábbiakkal kiegészülve:

A „felkészülés az ősze” akció során a 4-es helyett az 5-ös utazás mezőre kell Rugwort munkását tenni.

Rugwort a „felkészülés az ősze” akciója során elrabolja az egyik munkásodat! Ne tedd az ő egyik munkását az 1 kártya + 1 bogyó akciómezőre, hanem tedd vissza a játék dobozába a te egyik munkásoddal együtt. Ettől kezdve csak 5 munkásod lesz az év utolsó évszakjára.

Ha sikerül mindhárom évben győzelmet aratnod felette, Örökvölgy bárdjai a hőstettedről fognak dalokat zengeni! A történeteszek papírra vetik nemes győzelmedet, hogy megőrizték azt az utókor számára. Rugwort, az öreg patkány pedig végleg elhagyja Örökvölgyet, így ott béke honolhat... legalább is egy ideig...



INDEX

ÁLLATKAKÁRTYÁK

Architect (építész): A játék végén 1-1 pontot kapsz minden megmaradt kavicsod és gyantád után (maximum 6 pontot).

Bard (bárd): Dobj el maximum 5 kártyát a kezedből, hogy 1-1 pontjelzőt kapj minden eldobott kártyád után.

Barge Toad (csónakos varangy): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, 2-2 gallyat kapsz a városodban lévő minden farmod után.

Chip Sweep (söpörgetés): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, aktiválhatod bármelyik zöld termelőkártyádat a városodban. Tudjuk mire gondolsz, de azt nem ajánljuk. Mire szegény elkapta a farkát, már egy lyukat égetett az asztalba. Ne kérdezz rá nála erre.

Doctor (doktor): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, elkölthetsz maximum 3 bogyót, hogy minden bogyóért kapj 1-1 pontjelzőt.

Fool (bolond): Ezt a kártyát az egyik ellenfeled városának egyik üres kártyahelyére játszhatod ki. Bűzlik, ugye? Szóló mód: Rugwort képes kijátszani ezt a lapot a városodba. Ha te játszod ki ezt a kártyát, dobd el, majd távolíts el egy tetszőleges kártyát Rugwort városából.

Historian (történész): Húzz 1 kártyát, amikor kijátszol egy állatkát, vagy épületet. Azaz minden alkalommal, amikor kártyát játszol ki, húzz egy lapot a történész miatt.

Husband (férj): Ugyanarra a kártyahelyre teheted a városodban, mint egy „Wife” (feleség) kártyát, azaz ketten együtt csupán 1 kártyahelyet foglalnak el. Ha az egy helyre tett férjen és feleségen túl van egy „Farm” is a városodban, akkor kapsz 1-1 tetszőleges nyersanyagot minden alkalommal, amikor termelsz valamit. A férj csak a feleséggel kerülhet közös kártyahelyre.

Innkeeper (fogadós): Amikor kijátszanál egy állatkát, eldobhatod ezt a lapot a városodból, hogy csökkentsd az állatka költségét 3 bogyóval. Nem kapod meg ezt a 3 bogyót. Ez a kártya nem kombinálható más kártyák hasonló képességével, beleértve az „Inn” (fogadó) lapot, az erdőkártyákat, és bármilyen más kártyát, amik segítségével kártyát játszhatnál ki (pl. „Dungeon”).

Judge (bíró): Amikor állatkát, vagy épületet játszol ki, 1 szükséges erőforrást helyettesíthetsz 1 másikkal. Például: ha egy kártya ára 2 bogyó lenne, fizethetsz helyette 1 bogyót és 1 gallyat.

King (király): A játék végén 1-1 pontot ad minden általad megszerzett alap-, és 2-2 pontot minden speciális eseményed után.

Miner Mole (bányász vakond): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, lemásolhatod bármelyik ellenfeled városában lévő bármelyik zöld termelő kártyát. Azaz, tulajdonképpen a bányász vakond a lemásolt kártyává válik egy rövid időre, tehát ha egy „General Store” lapot másolsz le, 2-2 bogyót kapsz a városodban lévő minden „Farm” után. Szóló mód: Rugwort városában lévő bármelyik zöld kártyát lemásolhatod.

Monk (szerzetes): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, adhatsz maximum 2 bogyót az egyik ellenfelednek, hogy 2-2 pontjelzőt kapj minden átadott bogyó után. Illetve feloldja a „Monastery” (kolostor) 2. mezőjét.

Peddler (házaló): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, eldobhatod maximum 2 tetszőleges erőforrásodat a közös készletbe, hogy elvehess ugyanennyi tetszőleges erőforrást a közös készletből.

Postal Pigeon (postagalamb): Amikor játékba jön, csapj fel 2 kártyát a pakli tetejéről. Azonnal kijátszhatasz ezek közül egy maximum 3 pontosat ingyen. Dobd el a másikat. Szóló mód: ha kijátszod ezt a kártyát, és használod a képességét, akkor az 2 kijátszott lapnak számít, tehát Rugwort is 2 kártyát fog kijátszani a saját városába.

Queen (királynő): Ha ide teszed egy munkásodat, kijátszhatsz egy maximum 3 pontos kártyát ingyen a kezedből, vagy a rétről. Ez a kártya alappontjára utal, és nem az általa biztosított bónuszpontokra.

Ranger (vadász): Amikor játékba jön, mozgasd át az egyik munkásodat egy új akciómezőre, a normál szabályok betartása mellett. Illetve feloldja a „Dungeon” (kazamata) 2. mezőjét.

Shepherd (pásztor): Amikor játékba jön, kapsz 3 bogyót. Illetve kapsz 1-1 pontjelzőt a „Chapel” (kápolna) kártyádon lévő minden egyes pontjelző után.

Shopkeeper (boltos): 1-1 bogyót kapsz, amikor egy állatkát játszol ki a városodba. Maga a boltos után még nem kapsz bogyót.

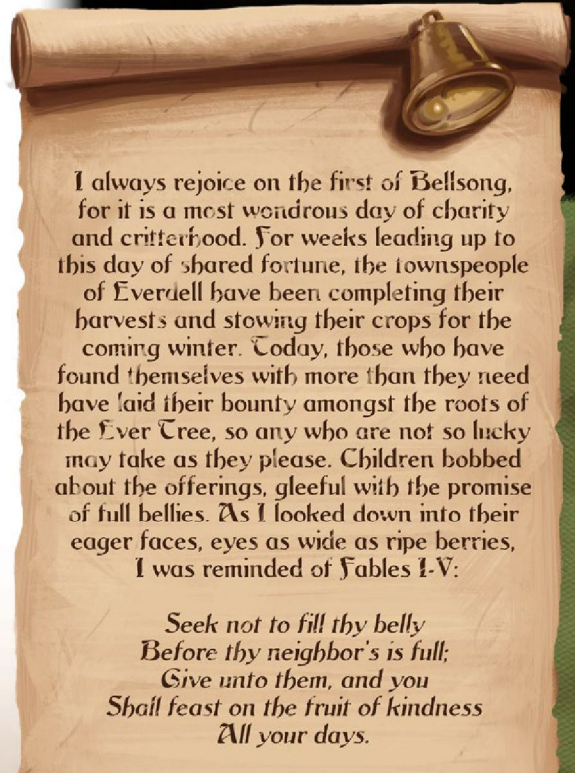
Teacher (tanító): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, húzz 2 kártyát. Egyet tarts meg közülük, a másikat pedig add oda az egyik játékos társadnak.

Undertaker (sírásó): Amikor játékba jön, dobj el 3 kártyát a rétről, csapj fel helyettük újakat, majd húzz fel egy kártyát a rétről. Illetve feloldja a „Cemetery” (temető) 2. mezőjét.

Wanderer (vándor): Amikor játékba jön, húzz 3 kártyát. A vándor nem foglal el kártyahelyet a városodban.

Wife (feleség): Ugyanarra a kártyahelyre teheted a városodban, mint egy „Husband” (férj) kártyát, azaz ketten együtt csupán 1 kártyahelyet foglalnak el. Ha az egy helyre tett férj és feleség túl van egy „Farm” is a városodban, akkor kapsz 1-1 tetszőleges nyersanyagot minden alkalommal, amikor termelsz valamit. A feleség csak a férjjel kerülhet közös kártyahelyre.

Woodcarver (fafaragó): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, elkölthetsz maximum 3 gallyat, hogy minden gallyért kapj 1-1 pontjelzőt.



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

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

ÉPÜLETKÁRTYÁK

Castle (kastély): A játék végén 1-1 pontot kapsz a városodban lévő minden általános (Common) épületed után.

Cemetery (temető): Amikor elhelyezed itt egy munkásodat, csapj fel 4 kártyát a húzó-, vagy a dobópakliból, és játssz ki közülük egyet ingyen. Dobd el a többit. A munkásodnak a játék végéig már itt kell maradnia. A temetőn maximum 2 munkás lehet, de a 2. mezőjét fel kell oldani egy sírásóval.

Chapel (kápolna): Amikor elhelyezed itt egy munkásodat, tegyél egy 1 pontos jelzőt a kápolnára. Húzz 2-2 kártyát a kápolnán lévő minden pontjelző után.

Clock Tower (óratorony): Amikor játékba jön, tegyél rá három 1 pontos pontjelzőt. Mielőtt visszavennéd a munkásaidat a „felkészülés egy évszakra” akciód során, eltávolíthatsz egy 1 pontos jelzőt az óratoronyról, hogy aktiváld az egyik általános-, vagy erdő-kártyán lévő munkásod akciómezőjét. A játék végén az óratornyon maradt pontjelzők beleszámítanak a végső pontszámodba.

Courthouse (bíróház): Minden alkalommal, amikor a városodba egy épületkártyát játszol ki, kapsz 1 gallyat, vagy 1 gyantát, vagy 1 kavicsot. A bíróság játékba jövelekor még nem kapsz erőforrást.

Grane (daru): Amikor kijátszanál egy épületet, eldobhatod ezt a lapot a városodból, hogy csökkentsd az épület költségét 3 tetszőleges erőforrással. Nem kapod meg ezt a 3 erőforrást. Ez a kártya nem kombinálható más kártyák hasonló képességével, beleértve az „Inn” (fogadó) lapot, az erdőkártyákat, és bármilyen más kártyát, amik segítségével kártyát játszhatnál ki (pl. „Dungeon”).

Dungeon (kazamata): Amikor kijátszanál egy állatkát, vagy egy épületet, áttehetsz a kazamata kártyája alá egy állatkakártyát a városodból, hogy csökkentsd a kijátszott kártya költségét 3 tetszőleges erőforrással.

Nem kapod meg ezt a 3 erőforrást. Ettől kezdve az állatka már nem része a városodnak. Ez a kártya nem kombinálható más kártyák hasonló képességével, beleértve az „Inn” (fogadó) lapot, az erdőkártyákat, és bármilyen más kártyát, amik segítségével kártyát játszhatnál ki (pl. „Grane”). A kazamata alatt maximum 2 állatka lehet, de a 2. lehetőséget fel kell oldani egy vadással.

Ever Tree (Örökfa): A játék végén 1-1 pontot ad a városodban lévő minden lila kártyád után (beleértve az Örökfát is). Az Örökfa egy tetszőleges állatkát biztosít ingyen.

Fair Grounds (vásártér): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, húzz 2 kártyát.

Farm: Amikor játékba jön, illetve amikor használod, kapsz 1 bogyót.

General Store (vegyesbolt): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, kapsz 1 bogyót. Ha van legalább egy farmod, 2 bogyót kapsz 1 helyett (nem farmonként 2-2 bogyót).

Inn (fogadó): Amikor elhelyezed itt egy munkásodat, kijátszhatsz egy maximum 3 erőforrásba kerülő tetszőleges állatka-, vagy épületkártyát a rétről. 1 pontot kapsz, ha egy játékostársad meglátogatja a fogadót. Szóló mód: ha a Rugwort városában lévő fogadót látogatod meg, kap 1 pontjelzőt.

Lookout (őrhely): Amikor elhelyezed itt egy munkásodat, lemásolhatod egy tetszőleges általános-, vagy erdőkártya akciómezőjét, még akkor is, ha az már foglalt.

Mine (bánya): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, kapsz 1 kavicsot.

Monastery (kolostor): Amikor elhelyezed itt egy munkásodat, adj az egyik játékostársadnak 2 tetszőleges erőforrást, majd kapsz 4 pontot. A munkásodnak a játék végéig már itt kell maradnia. A kolostoron maximum 2 munkás lehet, de a 2. mezőjét fel kell oldani egy szerzetessel.

Palace (palota): A játék végén 1-1 pontot ad a városodban lévő minden egyedi (Unique) épületkártyád után (beleértve a palotát is).

Post Office (postahivatal): Amikor elhelyezed itt egy munkásodat, adj az egyik játékos-társadnak 2 kártyát a kezedből, majd dobj el tetszőleges kártyát a kezedből. Ezután húzz annyi új kártyát a pakliból, amekkora a kézlimit (8). 1 pontot kapsz, ha egy játékos-társad meglátogatja a postahivatalt. Szóló mód: ha a Rugwort városában lévő postahivatalt látogatod meg, kap 1 pontjelzőt.

Resin Refinery (gyantafinomító): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, kapsz 1 gyantát.

Ruins (romok): Amikor játékba jön, dobj el a városodból egy épületkártyát, és tedd ezt a kártyát az eldobott helyére. Ezután megkapod a közös készletből az eldobott kártya építési költségét, és még húzhatsz 2 lapot is.

School (iskola): A játék végén 1-1 pontot ad a városodban lévő minden általános (Common) állatkád után.

Storehouse (raktár): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, vedd el a közös készletből 3 gallyat, vagy 2 kavicsot, vagy 1 gyantát, vagy 2 bogyót, és tedd a kártyára. Amikor használod, vedd el a kártyán lévő összes erőforrást.

Theater (színház): A játék végén 1-1 pontot ad a városodban lévő minden egyedi (Unique) állatkád után.

Twig Barge (gallyszállító): Amikor játékba jön, illetve amikor használod, kapsz 2 gallyat.

University (egyetem): Amikor elhelyezed itt egy munkásodat, dobj el a városodból egy állatka-, vagy épületkártyát, és vedd vissza a közös készletből annak építési költségét. Ezen felül kapsz 1 tetszőleges erőforrást valamint 1 pontjelzőt is. Ha eldobtál kártyát az akció során, a munkásodnak a játék végéig már itt kell maradnia.



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.

AZ ÁLLÓKÖVEK LEGENDÁJA

ahogy azt a legendás mesemondó, Poe elmesélte

Réges-régen, a messzi-messzi Gildin földjén, egy fiatal egérke a távoli hegyeket csodálta, miközben azon töprengett, mi lehet azokon túl. Az élete akkoriban eléggé nehéz és zavaros volt, mint nagyon sok más állatkának is, azokban a sötét időkben. Alig jutott egy csepp méz, vagy pár szem áfonya, mert szinte minden készletet feléltek már a Kígyó Háború során, amikor is a bátor állatkák összegyűltek, hogy megvédjék hazájukat az észak vad kígyóitól.



A szegénység és pusztulás sötétjéből csak egérkénk reményt hozó álmai ragyogtak ki. Örökfarkincájú Corrin volt a neve. Az édesapja bátor harcos volt, aki a háborúban vesztette életét. A halálhírtől sújtva, Corrin édesanyja is hamarosan követte férjét a sírba, így egérkénk árván maradt Viharfűz kikötővárosában.

Számtalan kaland, és hajszálhíjás menekülés kísérte ifjúságának félelmetes éveit, de gyors észjárása és vasakarata – valamint nem kis mértékben az előrelátó képessége – átsegítették őt minden akadályon. Gondolatai közt pedig folyton-folyvást visszatértek a hegyeken túli jobb földekről szőtt álmai. Tudta jól, hogy egy ekkora utazás során könnyen eljőhet érte a halál, de azt is bizton érezte, hogy Viharfűzben nincsen már jövője.

Elérkezett hát az idő.

Meggyőzte pár barátját, így hármasban vágta neki a nagy útnak. Együtt indultak vándorútra Zöldhajtás reggelén, egy olyan földet keresve, amelyről még egyikük sem hallott.

Sok rege szól hosszú vándorlásukról, a Pusztadűne sivatagon és a Spirálmeredély-hegyeken keresztül. Ez egy igazi, nagybetűs Kaland volt, mely kilenc hónapon át tartott, és mely sajnos Corrin legkedvesebb barátjának életét követelte.



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

Ám mikor már a remény teljesen elveszni látszott, Reményőrző havának 19. napján a kalandorok felértek az utolsó csúcsra, ahonnan megpillantották a csodát, mit addig kerestek.

Aranyló napsugarak törték keresztül a sötét felhőket, melyek oly régóta takarták már el a kék eget, és dicsőséges fénybe fűrösztötték a smaragdszín völgyet. Érintetlen volt: sem a háború, sem a kapzsiság nem hagyott nyomot rajta még.

Miután pár hét alatt felderítették az egész völgyet, Corrin és hű társa letelepedtek a legnagyobb fa gyökerei között, melyet manapság reményünk emlékműveként, mint Örökfát ismerünk. A völgyet Örökvölgynek keresztelték el, és megáldották.

Némi pihenés, és a szállásuk kialakítása után Corrin egy emlékművet emelt, hogy soha ne felejtődjön el e szent helyre tett utazásának legendája.

Kilenc hófehér követ állított fel körbe, melyek mindegyike egy-egy hónapnyi utazást jelentettek. A kövekbe faragta ezután emlékeit, reményeit és álmait, és végül egy üzenetet mindnyájunk számára, akik élvezhetjük napjainkban szeretett birodalmunk békéjét és vigaszát.

Ezek Örökfarkincájú Corrin szavai, melyeket kőbe vésett, és most nekünk szólnak, hogy soha ne feledjük el őket:

*Soha nem lehet elég fekete a bánat, ha remélsz.
Még ha éjfélút is az óra, új hajnal közel'g.
Üdvözöld a felkelő napot, énekelj neki,
Harangként zengjen, örökön és igazan.*

Most pedig menj, járd be a világot, és élj úgy, hogy életed egy olyan állókő legyen, amely sok-sok évszakra át buzdíthat és ösztönözhet másokat.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező:

James A. Wilson

Illusztrálta:

Andrew Bosley

Játék- és kreatív fejlesztők:

Dann May

Brenna Noonan

James A. Wilson

Művészeti irányító és grafikai tervezés:

Dann May

További grafika és tördelés:

Cody Jones

Értékesítés:

Brenna Noonan

Termékmenedzser:

Cody Jones

Gyártásvezető:

Dan Yarrington

Játéktesztelők:

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

Kiadó:

Starling Games

Látogad meg honlapunkat:

www.StarlingGames



STARLING
GAMES