

Everdell

RULES OF PLAY

UN NOU AN ÎNCEPE...

În fermecătoarea vale Everdell, pe sub ramurile copacilor uriași, printre râurile șerpuitoare și scorburile acoperite de mușchi, o civilizație a creaturilor pădurii se extinde și prosperă. Încă de când renumitul aventurier Corrin Evertail a descoperit acest ținut ascuns, cu mult timp în urmă, populația a prosperat la adăpostul trainicului Copac Veșnic.

Au trecut mulți ani de la Înghețul Veșnic și Primul Sunet, și a venit timpul să se formeze noi teritorii și să apară noi orașe. Veți fi liderul unui grup de creaturi care are chiar o astfel de sarcină. Veți construi clădiri, veți întâlni personaje pline de viață, veți găzdui evenimente — va fi un an plin! Vor străluci razele soarelui peste orașul vostru înainte să apară luna de iarnă?

Pregătiți-vă să fiți vrăjiți de minunata lume din Everdell. Odată aflați aici nu veți mai dori niciodată să plecați.



“Everdell”

*Rătăcind prin păduri
Adunând pietrele
De prin cărarea
Ce duce la casa noastră
Așezându-se pe jos
Ridicându-se în sus
Toată ziua
Iarna stă să cadă*

*Și-o vom lua în jos
Unde este iarba grasă
Vom bea din pârâu
Stelele ne vor întâmpina
Și tot ce mai am de făcut
E să îți fiu aproape
În adierea serii
Lângă Copacul Veșnic*

*Fermierul în câmp
Minerul în noroi
Regele în al său castel
Pătat cu afine
Școala într-un copac
Capela în pârâu
Ne suntem alături
Îndeplinindu-ne visul*

*Și-o vom lua în jos
Unde este iarba grasă
Vom bea din pârâu
Stelele ne vor întâmpina
Și tot ce mai am de făcut
E să îți fiu aproape
Pe su' frunzele căzătoare
Ale Copacului Veșnic*



COMPONENTE



I TABLA DE JOC



4 CARTONASE EVENIMENT PRINCIPAL

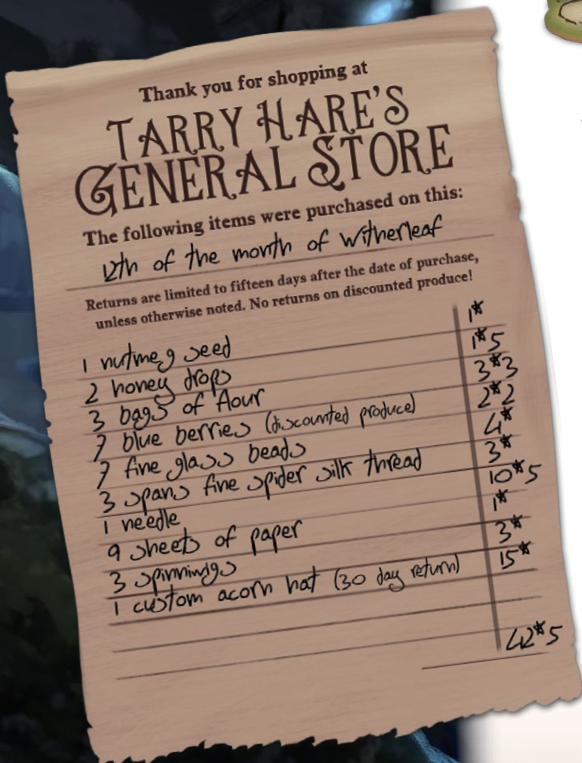


JETOANE PUNCT (10 3-PUNCTE, 20 1-PUNCT)



20 JETOANE OCUPAT

I ZAR CU 8 FETE
(PT. JOCUI SOLO)

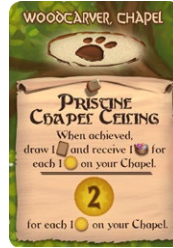




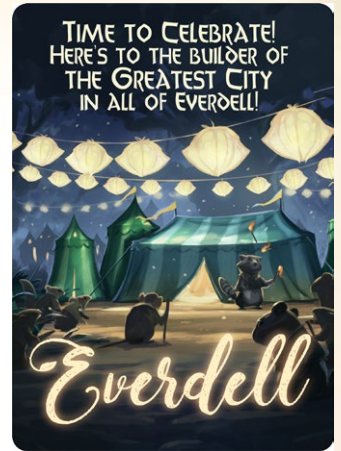
128 CARTI CREATURA SI CONSTRUCTIE



11 CARTI PADURE



16 CARTI
EVENTIMENT SPECIAL



1 CARTE VICTORIE



30 FRUCTE DE PADURE



30 RAMURELE



25 RASINA



20 PIETRICELE



24 MUNCITORI (6 PER JUCATOR)



1 COPAC VESNIC



PREGATIREA

1) Plasați tabla de joc pe masă. Plasați Copacul Veșnic pe ciotul din partea de sus a tablei de joc.

2) Plasați rămurelele, rășina, pietricelele și fructele de pădure în grămezi de-a lungul malului râului. Plasați jetoanele Puncte și Ocupat lângă tabla de joc.

3) Amestecați cărțile Pădure și plasați-le în luminișurile din pădure. Folosiți 3 cărți pentru doi jucători, 4 cărți pentru trei sau patru jucători. Puneți cărțile rămase înapoi în cutie.

4) Plasați cele 4 cartonașe Eveniment principal de-a lungul râului, apoi amestecați cărțile Eveniment special și plasați 4 Evenimente speciale pe crengile de jos ale Copacului Veșnic. Puneți Evenimentele speciale rămase înapoi în cutie.

5) Amestecați pachetul principal și plasați aleator 8 cărți, cu fața în sus, pe Pajiște. Plasați pachetul în Copacul Veșnic.

6) Fiecare jucător alege o culoare și începe cu 2 muncitori de acea culoare. Jucătorul de start va trage 5 cărți din pachet, al doilea 6 cărți, al treilea 7 cărți și al patrulea 8 cărți.

7) Fiecare jucător își plasează ceilalți 4 muncitori pe crengile de sus ale Copacului Veșnic: 1 muncitor pe primăvară, 1 pe vară și 2 pe toamnă.

Cel mai cuminte jucător este Jucătorul de start

Patient: Gyp Slippy toad

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

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

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

Abstain from all desserts.

6
Jucător 1



5 cărți

1



6
Jucător 2



6 cărți



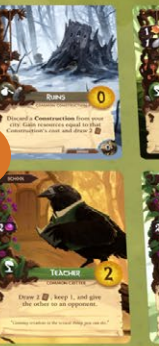
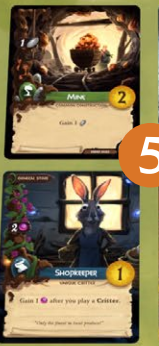
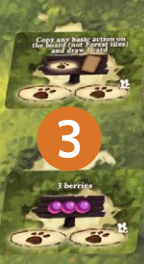
2

2

Nu există o limită pentru numărul de resurse pe care le poate deține un jucător în timpul jocului. Dacă o resursă este epuizată, folosiți altceva pentru a o înlocui.



3



3



Grămada de cărți decartate este plasată aici cu fața în jos.

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

6
Jucător 3



7 cărți

6
Jucător 4



8 cărți

CUM SE JOACA

Jocul se derulează în sens orar. Veți efectua ture prestând următoarele acțiuni. Aceste acțiuni pot fi efectuate în orice ordine, dar poate fi prestată doar o acțiune per tură.

**Plasați un Muncitor
sau Jucați o carte
sau Faceți pregătiri de Sezon**

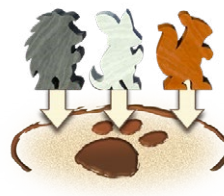
PLASATI UN MUNCITOR

Muncitorii sunt necesari pentru extinderea și succesul orașului vostru. Îi veți dispune în diverse locații din Everdell pentru a aduna resurse, pentru a trage mai multe cărți, a găzdui evenimente sau pentru a pleca într-o călătorie.


Există două tipuri de locații: exclusive și comune (prezentate ca un cerc deschis). O locație exclusivă poate fi vizitată doar de 1 muncitor. O locație comună poate fi vizitată de mai mulți muncitori, chiar și de aceeași culoare.

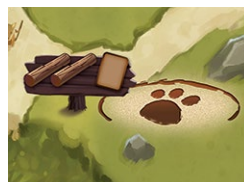


EXCLUSIVA



COMUNA

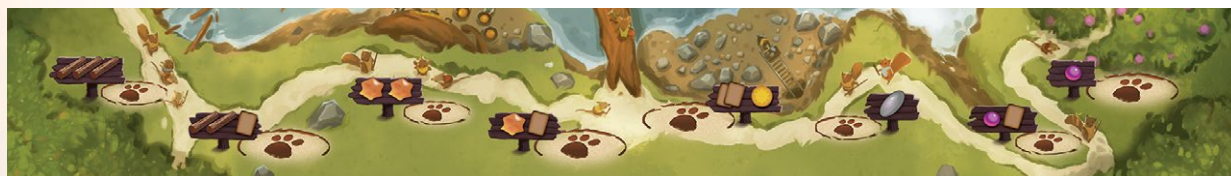
Pentru a vizita o locație, plasați unul dintre muncitorii voștri pe orice simbol  disponibil și luați imediat resursele listate sau efectuați acțiunea. Muncitorul respectiv este considerat dispus la acea locație până când îl veți lua înapoi cu acțiunea Pregătiri de Sezon.




Exemplu: Plasând un muncitor pe al doilea spațiu cu Acțiuni principale jucătorul va obține două rămurele și trage o carte din pachet.

LOCAȚIILE CE POT FI VIZITATE INCLUD

SPATII CU ACȚIUNI DE BAZA



LOCAȚII PADURE

Aceste spații  sunt folosite doar în jocurile cu patru jucători. Și totuși, nu veți putea plasa 2 muncitori proprii pe o singură locație Pădure.

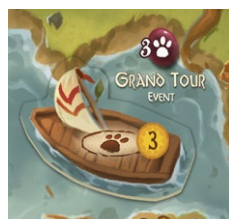


CARTI DESTINAȚIE



Puteți plasa un muncitor pe orice carte Destinație din orașul vostru sau o carte Destinație din alt oraș care are un simbol **OPEN**, caz în care proprietarul Destinației obține un jeton de 1 punct **din stoc**.

EVENIMENTE



Trebuie ca orașul vostru să conțină 3 cărți Destinație.



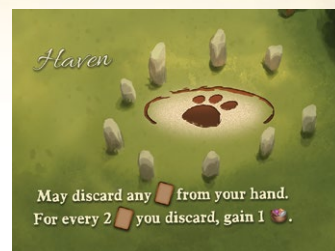
Trebuie ca orașul vostru să conțină Woodcarver și Chapel.

De asemenea, puteți plasa 1 muncitor pe orice Eveniment principal sau special rămas liber pentru a-l duce la bun sfârșit. Pentru a duce la bun sfârșit Evenimentul trebuie să îndepliniți toate cerințele listate și să plătiți resursele necesare în momentul când plasați muncitorul acolo. Un Eveniment poate fi dus la bun sfârși doar de un singur jucător. Pentru a plasa un muncitor pe un anumit Eveniment, trebuie să fiți capabili să îl duceți la bun sfârșit.

Evenimentele duse la bun sfârșit vor fi plasate lângă orașul vostru pentru a fi punctate la sfârșitul jocului.

REFUGIU

Refugiul este un spațiu Locație comună. Aici nu există limită pentru numărul de muncitori care pot fi plasați pe el, chiar dacă au aceeași culoare. Mergând aici, puteți decarta din mână oricâte cărți doriți și să obțineți 1 resursă pentru fiecare 2 cărți decartate.



CALATORIA



Doar toamna, puteți trimite un muncitor într-o călătorie. Trebuie să decartați un număr de cărți egal cu punctele listate pe locația Călătorie aleasă. Locațiile de 5, 4 și 3 puncte sunt exclusive, iar locația de 2 puncte este comună.

Muncitorii dispuși pe aceste locații valorează la sfârșitul jocului punctele listate.



JUCATI O CARTE

Puteți juca o carte. Pentru a juca o carte, trebuie să plătiți în stocul general cerințele listate. Cărțile pot fi jucate fie de pe Pajiște, fie din mână.

Veți juca aceste cărți în fața voastră pentru a forma propriul oraș. Există două tipuri de cărți: **Creaturi** și **Construcții**. Puteți avea în orașul vostru mai multe copii ale oricărei cărți Comune, dar puteți avea doar o singură copie a unei cărți Unice.

CONSTRUCȚII



CREATURI



Pentru a juca o carte Creatură puteți plăti costul în fructe de pădure sau dacă Construcția listată în colțul din stânga sus al cărții Creatură se află deja în orașul vostru, o puteți juca fără a plăti costul în fructe de pădure.

Important: Atunci când jucați o Creatură folosindu-vă de Construcția de care este legată, plasați un jeton "Ocupat" pe Construcția respectivă. Puteți face asta doar o dată per Construcție.



ORAȘUL

Orașul vostru are **maxim 15 spații** în care să jucați cărți. Fiecare carte ocupă un spațiu. Este recomandat să le așezați în 3 rânduri de câte 5 cărți fiecare. Cărțile Eveniment nu contează pentru limita de 15 cărți.

TIPURI DE CARTI



Maro Călător: Sunt activate imediat ce sunt jucate. Nu vor mai fi activate vreodată.



Verde Producție: Sunt activate imediat ce sunt jucate și doar în timpul acțiunii Pregătiri de Sezon, în timpul primăverii și toamnei.



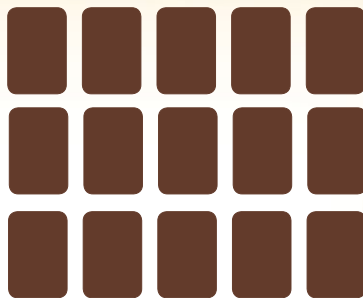
Roșu Destinație: Sunt activate când este plasat un muncitor pe ele. Cărțile cu simbolul **OPEN** pot fi vizitate de adversari.



Albastru Administrație: Vă aduc bonusuri după ce jucați anumite tipuri de cărți și vă oferă diferite moduri de a juca cărți pentru un discount.



Mov Prosperitate: Valorează punctele de bază și punctele bonus listate, la sfârșitul jocului.



Sugestie pentru așezarea orașului

TRAGEREA CARTILOR

Întotdeauna trageți cărți din pachet, dacă nu este specificat să le trageți dintre cărțile de pe Pajiște.

Există o **limită strictă a mâinii de joc de opt cărți**. Nu veți putea avea niciodată în mână mai mult de opt cărți. Dacă trebuie să trageți cărți, puteți trage numai până la opt, nu mai mult. Dacă trebuie să dați cărți unui adversar și toți adversarii au mâinile pline, decartați cărțile respective.

Dacă este jucată o carte de pe Pajiște, **înlocuiți-o imediat cu o nouă carte din grămada pentru tras**. Dacă o abilitate permite jucătorilor să tragă cărți de pe Pajiște, **trageți toate cărțile necesare înainte de a recompleta**.

Dacă pachetul pentru tras este epuizat, amestecați grămada de cărți decartate pentru a forma un nou pachet.

Obțineți (Gain): luați resursele listate sau jetoanele cu puncte din stocul general.

Plătiți (Pay): plasați resursele listate din stocul propriu în stocul general.



Jeton
Punct



Puncte
la sfârșitul
jocului



Carte



Rămurică



Rășină



Pietricică



Fructe
de pădure



Orice
resursă

PREGĂTIRI DE SEZON

Tematic jocul începe la sfârșitul iernii și se încheie când se apropie următoarea iarnă. Toamna are loc ultima acțiune Pregătiri de Sezon pe care o puteți efectua în joc.

Acțiunea Pregătiri de Sezon poate fi efectuată doar după ce ați plasat toți muncitorii pe care îi dețineți.

Când efectuați acțiunea Pregătiri de Sezon, **singur** vă luați înapoi toți muncitorii dispuși în joc.



Primăvara, obțineți 1 nou muncitor și **activați toate cărțile Producție verzi din orașul vostru.**

Vara, obțineți 1 nou muncitor. Vara nu există Producție, dar cărțile verzi jucate în timpul verii încă sunt activate imediat. De asemenea, puteți trage până la 2 cărți de pe Pajiște când vă pregătiți pentru vară.

Toamna, obțineți 2 muncitori și **activați toate cărțile Producție verzi din orașul vostru.**

My Love,

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

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

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

I miss you dearly,
Brun





Dearest,

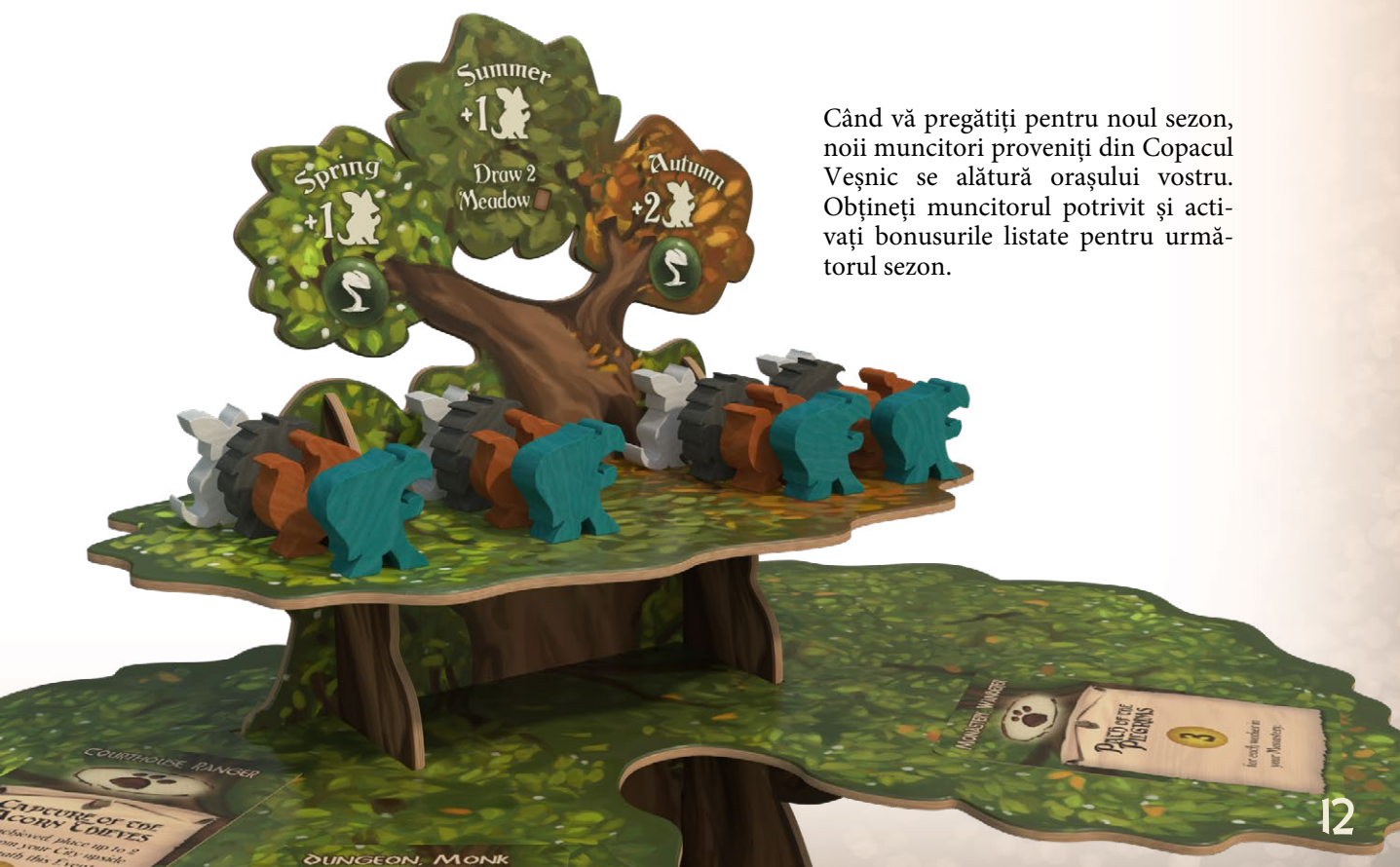
I walked to the bare lilac wood south of the farmhouse today and thought I'd pen you a letter. Forgive my sloopy scrawl — I gathered nutse seeds too late into the night, and the chilblains on my paws have not yet healed.

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

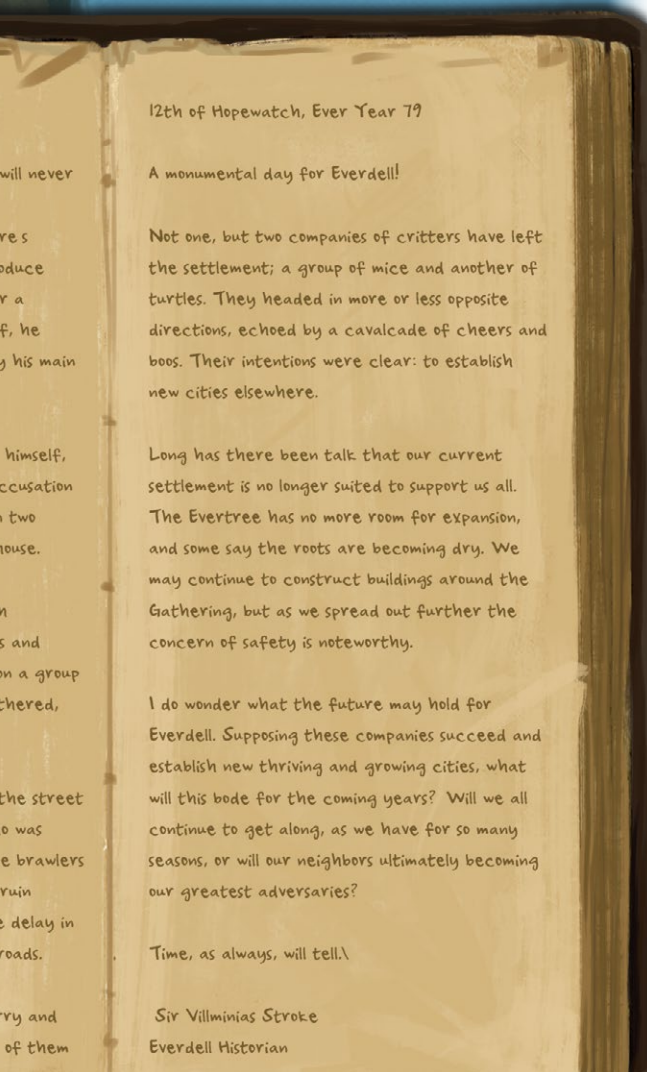
The saplings are bent over with snow. The hearth needs tending, and the acorns need harvesting. Drifts fell down the chimney and filled the empty house with wet, grey smoke. It reminded me of the first time you tried to build a fire! Do you recall how smoke from the green wood snaked all the way down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

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

I remain yours,
Yara

Când vă pregătiți pentru noul sezon, noii muncitori proveniți din Copacul Veșnic se alătură orașului vostru. Obțineți muncitorul potrivit și activați bonusurile listate pentru următorul sezon.



SFARSITUL JOCULUI

Când nu mai puteți efectua nicio acțiune (sau nu doriți să o faceți), ați încheiat jocul și trebuie să spuneți pass. Dacă un jucător a spus pass, nu mai poate obține vreo carte sau resursă. Dacă va trebui să dați cărți altor jucători care au spus pass, le veți decarta în schimb.

Jucătorii care nu și-au încheiat acțiunile continuă să joace până spun pass. Apoi se adună toate punctele pentru a determina învingătorul.

Veți constata că este mai ușor să adunați valoarea de bază a fiecărei cărți, apoi să reveniți și să adunați punctele de pe jetoane, bonusurile de pe cărțile Prosperitate mov, punctele Călătorie și apoi Evenimentele.

În caz de egalitate, jucătorul care a dus la bun sfârșit cele mai multe Evenimente câștigă. Dacă încă este egalitate, jucătorul cu cele mai multe resurse rămase este învingător.

EXEMPLU DE PUNCTARE (PAG. 14)

Puncte de bază pt. cărți: 22

Puncte de pe jetoane: 14

Puncte din bonusurile de pe cărțile Prosperitate: 10 (3 pt. Wife, 2 pt. Architect și 5 pt. King)

Puncte Călătorie: 4

Evenimente: 12 (6 pt. Performer in Residence, 3 pt. Ministering to Miscreants și 3 pt. Grand Tour)

Total: 62

12th of Hopewatch, Ever Year 79

A monumental day for Everdell!

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

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

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

Time, as always, will tell.\

Sir Villminias Stroke
Everdell Historian



LOOKOUT

WANDERER
COMMON CRITTER 1

Does not take up a space in your city.
Draw 3.

"Borders are only imaginary."

FARM

HUSBAND
COMMON CRITTER 2

FARM
COMMON CONSTRUCTION 1

Gain 1.

FARM

WIFE
COMMON CRITTER 2

May share a space with a Husband.
3
if paired with a Husband.
"Maybe we'll have those girls this time."

TWO BARGE

BARGE TOAD
COMMON CRITTER 1

Gain 2 for each Farm in your city.
"I'll be working 'til I cough."

THEATER

BARD
UNIQUE CRITTER 0

You may discard up to 5 to gain 1 each.
"Listen to my tale of your home, as noble, as they ever was."

RESIN REFINERY
COMMON CONSTRUCTION 1

Gain 1.

RESIN REFINERY

CHIP SWEEP
COMMON CRITTER 2

Activate 1 in your city.
"Keep you near them and your chimney cleanest"

CLOCK TOWER
UNIQUE CONSTRUCTION 0

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

GENERAL STORE

SHOPKEEPER
UNIQUE CRITTER 1

Gain 1 after you play a Critter.
"Come again and bring your friends... if you have any."

CASTLE

KING
UNIQUE CRITTER 4

1 for each basic Event you achieved.
2 for each special Event you achieved.
"Power for every soldier, noble, and tall."

CHAPEL
UNIQUE CONSTRUCTION 2

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

JUNA
UNIQUE CRITTER 1

Give 2 to an opponent and gain 4.

MONASTERY

MONK
UNIQUE CRITTER 0

You may give up to 2 to each opponent to gain 2 each.
Unlocks second Monastery.

INN
COMMON CONSTRUCTION 2

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

DUNGEON
UNIQUE CONSTRUCTION 0

May not be used with any other card playing ability.
When playing a Construction or Critter, you may place a Critter from your city face-down beneath this Dungeon to decrease the cost by 1.
2

CRANE

ARCHITECT
UNIQUE CRITTER 2

1 for each of your unused and to a maximum of 6.
"If we build it, they will come anyway!"



INN BARD

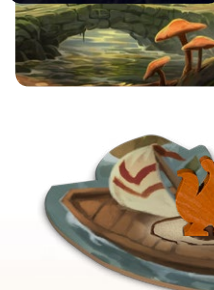
PERFORMER IN RESIDENCE

When achieved, you may place up to 5 here.
2 for each on this Event.

MONK, DUNGEON

MINISTERING TO MISCHREANTS

3 for each prisoner in your Dungeon.



REGULI PT. JOCUL SOLO

Când veți juca un joc Everdell solo, veți concura împotriva unui bătrân rozător arțăgos cunoscut ca Rugwort și a găștii lui de șobolani golani, scandalagii, ticăloși. El se va întoarce în Everdell trei ani la rând, de fiecare dată putând un titlu mai meschin și mai mai primejdios.

PRIMUL AN: "RUGWORT PUNGASUL"

Selectați o culoare pentru Rugwort (el preferă negrul) și pregătiți jocul conform instalării pentru doi jucători. Veți începe jocul cu 5 cărți în mână, iar Rugwort nu va avea niciuna.

Luați unul dintre muncitorii lui Rugwort și plasați-l pe cartea Pădure din partea stângă sus, blocând-o. Plasați-i celălalt muncitor pe spațiul acțiune 3 rămurele, blocându-l.

Jucați jocul în modul obișnuit cu următoarele reguli noi:

După ce jucați o carte, și Rugwort joacă o carte. Dacă ați jucat o carte de pe Pajiște mai întâi înlocuiți cartea. Pentru a juca cartea lui Rugwort, rulați zarul cu 8 fețe; numărul rulat va determina care carte dintre cele 8 de pe Pajiște o va juca Rugwort în orașul său. Cărțile sunt numerotate de la 1 la 8, cu 1 în colțul din stânga-sus și 8 în dreapta-jos. Cărțile din orașul lui Rugwort sunt plasate în grămezi conform culorii tipului pentru a vedea mai ușor câte are de fiecare culoare. Nu contează abilitatea cărții și valoarea în puncte. Înlocuiți cărțile de pe Pajiște după ce acesta și-a jucat cartea.

După ce ați efectuat acțiunea Pregătiri de Sezon, Rugwort va efectua imediat acțiunea sa Pregătiri de Sezon, care constă în următorii pași:

- 1) Verificați dacă are suficiente cărți colorate în orașul său pentru a duce la bun sfârșit oricare dintre cele patru Evenimente principale. Dacă da, plasați Evenimentele respective în orașul său.
- 2) Luați noul muncitor și plasați-l pe cartea Pajiște #1 (#2 pentru vară, și #3 și #4 pentru toamnă), astfel că la sfârșitul jocului va avea câte un muncitor pe cele 4 cărți din partea de sus a Pajiștei. Tu nu poți juca aceste cărți, însă Rugwort poate.
- 3) Mutați muncitorul său pe următoarea carte Pădure, mutând în sens anti-orar.

Primăvara, în timpul acțiunii Pregătire de Sezon, mutați-i muncitorul de la locația 3 rămurele la locația 2 rășini. În timpul verii mutați-i muncitorul la locația 1 pietricică. În timpul toamnei, mutați-i muncitorul la locația 1 fruct de pădure și 1 carte.

Toamna, eliminați-i muncitorul de pe al 3-lea cartonaș Pădure și plasați-l pe spațiul Călătorie de 3 puncte.

PUNCTAREA

Rugwort va puncta: 2 puncte per carte din orașul său (3 puncte pentru fiecare carte Prosperitate mov), 3 puncte pentru fiecare Eveniment principal dus la bun sfârșit, 3 puncte pentru fiecare Eveniment special pe care nu l-ați dus la bun sfârșit, 3 puncte pentru muncitorul său de pe Călătorie, orice jeton Punct pe care i l-ați dat.

AL DOILEA AN: "RUGWORT CEL TICALOS"

Aceleași reguli ca și în Primul An cu următoarele reguli suplimentare:

Plasați-i muncitorul pe spațiul Călătorie de 4 puncte în loc de cel de 3 puncte.

Rugwort obține 6 puncte pentru fiecare Eveniment special pe care nu l-ați dus la bun sfârșit, în loc de 3 puncte.

AL TREILEA AN: "RUGWORT NEMERNICUL"

Aceleași reguli ca și în Al doilea An cu următoarele reguli suplimentare:

Plasați-i muncitorul pe spațiul Călătorie de 5 puncte în loc de cel de 4 puncte.

În timpul acțiunii Pregătiri de Sezon de toamnă a lui Rugwort, el vă răpește unul dintre muncitori! Nu îi mutați muncitorul la spațiul 1 fruct de pădure și 1 carte — în schimb, eliminați-i muncitorul, dar și unul dintre muncitorii voștri din joc. Acum veți avea doar 5 muncitori pentru a-i folosi în ultimul sezon din joc.

Bateți-l în cel de-al treilea an și rapsozii din Everdell vor cânta despre triumful vostru! Istoricii vor înregistra victoria voastră pentru a fi păstrată și amintită pentru totdeauna! Bătrânul șobolan Rugwort se va ascunde, lăsând Everdell în pace... pentru moment.



BY THE CREEK OF HIS
ROYAL HITTINGSS KING
Rugwort, THIS
VALLEY AND ALL THE
CRITTERS IN IT ARE
HIS SUBJECTS. ALL
MUST GIVE RUGWORT
2 BIG BERRYS BY
MORNING!

THANK
YOU

INDEX

CREATURILE

Architect (Arhitect): La sfârșitul jocului, valorează 1 punct pentru fiecare rășină și pietricică neutilizate, până la maxim 6 puncte.

Bard (Rapsod): Decartați până la 5 cărți din mâna voastră pentru a obține 1 punct pentru fiecare carte.

Barge Toad (Broscoi barcagiu): Când este jucat și în timpul Producției, obțineți 2 rămurele pentru fiecare Fermă din orașul vostru.

Chip Sweep (Veveriță gospodină): Când este jucată și în timpul Producției, activați ori care carte Producție verde din orașul vostru. Știm ce gândiți, dar nu recomandăm asta. Devreme ce biata de ea și-a prins coada, a făcut o gaură direct prin masa noastră. Nu îi cereți să facă asta.

Doctor (Medic): Când este jucat și în timpul Producției, puteți plăti pînă la 3 fructe de pădure pentru a obține 1 punct pentru fiecare.

Fool (Clown): Clownul este jucat într-un spațiu gol din orașul unui adversar. Pute, nu-i așa? *Jocul Solo:* Rugwort poate juca Clownul în orașul vostru. Dacă jucați Clownul, îl decartați și eliminați 1 carte din orașul său.

Historian (Istoric): Trageți 1 carte după ce jucați o Creatură sau Construcție — în principiu, de fiecare dată când jucați o carte după ce aveți Istoricul, obțineți o carte.

Husband (Soț): Împarte spațiul cu o Soție, deci combinați ei ocupă doar 1 spațiu în orașul vostru. Dacă aveți în Oraș o Fermă și Soțul este împerecheat cu o Soție, atunci această carte vă aduce 1 din oricare resursă când este jucată și în timpul Producției. El poate împărți un spațiu doar cu 1 Soție.

Innkeeper (Hangiu): Când jucați o Creatură, puteți decarta Hangiul din orașul vostru pentru a scădea costul Creaturii jucate cu 3 fructe de pădure. Nu puteți obține 3 fructe de pădure. Această carte nu poate fi combinată cu altă carte cu abilități de joc — inclusiv Han, cu cartonașe Pădure care vă permit să jucați o carte sau cărți precum Temniță.

Judge (Judecător): Când jucați o Creatură sau o Construcție, puteți înlocui 1 resursă de orice fel din cost cu 1 altă resursă pe care o dețineți. Exemplu: Dacă o carte costă 2 fructe de pădure, puteți plăti în schimb 1 fruct de pădure și 1 rămurică.

King (Rege): La sfârșitul jocului, valorează 1 punct pentru fiecare Eveniment principal și 2 puncte pentru fiecare Eveniment special pe care le-ați dus la bun sfârșit.

Miner Mole (Cârțița miner): Când este jucată și în timpul Producției, puteți copia 1 carte Producție verde din orașul oricărui adversar. În principiu, Cârțița miner devine acea carte pentru moment — deci dacă copiază un Magazin Universal, veți primi 2 fructe de pădure dacă adversarul are și o Fermă în oraș. *Jocul Solo:* Puteți copia orice carte Producție verde din orașul lui Rugwort.

Monk (Călugăr): Când este jucată și în timpul Producției, puteți da până la 2 fructe de pădure unui adversar pentru a obține 2 puncte pentru fiecare fruct de pădure dat. De asemenea, deblochează a 2-a cameră a Mănăstirii.

Peddler (Negustor ambulant): Când este jucată sau în timpul Producției, puteți schimba până la 2 dintre resursele voastre pentru oricare alte 2 resurse. Schimbul se face cu stocul general, nu cu alți jucători.

Postal Pigeon (Porumbel poștal): Când este jucată, dezvăluiți 2 cărți din pachet. Puteți juca imediat una dintre ele care valorează maxim 3 puncte, gratis. Decartați-o pe cealaltă. *Jocul Solo:* Dacă jucați un Porumbel poștal și îi activați abilitatea de a juca o altă carte, contează ca și cum ați juca 2 cărți, deci și Rugwort va juca 2 cărți când va fi tura sa.

Queen (Regină): Când plasați aici un muncitor, puteți juca gratis orice carte din mâna voastră sau de pe Pajiște care valorează maxim 3 puncte. Asta se referă la punctele de bază ale cărții, nu la punctele bonus.

Ranger (Pădurar): Când este jucată, mutați 1 dintre muncitorii voștri dispuși la o locație nouă, respectând regulile cunoscute. De asemenea, deblochează a 2-a celulă a Temniței.

Shepherd (Cioban): Când este jucată, obțineți 3 fructe de pădure. De asemenea, obțineți 1 punct pentru fiecare jeton Punct de pe Capela voastră.

Shopkeeper (Comerciant): Obțineți 1 fruct de pădure după ce jucați o Creatură în orașul vostru. Nu câștigați un fruct de pădure pentru jucarea acestui Comerciant.

Teacher (Învățător): Când este jucată și în timpul Producției, trageți 2 cărți. Păstrați 1 dintre ele și dați-o ope cealaltă oricărui adversar.

Undertaker (Gropar): Când este jucată, decartați 3 cărți de pe Pajiște, recompleteți acele 3 cărți, apoi trageți 1 carte de pe Pajiște în mâna voastră. De asemenea, deblocați a 2-a parcelă din Cimitir.

Wanderer (Pribeag): Când este jucată, trageți 3 cărți. Nu puteți depăși cele 15 spații din orașul vostru.

Wife (Nevastă): Împarte spațiul cu un Soț, deci combinați ei ocupă doar 1 spațiu în orașul vostru. La sfârșitul jocului valorează 3 puncte dacă este împerecheată cu un Soț. Ea poate împărți un spațiu doar cu 1 Soț.

Woodcarver (Sculptor): Când este jucată și în timpul Producției, puteți plăti până la 3 rămurele pentru a obține 1 punct de fiecare.



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.*

CONSTRUCTIILE

Castle (Castel): La sfârșitul jocului, valorează 1 punct pentru fiecare Construcție Obișnuită din orașul vostru.

Cemetery (Cimitir): Când plasați aici un muncitor, dezvăluiți 4 cărți din grămada pentru tras sau dintre cărțile decartate și jucați 1 dintre ele gratis. Decartați-le pe celelalte. Muncitorul va sta aici permanent. Cimitirul poate avea pe el maxim 2 muncitori, dar al doilea spațiu trebuie deblocat având Groparul în oraș.

Chapel (Capelă): Când plasați aici un muncitor, plasați 1 jeton Punct pe Capelă. Trageți 2 cărți pentru fiecare jeton de pe Capelă.

Clock Tower (Orologiu): Când jucați Orologiul, plasați 3 jetoane Punct pe el. Înainte de a vă lua înapoi muncitorii în timpul unei acțiuni Pregătiri de Sezon, eliminați 1 jeton Punct de pe Orologiul și activați una dintre locațiile de bază sau Pădure unde aveți dispus un muncitor. Orice punct rămas, la sfârșitul jocului, pe Orologiu contează pentru totalul vostru de puncte.

Courthouse (Tribunal): Obțineți 1 rămurică, 1 rășină sau 1 pietricică de fiecare dată când jucați o Construcție în orașul vostru. Nu obțineți resurse pentru jucarea acestui Tribunal.

Crane (Macara): Când jucați o Construcție, puteți decarta această Macara din orașul vostru pentru a scădea costul Construcției jucate cu oricare 3 resurse. Nu obțineți cele 3 resurse. Această carte nu poate fi combinată cu altă carte cu abilități de joc — inclusiv Han, cu cartonașe Pădure care vă permit să jucați o carte sau cărți precum Temniță.

Dungeon (Temniță): Când jucați o Construcție sau o Creatură, puteți plasa o Creatură din orașul vostru dedesubtul acestei Temnițe pentru a scădea costul cărții jucate cu oricare 3 resurse. Nu obțineți cele 3 resurse. Creatura

din Temnița Voastră nu mai face parte din orașul vostru și nu mai valorează puncte. Această carte nu poate fi combinată cu altă carte cu abilități de joc — inclusiv Han, cu cartonașe Pădure care vă permit să jucați o carte sau cărți precum Macara sau Hangiu. Temnița poate avea maxim 2 prizonieri, dar a doua celulă trebuie deblocată având un Pădurar în oraș.

Ever Tree (Copacul Veșnic): La sfârșitul jocului valorează 1 punct pentru fiecare carte Prosperitate mov din orașul vostru, inclusiv acest Copac Veșnic. Copacul Veșnic poate acorda 1 Creatură gratis.

Fair Grounds (Bâlci): Când este jucată și în timpul Producției, trageți 2 cărți.

Farm (Fermă): Când este jucată și în timpul Producției, obțineți 1 fruct de pădure.

General Store (Magazin Universal): Când este jucată și în timpul Producției, obțineți 1 fruct de pădure sau 2 fructe de pădure dacă aveți o Fermă în orașul vostru (nu 2 fructe de pădure per Fermă).

Inn (Han): Când plasați aici un muncitor, jucați o Creatură sau o Construcție dintre cărțile de pe Pajiște cu o reducere de 3 resurse la alegere. Nu obțineți 3 resurse. Obțineți 1 jeton Punct dacă un adversar vizitează Hanul vostru. *Jocul Solo:* puteți vizita Hanul din orașul lui Rugwort, iar Rugwort va câștiga 1 jeton Punct.

Lookout (Observator): Când plasați un muncitor aici, copiați 1 locație de bază sau Pădure, chiar dacă aceasta este ocupată de 1 dintre muncitorii voștri.

Mine (Mină): Când este jucată și în timpul Producției, obțineți 1 pietricică.

Monastery (Mănăstire): Când plasați aici un muncitor, dați oricare 2 resurse unui adversar și apoi obțineți 4 puncte. Muncitorul va sta aici permanent. Mănăstirea poate avea pe ea maxim 2 muncitori, dar al doilea spațiu trebuie deblocat având Călugărul în oraș.

Palace (Palat): La sfârșitul jocului, valorează 1 punct pentru fiecare Construcție Unică din orașul vostru, inclusiv acest Palat.

Post Office (Oficiu Poștal): Când plasați aici un muncitor, dați unui adversar 2 cărți din mâna voastră, apoi decartați din mână oricâte cărți doriți. Apoi, trageți cărți din grămada pentru tras până la limita mâinii. Obțineți 1 jeton Punct dacă un adversar vizitează Oficiul vostru Poștal. *Jocul Solo:* puteți vizita Oficiul Poștal din orașul lui Rugwort, iar Rugwort obține 1 jeton Punct.

Resin Refinery (Rafinărie de rășină): Când este jucată și în timpul Producției, obțineți 1 rășină.

Ruins (Ruine): Când este jucată, decartază o Construcție din orașul vostru și plasați această carte pe spațiul respectiv, apoi primiți înapoi costul în resurse al Construcției respective. De asemenea, trageți 2 cărți.

School (Școală): La sfârșitul jocului, valorează 1 punct pentru fiecare Creatură Comună din orașul vostru.

Storehouse (Magazie): Când este jucată și în timpul Producției, luați din stoc și plasați pe ea 3 rămurele, 2 rășini, 1 pietricică sau 2 fructe de pădure. De asemenea, când plasați un muncitor aici luați toate resursele de pe carte.

Theater (Teatru): La sfârșitul jocului valorează 1 punct pentru fiecare Creatură Unică din orașul vostru.

Twig Barge (Barcă din rămurele): Când este jucată și în timpul Producției, obțineți 2 rămurele.

University (Universitate): Când plasați aici un muncitor, decartați 1 Construcție sau 1 Creatură din orașul vostru și primiți înapoi costul în resurse al cărții decartate, plus 1 resursă de orice tip și obțineți 1 punct. Dacă decartați o carte cu un muncitor permanent pe ea, veți plasa muncitorul respectiv permanent pe Universitate (nu veți lua muncitorul înapoi).



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.

POVESTEA MENCHIRELOR

Așa cum a fost spusă de Poe, Legendarul Povestitor

Cu mult timp în urmă și departe de aici, în ținutul Gildin, un șoricel privea țintă spre munții din depărtare și se întreba ce s-o afla dincolo de ei. Viața sa era plină de greutate și neliniște, așa cum era pentru cele mai multe dintre creaturile din acele vremuri întunecate. Nu putea fi găsit niciun strop de miere sau vreun dumaticat de fructe de pădure, pentru că toate proviziile disponibile fuseseră folosite în Războiul Șarpelui, când toate creaturile curajoase le-au adunat pentru a rezista în fața șerpilor din Northern Wilds.

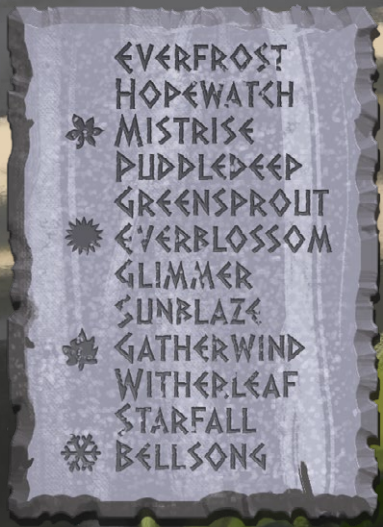
În toată această sărăcie și dezolare a apărut un șoarece condus de vise și speranță. Corrin Evertail era numele lui. Tatăl său, un curajos războinic, și-a pierdut viața în război. Aflând de moartea acestuia, mama lui Corrin s-a prăpădit curând după asta, lăsându-l pe Corrin orfan, pe străzile întunecate ale portului orașului Stormwillow.

Au fost multe aventuri, în acei ani extraordinari ai tinereții sale, din care a scăpat ca prin urechile acului, dar cu o gândire rapidă și o voință de fier - și fără niciun pic de chibzuială - a trecut prin toate. Și-a amintit de visele despre ținuturile mai bune de dincolo de munți. Știa că o astfel de călătorie i-ar putea aduce moartea, dar pentru el nu mai exista niciun viitor în Stormwillow.

Venise vremea.

Dintre puținii săi prieteni, a putut convinge trei din tre ei să călătorească cu el. Într-o dimineață rece de primăvară au pornit împreună, să caute, rătăcind, un ținut despre care nu erau siguri că există.

Multe povești s-au spus despre lunga călătorie prin deșertul Dunewaste și peste munții Spirecrest. A fost o aventură agonizantă care a durat nouă luni și



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

care în final s-a încheiat cu pierderea vieții dragului nostru prieten Corrin. Dar când speranța era tot mai mică, în a 19-a zi, de Hopewatch, aventurierii cocoțați pe ultimul pisc au zărit minunea pe care ei o căutau.

Soarele ne-a încântat în acea zi rupând norii întunecați, care prea mult s-au încruntat asupra noastră și și-a împrăștiat razele asupra minunatei văi de smarald de dedesubtul nostru. Era un tărâm neatins de urmele războiului și de pustiirea dată de lăcomie

După ce a explorat valea timp de mai multe săptămâni, într-un final, Corrin și tovarășii săi s-au stabilit printre rădăcinile, a ceea ce avea să fie într-o bună zi monumentul speranței pe care noi îl știm ca Copacul Veșnic. El a botezat valea Everdell și a bine cuvântat-o.

Aproape imediat după ce au stabilit un loc de odihnă, Corrin s-a apucat să ridice un monument pentru a comemora, și pentru a nu uita vreodată, călătoria care a dus la descoperirea acestui loc sacru.

Au ridicat nouă pietre albe, fiecare dintre ele reprezentând o lună a clătoriei lor. În aceste pietre ei și-au cioplit amintirile, speranțele și visele și, în final, o provocare pentru toți aceia dintre noi care acum ne bucurăm de pace și confort în îndrăgitul nostru ținut.

Acestea sunt cuvintele lui Corrin Evertail, gravate în piatră și spuse acum pentru a nu fi uitate vreodată:

Nu este niciun efort prea mare pentru speranță.

Chiar și noaptea face loc dimineții.

Folosește prilejul și fă-o încântătoare.

Lasă clopoțelul să spună mereu adevărul.

Acum mergi, mergi în lumea largă, și lasă-ți viața să fie un menhir care va îi încuraja și îi va inspira pe ceilalți pentru multele sezoane ce v-or să vină.

MERITE

Concept joc

James A. Wilson

Ilustrații

Andrew Bosley

Dezvoltare joc și creație

Dann May

Brenna Noonan

James A. Wilson

Director artistic și grafică

Dann May

Grafică suplimentară și machete

Cody Jones

Marketing

Brenna Noonan

Management producție

Cody Jones

Producție executiv

Dan Yarrington

Testeri

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

Publicat de

Starling Games

Vizitați-ne online la Starling.Games



STARLING
GAMES