

Everdell

REGRAS DO JOGO

A NEW YEAR BEGINS...

Within the charming valley of Everdell, beneath the boughs of towering trees, among meandering streams and mossy hollows, a civilization of forest critters is thriving and expanding. Ever since famed adventurer Corrin Evertail discovered the hidden realm long ago, the citizens have prospered under the shelter of the enduring Ever Tree.

From Everfrost to Bellsong, many a year have come and gone, but the time has come for new territories to be settled and new cities established. You will be the leader of a group of critters intent on just such a task. There are buildings to construct, lively characters to meet, events to host—it will be a busy year! Will the sun shine brightest on your city before the winter moon rises?

Prepare to be enchanted by the wondrous world of Everdell. Once you are here, you might never, ever, want to leave.



“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





Thank you for shopping at
**TARRY HARE'S
 GENERAL STORE**
 The following items were purchased on this:
 12th of the month of Witherleaf

Returns are limited to fifteen days after the date of purchase,
 unless otherwise noted. No returns on discounted produce!

1 nutmeg seed	1*
2 honey drops	1*5
3 bags of Flour	2*3
7 blue berries (discounted produce)	2*2
7 fine glass beads	4*
3 spans fine spider silk thread	3*
1 needle	10*5
9 sheets of paper	1*
3 spinning	3*
1 custom acorn hat (30 day return)	15*
	42*5

CONTEÚDO



1 TABULEIRO



4 PEÇAS DE EVENTO BASICO



FICHAS DE PONTO (10 3-PONTOS, 20 1-PONTO)



20 FICHAS DE OCUPADO

1 DADO DE 8 LADOS (FOR SOLO GAME)



128 CARTAS DE CRIATURAS E CONTRUÇÕES



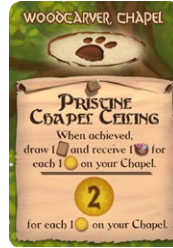
30 FRUTAS



30 GALHOS



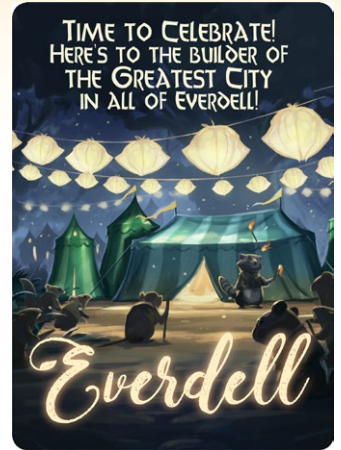
11 CARTAS DE FLORESTA



16 CARTAS DE EVENTO ESPECIAL



25 RESINAS



1 CARTA DE VITÓRIA



20 SEIXOS



24 TRABALHADORES (6 POR JOGADOR)



1 EVER TREE



PREPARAÇÃO

- 1) Coloque o tabuleiro sobre a mesa. Coloque a Ever Tree no tronco no topo do tabuleiro.
- 2) Coloque os galhos, resinas, seixos e os frutos em pilhas ao longo dos bancos do rio. Coloque os marcadores de ponto e de ocupação ao lado do tabuleiro.
- 3) Embaralhe as cartas da Floresta e coloque-as nas clareiras nas florestas. Use 3 cartas para dois jogadores, ou 4 cartas para três ou quatro jogadores. Guarde as cartas restantes na caixa.
- 4) Coloque os 4 Eventos básicos ao longo do rio e coloque 4 Eventos especiais na ramificação inferior da Ever Tree. Coloque os Eventos especiais restantes de volta na caixa.
- 5) Embaralhe o baralho principal e randomicamente coloque 8 cartas viradas para cima no no Campo.
- 6) Cada jogador escolhe uma cor e começa com 2 jogadores desta cor. O primeiro jogador puxa 5 cartas do baralho, o segundo jogador puxa 6 cartas, o terceiro jogador puxa 6 cartas, e o quarto jogador puxa 8 cartas.
- 7) Cada jogador coloca seus 4 outro trabalhadores na ramificação superiores da Ever Tree: 1 trabalho na Primavera, 1 no Verão, e 2 no Outono.

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. Willberrout 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.

O jogador mais humilde começa primeiro.

6
Jogador 1



5 cartas

1

6
Jogador 2



6 cartas



2

2

Não há limite de quantos recursos um jogador pode ter durante o jogo. Se qualquer recurso acabar, use alguma coisa como substituto.



3

5

3

6
Jogador 3



7 cartas

6
Jogador 4



8 cartas

A pilha de descartes (com a face para baixo) será formada aqui.

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

COMO JOGAR

O jogo segue no sentido horário. Você executará uma das seguintes ações durante seu turno. Estas ações serão executadas em qualquer ordem, mas somente uma ação poderá ser feita por turno.

**Colocar um trabalhador
ou Jogar uma carta
ou Preparar para a estação**

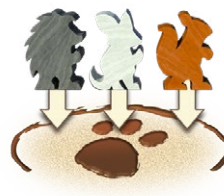
COLOCAR UM TRABALHADOR

Seus trabalhadores são necessários para a expansão e sucesso da sua cidade. Você os estabelecerá em vários locais em Everdell a fim de obter recursos, puxar mais cartas, organizar eventos ou talvez embarcar em uma jornada.

Existem dois tipos de locais: exclusivos e compartilhados (desenhados com um círculo aberto). Somente 1 trabalhador pode visitar um local exclusivo. Múltiplos trabalhadores, mesmo da mesma cor, podem visitar um local compartilhado.

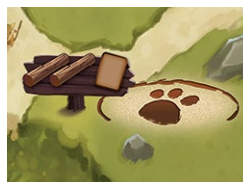


EXCLUSIVO



COMPARTILHADO

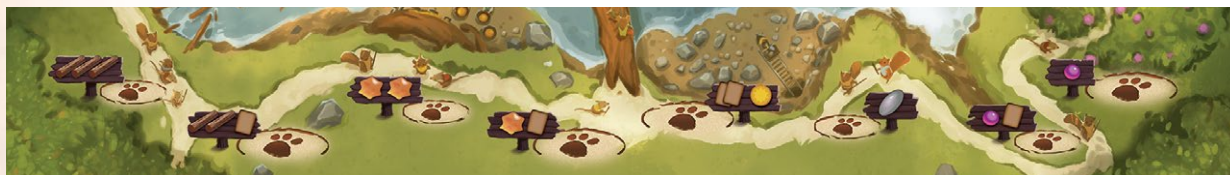
Para visitar um local, coloque um dos seus trabalhadores sobre qualquer lugar com o símbolo e imediatamente pegue os recursos listados ou execute a ação. Este trabalhador é então considerado designado àquele local até que você o traga de volta com a ação **Preparar para a estação**.



Exemplo: Colocando um trabalhador no segundo espaço de ação básico o jogador ganha dois galhos, e uma pega uma carta do baralho.

LOCAIS PARA VISITAR INCLUEM

ESPAÇOS DE AÇÃO BÁSICOS



LOCAIS DE FLORESTA

Os locais de colocação do quarto jogador () são usados apenas em um jogo de quatro jogadores. No entanto, você não pode colocar 2 de seus próprios funcionários em um único local da floresta.



CARTAS DE DESTINO



Exemplo: Se outro trabalhador coloca seu trabalhador nos Correios, o proprietário ganha 1 ficha de ponto.

Você deve colocar um trabalhador sobre qualquer carta de Destino em sua cidade, ou sobre uma carta de Destino em outra cidade que tenha o símbolo **OPEN**, neste caso o proprietário do Destino ganha 1 marcador de ponto do banco.

EVENTOS



Requer que sua cidade tenha 3 cartas de Destino.



Requer que sua cidade tenha ao menos 1 Entalhador e 1 Capela

Você também deve colocar 1 de seus trabalhadores em qualquer Evento básico restante ou qualquer Evento especial para conquistá-lo. Para conquistar um Evento, você deve satisfazer todos os requisitos listados no Evento, e deve pagar quaisquer recursos no momento em que colocar seu trabalhador. Somente um jogador deve conquistar um Evento específico. Você tem que ter condições de conquistar o Evento para poder colocar um trabalhador nele.

Eventos conquistados deverão ser colocados na sua cidade para pontuar no fim de jogo.

REFÚGIO

O Refúgio é um local compartilhado. Não há limite de trabalhadores que podem ser colocados nele, mesmo da mesma cor. Ao ir lá você deve descartar qualquer número de cartas da sua mão, e ganhar 1 recurso qualquer para cada 2 cartas descartadas.



JORNADA



Somente no outono, você pode mandar um trabalhador seu para uma jornada. Você deve descartar cartas igual ao número de pontos listado no local de Jornada que você escolher. Os locais de 5-pontos, 4-pontos, e 3-pontos são exclusivos, e o lugar de 2-pontos é compartilhado. O trabalhador designado para receber os pontos no final da partida.



JOGAR UMA CARTA

Você deve jogar **uma** carta. Para jogar uma carta, você deve pagar os recursos listados para o banco. Cartas podem ser jogadas tanto da Campina quanto da sua mão.

Você jogará estas cartas na sua frente para formar a sua cidade. Há dois tipos de cartas no jogo: **Criaturas** e **Construções**. Você pode ter múltiplas cópias de qualquer carta Comum em sua cidade, **mas você só poderá ter uma única cópia das cartas Únicas**.

CONSTRUÇÕES

Requisitos



Tipo/Cartas no baralho/Nome
Pontos



COURTHOUSE
UNIQUE CONSTRUCTION

2

Gain 1  or 1  or 1 
after you play a **Construction**.

JUDGE


Texto da Carta

CRIATURAS

Requisitos



Tipo/Cartas no baralho/Nome
Pontos



JUDGE
UNIQUE CRITTER


2




When you play a **Critter** or **Construction**, you may replace 1  with 1 .


"After much deliberation, I will accept that substitution."

Texto da Carta

Você deve pagar os requisitos em frutas para jogar uma carta de Criatura, ou se a Construção listada no topo esquerdo da carta já estiver na sua cidade, você pode jogar a carta de Criatura sem pagar o requisito em frutas.

Importante: Quando estiver jogando uma Criatura de graça por estar usando a Construção relacionada, coloque um marcador de "ocupado"  sobre a construção. Você pode fazer isso apenas uma vez por construção.

Gain 1  or 1  or 1 
after you play a **Construction**.

JUDGE


CIDADE

Sua cidade tem um máximo de 15 espaços para você jogar cartas. Cada carta ocupa um espaço. O disposição recomendada é de 3 linhas com 5 cartas cada. Cartas de Eventos não contam para o limite de 15 cartas.

TIPOS DE CARTA



Tan Traveler: Ativa imediatamente quando jogada. Não ativa mais



Green Production: Ativa uma vez imediatamente quando jogada, e uma vez durante a ação de Preparação para Estação na primavera e outono.



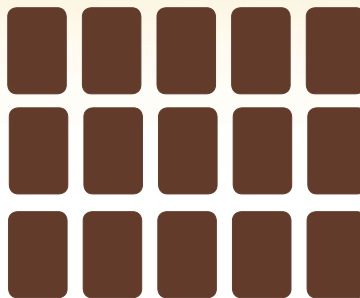
Red Destination: Ativa quando um trabalhador é colocado sobre ela. Cartas com o símbolo **OPEN** podem ser visitadas por oponentes.



Blue Governance: Concede bonus depois de jogar certos tipos de cartas, e oferece diferentes formas de jogar cartas com desconto.



Purple Prosperity: Vale os pontos da carta e os pontos de bônus listados no final do jogo.



Disposição de Cidade Sugerida

PEGANDO CARTAS

Sempre saque cartas do baralho, exceto se for especificamente dito para sacá-las das cartas da Campina.

Existe um **limite de mão de oito cartas. Você nunca pode ter mais do que oito cartas na sua mão.** Se você sacar cartas, você só pode fazê-lo até ter oito cartas, não mais. Se você tiver de dar cartas para um oponente e todos os oponentes estiverem com oito cartas, descarte a carta ao invés.

Se uma carta da campina for jogada, imediatamente reponha com uma nova carta do baralho. Se uma habilidade permite aos jogadores sacar cartas da Campina, saque todas as cartas primeiro e então reponha.

Se o baralho esgotar, embaralhe as cartas da pilha de descartes e forme um novo baralho.

Ganhe: pegue o recurso listado ou os marcadores de ponto do banco.

Pague: coloque os recursos listados da sua área de jogo no banco.



Marcador de ponto



Pontos de fim de jogo



Carta



Galho



Resina



Seixo



Fruta



Qualquer recurso

PREPARAR PARA ESTAÇÃO

Tematicamente o jogo se inicia no final do inverno e termina quando o próximo inverno se aproxima. O Outono é a última estação para Preparar para Estação que você pode realizar no jogo.

A ação de Prepara para Estação deve apenas ser executada depois que você colocou todos os seus trabalhadores disponíveis.

Quando você executa a ação Preparar para Estação, **apenas** você traz de volta todos os seus trabalhadores alocados.



Na primavera, você ganha 1 novo trabalhador e **ativa todas as suas cartas verdes de Produção na sua cidade.**

No verão, você ganha 1 novo trabalhador. Não há produção no Verão, mas cartas de produção continuam ativando imediatamente se jogadas no Verão. Além disso, você pode pegar até 2 cartas da Campina quando você prepara para o Verão.

No Outono, você ganha 2 trabalhadores e **ativa todas as cartas verdes de Produção na sua cidade.**

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 sloppily 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?

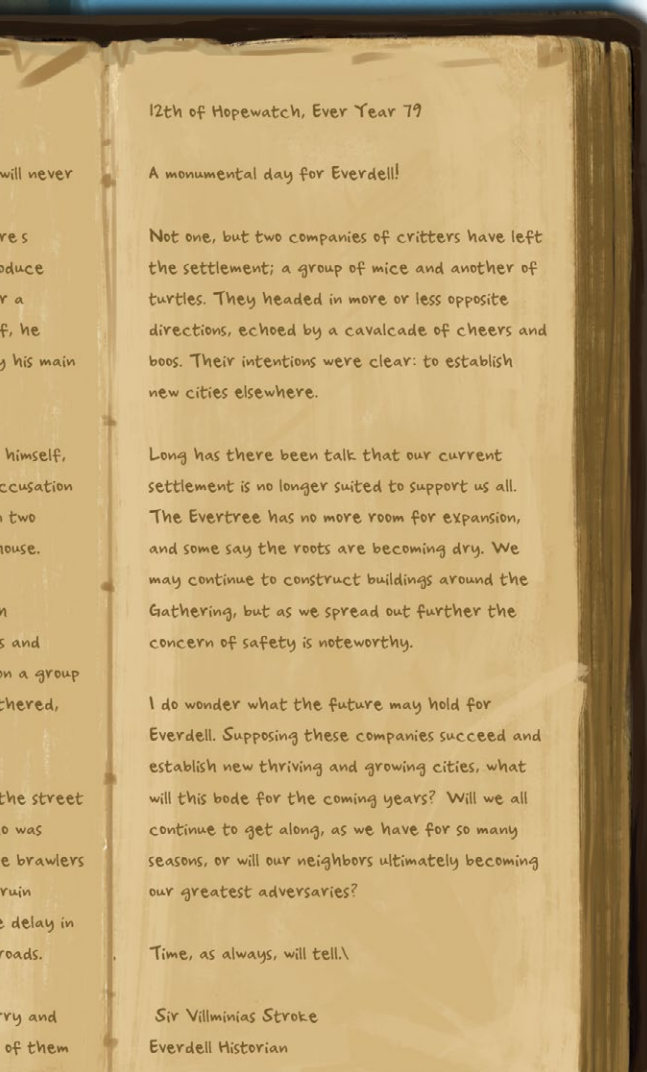
The saplings are bent over with snow. The hearth needs tending, and the acorns need harvesting. Drifts fell down the chimney and filled the empty house with wet, grey smoke. It reminded me of the first time you tried to build a fire! Do you recall how smoke from the green wood snaked all the way down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




Quando preparando para a próxima estação, novos trabalhadores da Ever Tree se juntam a sua cidade em crescimento. Ganhe seu trabalhador correspondente e ative o bônus da preparação da estação listado.



FIM DE JOGO

Quando você não puder mais executar qualquer ação (ou não quiser), você terminou o jogo e deve passar. Se um jogador passou, ele não pode mais obter cartas ou recursos. Se cartas ou recursos precisam ser dados a uma jogador e todos os jogadores passaram, descarte ao invés.

Qualquer jogador que não tenha terminado continua jogando até que todos os jogadores tenham passado. Então calcula-se todos os pontos para se determinar o vencedor.

Você pode achar mais fácil contar os pontos base de cada carta, então contar os pontos dos marcadores, bonus das cartas roxas de Prosperidade, pontos de Viagens, e Eventos.

Se houver empates, o jogador que conquistou mais Eventos ganha. Se ainda houver empates, o jogador com mais sobra de recursos é o vencedor.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO (PÁG. 14)

Pontos base das cartas: 22

Pontos das moedas: 14

Pontos das cartas de Prosperidade: 10 (3 pela Esposa, 2 pelo Arquiteto, 5 pelo Rei)

Pontos de Viagem: 4

Eventos: 12 (6 pela carta Performer in Residence, 3 pela carta Ministering to Miscreants, 3 pela Grande Viagem)

Total: 62



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 till 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 told, by they ever live."

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 an 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 0 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 MISCREANTS

3 for each prisoner in your Dungeon.



REGRAS SOLO

Quando se joga Everdell solo, você competirá contra um perverso roedor conhecido como Rugwort, e seu bando de ratos desordeiros, indisciplinados e bandidos. Ele retorna a Everdell a cada 3 anos trazendo um novo título de maldade. Você deve encontrar um jeito de superar seus truques covardes e livrar Everdell sua sujeito de uma vez por todas!

ANO UM: "RUGWORT O PATIFE"

Selecione uma cor de jogador para Rugwort (ele prefere preto) e prepare o jogo para 2 jogadores. Você inicia com uma mão de 5 cartas, e Rugwort não tem cartas na mão.

Pegue um dos trabalhadores de Rugwort e coloque-o sobre a carta de Floresta no topo esquerdo bloqueando-a. Coloque seu outro trabalhador no espaço de ação de 3 varetas bloqueando-o.

Jogo o jogo normal com essas novas regras:

Toda vez depois que você jogar uma carta, Rugwort tem que jogar uma carta. Se você jogou uma carta da Campina, primeiro reponha a carta. Para jogar a carta de Rugwort, role o dados D8; o número do dado irá determinar qual carta Rugwort jogará na sua cidade. As cartas são numeradas de 1-8 sendo 1 a superior esquerda e 8 a inferior direita. Para a cidade de Rugwort você pode colocar as cartas em pilhas de acordo com a cor da carta. A habilidade da carta e seus pontos não importam. Reponha a Campina depois que ele jogar sua carta.

Depois que você executar a ação Preparar para a Estação, Rugwort imediatamente executa a sua ação Preparar para Estação que consiste nos seguintes passos:

- 1) Cheque para ver se ele tem cartas coloridas suficientes para conquistar um dos quatro Eventos Básicos. Se tiver, coloque o(s) Evento(s) na cidade dele.
- 2) Pegue seu novo trabalhador e coloque-o no espaço 1 das cartas da Campina (2 para o Verão, e 3 & 4 para o Outono), assim ao final do jogo ele terá trabalhadores nas 4 cartas do topo da Campina. Você não pode mais jogar essas cartas, mas Rugwort ainda pode.
- 3) Movendo sentido horário, mova seu trabalhador para a próxima carta de Floresta.

Durante ação de Preparar para a Estação na Primavera, mova seu trabalhador do espaço de ação de 3 galhos para 2 resinas. Durante Verão, mova seu trabalhador para a ação de 1 seixo. Durante o Outono, mova seu trabalhador para o espaço de 1 fruta e 1 carta.

No Outono, remova seu trabalhador da terceira Floresta para coloque-o no local de 3 pontos da local de Jornada.

PONTUANDO

Rugwort pontuará: 2 pontos por carta em sua cidade (3 pontos por cada carta roxa de Prosperidade), 3 pontos por cada Evento básico alcançado, 3 pontos por cada Evento básico que você não alcançou, 3 pontos por trabalhadores na Jornada, e qualquer ponto que você deu a ele.

ANO DOIS: "RUGWORT O PODEROSO"

Mesma regra do Ano Um com os seguintes adicionais:

Coloque seu trabalhador na Jornada no espaço de 4 pontos ao invés de 3.

Rugwort ganha 6 pontos por cada Evento especial que você não conquistou, ao invés de 3.

ANO TRÊS: "RUGWORT O MALANDRO"

Mesmas regras do Ano Dois com estas modificações:

Coloque seu trabalhador no espaço de 5 pontos na Jornada.

Durante a ação Preparar para Estação no Outono de Rurgort, ele rapta um dos seus trabalhadores! Não mova o trabalhador dele para o espaço de 1 fruta e 1 carta - ao invés disso remova o trabalhador dele do jogo. Agora você só tem 5 trabalhadores para usar na última estação do jogo.

Vença-o no ano três e os bardos de Everdell cantarão em seu triunfo! Os historiadores registrarão sua vitória para que seja preservada e lembrada por todo o tempo! O velho rato Rugwort se afasta, deixando Everdell em paz...por hora.



BY THE CREEK OF HIS
ROYAL HITTINGSS KING
Rugwort, this
VALLY AND ALL THE
critters in it are
his subix. All
must give Rugwort
2 big berry's by
MORNING!

THANK
You

INDEX

CRITTERS

Architect: At game end, worth 1 point for each of your leftover resin and pebbles, up to 6 points total.

Bard: Discard up to 5 cards from your hand, to gain 1 point token for each card.

Barge Toad: When played and during Production, gain 2 twigs for each Farm in your city.

Chip Sweep: When played and during Production, activate any 1 green Production card in your city. We know what you are thinking, and we do not recommend it. By the time the poor thing caught his tail, he'd burned a hole straight through our table. Do not ask him to do that.

Doctor: When played and during Production, you may pay up to 3 berries to gain 1 point token for each berry.

Fool: The Fool is played into an empty spot in an opponent's city. Stinks, don't it? Solo Game: Rugwort can play the Fool into your city. If you play the Fool, discard the Fool and remove any 1 card from his city.

Historian: Draw 1 card after you play a Critter or Construction—basically every time you play a card after you have this Historian, you get to draw a card.

Husband: Shares a space with a Wife, so combined they only take up 1 space in your city. If you have a Farm in your City and this Husband is paired with a Wife, then this card gives you 1 of any resource when played and during Production. May only share a space with 1 Wife.

Innkeeper: When you play a Critter, you may discard this Innkeeper from your city to decrease the cost of the played Critter by 3 berries. You do not gain the 3 berries. This card cannot be combined with any other card-playing abilities—including the Inn, any forest tiles that allow you to play a card, or cards like the Dungeon.

Judge: When playing a Critter or Construction, you may replace 1 of any resource in the cost with 1 of any other resource you have. Example: If a card costs 2 berries, you may pay 1 berry and 1 twig instead.

King: At game end, worth 1 point for each basic Event, and 2 points for each special Event you have achieved.

Miner Mole: When played and during Production, you may copy any 1 green Production card in any opponent's city. Basically the Miner Mole becomes that card for a moment—so if copying a General Store, you would receive 2 berries if that opponent also had a Farm in their city. Solo Game: You may copy any green Production card in Rugwort's city with the Miner Mole.

Monk: When played and during Production, you may give up to 2 berries to an opponent to gain 2 point tokens for each berry you give. Also unlocks the 2nd Monastery room.

Peddler: When played and during Production, you may trade up to 2 of your resources for 2 of any other resource. Trade with the general supply, not other players.

Postal Pigeon: When played, reveal 2 cards from the deck. You may immediately play 1 of these worth up to 3 points, for free. Discard the other. Solo Game: If you play a Postal Pigeon and activate its ability to play another card, that counts as you playing 2 cards, so on Rugwort's turn he will play 2 cards.

Queen: When you place a worker here, you may play any card from your hand or the Meadow cards worth up to 3 points for free. This refers to the base points of the card, not bonus points.

Ranger: When played, move any 1 of your deployed workers to a new location, following the normal worker placement rules. Also unlocks the 2nd Dungeon cell.

Shepherd: When played, gain 3 berries. Also gain 1 point token for each point token on your Chapel.

Shopkeeper: Gain 1 berry after you play a Critter into your city. Do not gain a berry for playing this Shopkeeper.

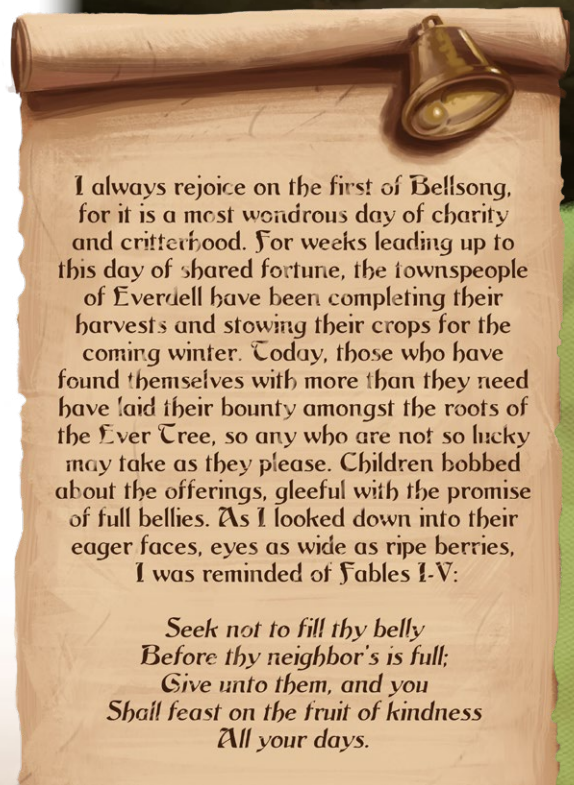
Teacher: When played and during Production, draw 2 cards. Keep 1 of them and give the other to any opponent.

Undertaker: When played, discard 3 of the Meadow cards, replenish those 3 cards, then draw 1 card from the Meadow cards into your hand. Also unlocks the 2nd Cemetery plot.

Wanderer: When played, draw 3 cards. Does not take up 1 of the 15 spots in your city.

Wife: Shares a space with a Husband, so combined they only take up 1 space in your city. At game end, worth 3 points if paired with a Husband. May only share space with 1 Husband.

Woodcarver: When played and during Production, you may pay up to 3 twigs to gain 1 point token for each.



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.*

CONSTRUCTIONS

Castle: At game end, worth 1 point for each Common Construction in your city.

Cemetery: When you place a worker here, reveal 4 cards from the draw pile or discard pile and play 1 of them for free. Discard the others. Your worker must stay here permanently. Cemetery may only have up to 2 workers on it, but the second spot must be unlocked by having a Undertaker in your city.

Chapel: When you place a worker here, place 1 point token on the Chapel. Draw 2 cards for every 1 point token on the Chapel.

Clock Tower: When you play the Clock Tower, place 3 point tokens on it. Before you bring back your workers during a Prepare for Season action, remove 1 point token from the Clock Tower and activate one of the basic or Forest locations where you have a worker deployed. Any points left on the Clock Tower at game's end will count towards your point total.

Courthouse: Gain 1 twig, 1 resin, or 1 pebble every time you play a Construction into your city. You do not gain resources for playing this Courthouse.

Crane: When you play a Construction, you may discard this Crane from your city to decrease the cost of the played Construction by 3 of any resource. You do not gain the 3 resources. This card cannot be combined with any other card-playing abilities—including the Inn, any forest tiles that allow you to play a card, or cards like the Dungeon.

Dungeon: When you are playing a Construction or a Critter, you may place a Critter from your city beneath this Dungeon to decrease the cost of the played card by 3 of any resource. You do not gain the 3

resources. The Critter in your Dungeon is no longer considered part of your city and is not worth any points. This card cannot be combined with any other card-playing abilities—including the Inn, any forest tiles that allow you to play a card, or cards like the Crane or Innkeeper. Dungeon can only have up to 2 prisoners, but the second cell must be unlocked by having a Ranger in your city.

Ever Tree: At game end, worth 1 point for each purple Prosperity card in your city, including this Ever Tree. Ever Tree can grant 1 of any Critter for free.

Fair Grounds: When played and during Production, draw 2 cards.

Farm: When played and during Production, gain 1 berry.

General Store: When played and during Production, gain 1 berry or gain 2 berries if you have a Farm in your city (not 2 berries per Farm).

Inn: When you place a worker here, play a Critter or Construction from the Meadow cards for 3 less resources of your choice. You do not gain the 3 resources. You gain 1 point token if an opponent visits your Inn. Solo Game: you may visit the Inn in Rugwort's City and Rugwort gains 1 point token.

Lookout: When you place a worker here, copy any 1 basic or Forest location, even if it is occupied by 1 of your workers.

Mine: When played and during Production, gain 1 pebble.

Monastery: When you place a worker here, give 2 of any resources to an opponent and then gain 4 points. Worker stays here permanently. Monastery can only have up to 2 workers on it, but the second spot must be unlocked by having a Monk in your city.

Palace: At game end, worth 1 point for each Unique Construction in your city, including this Palace.

Post Office: When you place a worker here, give an opponent 2 cards from your hand and then discard any amount of cards from your hand that you want. Then draw cards from the draw pile up to your hand limit. You gain 1 point token if an opponent visits your Post Office. Solo Game: you may visit the Post Office in Rugwort's City and and Rugwort gains 1 point token.

Resin Refinery: When played and during Production, gain 1 resin.

Ruins: When played, discard a Construction from your city and place this card in that spot, then receive back that Construction's listed cost in resources. Also draw 2 cards.

School: At game end, worth 1 point for each Common Critter in your city.

Storehouse: When played and during Production, take from the supply and place either 3 twigs, 2 resin, 1 pebble, or 2 berries on this card. Also works as a location to place a worker and take all of the resources on the card.

Theater: At game end is worth 1 point for each Unique Critter in your city.

Twig Barge: When played and during Production, gain 2 twigs.

University: When you place a worker here, discard 1 Construction or Critter from your city and receive back the listed cost of resources of the discarded card, plus gain 1 of any resource and gain 1 point. If you discard a card with a permanent worker on it, place that worker on the University permanently instead (you do not get the worker back).



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.

TALE OF THE STANDING STONES

As told by Poe the Legendary Storyteller

Long ago and far away in the land of Gildin, a young mouse gazed at distant mountains and wondered what lay beyond. His was a life of hardship and turmoil, as was true for many a critter during those darker times. There was nary a drop of honey or nibble of blueberry to be found, as any and every available provision had been used in the Serpent War, when brave critters gathered together to fend off the serpents of the Northern Wilds.

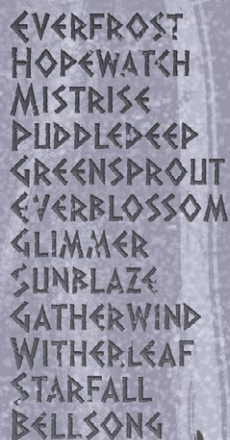
There among the poverty and desolation sat a mouse driven by dreams of hope. Corrin Evertail was his name. His father, a brave warrior, had lost his life to the war. With the news of his father's death, Corrin's mother passed away soon after, leaving Corrin an orphan on the dark streets of the port city of Stormwillow.

Many were his adventures and narrow escapes during those formidable years of his youth, but quick thinking and iron will—and not a small amount of providence—saw him through. He remembered dreams of better lands beyond distant mountains. He knew that such a journey could very well be the death of him, but there was no future for him in Stormwillow.

The time had come.

Of his few friends, he could convince three to travel with him. Together they set out on a cold Greensprout morning, wanderers seeking a land they were not even sure existed.

Many a story has been told of that long journey through Dunewaste desert and over the Spirecrest mountains. It was a harrowing



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

adventure that lasted for nine months and ultimately claimed the life of Corrin's dearest friend. But when the thread of hope that had pulled them through was at its thinnest, on the 19th day of Hopewatch, the adventurers crested a final peak and beheld the wonder that they had been seeking.

The sun was delighted that day as it broke apart the dark clouds that had frowned for so long, and shone its light upon the glorious emerald valley below. It was a land unspoiled by the stains of war and untouched by the devastation of greed.

After exploring the valley for many weeks, Corrin and his companions finally settled among the roots of what would one day be the monument of hope we know as the Ever Tree. He declared the valley to be Everdell, and spoke a blessing upon it.

Almost immediately after establishing a place to rest his head, Corrin set about erecting a monument to commemorate, and to never forget, the journey that was made to discover this sacred place.

They raised up nine white stones, each representing a month of their journey. Into these stones they carved memories, they carved hopes and dreams, and finally a challenge for all of us who now enjoy such peace and comfort in our beloved realm.

These are the words of Corrin Evertail, etched into that stone and spoken now for us to never forget:

*There is no sorrow too black for hope.
Even midnight gives way to the morning.
Seize the day and make it sing.
Let your bell ring forever loud and true.*

Now go, go into the world, and let your life be a standing stone that will encourage and inspire others for many seasons to come.

CREDITS

Game Design

James A. Wilson

Illustration

Andrew Bosley

Game and Creative Development

Dann May

Brenna Noonan

James A. Wilson

Art Direction & Graphic Design

Dann May

Additional Graphics & Layout

Cody Jones

Marketing

Brenna Noonan

Production Management

Cody Jones

Executive Production

Dan Yarrington

Playtesters

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

Published by

Starling Games

Visit us online at Starling.Games



STARLING
GAMES