Everdell

INSTRUKCJA

WIOSNĄ WSZYSTKO BUDZI SIĘ DO ŻYCIA...

W uroczej dolinie Everdell, pod koronami wysokich drzew, śród wijących się strumieni i omszałych jarów różne gatunki stworzeń rozwijają leśną cywilizację. Odkąd Przemysław Ogonek, słynny poszukiwacz przygód, odkrył ten zakątek dawno, dawno temu, jego mieszkańcy cieszą się wszelką pomyślnością w cieniu rozłożystych konarów Wiecznego Drzewa. Miesiące od Skutolodu do Dzwonobijca upływają nieprzerwanie, ale w końcu nadszedł czas, by zasiedlić nowe terytoria i założyć nowe miasta.

W grze wcielasz się w przywódcę grupy stworzeń, którym powierzono to zadanie. Trzeba wznieść budynki, utworzyć nową społeczność, zorganizować różne wydarzenia – oj, to będzie pracowity rok! Czy to w Twoim mieście słońce zaświeci najjaśniej, nim wzejdzie zimowy księżyc?

Daj się oczarować cudownemu światu doliny Everdell. Gdy do niego wejdziesz, nigdy nie będziesz chciał go opuścić.

Everdell

Podczas długiej wędrówki,
Nie wadząc nikomu,
Przecierali ścieżki,
By szukać nam domu.

Teraz piękne miasta
Budujemy w krainie,
Pracując w mozole
Czy w lecie, czy w zimie.

A potem spoczniemy
Na chłodnej trawie,
Patrząc prosto w gwiazdy
Kąpiące się w stawie.

Wszystko, czego mi trzeba,
To być blisko ciebie
W wieczornej bryzie
Przy Wiecznym Drzewie.

Mąż z żoną na polu,
Kopacz w tunelu,
Król na swym zamku
I poddanych mu wielu.

Ze szkołą w pniu drzewa,
Kaplicą w strumieniu,
Ramię w ramię idziemy
Naprzeciw marzeniu.

A potem spoczniemy
Na chłodnej trawie,
Patrząc prosto w gwiazdy
Kąpiące się w stawie.

Wszystko, czego mi trzeba,
To być blisko ciebie
W opadających liściach
Przy Wiecznym Drzewie.

WPROWADZENIE

W grze „Everdell” budujecie własne miasto w tytułowej dolinie, zagrywając karty stworzeń i budowli. Aby móc to zrobić, potrzebujecie surowców (jagód, gałązek, bryłek żywicy i kamieni), które zdobywają dla Was robotnicy na różnych polach akcji na planszy.

W każdej turze wykonujecie tylko 1 z 3 dostępnych akcji:

- Zagrywacie robotnika.
- Zagrywacie kartę.
- Przygotowujecie się do nowej pory roku.

Możecie zagrać 1 ze swoich robotników na dowolne pole akcji, o ile nie jest już zablokowane przez innego robotnika. Bądźcie czujni – na niektórych polach akcji może znajdować się kilku robotników. Natychmiast po umieszczeniu robotnika bierzecie z puli określone surowce albo wykonujecie przypisaną akcję.

Aby zagrać kartę, musicie najpierw opłacić jej koszt w surowcach. Możecie zagrywać karty z ręki albo z odkrytych kart z łąki.

Gdy zagracie wszystkich swoich robotników, możecie przygotować się do kolejnej pory roku, wykonując akcję *Przygotuj się do nowej pory roku* – wracają do Was wszyscy zagrani robotnicy, otrzymujecie 1 dodatkowego robotnika (2 robotników jesienią) i rozpatrujecie efekt nadchodzącej pory roku.

Gra się dla Was kończy, gdy dojdziecie do ostatniej pory roku – jesieni – i nie możecie wykonać żadnej akcji. Czekacie, aż pozostali gracze skończą, a następnie podliczacie punkty. Wygrywa ten z Was, kto zdobył ich najwięcej!

ZAWARTOŚĆ

PLANSZA

4 ŻETONY WYDARZEŃ PODSTAWOWYCH

24 ROBOTNIKÓW (PO 6 NA GRACZA)
JEŻ, MYSZ, WIEWIÓRKA, ŻÓŁW

ŻETONY PUNKTÓW
(10 x „3 PUNKTY", 20 x „1 PUNKT")

20 ŻETONÓW UŻYCIA

8-ŚCIENNA KOŚĆ
(DO GRY SOLO)

128 KART STWORZEŃ I BUDOWLI

11 KART LASU

16 KART WYDARZEŃ SPECJALNYCH

KARTA ZWYCIĘSTWA

30 JAGÓD

30 GAŁĄZEK

25 BRYŁEK ŻYWICY

20 KAMYKÓW

WIECZNE DRZEWO

LEGENDA

Weź: weź wskazany surowiec albo żetony punktów z puli.
Zapłać: przenieś wskazane surowce ze swoich zasobów do puli.
Dobierz: weź na rękę wierzchnią kartę z talii.
Odkryj: odkryj kartę z talii i pokaż ją pozostałym graczom.

żeton punktów

punkty na koniec gry

karta

gałązka

bryłka żywicy

kamyk

jagoda

dowolny surowiec

PRZYGOTOWANIE

1) Połóżcie planszę na stole. Ustawcie Wieczne Drzewo na pniu w górnej części planszy.
2) Połóżcie gałązki, bryłki żywicy, kamyki i jagody w stosach wzdłuż rzeki. Połóżcie żetony punktów i żetony użycia obok planszy. Wszystkie te elementy stanowią pulę.
3) Potasujcie karty lasu i połóżcie na leśnych polanach. Jeśli w rozgrywce bierze udział 2 graczy, użyjcie 3 kart; jeśli 3 albo 4 graczy – 4 kart. Odłóżcie pozostałe karty lasu do pudełka.
4) Wyłóżcie 4 żetony wydarzeń podstawowych wzdłuż rzeki. Następnie potasujcie karty wydarzeń specjalnych i połóżcie 4 z nich na niższych konarach Wiecznego Drzewa. Odłóżcie pozostałe karty wydarzeń specjalnych do pudełka.
5) Potasujcie karty stworzeń i budowli i losowo rozłóżcie 8 odkrytych kart na łące (centrum planszy). Połóżcie resztę talii wewnątrz Wiecznego Drzewa.
6) Pierwszym graczem zostaje najskromniejsza osoba z Waszego grona. Rozdajcie każdemu graczowi po 2 robotników w wybranym kolorze. Pierwszy gracz dobiera 5 kart z talii, następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, drugi gracz dobiera 6 kart, trzeci gracz dobiera 7 kart, a czwarty – 8 kart.
7) Ustawcie swoich 4 pozostałych robotników na górnych konarach Wiecznego Drzewa – 1 robotnika na polu wiosny, 1 na polu lata i 2 na polu jesieni.

6
GRACZ 1
5 kart
1
7
4
4
2
4
5
4
2
2
2
2
3
5
3
Tutaj utwórzcie **zakryty** stos kart odrzuconych.
6
GRACZ 2
6 kart
2
Nie ma limitu surowców, jakie gracz może mieć w trakcie gry. Jeśli zabraknie surowców, użyjcie dowolnych zamienników.
6
GRACZ 4
8 kart
6
GRACZ 3
7 kart

PRZEBIEG GRY

Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara po kolei rozgrywacie tury, wykonując 1 z następujących dostępnych akcji. Możecie wykonywać akcje w dowolnej kolejności, ale tylko 1 akcję na turę.

Zagraj robotnika
albo *Zagraj kartę,*
albo *Przygotuj się do nowej pory roku.*

ZAGRAJ ROBOTNIKA

Dzięki robotnikom Twoje miasto może się rozrastać i prosperować. Posyłaj ich w różne miejsca w dolinie Everdell, aby zdobywali surowce, dobierali karty, organizowali wydarzenia albo ruszali w podróż.

W grze występują 2 rodzaje pól akcji: pojedyncze i grupowe (oznaczone symbolem niedomkniętego okręgu). Pole pojedyncze może odwiedzić tylko 1 robotnik. Pole grupowe może odwiedzić w tym samym czasie więcej robotników – nawet jednego koloru.

POLE POJEDYNCZE

POLE GRUPOWE

Aby odwiedzić miejsce, umieść 1 swojego robotnika na dostępnym polu akcji . Natychmiast pobierz wymienione surowce albo wykonaj przypisaną akcję. Ten robotnik jest od tej chwili zajęty. Odzyskasz go podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*.

Przykład. Umieszczając robotnika na drugim polu podstawowym, gracz zapewnił sobie 2 gałązki i 1 kartę z talii.

MIEJSCA, KTÓRE MOŻESZ ODWIEDZIĆ

Pola podstawowe

Leśne polany

Na leśnych polanach znajdują się pola akcji, których efekty są dla Was korzystniejsze. W grze 2- i 3-osobowej na każdym z tych pól akcji może przebywać tylko 1 robotnik. Pola akcji oznaczone są dostępne tylko w grze 4-osobowej. Jeden gracz nie może zająć obu pól na polanie.

Pola akcji na kartach

Przykład. Jeśli inny gracz umieści swojego robotnika na karcie *Poczty*, jej właściciel zdobędzie 1 punkt.

Możesz umieścić robotnika na dowolnej karcie z niezajętym polem akcji w swoim mieście albo na karcie w mieście innego gracza oznaczonej symbolem . Właściciel karty otrzyma wtedy żeton 1 punktu z puli.

Wydarzenia

W Twoim mieście muszą znajdować się 3 karty z polami akcji.

W Twoim mieście muszą znajdować się Snycerz *i* Kaplica.

Możesz umieścić robotnika na dostępnym wydarzeniu podstawowym albo specjalnym, by je zdobyć. Aby umieścić robotnika na wydarzeniu (i tylko wtedy), musisz spełniać wszystkie wymienione wymagania i opłacić jego koszt. Odzyskasz tego robotnika w następnej porze roku. Dane wydarzenie może zdobyć tylko 1 gracz.

Zdobyte wydarzenia połóż obok swojego miasta – zapewnią Ci punkty na koniec gry.

Uwaga! Jeśli zdobyłeś wydarzenie, ale w późniejszym etapie rozgrywki z Twojego miasta znikną karty, które były wymagane do jego zdobycia, nie zwracasz tego wydarzenia.

Święty krąg

Święty krąg jest polem grupowym (może się na nim znajdować więcej robotników – nawet jednego koloru). Efekt tego pola umożliwia odrzucenie dowolnej liczby kart z ręki i wzięcie z puli 1 dowolnego surowca za każde 2 odrzucone karty.

Uwaga! Karty odrzuca się zakryte na stos kart odrzuconych.

Podróż

Możesz wysłać robotnika w podróż tylko jesienią. W tym celu musisz odrzucić karty w liczbie równej wartości punktowej wybranego pola. Pola za 5, 4 i 3 punkty są polami pojedynczymi. Pole za 2 punkty jest polem grupowym. Na koniec gry robotnik w podróży jest wart wskazaną liczbę punktów. Możesz wysłać w podróż nawet kilku swoich robotników.

ZAGRAJ KARTĘ

Możesz zagrać **1** kartę. W tym celu musisz zapłacić do puli wskazane surowce. **Możesz zagrywać karty z ręki albo z odkrytych kart z łąki.** Karty zagrywasz przed siebie na stół, tworząc swoje miasto.

W grze występują 2 kategorie dobieranych i zagrywanych kart: **stworzenia** i **budowle**. W swoim mieście możesz mieć kilka takich samych „zwykłych" kart, **ale tylko 1 „unikatową" kartę o danej nazwie.**

Budowle

Stworzenia

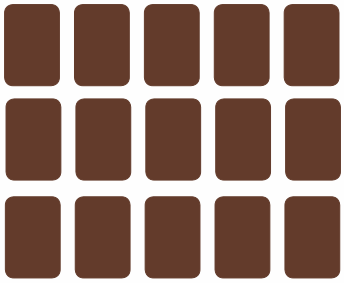
Za zagranie powyższej karty stworzenia możesz zapłacić wymagany koszt w jagodach albo możesz zagrać ją za darmo, jeśli masz w swoim mieście budowlę wskazaną w lewym górnym rogu karty stworzenia.

Uwaga! Gdy dzięki swojej budowli zagrasz kartę stworzenia za darmo, połóż na tej karcie budowli żeton użycia . Kartę budowli możesz wykorzystać w ten sposób tylko raz. Żeton pozostaje na niej bez względu na to, co stanie się ze stworzeniem.

Miasto

W Twoim mieście, z pewnymi wyjątkami, może znaleźć się **maksymalnie 15 kart** (kart wydarzeń nie wlicza się do tego limitu). Możesz usuwać karty z miasta tylko wtedy, gdy pozwalają Ci na to efekty kart.

Zalecamy układać miasto w 3 rzędach po 5 kart w każdym.



sugerowany układ miasta

Rodzaje kart

Brązowa – podróżnik
Aktywujesz ją raz w momencie zagrania. Karta nigdy nie będzie aktywowana ponownie.

Zielona – produkcja
Aktywujesz ją raz w momencie zagrania i raz podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* na wiosnę i na jesień.

Czerwona – miejsce
Aktywujesz ją, gdy umieszczasz robotnika na jej polu akcji.

Karty z symbolem mogą być odwiedzane przez przeciwników.

Niebieska – zarządzanie
Dzięki niej zyskujesz bonusy po zagraniu określonych rodzajów kart i możesz zagrywać karty ze zniżką.

Fioletowa – pomyślność
Na koniec gry zapewnia punkty bazowe (nadrukowane) i punkty bonusowe.

Dobieranie kart

Karty dobieraj zawsze z talii, chyba że wyraźnie zaznaczono, aby dobrać je z łąki.

Limit na ręce gracza wynosi 8 kart. Jeśli dobierasz karty, robisz to tak, aby mieć ich w sumie nie więcej niż 8. (Nawet jeśli miałbyś natychmiast pozbyć się dobranej karty). Jeśli musisz oddać karty przeciwnikowi, wybierz tego, który ma miejsce na ręce, a pozostałe karty odrzuć na stos kart odrzuconych. Jeśli wszyscy przeciwnicy mają 8 kart na ręce, to odrzuć karty.

Jeśli zagrywasz kartę z łąki, **natychmiast uzupełnij puste miejsce nową kartą z talii**. Jeśli zdolność pozwala Ci dobrać karty z łąki, to **najpierw dobierz wszystkie karty, a następnie uzupełnij puste miejsca**. Jeśli talia się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię.

Kolejność

Gdy zagrywasz kartę, w miarę możliwości przestrzegaj tych kroków:

1. Aktywuj zdolność „gdy zagrywasz” (np. *Loch*, *Sędzia*, *Karczmarz*).
2. Zapłać koszt w surowcach albo zagraj kartę za darmo (połóż żeton użycia na karcie).
3. Jeśli zagrałeś kartę z łąki, uzupełnij puste miejsce kartą z talii.
4. Umieść nowo zagraną kartę w swoim mieście. Jeśli efekt tej karty każe usunąć Ci inną kartę z miasta, zrób to, zanim położysz nową kartę.
5. Rozpatrz efekt nowo zagranej karty.
6. Rozpatrz wywołane efekty (np. *Sąd*, *Sklepikarz*).

PRZYGOTUJ SIĘ DO NOWEJ PORY ROKU

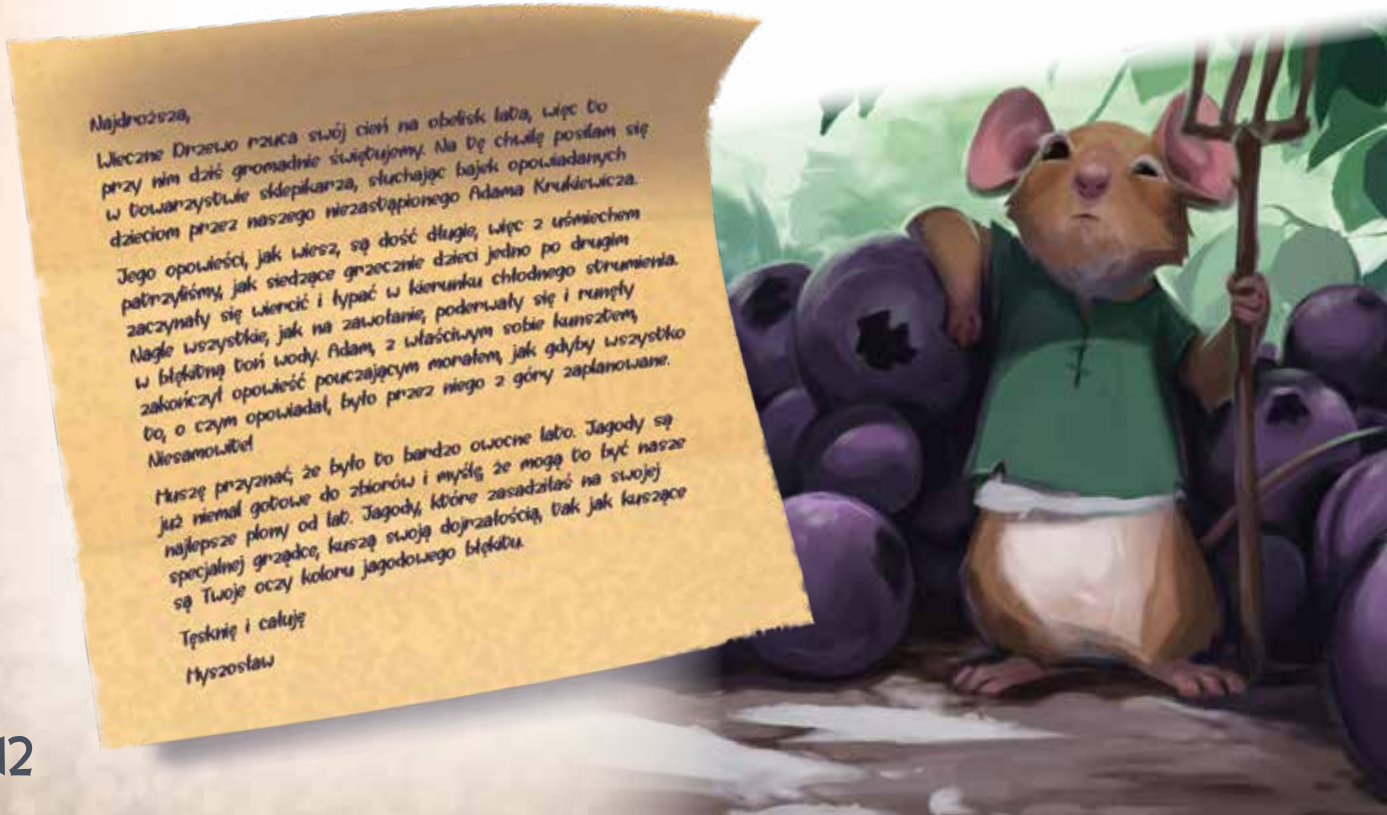
Gdy zagrałeś już wszystkich swoich robotników i nie możesz albo nie chcesz zagrywać kart, musisz wykonać akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*. W swojej turze odzyskujesz wszystkich swoich zagranych wcześniej robotników, a następnie rozpatrujesz efekt zmiany pory roku, który widnieje na Wiecznym Drzewie. Gdy skończysz, kolejny gracz rozpoczyna swoją turę. Gdy nadejdzie Twoja następna tura, znów wybierasz jedną z akcji (zagraj robotnika albo zagraj kartę).

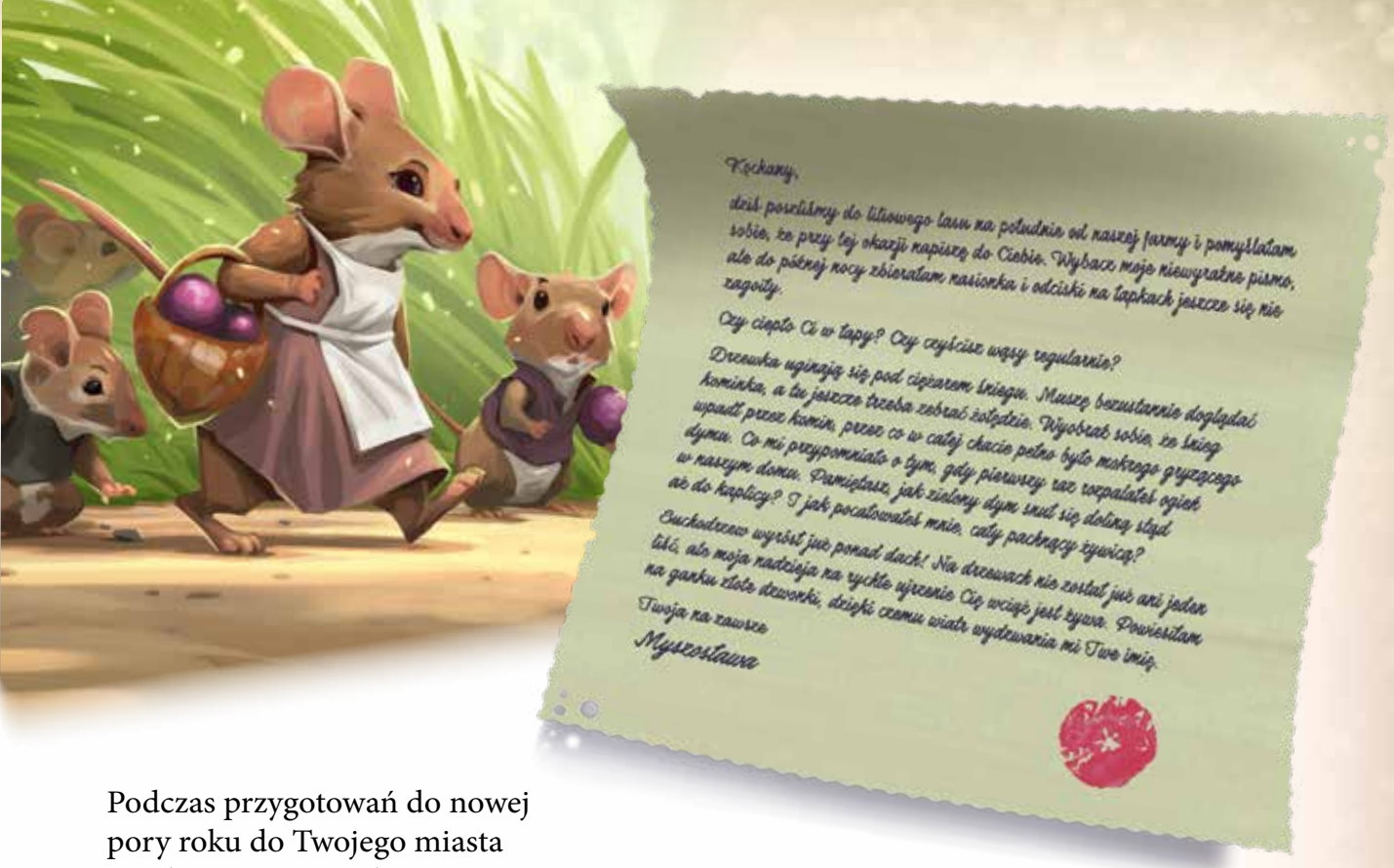
Fabularnie rzecz ujmując, gra rozpoczyna się późną zimą i kończy w momencie nadejścia kolejnej zimy. Akcję *Przygotuj się do nowej pory roku* wykonasz ostatni raz, przygotowując się do jesieni.

Uwaga! Nie musicie wykonywać akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* w tym samym czasie (w tej samej kolejce).

Przykład. W swojej pierwszej turze zagrałeś robotnika na pole akcji z 3 gałązkami, więc bierzesz je z puli. W kolejnej turze zagrałeś drugiego robotnika na pole akcji leśnej polany, aby zdobyć 1 gałązkę, 1 bryłkę żywicy i 1 jagodę. W następnej turze zagrywasz z ręki kartę budowli Farma*, opłaciwszy określony na karcie koszt w wysokości 2 gałązek i 1 bryłki żywicy, i natychmiast bierzesz z puli 1 jagodę. W kolejnej turze chcesz zagrać z łąki kartę stworzenia* Wioślarz*. W tym celu opłacasz koszt, czyli 2 jagody, zagrywasz kartę i natychmiast zyskujesz 2 gałązki dzięki efektowi tej karty, bo masz w swoim mieście* Farmę*.*

W następnej rundzie nie masz wystarczającej liczby surowców, aby zagrać kartę, a wszyscy Twoi robotnicy znajdują się na polach akcji. W tej turze nie pozostaje Ci więc nic innego jak wykonać akcję Przygotuj się do nowej pory roku*. Odzyskujesz wcześniej zagranych robotników i zyskujesz bonus związany z nadejściem wiosny – otrzymujesz 1 nowego robotnika z Wiecznego Drzewa i aktywujesz wszystkie zielone karty produkcji w swoim mieście, czyli* Farmę *i* Wioślarza*, dzięki czemu zdobywasz 1 jagodę i 2 gałązki.*





Podczas przygotowań do nowej pory roku do Twojego miasta przybywają nowi robotnicy z Wiecznego Drzewa. Weź swoich robotników i aktywuj bonusy przypisane do nadchodzącej pory roku.

Przygotowując się do wiosny, weź 1 nowego robotnika i **aktywuj** w dowolnej kolejności **wszystkie zielone karty w swoim mieście (produkcja)**.

Przygotowując się do lata, weź 1 nowego robotnika. W lecie nie aktywujesz kart produkcji, (pamiętaj jednak, że te karty standardowo aktywują się w momencie zagrania). Możesz także dobrać na rękę do 2 kart z łąki.

Przygotowując się do jesieni, weź 2 ostatnich robotników i **aktywuj** w dowolnej kolejności **wszystkie zielone karty w swoim mieście (produkcja)**.

KONIEC GRY

Jesienią, gdy nie możesz (albo nie chcesz) wykonać już żadnej akcji, musisz spasować (nie zbieraj z planszy i z kart swoich robotników). Dla Ciebie rozgrywka dobiegła końca.
Po spasowaniu nie otrzymujesz od przeciwników żadnych surowców ani kart, ale inni gracze mogą korzystać z Twoich niezajętych czerwonych kart miejsc z symbolem i zagrać *Błazna* do Twojego miasta. Jeśli masz przekazać przeciwnikowi karty lub surowce, a wszyscy pozostali gracze spasowali, odrzuć je.

Gra trwa do momentu, aż wszyscy spasują. Oznacza to, że gracze podczas rozgrywki mogą wykonać różną liczbę akcji. Następnie podliczcie punkty, aby wyłonić zwycięzcę. Najłatwiej będzie zliczyć najpierw bazowe punkty ze wszystkich kart, następnie doliczyć punkty z żetonów, fioletowych kart pomyślności, z podróży i ze zdobytych wydarzeń. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który zdobył najwięcej podstawowych i specjalnych wydarzeń. Jeśli nie rozstrzyga to remisu, wygrywa remisujący, któremu pozostało więcej surowców.

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA (STR. 15)

punkty bazowe z kart: 22

punkty z żetonów: 14

punkty bonusowe z kart pomyślności: 10
(3 za *Żonę*, 2 za *Architekta*, 5 za *Króla*)

punkty z podróży: 4

punkty z wydarzeń: 12
(6 za *Prywatny występ*, 3 za *Na usługach złoczyńców*, 3 za *Rejs po rzece*)

suma: 62

Profit
Odrzuć tyle z ręki, ile wynosi wartość punktowa danego pola.
Ruch dostępne tylko w grze

WIEŚA WIDOKOWA
WĘDROWIEC
ZWYKŁE STWORZENIE
Nie zajmuje miejsca w mieście.
Dobierz 3
Granice istnieją tylko w naszych głowach.

FARMA
MĄŻ
ZWYKŁE STWORZENIE

FARMA
ZWYKŁA BUDOWLA
Weź z puli 1 .
MAŁŻONA

FARMA
ŻONA
ZWYKŁE STWORZENIE
Może dzielić miejsce z Mężem.
3
jeśli ma Męża.
Może tym razem będą trzy zimowiski.

LEKKA BAJKA
WIOŚLARZ
ZWYKŁE STWORZENIE
Weź z puli 2 za każdą Farmę w Twoim mieście.
Nie rachczą ani w pracy, ani z pracy.

BARD
UNIKATOWE STWORZENIE
Możesz odrzucić do 5 , aby wziąć z puli 1 za każdą z nich.
Posłuchajcie opowieści o waszych bohaterskich wyczynach! Choć za wiele to ich nie ma...

RAFINERIA ŻYWICY
ZWYKŁA BUDOWLA
Weź z puli 1 .
SPRZĄTACZ

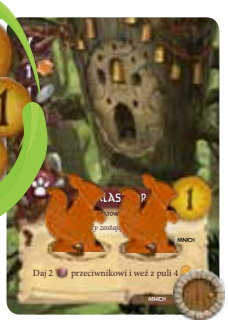
RAFINERIA ŻYWICY
SPRZĄTACZ
ZWYKŁE STWORZENIE
Aktywuj 1 w Twoim mieście.
Miej czyste ręce i jeszcze czystsze podwórka!

WIEŻA ZEGAROWA
UNIKATOWA BUDOWLA
Po zagraniu połóż 3 z puli na tej karcie. Na początku akcji Przygotuj się do nowej pory roku możesz zapłacić 1 z tej karty, aby aktywować 1 z pól podstawowych albo leśnych polan, na których masz swojego robotnika.
HISTORIA

SKLEP WIELOBRANŻOWY
SKLEPIKARZ
UNIKATOWE STWORZENIE
Weź z puli 1 za każdym razem, gdy zagrasz stworzenie.
Przyjdź znów i przyprowadź przyjaciół... Jeśli jakichś masz.

ZAMEK
KRÓL
UNIKATOWE STWORZENIE
za każde wydarzenie podstawowe, jakie zdobyłeś.
za każde wydarzenie specjalne, jakie zdobyłeś.
Pokój każdej łące, każdemu wąwozowi i ogrodowi.

KAPLICA
UNIKATOWA BUDOWLA
Połóż 1 z puli na tej Kaplicy, następnie dobierz 2 za każdy na tej karcie.
PASTERZ


MNICH
Daj 2 przeciwnikowi i weź z puli 4 .

KLASZTOR
MNICH
UNIKATOWE STWORZENIE
Możesz dać przeciwnikowi do 2 , aby wziąć z puli 2 za każdą z nich.
Odblokowuje drugie w Klasztorze.
Od muszki piękniejsza jest tylko cisza.

KARCZMA
ZWYKŁA BUDOWLA
Zagraj stworzenie albo budowlę z łąki za 3 mniej.
KARCZMARZ

LOCH
UNIKATOWA BUDOWLA
Ta zdolność nie może być łączona z inną zdolnością zmieniającą koszt karty.
Gdy zagrywasz budowlę albo stworzenie, możesz wsunąć zakrytą kartę stworzenia ze swojego miasta pod kartę Lochu, aby obniżyć koszt o 3 .
STRAŻNIK LEŚNY

OZWIG
ARCHITEKT
UNIKATOWE STWORZENIE
za każdą niewykorzystaną i , ale maksymalnie 6.
Jeśli to wybudujemy, zarosz wszyscy się tu zbiegną.

KARCZMA, BAR
PRYWATNY WYSCIEP
Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz na niej umieścić do 3 ze swoich zasobów.
2
za każdą na tej karcie.

MNICH, LOCH
NA USŁUGACH ZEGOCZYŃCÓW
3
za każdą kartę stworzenia pod Twoim Lochem.

ZASADY GRY SOLO

W grze solo grasz przeciwko zrzędliwemu staremu gryzoniowi o imieniu Krostawiec i jego zgrai okropnych, hałaśliwych szczurzych łotrów. Przez trzy lata z rzędu Krostawiec będzie powracał do Everdell, za każdym razem nosząc inne paskudne miano. Musisz znaleźć sposób, aby nie dać się złapać na podłe sztuczki Krostawca i uwolnić Everdell od jego zapchlonego futra raz na zawsze!

Trzy lata to trzy oddzielne rozgrywki o wzrastającym poziomie trudności. Nie rozgrywajcie ich jedna po drugiej, chyba że szukacie prawdziwego wyzwania!

Rok pierwszy: Krostawiec Szubrawiec

Wybierz kolor, jakim będzie grał Krostawiec (lubi czarny), i przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej. Na początku gry masz 5 kart na ręce. Krostawiec nie ma żadnych kart.

Umieść 1 z robotników Krostawca na lewej górnej karcie lasu, blokując ją w ten sposób. Połóż jego drugiego robotnika na polu akcji z 3 gałązkami, także je blokując.

Rozgrywka toczy się według standardowych zasad, ale z kilkoma wyjątkami.

Za każdym razem, gdy zagrasz kartę, Krostawiec także zagra kartę. Jeśli zagrałeś kartę z łąki, najpierw uzupełnij puste miejsce. Aby określić, jaką kartę zagra Krostawiec, rzuć 8-ścienną kością. Wynik rzutu wskazuje, którą kartę z łąki Krostawiec zagra do swojego miasta. Karty numerujesz od 1 (lewa górna) do 8 (prawa dolna). Karty Krostawca układaj w kolumny, aby kontrolować liczbę kart w każdym kolorze. Zdolności kart i ich wartość punktowa nie mają dla Krostawca znaczenia. Jednak Ty możesz korzystać z niektórych ich zdolności (zob. *Indeks* na str. 18). Gdy Krostawiec zagra swoją kartę, uzupełnij puste miejsce na łące. W mieście Krostawca może znajdować się więcej niż 15 kart.

Jeśli w którymś momencie gry masz przekazać przeciwnikowi kartę, odrzuć ją na stos kart odrzuconych; jeśli masz przekazać surowce – zwróć je do puli.

Gdy wykonasz akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, Krostawiec natychmiast wykonuje swoją akcję przygotowania do nowej pory roku, która składa się z następujących kroków:

1) Sprawdź, czy Krostawiec spełnia warunki zdobycia któregoś z 4 jeszcze dostępnych wydarzeń podstawowych. Jeśli tak, umieść wydarzenie/a w jego mieście.
2) Weź nowego robotnika Krostawca i umieść na łące na karcie nr 1 (nr 2 w lecie, nr 3 i 4 na jesień). W ten sposób w trakcie gry Krostawiec zapełni swoimi robotnikami 4 górne karty na łące. Tylko Krostawiec może zagrywać karty spod swoich robotników. Ty nie możesz ich ani zagrywać, ani dobierać, ani odrzucać.
3) Przesuń robotnika Krostawca na następną kartę lasu przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.

Podczas wiosennej akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* przesuń robotnika Krostawca z pola z 3 gałązkami na pole z 2 bryłkami żywicy. Podczas letniej akcji przesuń tego robotnika na pole z 1 kamykiem. Podczas jesiennej akcji przesuń go na pole z 1 jagodą i 1 kartą.

Jesienią usuń robotnika Krostawca z trzeciej karty lasu i połóż go na polu podróży za 3 punkty.

Punktowanie

Krostawiec otrzymuje: 2 punkty za każdą kartę w jego mieście (3 punkty za każdą fioletową kartę pomyślności), 3 punkty za każde zdobyte wydarzenie podstawowe, 3 punkty za każde niezdobyte przez Ciebie wydarzenie specjalne, 3 punkty za robotnika w podróży i punkty z żetonów, które mu przekazałeś.

Rok drugi: Krostawiec do cna zepsuty

Obowiązują te same zasady co w roku pierwszym, ale z 2 zmianami.

Umieść robotnika Krostawca na polu podróży za 4 punkty, a nie na polu za 3 punkty.

Krostawiec otrzymuje 6 punktów (a nie 3) za każde wydarzenie specjalne, którego nie zdobyłeś.

Rok trzeci: Krostawiec łotr okrutny

Obowiązują te same zasady co w roku drugim, ale z następującymi zmianami.

Umieść robotnika Krostawca na polu podróży za 5 punktów, a nie na polu za 4 punkty.

Podczas jesiennej akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* Krostawiec porywa 1 z Twoich robotników! Nie przesuwaj robotnika Krostawca na pole z 1 jagodą i 1 kartą – w zamian usuń go z gry wraz z 1 z Twoich robotników. Podczas ostatniej pory roku w grze będziesz miał do dyspozycji tylko 5 robotników.

Pokonaj Krostawca w trzecim roku, a bardowie z Everdell będą opiewać Twój triumf po wsze czasy. Historycy natomiast odnotują Twoje zwycięstwo w księgach, aby pamięć o nim nigdy nie zginęła!

Stary Krostawiec weźmie nogi za pas, zostawiając Everdell w spokoju… przynajmniej na razie.

INDEKS

STWORZENIA

Architekt. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każdą bryłkę żywicy i za każdy kamyk, jakie Ci zostały (maksymalnie 6 punktów).

Bard. Odrzuć do 5 kart z ręki, aby wziąć żeton 1 punktu za każdą odrzuconą kartę. Połóż punkty obok swojego miasta.

Błazen. Zagraj go na puste miejsce w mieście przeciwnika, nawet jeśli skończył grę. Niezbyt czyste zagranie, co nie?
Gra solo. Krostawiec może zagrać *Błazna* do Twojego miasta. Jeśli Ty zagrałeś *Błazna*, odrzuć go i usuń dowolną kartę z miasta Krostawca.

Doktor. Po zagraniu i podczas produkcji możesz zapłacić do 3 jagód, aby wziąć żeton 1 punktu za każdą z nich. Połóż punkty obok swojego miasta.

Gołąb pocztowy. Po zagraniu odkryj 2 karty z talii. Możesz natychmiast zagrać za darmo 1 z nich o wartości do 3 punktów. Drugą kartę odrzuć.
Gra solo. Jeśli zagrałeś *Gołębia pocztowego* i aktywowałeś jego zdolność, aby zagrać inną kartę, liczy się to jako zagranie 2 kart, więc Krostawiec także zagra 2 karty.

Grabarz. Po zagraniu odrzuć 3 karty z łąki, uzupełnij puste miejsca, a następnie dobierz 1 kartę z łąki na rękę. Ponadto *Grabarz* odblokowuje drugie pole na *Cmentarzu*.

Handlarz. Po zagraniu i podczas produkcji możesz wymienić do 2 dowolnych swoich surowców na 2 dowolne inne surowce z puli.

Historyk. Po zagraniu stworzenia albo budowli dobierz 1 kartę. Innymi słowy, od momentu pozyskania *Historyka* dobierasz kartę za każdym razem, gdy zagrywasz kartę. Nie dobierasz karty po zagraniu tego *Historyka*.

Karczmarz. Gdy zagrywasz stworzenie, możesz odrzucić *Karczmarza* ze swojego miasta, aby obniżyć koszt zagrania karty o 3 jagody. Możesz użyć *Karczmarza* nawet w mieście z 15 kartami. Nie bierzesz tych 3 jagód z puli. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart (np. z *Karczmą*, polami leśnymi umożliwiającymi zagranie karty czy takimi kartami jak *Loch*).

Kopacz. Po zagraniu i podczas produkcji możesz skopiować 1 dowolną zieloną kartę produkcji z miasta wybranego przeciwnika. Innymi słowy, *Kopacz* na tę jedną chwilę staje się kopiowaną kartą. Jeśli na przykład kopiujesz *Sklep wielobranżowy*, a przeciwnik ma także *Farmę*, to otrzymujesz 2 jagody. *Kopacz* nie może skopiować *Magazynu* z innego miasta. Możesz jednak skopiować *Kopaczem Kopacza* z innego miasta, potem aktywować *Magazyn* w swoim mieście i umieścić zasoby na *Magazynie*, a nie na *Kopaczu*.
Gra solo. Dzięki *Kopaczowi* możesz skopiować dowolną zieloną kartę produkcji w mieście Krostawca.

Król. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każde zdobyte przez Ciebie wydarzenie podstawowe i 2 punkty za każde zdobyte przez Ciebie wydarzenie specjalne.

Królowa. Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz zagrać za darmo dowolną kartę z ręki albo z łąki o wartości do 3 punktów. Ograniczenie odnosi się do punktów bazowych karty, a nie punktów bonusowych.

Mąż. Może dzielić miejsce z *Żoną*. Obie karty zajmują wtedy w mieście tylko 1 miejsce. O małżeństwie decydujesz w momencie zagrania i decyzji nie możesz już później zmienić. Jeśli w mieście masz *Farmę*, a *Mąż* ma *Żonę*, to karta *Męża* daje Ci 1 dowolny surowiec w momencie jej zagrania i podczas produkcji. *Mąż* może dzielić miejsce tylko z 1 *Żoną*.

Mnich. Po zagraniu i podczas produkcji możesz przekazać wybranemu przeciwnikowi do 2 jagód, aby wziąć 2 żetony 1 punktu za każdą z nich. Połóż punkty obok swojego miasta. Ponadto *Mnich* odblokowuje drugie pole w *Klasztorze*.

Nauczyciel. Po zagraniu i podczas produkcji dobierz 2 karty. Zatrzymaj jedną z nich, a drugą prze-

każ wybranemu przeciwnikowi, który ma na ręce mniej niż 8 kart (zob. *Dobieranie kart* na str. 11).

Pasterz. Aby zagrać, musisz przekazać dowolnemu przeciwnikowi 3 jagody. Po zagraniu weź 3 jagody z puli. Ponadto weź żeton 1 punktu za każdy punkt na swojej *Kaplicy*. Połóż punkty obok swojego miasta.

Sędzia. Zagrywając stworzenie albo budowlę, możesz zamienić 1 dowolny surowiec w koszcie karty na 1 dowolny posiadany przez Ciebie surowiec. *Przykład. Jeśli karta kosztuje 2 jagody, możesz zapłacić 1 jagodę i 1 gałązkę.*

Sklepikarz. Weź 1 jagodę za każdym razem, gdy zagrasz stworzenie do swojego miasta. Nie bierz jagody po zagraniu tego *Sklepikarza*.

Snycerz. Po zagraniu i podczas produkcji możesz zapłacić do 3 gałązek, aby wziąć żeton 1 punktu za każdą z nich. Połóż punkty obok swojego miasta.

Sprzątacz. Po zagraniu i podczas produkcji aktywuj 1 dowolną zieloną kartę produkcji w swoim mieście.

Strażnik leśny. Po zagraniu tej karty przenieś dowolnego ze swoich zajętych robotników na inne dostępne pole akcji i pobierz wymienione surowce albo wykonaj przypisaną akcję. Ponadto *Strażnik leśny* odblokowuje możliwość wsunięcia drugiej karty pod *Loch*. (Nawet jeśli opuści miasto w późniejszym czasie).
Uwaga! *Strażnik leśny* nie może być drugą kartą wsuniętą pod *Loch*.

Wędrowiec. Po zagraniu dobierz 3 karty.
Nie zajmuje miejsca w mieście.

Wioślarz. Po zagraniu i podczas produkcji weź 2 gałązki za każdą *Farmę* w swoim mieście.

Żona. Może dzielić miejsce z *Mężem*. Obie karty zajmują wtedy w mieście tylko 1 miejsce. O małżeństwie decydujesz w momencie zagrania i decyzji nie możesz już później zmienić. Na koniec gry, jeśli ta *Żona* ma *Męża*, warta jest dodatkowo 3 punkty. *Żona* może dzielić miejsce tylko z 1 *Mężem*.

Zawsze raduję się w pierwszy dzień Dzwonobijca, gdyż jest to najcudowniejszy dzień dobroczynności i braterstwa stworzeń. Przez tygodnie poprzedzające ten dzień wspólnoty mieszkańcy Everdell przeżywają okres żniw i magazynują zapasy na zimę. Dziś ci, których natura obdarowała szczodrzej niźli potrzebowali, złożyli swoje dary w korzeniach Wiecznego Drzewa, więc ci, którym żniwa się nie powiodły, mogą sobie wziąć tyle jedzenia, ile potrzebują, aby nie cierpieć niedostatku. Dzieci radośnie podskakują na myśl o pełnych brzuszkach. Gdy spojrzałem w ich niecierpliwe buzie i oczy wielkości dojrzałych jagód, przypomniały mi się wersy z Księgi Bajek:

Nie chciejcie napełnić swoich żołądków,
Nim naje się wasz nieżyczliwy sąsiad;
Dajcież mu, a najecie się
Do syta owoców waszej dobroci
Po wsze dni wasze.

BUDOWLE

Cmentarz. Gdy umieszczasz tu robotnika, odkryj 4 wierzchnie karty z talii albo ze stosu kart odrzuconych i zagraj 1 z nich za darmo. Możesz wybrać tylko 1 źródło, z którego weźmiesz karty. Odrzuć pozostałe karty. Twój robotnik musi tu zostać do końca gry. Na karcie *Cmentarza* mogą się znajdować co najwyżej 2 robotnicy, ale drugie pole zostaje odblokowane, gdy w mieście pojawia się *Grabarz*.

Dźwig. Gdy zagrywasz budowlę, możesz odrzucić ten *Dźwig* z miasta, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o dowolne 3 surowce. Możesz użyć *Dźwigu* nawet w mieście z 15 kartami. Nie bierzesz tych 3 surowców z puli. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart (np. z *Karczmą*, polami leśnymi umożliwiającymi zagranie karty czy takimi kartami jak *Loch*).

Farma. Po zagraniu i podczas produkcji weź 1 jagodę.

Kaplica. Gdy umieszczasz tu robotnika, połóż na tej karcie żeton 1 punktu z puli. Gdy odrzucisz *Kaplicę*, stracisz te punkty. Dobierz 2 karty za każdy punkt leżący na *Kaplicy*.

Karczma. Gdy umieszczasz tu robotnika, zagraj stworzenie albo budowlę spośród kart z łąki za 3 dowolne surowce mniej. Nie bierzesz tych 3 surowców z puli. Weź żeton 1 punktu z puli, jeśli przeciwnik odwiedza Twoją *Karczmę*.
Gra solo. Możesz odwiedzić *Karczmę* w mieście Krostawca, dzięki czemu Krostawiec zdobywa żeton 1 punktu z puli.

Klasztor. Gdy umieszczasz tu robotnika, daj 2 dowolne surowce przeciwnikowi, a następnie weź 4 punkty w żetonach i połóż je obok swojego miasta. Robotnicy pozostają tu do końca gry. W *Klasztorze* może się znajdować co najwyżej 2 robotników, ale drugie pole zostaje odblokowane, gdy w mieście pojawia się *Mnich*.

Kopalnia. Po zagraniu i podczas produkcji weź 1 kamyk.

Lekka barka. Po zagraniu i podczas produkcji weź 2 gałązki.

Loch. Gdy zagrywasz budowlę albo stworzenie, możesz umieścić stworzenie ze swojego miasta pod tym *Lochem*, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o dowolne 3 surowce (zakryj to stworzenie). Możesz użyć *Lochu* nawet w mieście z 15 kartami. Nie bierzesz tych 3 surowców z puli. Stworzenie w *Lochu* nie jest już częścią Twojego miasta i nie jest warte żadnych punktów. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami obniżającymi koszt zagrywania kart (np. z *Karczmą*, polami leśnymi umożliwiającymi zagranie karty czy takimi kartami jak *Dźwig* czy *Karczmarz*). W *Lochu* może się znajdować co najwyżej 2 więźniów, ale możliwość wsunięcia drugiej karty stworzenia pod *Loch* zostaje odblokowana, gdy w mieście pojawia się *Strażnik leśny*.

Magazyn. Po zagraniu i podczas produkcji weź z puli i połóż na tej karcie albo 3 gałązki, albo 2 bryłki żywicy, albo 1 kamyk, albo 2 jagody. Ponadto *Magazyn* jest miejscem, na którym po umieszczeniu robotnika zabierasz wszystkie zgromadzone na nim surowce.

Obóz kuglarzy. Po zagraniu i podczas produkcji dobierz 2 karty.

Pałac. Na koniec gry jest wart 1 punkt za każdą unikatową budowlę w Twoim mieście, włączając w to sam *Pałac*.

Poczta. Gdy umieszczasz tu robotnika, daj przeciwnikowi 2 karty ze swojej ręki, a następnie odrzuć dowolną liczbę kart ze swojej ręki. Uwaga! Możesz odwiedzić *Pocztę* tylko wtedy, gdy masz karty do oddania. Następnie dobierz karty z talii na rękę do limitu 8 kart. Weź żeton 1 punktu, gdy przeciwnik odwiedza Twoją *Pocztę*.
Gra solo. Możesz odwiedzić *Pocztę* w mieście Krostawca, dzięki czemu Krostawiec zdobywa żeton 1 punktu z puli.

Rafineria żywicy. Po zagraniu i podczas produkcji weź 1 bryłkę żywicy.

Ruiny. Zagrywając *Ruiny*, odrzuć budowlę ze swojego miasta i połóż na jej miejsce tę kartę. Następnie weź z powrotem surowce będące kosztem odrzuconej budowli. Ponadto dobierz 2 karty. Uwaga! Jeśli na odrzucanej budowli znajdowały się żetony punktów, zwróć je do puli. Jeśli na odrzucanej budowli znajdował się robotnik, przenieś go na kartę *Ruin*. Jeśli robotnik nie był umieszczony

tam na stałe, odzyskasz go podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*. W przeciwnym przypadku tracisz go (ich) i odrzucasz z gry.

Sąd. Weź 1 gałązkę, 1 bryłkę żywicy albo 1 kamyk za każdym razem, gdy zagrywasz budowlę do swojego miasta. Nie bierz surowców po zagraniu tej karty *Sądu*.

Sklep wielobranżowy. Po zagraniu i podczas produkcji weź z puli 1 jagodę albo 2 jagody, jeśli masz w swoim mieście choć 1 *Farmę* (nie 1 jagodę za każdą *Farmę*!).

Szkoła. Na koniec gry jest warta 1 punkt za każde zwykłe stworzenie w Twoim mieście.

Teatr. Na koniec gry jest wart 1 punkt za każde unikatowe stworzenie w Twoim mieście.

Uniwersytet. Gdy umieszczasz tu robotnika, odrzuć 1 budowlę albo stworzenie ze swojego miasta i weź z powrotem surowce będące kosztem odrzuconej karty. Dodatkowo weź 1 dowolny surowiec i żeton 1 punktu. Jeśli odrzucasz kartę ze znajdującym się na niej na stałe robotnikiem, przełóż tego robotnika na stałe na kartę *Uniwersytetu*. (Nie dostajesz robotnika z powrotem). Jeśli robotnik nie był umieszczony tam na stałe, odzyskasz go podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*.

Wieczne Drzewo. Na koniec gry jest warte 1 punkt za każdą fioletową kartę pomyślności w Twoim mieście, włączając samo *Wieczne Drzewo*. Dzięki tej karcie możesz zagrać 1 dowolne stworzenie za darmo.

Wieża widokowa. Gdy umieszczasz tu robotnika, skopiuj 1 dowolne pole podstawowe albo pole na leśnej polanie, nawet jeśli jest już zajęte przez dowolnego robotnika.

Wieża zegarowa. Gdy ją zagrywasz, połóż na niej żetony z puli o wartości 3 punktów. Gdy odrzucisz *Wieżę zegarową*, stracisz te punkty. Zanim odzyskasz swoich robotników podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*, możesz usunąć 1 punkt z *Wieży zegarowej*, aby aktywować 1 z pól podstawowych albo pól na leśnej polanie, na którym znajduje się Twój robotnik. Punkty, które na koniec gry zostaną na *Wieży zegarowej*, wliczają się do Twojego końcowego wyniku.

Zamek. Na koniec gry jest wart 1 punkt za każdą zwykłą budowlę w Twoim mieście.

ADAMA KRUKIEWICZA OPOWIEŚĆ O KAMIENNYCH OBELISKACH

Dawno, dawno temu w odległej krainie zwanej Wierzbowym Zakątkiem młody myszek wpatrywał się w górskie pasma majaczące na horyzoncie, zastanawiając się, co też leży po ich drugiej stronie. Dotąd znał jedynie życie pełne znoju, tak jak reszta podobnych jej stworzeń w tych trudnych czasach. W krainie toczyła się ongiś wojna, podczas której dzielne stworzenia, stojąc ramię w ramię, odpierały ataki węży z Północnej Dziczy. Choć walki ustały już jakiś czas temu, każda kropla miodu i każda garść jagód wciąż była na wagę złota.

To tam pośród biedy i zniszczenia żył ów myszek pełen marzeń i nadziei, a na imię było mu Przemysław Ogonek.

Jego ojciec, odważny wojownik, stracił życie na wojnie. Wiadomość o śmierci ojca wkrótce odebrała chęć do życia matce Przemysława, który od tej pory, jako biedna sierota, błąkał się po ciemnych uliczkach Wierzbowego Zakątka.

W trudnych latach młodości przeżył wiele przygód, z których ledwo uszedł z życiem, ale spryt i silna wola – i niemała dawka szczęścia – pomogły mu przetrwać. Wciąż towarzyszyły mu marzenia o lepszych krainach leżących za górami. Przemysław zdawał sobie sprawę, że taka wyprawa mogła dla niego oznaczać śmierć, lecz w Wierzbowym Zakątku nie było dla niego żadnej przyszłości.

Wreszcie nadszedł ten czas.

Przemysławowi udało się przekonać trzech przyjaciół, aby wraz z nim wybrali się w tę podróż. Wyruszyli więc razem w zimny poranek w miesiącu Nowopędnika jak tułacze szukający krainy, której istnienia nie byli nawet pewni.

Wiele historii opowiedziano o tej długiej wyprawie przez Wydmową Pustynię i Góry Strzeliste. Była to przerażająca przygoda, która trwała dziewięć miesięcy i ostatecznie pochłonęła żywot najdroższego przyjaciela Przemysława.

Lecz gdy wątła nić nadziei już miała się zerwać, dziewiętnastego dnia Wyczekiwańca podróżnicy zdobyli ostatni szczyt i ujrzeli cud, którego tak długo wypatrywali.

Tego dnia promienie słońca przedarły się przez ciemne zasłony chmur i oświetliły przecudną zieloną dolinę rozciągającą się u stóp góry. Była to kraina nietknięta złem wojny ni ręką chciwości.

Przez wiele tygodni badali dolinę, aby w końcu osiąść pośród korzeni drzewa, które pewnego dnia miało się stać pomnikiem ich nadziei i nosić miano Wiecznego Drzewa.

Przemysław nadał dolinie nazwę Everdell i pobłogosławił ją.

Niemalże natychmiast po podjęciu decyzji o osiedleniu postanowił wznieść monument, aby upamiętnić drogę, która przywiodła ich do tego świętego miejsca.

Postawili więc dziewięć białych kamieni, każdy na pamiątkę jednego miesiąca podróży. W kamieniach tych wyryli swoje marzenia i nadzieje, a także wyzwanie dla nas wszystkich, którzy miłują pokój i gościnność naszego ukochanego królestwa.

Oto słowa Przemysława Ogonka wyryte w kamieniu, które na zawsze powinny zostać w naszej pamięci:

Nie ma smutku zbyt głębokiego dla nadziei.
Nawet najciemniejsza północ stoi u zarania poranka.
Chwytaj dzień, niech będzie Twą pieśnią.
A dzwon niech wybija już zawsze tylko prawdę.

Teraz idź, idź w świat i niech Twe życie, niczym ten kamień, będzie inspiracją dla nadchodzących pokoleń!

OPRACOWANIE

Projekt gry: James A. Wilson

Ilustracje: Andrew Bosley

Opracowanie gry: Dann May, Brenna Noonan, James A. Wilson

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja: zespół Rebel

Dyrektor artystyczny i oprawa graficzna: Dann May

Dodatkowe grafiki i układ graficzny: Cody Jones

Marketing: Brenna Noonan

Kierownictwo produkcji: Cody Jones

Producent wykonawczy: Dan Yarrington

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

Specjalne podziękowania dla Michaela Cyra z BGG.

Wydane przez: Starling Games

Odwiedź nas na www.starling.games

i www.rebel.pl/go/everdell

rebel

STARLING
GAMES