

Everdel

PRAVILA

NOVA GODINA...

U ljupkoj dolini Everdel, ispod gustih krošnji visokog drveća, među vijugavim potocima i mahovinom obraslim dolovima, civilizacija šumskih bića doživljava procvat. Od kada je, pre mnogo godina, čuveni pustolov Korin Evertejl otkrio ovo skriveno kraljevstvo njegovi stanovnici žive u blagostanju pod zaštitom Večnog drveta.

Mnogo godina je došlo i prošlo, i kucnuo je čas da se nasele nove teritorije i podignu novi gradovi. Vi ste predvodnik grupe šumskih stanovnika koja je dobila jedan takav zadatak. Vaš posao će biti da podižete građevine, upoznajete interesantna bića i organizujete razne događaje - biće to jedna jako zanimljiva godina. Da li će sunce najsjajnije sijati nad vašim gradom pre nego što se podigne zimski mesec?

Pripremite se da budete očarani čudesnim svetom Everdela. Jednom kada uđete u njega možda više nikada ne poželite da ga napustite.



„Everdel”

*Lutajući šumom
Sakupljajući kamenje
Prateći stazu
Što vodi do našeg doma
Polagajući temelje
Građeci zidove
Radimo iz dana u dan
Od zime do jeseni*

*I igraćemo se na zemlji
Gde je trava gusta
Iz reke ćemo piti
I zvezde će nam izaći u susret
Sve što treba da uradim
Je da budem pored tebe
Na večernjem povetarcu
Ispod Večnog drveta*

*Farmer na njivi
Rudar u blatu
Kralj u zamku
Sa plavom krovu kao u borovnice
Škola u krošnji
Crkva pored potoka
Svi složno
Gradimo naš san*

*I leći ćemo na tlo
Gde je trava gusta
Iz reke ćemo piti
I zvezde će nam izaći u susret
Sve što treba da uradim
Je da budem pored tebe
Ispod šarene krošnje
Večnog drveta*



PREGLED IGRE

U Everdelu ćete postavljati radnike na razne lokacije na tabli da biste sakupili resurse koje ćete koristiti za odigravanje karata ispred sebe, koje predstavljaju vaš šumski grad.

Na svakom potezu moći ćete da uradite samo jednu od tri moguće akcije:

- Postavljanje radnika
- Odigravanje karata
- Priprema

Možete da postavite jednog radnika na bilo koju lokaciju koja nije zauzeta ili na lokaciju koju može da poseti više radnika. Odmah uzmite navedene resurse ili uradite akciju.

Da biste odigrali kartu, morate da platite naznačene resurse. Možete da odigrate kartu iz ruke ili sa dela table za igru na kojem se nalaze karte okrenute licem prema gore, koji se zove Livada.

Ako ste postavili sve radnike, možete da se pripremite za sledeće godišnje doba tako što ćete vratiti sve svoje radnike, uzeti nove radnike i uraditi akcije opisane za sledeće godišnje doba.

Igrač završava igru kada je prošao sva godišnja doba i ne može da uradi više nijednu akciju. Nakon što svi igrači završe, pobednik je onaj igrač koji ima najviše poena.

KOMPONENTE



I TABLA ZA IGRU



4 PLOČICE OSNOVNIH DOGAĐAJA



24 RADNIKA (6 PO IGRAČU)

JEŽEVI, MIŠEVI, VEVERICE I KORNJAČE



TOKENI POENA

(10 OD 3 POENA, 20 OD 1 POEN)



20 TOKENA
ZAUZETO

I OSMOSTRANA
KOCKICA
(ZA SOLO IGRU)

Hvala Vam što kupujete u DUĆANU TARJA ZEČA

Sledeće stvari su kupljene:

12. dana meseca zimolista

Robu je moguće vratiti u roku od 15 dana,
od dana kupovine, osim ako je drugačije naglašeno.
Nema povraćaja robe koja je na popustu.

1 seme muškatoz oraščića	1*
2 kapi meda	1*5
3 džaka brašna	3*3
7 borovnica (na popustu)	2*2
7 finih staklenih perli	4*
3 klupka tananog paukovog svilenog konca	3*
1 igla	10*5
9 listova papira	1*
1 vrtipero	3*
1 šešir od žira po meri (30 dana za reklamaciju)	15*
	44*5



128 KARATA BIČA I GRAĐEVINA



II ŠUMSKIH KARATA



16 KARATA
SPECIJALNIH DOGAĐAJA



I POBEDNIČKA KARTA



30 BOBICA



30 GRANČICA



25 SMOLA



20 KAMENČIČA



I VEČNO DRVO



LEGENDA

Uzmi: Uzmite navedene resurse ili tokene poena iz zajedničkih zaliha.
Plati: Vratite navedene resurse iz svojih zaliha u zajedničke zalihe.
Vuci: Uzmite kartu sa vrha špila i stavite je u ruku.
Otkrij: Okrenite karte sa vrha špila tako da ih vide svi igrači.



token
poena



poeni na kraju
igre



karta



grančica



smola



kamenčić



bobica



bilo koji
resurs



POSTAVKA

1) Postavite tablu za igru na sto. Postavite Večno drvo na panj u gornjem delu table.

2) Postavite grančice, smolu, kamenčiće i bobice u gomilama duž obale reke. Postavite tokene poena i tokene „zauzeto” pored table za igru.

3) Promešajte šumske karte i postavite ih na proplanke. U partiji sa dva igrača koriste se tri karte, a u partiji sa tri ili četiri igrača koriste se četiri karte. Preostale šumske karte vratite u kutiju.

4) Postavite četiri pločice osnovnih događaja pored reke, a zatim promešajte karte specijalnih događaja i postavite četiri na donju granu Večnog drveta. Preostale karte specijalnih događaja vratite u kutiju.

5) Promešajte glavni špil, karte bića i građevina, i nasumično postavite osam karata, licem prema gore, na Livadu. Špil stavite u Večno drvo.

6) Svaki igrač bira boju i uzima dva radnika te boje. Prvi igrač počinje partiju sa pet karata, drugi sa šest, treći sa sedam i četvrti sa osam.

7) Svaki igrač postavlja četiri preostala radnika na gornju granu Večnog drveta. Jednog na proleće, jednog na leto i dva na jesen.

Najskromniji igrač igra prvi.

Pacijent: Gup, Ljigava žaba

Simptomi: Veliki ljubičasti plikovi, uglavnom na licu i vratu, koji izazivaju svrab. Neprestano kizanje. Osetljivost na sunčevu svetlost. Grčevi u stomaku.

Dijagnoza: Simptomi ukazuju na ranu fazu bolesti krekotavih žirava.

Terapija: Karantin. Veno čaj od klatikorona pet puta dnevno. Mazati plikove u debelom sloju, najmanje tri puta dnevno, mešavinom mahunka meda i ekstrakta zove. Dosta odmora, sa što manje fizičke aktivnosti.

Zabranjeno uzimanje slatkiša svih vrsta!

1. igrač



5 karata



2. igrač

6 karata

2

Ne postoji ograničenje resursa koje igrač može da ima tokom partije. Ako vam nestane bilo kog resursa, koristite nešto drugo kao zamenu.

2



6

4. igrač



8 karata

6

3. igrač



7 karata



Mesto za gomilu,
licem prema dole
odbačenih karata.

Možete da odbacite koliko želite iz ruke.
Za svake dve odbačene uzmete 1 .

TOK IGRE

Igra teče u smeru kretanja kazaljke na satu. Na svom potezu možete da odigrate jednu od 3 akcije. Akcije mogu da se odigravaju bilo kojim redosledom, ali samo 1 akcija može da se odigra na svakom potezu.

Postavljanje radnika ili Odigravanje karte ili Priprema

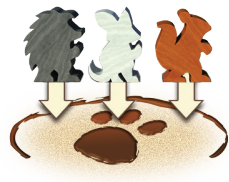
POSTAVLJANJE RADNIKA

Radnici su neophodni za razvoj i uspeh vašeg grada. Postavljaćete ih na različite lokacije u Everdelu, sa ciljem da uzimate resurse, vučete karte, organizujete događaje ili možda da krenete na putovanje.

Radnike ćete postavljati na 2 različite vrste lokacija: ekskluzivne i zajedničke (obeležene otvorenom elipsom). Samo jedan radnik može da poseti ekskluzivnu lokaciju. Više radnika, čak i iste boje, može da poseti zajedničke lokacije.



EKSKLUZIVNA



ZAJEDNIČKA

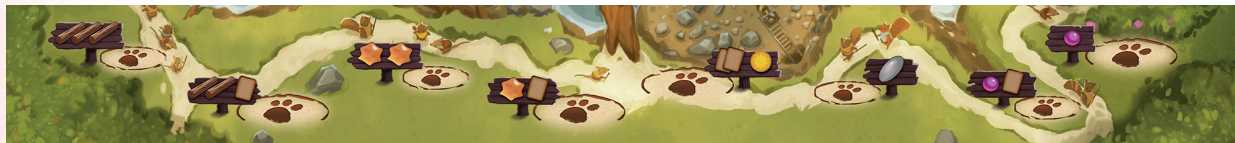
Da biste posetili lokaciju, postavite svog radnika na bilo koji slobodni simbol  i odmah uzmite označene resurse ili uradite akciju. Sada se smatra da je taj radnik postavljen na lokaciju i tu će ostati sve dok ga ne vratite kada odigrate akciju Priprema.



Primer: Kada postavite radnika na ovu lokaciju možete da vučete 2 karte sa vrha špila i da uzmete 1 token poena.

LOKACIJE KOJE MOŽETE DA POSETITE

OSNOVNE LOKACIJE



ŠUMSKE LOKACIJE

Ovo su raznolike i generalno bolje lokacije koje možete da posetite. U partiji sa dva ili tri igrača, svaku šumsku lokaciju može da poseti samo jedan radnik. Polja sa simbolom  su dostupna samo u partiji sa četiri igrača. Jedan igrač ne može da postavi dva svoja radnika na istu šumsku lokaciju.



KARTE ODREĐIŠTA



Možete da postavite radnika na bilo koju kartu odredišta u vašem gradu ili na kartu odredišta u protivničkom gradu ako ima oznaku **OTVORENO** i u tom slučaju vlasnik te karte dobija 1 token poena iz **zajedničkih zaliha**.

DOGAĐAJI



Veliki obilazak zahteva da u gradu imate 3 karte odredišta.



Restauracija crkvenog syoda zahteva da u gradu imate Drvorezbara i Crkvu.

Radnika možete da postavite na bilo koji osnovni ili specijalni događaj kako biste ga organizovali. Za to vam je potrebno da ispunjavate sve navedene uslove i morate da platite naznačene resurse u trenutku kada postavljate radnika, inače ne možete ni da postavite radnika. Svaki događaj može da organizuje samo jedan igrač. Radnik vam se vraća, kao i obično, tokom akcije Priprema.

Organizovane događaje čuvajte pored grada kako biste ih računali za bodovanje na kraju igre. Napomena: Ako je karta, koja je bila uslov za organizovanje događaja, u toku igre odbačena iz grada, ne vraćate taj događaj.

UTOČIŠTE

Utočište je zajednička lokacija. Ne postoji ograničenje broja radnika koji mogu da budu postavljeni na nju, čak ni iste boje. Na ovoj lokaciji možete da odbacite bilo koji broj karata iz ruke i uzmete jedan resurs za svake dve karte koje ste odbacili. Napomena: Karte se odbacuju licem prema dole.



PUTOVANJE



Samo u jesen, možete da pošaljete radnika na putovanje. Morate da odbacite onoliko karata koliko je označeno pored polja na koje ste postavili svog radnika. Polja koja donose 5, 4 i 3 poena su ekskluzivna, a polje koje donosi 2 poena je zajedničko. Postavljeni radnik vam na kraju igre donosi poena koliko je označeno pored polja na koje ste ga postavili. Na putovanje možete da pošaljete više od jednog radnika.



ODIGRAVANJE KARATA

Možete da odigrate **jednu** kartu po potezu. Da biste odigrali kartu morate da platite naznačene resurse. **Možete da odigrate ili kartu koja se nalazi na Livadi ili kartu iz ruke.**

Karte ćete odigravati ispred sebe i one će činiti vaš šumski grad. Postoje dve vrste karata: **bića** i **građevine**. Možete da imate više istih običnih karata u gradu, **ali samo po jednu od svake jedinstvene karte.**

GRAĐEVINE



BIĆA



Da bi ste odigrali biće morate da platite neophodnu količinu bobica, ali ako se građevina koja je naznačena u gornjem levom uglu karte bića već nalazi u vašem gradu, možete da odigrate biće besplatno.

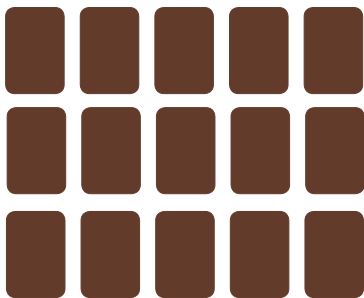
Važno: Kada odigrate besplatno biće uz pomoć građevine, postavite token „zauzeto” na tu građevinu. Besplatno biće možete da odigrate samo jednom po građevini.



Napomena: Token „zauzeto” se ne sklanja sa karte građevine ako biće koje ste dobili u toku igre odbacite iz grada.

GRAD

Vaš grad ima 15 mesta na koje možete da odigrate karte. Svaka karta zauzima 1 mesto. Preporučujemo da vaš grad gradite u 3 reda od po 5 karata. Karte događaja se ne ubrajaju u ovih 15 karata.



preporučeni izgled grada

TIPOVI KARATA



Smeđa - putnik: Aktivira se jednom, čim se odigra. Ne aktivira se više nikada.



Zelena - proizvodnja: Aktivira se jednom, čim se odigra i jednom tokom akcije Priprema za godišnje doba u proleće i jesen.



Crvena - odredište: Aktivira se kada se radnik postavi na nju. Karte sa znakom **OTVORENO** mogu da posete i protivnici.



Plava - uprava: Donosi vam bonus posle odigravanja određenog tipa karata i nudi različite načine odigravanja karata sa pustima.



Ljubičasta - napredak: Donosi naznačene poene i bonus poene na kraju igre.

VUČENJE KARATA

Uvek vucite karte sa vrha špila, osim kada je naglašeno da vučete karte sa Livade.

Postoji limit od 8 karata u ruci. **Nikada ne možete da imate više od 8 karata u ruci.** Ako treba da vučete karte, možete da vučete samo do 8 karata, ne više. Ako se od vas zahteva da poklonite karte protivniku morate da odaberete protivnika koji može da ih prihvati, ako je moguće; dajte mu karata koliko može da prihvati, a ostale odbacite.

Ako se *odigra* karta sa Livade, **odmah je zamenite novom kartom sa vrha špila.** Ako sposobnost omogućava igraču da *vuče* karte sa Livade, **on prvo vuče sve karte, a zatim se dopunjava Livada.**

Ako se špil isprazni, promešajte odbacene karte i formirajte novi špil.

REDOSLED ODIGRAVANJA

Kada odigrate kartu, pratite ovaj redosled, ako je moguće:

1. Iskoristite sposobnost odigravanja karata (Tamnica, Sudija, Krčmar, itd).
2. Platite resurse ili iskoristite token „zauzeto”.
3. Ako ste odigrali kartu sa Livade, dopunite Livadu.
4. Postavite odigranu kartu u svoj grad. (Ako zbog efekata odigrane karte morate da odbacite drugu kartu iz grada, tu kartu odmah sklonite, pre nego što postavite novu kartu.)
5. Aktivirajte sposobnost odigrane karte.
6. Aktivirajte sposobnosti drugih karata, ako je moguće (Sud, Trgovac, itd).

PRIPREMA

Ako ste postavili sve radnike i ne možete ili ne želite da odigrate kartu, onda morate da se pripremite za sledeće godišnje doba. Na svom potezu, vratite sve svoje postavljene radnike, a zatim uzmite bonuse za sledeće godišnje doba, koji su označeni na vrhu Večnog drveta. Kada ste sve to uradili, vaš potez se završava i igru nastavlja sledeći igrač.

Tematski igra počinje u kasnu zimu i završava se pred početak sledeće zime. Jesen je poslednje godišnje doba za koje se pripremate u igri.

Važno: Igrači ne moraju da odigraju akciju Priprema u istom krugu.

Primer: Na vašem prvom potezu, postavili ste radnika na polje sa 3 grančice i uzeli ste resurse. Na sledećem potezu postavili ste radnika na šumsku lokaciju da uzmete 1 grančicu, 1 smolu i 1 bobicu. Na sledećem potezu odigrali ste Farmu iz ruke, tako što ste platili naznačenu cenu od 2 grančice i 1 smole; odmah ste uzeli 1 bobicu sa Farme. Na sledećem potezu odigrali ste Čamdžiju sa Livade, tako što ste platili 2 bobice i onda ste odmah uzeli 2 grančice od Čamdžije zato što imate jednu Farmu u gradu.

Na sledećem potezu, nemate dovoljno resursa da odigrate nijednu kartu i svi vaši radnici su postavljeni, tako da morate da se pripremite za sledeće godišnje doba. Vratili ste sve postavljene radnike i zatim uzeli bonuse za proleće: jednog novog radnika sa vrha Večnog drveta i aktivirali sve zelene karte u gradu, a to su Farma i Čamdžija, koje vam donose bobicu i 2 grančice.

Ljubavi,

Večno drvo je danas bacilo senku na letnji kamen i slavili smo u njegovom blaženom hladu. Gostio sam se sa dućandžijom Zecom i slušali smo Po kako priča svoje letnje priče deci, koja su strpljivo sedela u krugu oko nje.

Pojne priče su, kao što znaš, prilično dugačke i mi smo gledali i smejali se kako jedno po jedno dete postaje nestrpljivo, kako se njihova krzna kostreše, a pogledi sve češće lutaju ka ledenom potoku. Malo po malo, njihov nemir se pretvorio u bujicu i svi su otrčali i poskakali u hladnu, plavu vodu potoka. Po je, na svoj misteriozan način, završila priču sa značajnom i adekvatnom porukom, kao da je ona to planirala od početka.

Moram da kažem da je ovo leto bilo naročito plodonošno. Bobice su skoro zrele i spremne za branje i mislim da ćemo ove godine imati najbolji rod u poslednje vreme. Borovnice koje si posadila u svoju specijalnu leju su spremne da puknu i dobile su ponoćno plavu boju tvojih očiju.

Mnogo mi nedostaješ,
Brun





Najdraži,

Kodala sam danas do šume jorgovana južno od farme i razmišljala o tome da ti napišem pismo. Oprosti mi na nečitkom rukopisu, dalje bole.

Da li je tebi dovoljno toplo na šapama? Da li redovno čistiš brkove?

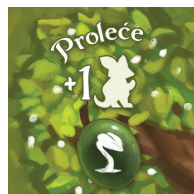
Mladice su se povile pod težinom snega. Ognjište mora da se održava i žirevi moraju da se pokupe. Sneg upada kroz dimnjak i ispunjava kuću vlažnim, sivim dimom. Podseća me na onaj dan kada si prvi put pokušao da zapališ vatru! Da li se sećaš kako se dim od vlažnih grana uvijao sve do crkve i kako je tvoj poljubac imao ukus na biljni sok?

Drvo orlovih nohtiju je sada više od kuće. Svo lišće je opalo ali ja se i dalje nadam da ćeš se vratiti kući. Ohaćila sam venac od zlatnih zvoniča duž strehe i hada vetar duva oni pevaju tvoje ime.

Zauvek tvoja,
Fara



Tokom pripreme za sledeće godišnje doba, novi radnici sa Večnog drveta se priključuju vašem gradu koji raste. Uzmite odgovarajućeg radnika ili radnike i aktivirajte navedeni bonus.



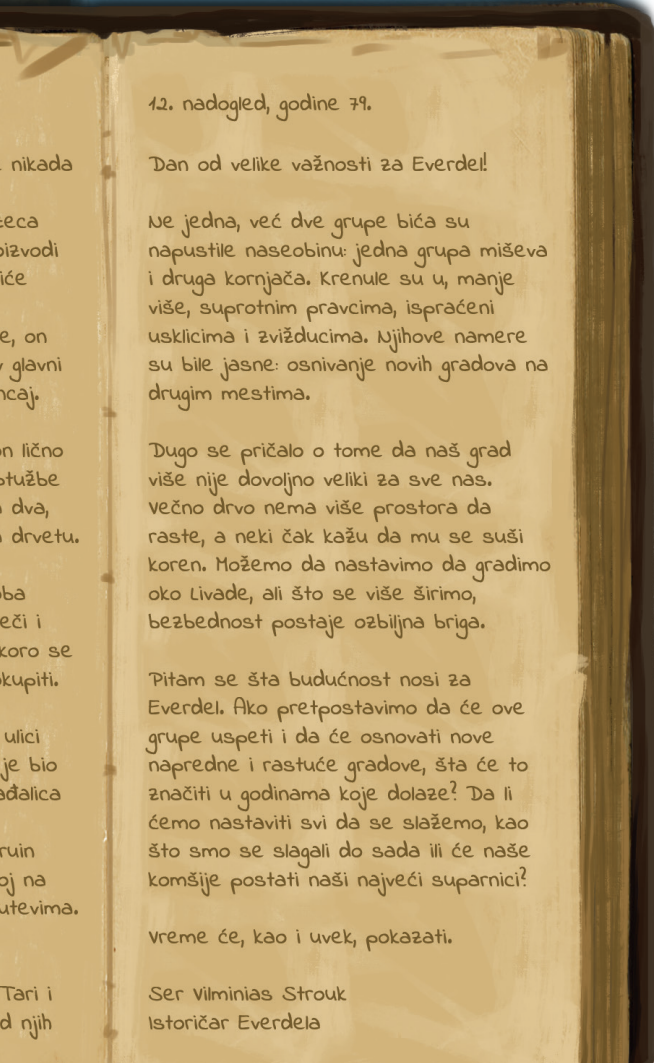
U proleće, uzmite 1 novog radnika i aktivirajte sve zelene karte u vašem gradu, redosledom po vašem izboru (proizvodnja).



U leto, uzmite 1 novog radnika. U leto nema proizvodnje, ali zelene karte se svakako aktiviraju odmah nakon što ih odigrate. Takođe, možete da vučete do 2 karte sa Livade tokom Pripreme za leto.



U jesen, uzmite 2 radnika i aktivirajte sve zelene karte u vašem gradu, redosledom po vašem izboru (proizvodnja).



KRAJ IGRE

Kada ste stigli do jeseni i ne možete (ili ne želite) da odigrate više ni jednu akciju, završili ste partiju. Ako je igrač završio partiju ne može da dobija karte i resurse. Ako igrač koji i dalje igra mora da pokloni karte ili resurse drugom igraču, a svi ostali igrači su završili partiju, karte i resursi se odbacuju.

Igra traje dok svi igrači ne odigraju sve svoje akcije. Zatim se sabiraju poeni da bi se odredio pobednik.

Najlakši način da izračunate poene je da prvo saberete osnovne poene svih karata, zatim da dodate tokene poena, bonuse sa ljubičastih karta i na kraju poene od putovanja i događaja.

U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je igrač koji je organizovao najviše događaja. Ako je rezultat i dalje nerešen, pobednik je igrač kojem je ostalo najviše neiskorišćenih resursa.

PRIMER BOĐOVANJA (STR. 15)

Osnovni poeni karata: 22

Tokeni poena: 14

Bonusi sa ljubičastih karata: 10 (3 od Žene, 2 od Arhitekta, 5 od Kralja)

Poeni od Putovanja: 4

Događaji: 12 (6 od Stalnog izvođača, 3 od Zatvorskog sveštenika, 3 od Velike turneje)

Ukupno: 62

Putovanje

Morate da odbacite
onoliko koliko
polje donosi poena.

Dostupno samo na jesen



SOLO PRAVILA

Kada igrate Everdel solo, takmičićete se protiv smelog starog glodara poznatog kao Rugvort i njegovog čopora razuzdanih pacova grubijana. Rugvort će se vraćati u Everdel tri godine zaredom, svaki put noseći novu titulu. Morate da pronađete način da prevaziđete njegove podle trikove i oslobodite Everdel njegove prljavštine jednom zauvek!

Tri godine predstavljaju tri nivoa težine i nije predviđeno da se igraju jedna za drugom kao jedna cela igra (mada avanturisti mogu da se okušaju i u tom poduhvatu).

I. GODINA: RUGVORT BITANGA

Izaberite boju za Rugvorta (on preferira crnu) i postavite igru za dva igrača. Na početku partije imate 5 karata u ruci, a Rugvort nema karte uopšte.

Jednog Rugvortovog radnika postavite na levu, gornju šumsku lokaciju, a drugog na polje sa 3 grančice osnovnih lokacija. Oba ova polja su na taj način blokirana.

Važe sva pravila sa ovim dodacima:

Svaki put kada vi odigrate kartu i Rugvort odigrava kartu. Ako ste odigrali kartu sa Livade, prvo dopunite Livadu.

Da bi Rugvort odigrao kartu, treba da bacite osmostranu kockicu, da biste utvrdili koju od osam karata sa Livade će on odigrati. Smatra se da je karta u gornjem levom uglu broj 1, a u desnom donjem broj 8. U Rugvortovom gradu, karte postavljajte u redovima na osnovu tipa karte, tako da lako možete da vidite koliko karta koje boje ima. Sposobnosti karata i poeni nisu bitni. Dopunite Livadu

nakon što odigrate kartu za Rugvorta. Kada vi odigrate akciju Priprema i Rugvort će odmah posle vas odigrati istu akciju, koja se u njegovom slučaju sastoji od tri koraka:

1) Proverite da li ima dovoljno karata u određenoj boji da bi mogao da ostvari neki od četiri osnovna događaja. Ako ima postavite kartu događaja pored njegovog grada.

2) Postavite nove Rugvortove radnike na 1. kartu na Livadi (na 2. u leto i 3. i 4. na jesen), tako da će do kraja igre imati radnike na prve 4 karte na Livadi. Vi više ne možete da igrate te karte, ali Rugvort može.

3) Pomerite njegovog radnika u smeru suprotnom od kretanja kazaljke na satu na sledeću šumsku lokaciju.

Tokom prolećne akcije Priprema, premestite njegovog radnika sa polja koje donosi 3 grančice na polje koje donosi 2 smole. Tokom leta, premestite njegovog radnika na polje koje donosi 1 kamenčić. Tokom jeseni, premestite njegovog radnika na polje koje donosi 1 bobicu i 1 kartu.

U jesen sklonite Rugvortovog radnika sa treće šumske lokacije i postavite ga na polje putovanja koje donosi 3 poena.

BODOVANJE

Rugvort će dobiti: 2 poena sa svaku kartu u gradu (3 poena za svaku ljubičastu kartu), 3 poena za svaki osnovni događaj koji je ostvario, 3 poena za svaki specijalan događaj koji vi niste ostvarili, 3 poena za radnika na putovanju i poene za tokene poena koje ste mu poklonili.

2. GODINA: RUGVORT POKVARENI

Važe ista pravila kao i u prvoj godini sa ovim dodacima:

Postavite njegovog radnika na polje putovanja koje donosi 4 poena umesto 3.

Rugvort dobija 6 poena za svaki specijalni događaj koji niste ostvarili, umesto 3.

3. GODINA: RUGVORT ŠTETOČINA

Važe ista pravila kao i u drugoj godini sa ovim dodacima:

Postavite njegovog radnika na polje putovanja koje donosi 5 poena umesto 4.

Tokom Rugvortove jesenje akcije Priprema, on će kidnapovati jednog vašeg radnika! Umesto da pomerite njegovog radnika na polje sa 1 bobicom i 1 kartom uklonite tog Rugvortovog radnika i jednog vašeg radnika iz igre. Sada ćete imati samo 5 radnika u zadnjem godišnjem dobu u igri.

Pobedite ga u trećoj godini i bardovi Everdela će pevati o vašem trijumfu! Istoričari će pisati o vašem uspehu da bi bio sačuvan i upamćen za sva vremena! Matori pacov Rugvort je utekao, napuštajući Everdel u miru... za sada.

NAPOMENE

- Rugvort može da ima više od 15 karata u gradu.
- Karte na Livadi na kojima se nalaze Rugvortovi radnici su skroz blokirane za vas i ne možete da ih odigrate, vučete ili odbacite.
- Ako se od vas zahteva da poklonite karte ili resurse protivniku, odbacite ih.



DEKRETOU NJEGOVOG
VELIČANSTVA KRALJA
RUGVORTA, OVA DOLINA I
SVA BICA U NJOJ SE
PROGLAŠAVAJU
NJEGOVIH PODANICIMA.
SVI MORAJU, DO JUTRA,
DA POKLONE RUGVORTU
PO DVE VELIKE BOBICE!

HYALA

SPISAK KARATA

BIĆA

Arhitekta: Na kraju igre, donosi 1 poen za svaku smolu i kamenčić koji su vam ostali, a najviše 6 poena.

Bard: Kada odigrate Barda, možete da odbacite do 5 karata iz ruke, da bi uzeli 1 token poena za svaku odbačenu kartu.

Čamdžija: Kada odigrate Čamdžiju i tokom proizvodnje, uzmite 2 grančice za svaku Farmu u vašem gradu.

Čistač: Kada odigrate Čistača i tokom proizvodnje, možete da aktivirate jednu, bilo koju, zelenu kartu u vašem gradu. Čistač ne može da aktivira sam sebe i drugog Čistača.

Drvorezbar: Kada odigrate Drvorezbara i tokom proizvodnje, možete da platite do 3 grančice da bi uzeli 1 token poena za svaku grančicu koju ste platili.

Istoričar: Svaki put kada odigrate kartu (biće ili građevinu), možete da vučete 1 kartu, vodeći računa o broju karata u ruci (pogledajte stranu 10, Vučenje karata).

Kralj: Na kraju igre, donosi 1 poen za svaki običan i 2 poena za svaki specijalni događaj koji ste organizovali.

Kraljica: Kada postavite radnika na ovu lokaciju, možete besplatno da odigrate bilo koju kartu iz ruke ili sa Livade, koja vredi najviše 3 poena. To se odnosi na osnovne poene, ne na bonus poene.

Krčmar: Kada odigravate biće, možete da odbacite Krčmara iz grada da umanjite cenu bića koje odigravate za 3 bobice. Bobice ne možete da uzmete. Ova karta ne može da se kombinuje sa drugim sposobnostima

odigravanja karata koje imaju neke šumske lokacije i karte kao što je Tamnica, uključujući i Krčmu.

Lekar: Kada odigrate Lekara i tokom proizvodnje, možete da platite do 3 bobice da bi uzeli 1 token poena za svaku bobicu.

Luda: Ludu možete da odigrate na prazno mesto u protivničkom gradu. Luda može da se odigra u protivnički grad čak i ako je protivnik već završio partiju! Solo igra: Rugvort može da odigra Ludu u vaš grad. Ako vi odigrate Ludu, odbacite Ludu i 1 kartu iz njegovog grada, po vašem izboru.

Lutalica: Kada odigrate Lutalicu, vučete 3 karte. Lutalica ne zauzima jedno od 15 mesta u gradu.

Monah: Kada odigrate Monaha i tokom proizvodnje, možete da poklonite do 2 bobice jednom protivniku da biste uzeli 2 tokena poena za svaku bobicu koju ste poklonili. Takođe, otključava drugo polje u Manastiru.

Muž: Muž može da deli mesto sa Ženom, tako da zajedno zauzimaju samo jedno mesto u gradu. Kada odigrate Muža i tokom proizvodnje, ako imate barem jednu Farmu u gradu i Muž je u paru sa Ženom, uzmite 1 bilo koji resurs po vašem izboru. Muž može da deli mesto samo sa jednom Ženom.

Pismonoša: Kada odigrate Pismonošu, otkrijte 2 karte sa vrha špila. Možete odmah besplatno da odigrate 1 kartu, koja vredi najviše 3 poena. Odbacite preostalu kartu. Solo igra: Kada odigrate Pismonošu i aktivirate njegovu sposobnost da odigrate još 1 kartu, smatra se da ste odigrali 2 karte, tako da će i Rugvort odigrati 2 karte.

Pogrebnik: Kada odigrate Pogrebnika, odbacite 3 karte sa Livade, dopunite Livadu i vucite 1 kartu sa Livade. Takođe, otključava drugo polje na Groblju.

Propovednik: Kada odigrate Propovednika, uzmite 3 bobice. Takođe, uzmite 1 token poena za svaki token poena koji imate na Crkvi.

Rendžer: Kada odigrate Rendžera, pomerite jednog bilo kog vašeg postavljenog radnika na drugu lokaciju, poštujući pravila postavljanja radnika. Takođe, otključava drugu ćeliju u Tamnici. Ne možete da postavite Rendžera u drugu ćeliju u Tamnici.

Rudar: Kada odigrate Rudara i tokom proizvodnje, možete da iskopirate jednu bilo koju zelenu kartu iz bilo kog protivničkog grada. Rudar postaje ta karta do kraja poteza - tako da ako kopirate Prodavnicu, uzećete 2 bobice, ako taj protivnik ima farmu u gradu. Rudar ne može da kopira Skladište u drugom gradu. Međutim, možete da iskoristite Rudara da kopira Rudara u drugom gradu i onda da aktivirate Skladište u vašem gradu tako što ćete staviti resurse na Skladište, ne na Rudara. Solo igra: Sa Rudarom možete da kopirate bilo koju zelenu kartu u Rugvortovom gradu.

Sakupljač: Kada odigrate Sakupljača i tokom proizvodnje, možete da zamenite do 2 vaša bilo koja resursa za isti broj bilo kojih drugih resursa. Menjate se sa zajedničkim zalihama, ne sa drugim igračima.

Sudija: Kada odigravate biće ili građevinu, možete da zamenite 1 resurs naveden u ceni sa 1 bilo kojim drugim resursom koji imate. Primer: Ako karta košta 2 bobice, umesto toga možete da platite 1 bobicu i 1 grančicu.

Trgovac: Uzmite 1 bobicu svaki put kada odigrate biće. Ne uzimate bobicu kada odigrate ovog Trgovca.

Učitelj: Kada odigrate Učitelja i tokom proizvodnje, vucite 2 karte. Zadržite jednu, a drugu dajte protivniku koji može da je zadrži (pogledajte stranu 10, Vučenje karata).

Žena: Žena može da deli mesto sa Mužem, tako da zajedno zauzimaju samo jedno mesto u gradu. Na kraju igre, donosi 3 poena ako je u paru sa Mužem. Žena može da deli mesto samo sa jednim Mužem.



Uvek se radujem prvom danu zvonopoja, jer je to najčarobniji dan, dan dobročinstva i sloge među svim šumskim bićima. Nedeljama pre tog dana zajedničke sreće, stanovnici Everedela završavaju žetvu i spremaju useve za predstojeću zimu. Danas, oni koji imaju više nego što im je potrebno, položiće svoje darove među korenje Večnog drveta, tako da oni koji su bili manje srećni mogu da uzmu šta god požele. Deca razdragano cunjaju oko Večnog drveta, srećna jer će biti punih stomaka. Kada sam pogledao u njihova željna lica, očiju okruglih i ispunjenih kao zrele bobice, setio sam se stihova Basne I-V:

*Ne žudi da napuniš stomak,
pre komšije svog;
Daj njemu i ti ćeš se gostiti
plodovima dobrote do kraja svojih dana.*

GRAĐEVINE

Barža: Kada odigrate Baržu i tokom proizvodnje, uzmite 2 grančice.

Crkva: Kada postavite radnika na ovu lokaciju, postavite 1 token poena na Crkvu iz zajedničkih zaliha. Vucite 2 karte za svaki token poena na Crkvi.

Dućan: Kada odigrate Dućan i tokom proizvodnje, uzmite 1 bobicu ili 2 bobice ako imate barem jednu Farmu u gradu (ne 2 bobice po Farmi).

Farma: Kada odigrate Farmu i tokom proizvodnje, uzmite 1 bobicu.

Groblje: Kada postavite radnika na ovu lokaciju, otkrijte 4 karte sa vrha špila ili gomile odbačenih karata i odigrajte jednu besplatno. Odbacite ostale karte. Radnik ostaje na ovoj lokaciji do kraja igre. Na Groblje mogu da se postave 2 radnika, ali drugo mesto se otključava ako imate Pogrebnika u gradu.

Kran: Kada odigravate građevinu, možete da odbacite Kran iz grada da biste umanjili cenu te karte za bilo koja 3 resursa. Ne možete da uzmete ta 3 resursa. Ova karta ne može da se kombinuje sa drugim sposobnostima odigravanja karata koje imaju neke šumske lokacije i karte kao što je Tamnica, uključujući i Krčmu.

Krčma: Kada postavite radnika na ovu lokaciju, možete da odigrate biće ili građevinu sa Livade, tako što ćete platiti bilo koja 3 resursa manje. Ne možete da uzmete ta 3 resursa. Ako protivnik poseti vašu Krčmu uzimate 1 token poena. Solo igra: Možete da posetite Krčmu u Rugvortovom gradu i on tada dobija 1 token poena.

Manastir: Kada postavite radnika na ovu lokaciju, možete da poklonite 2 bilo koja resursa jednom protivniku i uzmite 4 tokena poena. Radnik ostaje na ovoj lokaciji do kraja igre. Na Manastir mogu da se postave 2 radnika, ali drugo mesto se otključava ako imate Monaha u gradu.

Osmatračnica: Kada postavite radnika na ovu lokaciju, možete da iskopirate jednu, bilo koju, osnovnu ili šumsku lokaciju, čak i ako se na njoj već nalazi vaš radnik.

Palata: Na kraju igre, donosi 1 poen za svaku jedinstvenu građevinu u gradu, uključujući ovu kartu.

Pošta: Kada postavite radnika na ovu lokaciju, poklonite jednom protivniku 2 karte iz ruke, a zatim odbacite bilo koji broj karata iz ruke. Morate da poklonite 2 karte da biste mogli da postavite radnika na ovu lokaciju. Zatim vucite onoliko karata koliko možete da biste imali 8 karata u ruci. Ako protivnik poseti vašu Poštu uzmite 1 token poena. Solo igra: Možete da posetite Poštu u Rugvortovom gradu i on tada dobija 1 token poena.

Pozorište: Na kraju igre, donosi 1 poen za svako jedinstveno biće u gradu.

Rafinerija smole: Kada odigrate Rafineriju smole i tokom proizvodnje, uzmite 1 smolu.

Rudnik: Kada odigrate Rudnik i tokom proizvodnje uzmite jedan kamenčić.

Ruševine: Kada odigrate Ruševine, odbacite jednu građevinu iz grada, stavite Ruševinu na njeno mesto i uzmite resurse koje ste platili za odigravanje odbačene karte. Takođe, vucite 2 karte. Ako koristite Ruševine (ili bilo koju drugu sposobnost) da odbacite kartu na kojoj se nalaze tokeni poena, gubite te tokene. Ako odbacite kartu na kojoj je postavljen radnik, ali ne trajno, postavite tog radnika na Ruševine i vratite ga u sledećoj akciji Priprema. Ako je radnik postavljen trajno, on je izgubljen zajedno sa odbačenom kartom i vratite ga u kutiju.

Skladište: Kada odigrate Skladište i tokom proizvodnje, uzmite iz zajedničkih zaliha i postavite na ovu kartu 3 grančice ili 2 smole ili 1 kamenčić ili 2 bobice. Takođe, to je lokacija na koju možete da postavite vašeg radnika da biste uzeli sve resurse sa karte.

Sud: Uzmite 1 grančicu ili 1 smolu ili 1 kamenčić svaki put kada odigrate građevinu. Ne uzimate resurs za odigravanje Suda.

Škola: Na kraju igre donosi 1 poen za svako obično biće u gradu.

Tamnica: Kada odigravate građevinu ili biće, možete da stavite biće iz grada ispod Tamnice da biste umanjili cenu te karte za bilo koja 3 resursa. Ne možete da uzmete ta 3 resursa. Smatra se da biće u Tamnici više nije u grade i ne donosi vam poene. Ova karta ne može da se kombinuje sa drugim sposobnostima odigravanja karata koje imaju neke šumske lokacije i karte kao što su Kran ili Krčmar, uključujući i Krčmu. Tamnica može da ima 2 zatvorenika, ali druga ćelija se otključava ako imate Rendžera u gradu.

Univerzitet: Kada postavite radnika na ovu lokaciju, odbacite jednu građevinu ili biće iz grada i uzmite resurse koje ste platili za odigravanje odbačene karte, plus 1 bilo koji resurs i 1 token poena. Ako odbacite kartu na kojoj se nalaze tokeni poena, gubite te tokene. Ako odbacite kartu na kojoj je postavljen radnik, ali ne trajno, postavite tog radnika na Univerzitet i vratite ga u sledećoj akciji Priprema. Ako je radnik postavljen trajno, on je izgubljen zajedno sa odbačenom kartom i vratite ga u kutiju.

Vašar: Kada odigrate Vašar i tokom proizvodnje, vucite 2 karte.

Večno drvo: Na kraju igre, donosi 1 poen za svaku ljubičastu kartu u gradu, uključujući ovu kartu. Večno drvo vam omogućava da odigrate jedno, bilo koje, biće besplatno.

Zamak: Na kraju igre, donosi 1 poen za svaku običnu građevinu u gradu.

Zvonik: Kada odigrate Zvonik, postavite na njega 3 tokena poena iz zajedničkih zaliha. Pre nego što vratite svoje radnike tokom akcije Priprema, možete da vratite 1 token poena sa Zvonika u zajedničke zalihe i aktivirate jednu osnovnu ili šumsku lokaciju na kojoj imate postavljenog radnika. Na kraju igre, svi tokeni poena koji su ostali na Zvoniku računaće se za vaš konačni rezultat.



U OVOJ GROBNICI LEŽE OSTACI KORINA
EVERTEJLA, VELIKOG PIŠTOLOVA I SANJARA.
POSLE PUTOVANJA, PUNOG OPASNOSTI, KROZ
PUŠTINJU DUNVEJST I PREKO PLANINE
SPAJRKRST, ON JE PRONAŠAO NAŠU
SKRIVENU DOLINU. PORED VEČNOG DRVETA,
KOJE JE TADA BILLO JOŠ UVEK SAMO
MLADICA, KORIN EVERTEJL LIČNO JE UKLESAO
IME U KAMEN - EVERDEL. NAREĐNE 33
GODINE EVERDEL JE RASTAO I NAPREDOVAO
POD NJEGOVIM MUDRIM VODSTVOM, SVE DOK
NJEGOVO VREME NIJE DOŠLO I KADA JE
KORIN EVERTEJL IZDAHNUO POSLEDNJI PUT.
SADA ON SPAVA ISPOD TOG ISTOG DRVETA
GDE JA PODIGAO SVOJU ZASTAVU I UREZAO
NAŠE IME. NEKA ZAUVEK POČIVA U MIRU.

PRIČA O DEVET KAMENOVA

Kao što ju je pričala Po, legendarna pripovedačica.

Pre mnogo vremena u dalekoj zemlji Gildin, mladi miš je bio opsednut dalekim planinama i pitao se šta leži iza njih. Imao je težak i nemiran život, kao i većina bića u ta tmurna vremena. Jedva je moglo da se nađe kap smole ili griz bobice pošto je sva hrana odlazila ratnicima koji su se borili u Zmijskom ratu, da oteraju zavojevače iz Severne divljine.

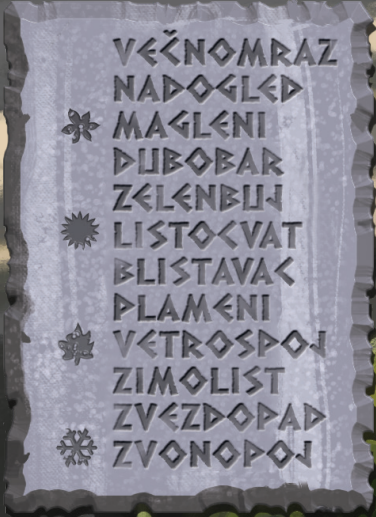
Tu između siromaštva i razaranja nalazio se miš kojeg su vodili snovi i nada. Korin Evertejl je bilo njegovo ime. Njegov otac, hrabri ratnik, je izgubio život u borbi sa zmijama. Nakon vesti o smrti njegovog oca, Korinova majka je ubrzo i sama preminula, ostavljajući Korina samog na mračnim ulicama lučkog grada Vrboluja.

Brojne avanture i nedaće su obeležile strašne godine njegove mladosti, ali visprenost, gvozdena volja i nemala količina providenja su mu pomogle da prežive. Ni u jednom trenutku nije zaboravio svoj san o boljim zemljama iza daleke planine. Znao je da takvo putovanje može da znači njegovu smrt, ali za njega nije bilo budućnosti u Vrboluju.

Kucnuo je čas.

Od nekolicine prijatelja, uspeo je da ubedi trojicu da krenu na put sa njim. Zajedno su krenuli jednog prohladnog prolećnog jutra, lutalice koje traže zemlju za koju nisu ni sigurni da postoji.

Mnogo priča je ispričano o tom dugom putovanju kroz pustinju Dunvejst i preko planine Spajrkrest. Bila je to teška avantura koja je trajala devet meseci i na kraju je odnela život najdražeg Korinovog prijatelja. Ali kad je tračak nade koji ih je vukao



VEČNOMRAZ
NADOGLED
✱ MAGLENI
DUBOBAR
ZELENBUJ
✱ LISTOCVAT
BLISTAVAK
PLAMENI
✱ VETROSPOLJ
ZIMOLIST
✱ ZVEZDOPAD
ZVONOPOLJ

dalje gotovo nestao, 19. dana nadogleda, avanturisti su se popeli na poslednji vrh i sa njega ugledali ono za čime su tragali.

Sunce se pojavilo tog dana i rasteralo je tamne oblake koji su se toliko dugo mrštili i obasjalo je svojim zracima predivnu smaragdu dolinu. Bila je to zemlja netaknuta ratnim pustošenjima i neiskvarena pohlepom.

Posle mnogo nedelja istraživanja doline, Korin i njegovi prijatelji konačno su se nastanili među korenima onoga što će jednog dana postati spomenik nade, koji je nama znan kao Večno drvo. Dolinu je nazvao Everdel i blagoslovio ju je.

Gotovo odmah nakon uspostavljanja mesta za odmor, Korin je započeo podizanje spomenika koji će obeležiti i spasiti od zaborava putovanje koje su on i njegovi saputnici prošli da bi otkrili ovo sveto mesto.

Podigli su devet belih kamenova, od kojih je svaki predstavljao jedan mesec njihovog putovanja. U ovo kamenje oni su urezali uspomene, urezali su snove, i na kraju, izazov za sve nas koji sada uživamo u miru i izobilju u našoj voljenoj dolini.

Ovo su reči Korina Evertejlja, uklesane u kamen koje nam govore i ne dozvoljavaju nam da zaboravimo:

*Ne postoji tuga koja je previše crna za nadu.
Čak i ponoć vodi ka jutru.
Uživaj u danu i učini ga da peva.
Neka tvoja zvona uvek zvone glasno i istinito.*

Sada idi, idi u svet i neka tvoj život bude kamen koji će ohrabriti i nadahnuti druge u godinama koje će doći.

ZASLUGE

Autor igre

Džejms A. Vilson

Ilustrator

Endrju Bosli

Razvoj igre

Den Mej

Brena Nunan

Džejms A. Vilson

Grafički dizajn

Den Mej

Kodi Džons

Art direktor

Den Mej

Proizvodnja

Daniel Jarington

Tim Šuets

Izvršni producent

Daniel Jarington

Izdavač

Daniel Jarington

Test igrači

Klarisa Vilson, Džejkob Parker, Nejtan Vilson, Endrju i Džordan Ozbourn, Džastin Šafer, Majkl Majnds, Set Žafe, Džozel Edi, Alen Čang, Kodi Džouns, Kris McMullen, Majkl Foks, Endrju Bosli, i posebna zahvalnost Majklu Kajru iz BGG.

© 2018-2021 Tabletop Tycoon, Inc.

Ovo je druga edicija Everdela.



Starling Games je deo Tabletop Tycoon, Inc.

Prvo srpsko izdanje: © 2021 Mipl Pridemage Games
Josifa Runjanina 3
21000 Novi Sad, Srbija
www.drustveneigre.rs



