

The background is a light green color with a subtle, painterly texture. Scattered throughout are numerous small, stylized leaves in shades of orange, yellow, and brown, appearing to fall from the top. The title text is centered in the middle of the page.

Everdel Belfer

PRAVILA



PREGLED IGRE

Poslednjih 99 godina, stanovnici Everdela vredno rade na izgradnji naselja u svojoj voljenoj dolini. Sada je vreme za slavlje! U znak obeležavanja stogodišnjice osnivanja Everdela, kralj i kraljica organizuju proslavu bez predsedana, koja će trajati godinu dana. Dođite! Svi ste pozvani da zajedno proslavimo Belfer!

Belfer donosi brojne različite module i komponente koje možete da koristite dok igrate osnovnu igru *Everdel*, kao što su, na primer, tabla koja može da se koristi umesto Večnog drveta, novi specijalni događaji, Nagrade koje se dobijaju na kraju igre, jedinstvene moći igrača za svaku vrstu bića, pravila za 5 i 6 igrača i drugo!

ZASLUGE

Autor ekspanzije: Džejms A. Vilson

Razvoj igre: Den Mej, Brena Nunan

Ilustrator: Endru Bosli

Art direktor/Grafički dizajn: Den Mej

Izvršni producent: Daniel Jarington

Test igrači: Klarisa Vilson, Nejtan Vilson, Džejkob Parker, Džonatan Parker, Li Kajser, Maksimilijan Berbečelov, Iskra Dulgerova, Karl Švantes, Krisi Peske, Tom Peske, Ejmi Peske, Aleks Peske, Džejms Čarlik, Džonatan Ramundi, Ket Rendek, Trevor Bejker, Gregori Delejni-Maklov, Kori Niland, Ejndžela Niland, Meri Niland, Majkl Fori, Tim Dolof, Entoni Vilijams, Erin Vilijams, Kim Viliams, Rob Bel, Ket Slosarska-Bel, Benžamen Leroa-Bolje, Džonatan Bakster, Endrju Albertsen.

KOMPONENTE



1 BELFER TABLA



1 TABLA PIJACE



6 TABLI IGRAČA



7 PLOČICA NAGRAĐA



1 PLOČICA DOGAĐAJA
FESTIVAL CVEČA

9 KARATA SPECIJALNIH
DOGAĐAJA



4 KARTE
ŠUMSKIH LOKACIJA

15 KARATA
MOĆI IGRAČA



1 RUGVORT TOKEN



8 DAŽDEVNJAK / BILO
KOJI RESURS TOKENA



4 TOKENA PIJACE



12 BIČA (6 KARDINALA, 6 KRASTAČA)

1 2 ŽABE AMBASADORKE*

*ZA EKSPANZIJU EVERDEL PERLBRUK

MODULI

Belfer nudi brojne module koje možete da koristite uz osnovnu igru Everdel i bilo koju ekspanziju. Pre postavke igre, igrači moraju da izaberu koje module žele da uključe u igru. Detalji svakog modula, uključujući postavku i pravila, opisani su u nastavku.

TABLE IGRAČA

Table igrača možete da koristite za držanje resursa, radnika i tokena poena. Igrači mogu da izaberu koju tablu će da koriste.

ŠUMSKE LOKACIJE

U postavci igre promešajte 4 nove šumske lokacije sa ostalim šumskim lokacijama.



*Napomena:
Morate da
odbacite tačno 3
grančice da biste
iskoristili ovu
lokaciju.*

SPECIJALNI DOGAĐAJI

Novi Belfer specijalni događaji su manje određeni od onih iz osnovne igre. Njih možete da dodate u igru na više načina, u zavisnosti od vaših želja:

- Promešajte ih zajedno sa svim ostalim specijalnim događajima u postavci.

- Promešajte i povucite 2 Belfer specijalna događaja i 2 druga specijalna događaja.
- Koristite samo Belfer specijalne događaje.

FESTIVAL CVEĆA

Možete da postavite **osnovni** događaj Festival cveća pored glavne table za igru, ili na naznačeno mesto na Belfer tabli. Ovaj događaj možete da organizujete na isti način kao i ostale osnovne događaje.

Da biste organizovali ovaj događaj morate da imate po 1 od svih 5 tipova karata u svom gradu i da postavite radnika na njega.

NAGRADE

Ovo su specijalne nagrade koje dodeljuju kralj i kraljica gradovima koji pokazuju izuzetnost u određenoj oblasti.

U postavci, promešajte Nagrade i povucite 1 i postavite je, licem nagore, pored glavne table za igru, ili na naznačeno mesto na Belfer tabli.

Na kraju igre, igrač koji u svom gradu ima najviše karata tipa naznačenog na Nagradi osvojiće 6 bonus poena. Drugo mesto donosi 3 bonus poena.

Ako su igrači izjednačeni za prvo ili drugo mesto, svi igrači sa istim brojem karata dobiće naznačene bonus poene.

Morate da imate barem 1 kartu naznačenog tipa da biste mogli da osvojite Nagradu.

PIJACA

Tablu pijace možete da postavite pored glavne table za igru, ili da koristite lokaciju Pijaca na Belfer tabli.

- Na početku igre, postavite 4 tokena pijace na „Uzmi” stranu Pijace.
- Kada postavite radnika na ovu lokaciju, morate da izaberete da li ćete da **uzmete** resurse, ili da ih **zamenite**.
- Ako odlučite da uzimate resurse, izaberite 1 token sa „Uzmi” strane Pijace, uzmite naznačene resurse i vucite karte, zatim premestite taj token na „Zameni” stranu Pijace.
- Ako odlučite da zamenite resurse, izaberite jedan token sa „Zameni” strane Pijace, odbacite naznačene

resurse i odgovarajući broj karata da biste dobili 3 tokena poena i 2 bilo koja resursa iz zajedničkih zaliha, zatim vratite taj token na „Uzmi” stranu Pijace.

Svaki igrač može da ima samo jednog radnika na Pijaci.

BELFER TABLA

Umesto da koristite Večno drvo, možete da koristite Belfer tablu. Postavite svoje radnike uz gornju ivicu table na lokacije godišnjih doba. Postavite specijalne događaje uz donju ivicu table. Špil karata postavite na panj Večnog drveta, ili pored table za igru, ako vam je tako preglednije.

Na Belfer tabli nalazi se lokacija Pijaca, kao i mesta za događaj Festival cveća i pločicu nagrade.



Postavka Belfer table sa modulima Festival cveća, Nagrade i Pijaca.

5-6 IGRAČA

Kada igrate sa 5 ili 6 igrača, primenite sledeće izmene:

- Ne uzimate radnika tokom akcije Priprema za proleće.
- Kada igrate sa 5 igrača postavite 5 specijalnih događaja, a kada igrate sa 6 igrača postavite ih 6.
- Igrači imaju limit od 7, umesto 8 karata u ruci.
- Svakom igraču podelite određeni broj karata:
 1. igrač: 5 karata
 2. igrač: 5 karata
 3. igrač: 6 karata
 4. igrač: 6 karata
 5. igrač: 7 karata
 6. igrač: 7 karata
- Kada igrač završi igru, odbacuje sve svoje karte iz ruke na gomilu odbačenih karata.
- Ako ostanete bez karata u špil, promešajte odbačene karte i formirajte novi špil. Ako ostanete bez karata u špil, ali i odbačenih karata, možete da vučete karte sa Livade, kao da su špil. Ako ostanete i bez karata na Livadi, karte više ne mogu da se povlače do kraja igre, osim ako ne odbacite neke karte i na taj način formirate novi špil.

MOĆI IGRAČA

Moć igrača donosi jedinstvenu sposobnost svakom igraču, koja zavisi od vrste bića koju izaberu.

Sve moći su dodatak na osnovna pravila igre, tako da ne zamenjuju standardne funkcije radnika i ne smatraju se „sposobnostima odigravanja karata”.

Tokom postavke igre, podelite svakom igraču po 2 karte moći igrača. Izaberite 1 kartu koju ćete da koristite, a drugu vratite u kutiju.

Ako koristite modul Moći igrača ne uzimate radnika tokom akcije Priprema za proleće.

Ako igrate solo verziju igre sa modulom Moći igrača, preporučujemo vam da koristite jedan ili više solo modula koji su objašnjeni na kraju ovih pravila.

Sve moći igrača su detaljno objašnjene u nastavku pravila.





Čvorci: Povećava limit karata koje možete da držite u ruci za 3 karte. Kada vučete karte, možete da birate da li ćete da

vučete sa vrha špila ili sa Livade. Možete i da kombinujete. Nemojte da dopunjavate Livadu dok ne povučete sve karte. Ako se od vas traži da „otkrijete” karte (na primer Pismonoša), te karte moraju da budu sa vrha špila.



Daždenvjaci: Na početku igre postavite po 1 token „bilo koji resurs” na svaku osnovnu lokaciju na tabli (lokacije duž obale reke).

Kada posetite osnovnu lokaciju uzimate i token „bilo koji resurs” koji se nalazi na toj lokaciji. Svaki token možete jedanput da iskoristite kao bilo koji resurs po svom izboru.



Gušteri: Počnite igru sa neiskorišćenim kartama šumskih lokacija, koje ćete promešati i postaviti u špil, licem nadole. Na početku

svakog godišnjeg doba, uključujući i početak igre, vucite 3 karte i izaberite 1 koju ćete da odigrate u svoju oblast, a druge 2 vratite na dno špila. Samo vi možete da posetite ove šumske lokacije. *Napomena: Protivnici ne mogu da kopiraju ovu šumsku lokaciju pomoću Osmatračnice.*



Ježevi: Ako niste dobili bobicu kada ste postavili radnika na osnovnu ili šumsku lokaciju, uzmite 1 bobicu. Kada odigravate

građevinu možete da platite 2 bobice umesto 1 bilo kog resursa. Možete da



platite koliko god želite bobica. *Primer: Kada odigravate građevinu možete da platite 6 bobica umesto bilo koja 3 resursa.*



Kardinali: Povećava limit karata koje možete da držite u ruci za 2 karte. Nakon što ste vukli karte,

bilo posle postavljanja radnika ili nekog drugog efekta, možete da vučete 1 dodatnu kartu.



Kljunari: Počnite igru sa 5 tokena poena vrednosti 1 na vašoj karti moći igrača. U bilo kom trenutku za

vreme svog poteza, i to samo jednom možete da odbacite 1 token odavde da biste uzeli 1 bilo koji resurs i vukli kartu sa vrha špila ili sa Livade. Neiskorišćeni tokeni donose vam poene na kraju igre.



Kornjače: Nakon što odigrate kartu i aktivirate njenu sposobnost, možete da postavite 1 bilo koji resurs iz svojih ličnih

zaliha na kartu moći igrača ili, ako se na karti već nalazi neki resurs, da uzmete taj resurs i 1 dodatni resurs iste vrste

iz zajedničkih zaliha. Svi neiskorišćeni resursi za potrebe bodovanja na kraju igre smatraju se delom vaših ličnih zaliha. *Primer: Odigrali ste kartu, a ranije ste postavili kamenčić na svoju kartu moći igrača. Sada uzimate taj kamenčić i 1 dodatni kamenčić iz zajedničkih zaliha.*



Krastače: Svaki put kada odigrate kartu proizvodnje, možete da odbacite 1 kartu da biste aktivirali tu kartu proizvodnje ponovo. Ovo možete da uradite samo jednom za svaku kartu proizvodnje (ne možete da koristite ovu moć da aktivirate kartu proizvodnje 3 puta). Morate da odbacite kartu pre nego što aktivirate kartu proizvodnje.



Krtice: Svaki put kada koristeći radnika uzmete resurs sa bilo koje lokacije, možete da platite 1 resurs koji ste upravo uzeli da biste uzeli 1 kamenčić.



Lisice: Kada postavite radnika na šumsku lokaciju, umesto da aktivirate tu lokaciju, možete da aktivirate bilo koju lokaciju na kojoj se nalazi protivnički radnik. To se odnosi i na lokacija na kartama odredišta, kao što su Krčma ili Kraljica, ali ne i lokcije

na kojima radnici ostaju do kraja igre (Groblje i Manastir).



Miševi: Nakon što posetite osnovnu ili šumsku lokaciju, možete da uzmete 1 bilo koji resurs koji nemate u ličnim zalihama.



Pacovi: Na početku igre postavite 1 Rugvort token na bilo koju kartu na Livadi. Kada neko odigra tu kartu, bilo vi, bilo vaši protivnici, uzmite 1 bilo koji resurs koji nemate, zatim premestite token Rugvort na drugu kartu na Livadi. Nagradu i pravo da pomerite token dobijate samo ako je karta odigrana, ne i ako je povučena ili odbačena. Ako se karta na kojoj se nalazi ovaj token povuče ili odbaci sa Livade, token Rugvort se postavlja na novu kartu koja je zamena za povučenu / odbačenu kartu.





Sove: Povećava limit karata koje možete da držite u ruci za 1 kartu. Nakon što postavite radnika možete da odbacite 1 kartu iz ruke i/ili da vučete 1 kartu. Možete da zadržite povučenu kartu ili da je poklonite bilo kom protivniku. Ako je poklonite, vucite 2 karte.



Veverice: Svaki put kada koristeći radnika uzmete barem 1 grančicu, uzmite 1 dodatnu grančicu. Kada odigravate građevinu, možete da platite 2 grančice umesto 1 bilo kog resursa. Možete da platite koliko god želite grančica. *Primer: Kada odigravate građevinu možete da platite 6 grančica umesto bilo koja 3 resursa.*



Vidre: Kada odigravate građevinu, možete da koristite smolu kao bilo koji resurs.

SOLO PRAVILA

U solo igri ne možete da koristite pacovske moći igrača.

Ako Rugvort organizuje događaj Festival cveća, dobija 4 poena za njega.

Rugvort dobija sve svoje radnike, čak i ako koristite moći igrača i vi ne dobijate radnika tokom Pripreme za proleće.

Ako želite još izazovniju solo verziju igre dodajte 1 ili više ovih varijanti:

Razmetljivi: Karte napretka koje Rugvort odigra vrede 5 umesto 3 poena.

Nametljivi: Rugvort dobija 2 poena za svako mesto u vašem gradu na koje niste odigrali kartu.

Nagli: Tokom akcije Priprema za sledeće godišnje doba, Rugvort će održati krajnji levi specijalni događaj.

Srećni: Ako bacite isti broj na kockici koji je prethodno bačen, Rugvort dobija 1 token poena.

Mrzovoljni: Ako bacite 8 na kockici, morate nasumično da odbacite 1 kartu iz ruke.

Prvo srpsko izdanje © 2023. MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad
www.drustveneigre.rs

EVERDEL

PROSLAVA STOGODIŠNJICE

VEČNA GODINA

- 1: Korin Evertelj osniva Everdel.
- 2: Korin se venčava sa Mili Grin i njih dvoje postaju prvi kralj i kraljica Everdela.
- 3: Osnovana prva pošta.
- 4: Nibls Mekgregor se seli u Everdel i osniva farmu Dobra reka.
- 5: Populacija Everdela narasta preko 500.
- 6: Formirano Veće staraca Everdela.
- 7: Bundeve Niblsa Mekgregora dostigla rekordnu veličinu.
- 8: Prva barža u komercijalnoj upotrebi.
- 9: Osnovane Everdelske novosti.
- 10: Izmišljen žiromet.
- 11: Završena izgradnja zamka Čvrstokoren.
- 12: Potpisan trgovinski sporazum sa stanovnicima Perlbruka.
- 13: Čipter Svipl je pronašao proces rafinisanja smole i osnovao prvu rafineriju.
- 14: Kamenolom počeo sa radom.
- 15: Epidemija bolesti kreketavih bradavica u Everdelu koju je izlečio H. H. Kvil.
- 16: Izgrađena kapija Nadogled.
- 17: Osnovana Žirometna liga Everdela (ŽLE). Zelene čarape su osvojile prvi šampionat ispred Zvezdica.
- 18: Kapetan Plam Slank otkrio drevno skriveno blago.
- 19: Završena izgradnja palate Mahovište.
- 20: Prve Everdelske igre.
- 21: Plavljenje reke Perlbruk.
- 22: Nibls Mekgregor umire. Osnovana Mekgregorova pijaca u njegovu čast.
- 23: Grimp Sifer objavio *Atlas Everdela*, koji je islustrirao Bosli Kraba.
- 24: Otvaranje trgovačkog puta kroz

- Spajrkrest planine.
- 25: Osnovan Everdelski univerzitet.
 - 26: Brat Silvenus Stout napisao *Basne* (na osnovu usmene tradicije).
 - 27: Monasi Mistvuda završili izgradnju manastira Hrastolist.
 - 28: Oslikan crkveni svod.
 - 29: Izgrađena Fontana.
 - 30: Bolest crni koren pokosila trećinu populacije.
 - 31: Osnovano udruženje lekara.
 - 32: Kralj Korin umire od bolesti crni koren. Njegova žena, Mili, preuzima presto.
 - 33: Poseta Kraljice Fiore od Gildina, potpisan zvanični ugovor.
 - 34: Osnovana gilda istoričara.
 - 35: Otkrivena *Statua Korina Evertelja*, delo Miliona Gudmola.
 - 36: Kraljica Mili umire bez naslednika.
 - 37: Fin Nobltejl izglasan za novog kralja. Prorok Forsajt predviđa rat.
 - 38: Kralj Fin osniva vojsku. Počinje Rat stršljenova.
 - 39: Počinje velika nestašica bobica.
 - 40: Podignuta tvrđava Daleko. Bitka kod Jazavčevih zuba.
 - 41: Kralj Fin pobeđuje u Ratu stršljenova.
 - 42: Kralj Fin umire. Njegova ćerka, Amila Glistendju, postaje kraljica.
 - 43: Potpisan sporazum sa Drmavim poljima, počinje trgovina medom.
 - 44: Ped Svitpo ispekla prvu puding-krofnu.
 - 45: Izvor Srebrna krljušt otkriven u pećinama ispod zamka Čvrstokoren.
 - 46: Otvorena krčma Zeleni žir.
 - 47: Džor Goldving komponovao i po prvi put izveo pesmu *Everdel*.
 - 48: Izmišljen ples klekina žiga.
 - 49: Otvorena Cvetna opera.
 - 50: Mim Spekl objavljuje *Mapu zvezda*.
 - 51: Umire muž kraljice Amile.
 - 52: Otkrivena kafa.

53: Izgrađena Velika dabarska brana.
54: Kraljica Amila se venčala sa Vestom Mekgregorom i rodila trojke.
55: Mip „Brzi” Furous završio profesionalno bavljenje žirometom sa rekordnim brojem pogodaka.
56: Farma Dobra reka poplavljena i napuštena.
57: Razmontirana Velika dabarska brana.
58: Ser Vilminias Strouk završio Pozlačenu knjigu.
59: Podignut Plameni most.
60: Jara i Brun Mejberi obnovili farmu Dobra reka.
61: Velika suša uništila useve.
62: Dil Gurgle izgradio prvi akvadukt.
63: Cirus Vindfol realizovao najduži let.
64: Zlato otkriveno u Jantarnim pećinama.
65: Opljačkana kraljevska riznica.
66: Osnovana gilda Sivih ogrtača.
67: Jara i Brun Mejberi oborili rekord kada im se rodilo 21. dete.
68: Lavirint pećuraka otvoren u Ranoj mladici. Dil Gurgle nestao.
69: Oliveru Framplu predati Ključevi grada.
70: Tari Zec otvorio najveći dućan svih vremena.
71: Dućan Tarija Zeca izgoreo do temelja. Tari Zec otvorio novi dućan.
72: Kraljica Amila umire. Njen sin Nort Mekgregor postaje kralj.
73: Rugvort prvi put pokušao da preotme tron, ali je osujećen.
74: Kralj Nort uspostavio granične patrola.
75: Potpisani Sporazumi sa Smaragdovijom i Dalekom obalom. Osnovan Litldel.
76: Kralj Nort šalje pomoć kraljevstvu Gildin za odbranu od Crvene krljušti.
77: Sedam vitezova opkolilo i porazilo Crvenu krljušt u Dugonogoj šumi.
78: Populacija Everdela veća od 5000.
79: Ustanovljena Četiri grada.

80: Rugvort drugi put pokušao da preotme tron, ali je opet osujećen.
81: Čuveni rendžer Strej Softpo uhapsio zloglasne kradljivce žireva.
82: Žiromet proglašen „Sportom stoleća”. ŽLE proširena na 16 timova.
83: Izmišljeno nebesko surfovanje.
84: Veliki štrajk golubova pismonoša.
85: Sem Tambls izmislio „vrtipero”.
86: Preko 100 zvaničnih sela i gradova u Everdelu.
87: Rugvort treći put pokušao da preotme tron, ali je još jednom osujećen.
88: Tornado protutnjao Everdelom.
89: Kralj Run od Spajrkresta posetio Everdel i doneo pomoć.
90: Tezel Spink izumeo „Paromašinu”.
91: Hanipo je prvo veliko biće koje je postalo građanin Everdela.
92: Gilda pekara Everdela proglasila puding-krofna „Pecivom stoleća”.
93: Nebesko surfovanje postalo 50. zvanični sport Everdelskih igara.
94: Mali peni izbačen iz upotrebe.
95: Prorok Forsajt umire, upozorava na dolazeću opasnost.
96: Meteorska kiša pada na Everdel.
97: Monasi Mistvuda predvode obnovu. ŽLE se pridružuje naporima.
98: Počinje izgradnja pruge kroz Spajrkrest planine.
99: Tezel Spink prvi demonstrirao „Svetlosjaj”.
100: Kralj Nort organizuje festival Belfer u znak proslave stogodišnjice osnivanja Everdela.





STARLING
GAMES