

# Евърдел

ПРАВИЛА НА ИГРАТА



FANTASMAGORIA  
GAMES



# ЗАПОЧВА НОВА ГОДИНА...

В очарователната долина Евърдел, под сенките на високо издигащи се дървета, сред криволичещи потоци и покрити с мъх хралупи, се развива и процъфтява цивилизация от горски създания. Откакто преди доста години прочутият приключенец Корин Евъртейл основал това скрито сред горите царство, жителите му просперират под заслона на Вечното дърво.

Ден след ден мнозина идват и си отиват, но идва време да бъдат заселени нови територии и изградени нови градове. Ти си водачът на група от горски създания, чиято задача е точно такава. Заедно ще издигате сгради, ще срещате нови чудесни герои, ще организирате събития. С други думи - ще е пълноценна година!

Дали слънцето ще заблести най-ярко над твоя град, преди да е изгряла зимната луна?

Пригответи се да бъдеш поразен от невероятния свят на Евърдел.

Веднъж стъпиш ли там, повече никога няма да искаш да си тръгнеш.



## Евърдел

Обикаляме горите,  
събирайки храна,  
и следваме пътеката,  
която води до дома.  
Застиламе земята,  
издигаме стени,  
работим всеки ден  
от мрак, та до зори.

И ще играем до полуда  
в гъстата трева.  
Ще пием от реката,  
от бистрата вода.  
Звездите падат над нощта,  
а аз жадувам само за едно:  
с теб на бриза да се насладя  
под клоните на Вечното дърво!

Фермер сее на полето,  
рибар подготвя своята стръв,  
кралят управлява битието,  
със синя като боровинки кръв.  
Училището на дървото,  
параклишт е до река.  
Заедно вървим в живота,  
събдвайки една мечта.

И ще играем до полуда  
в гъстата трева.  
Ще пием от реката  
от бистрата вода.  
Звездите падат над нощта,  
а аз жадувам само за едно:  
с теб на бриза да се насладя  
под клоните на Вечното дърво!



## ОБЩ ПРЕГЛЕД

В Евърдел ти ще изпращаш своите животинки до различни локации на игралното поле. Тяхната задача е да събират ресурси, които ще използваш, за да играеш карти пред себе си, с които да формираш свой собствен горски град.

Във всеки ход ще извършваш само 1 от 3 възможни действия:

- поставяне на фигурка;
- изиграване на карта;
- подготовка за новия сезон.

Може да поставиш една от наличните си фигурки на която и да е локация, стига да не е блокирана от друг играч (освен ако локацията не позволява присъствието на няколко фигурки). След това веднага вземи обозначените ресурси или извърши действието на локацията.

За да играеш карта, трябва да платиш посочените ресурси. Картите може да бъдат играни от ръката ти или от поляната. Поляната представлява зона от игралното поле, съдържаща отворени карти, достъпни за всички играчи.

Ако всички твои фигурки са вече поставени на игралното поле, може да се подготвиш за следващия сезон. Това става като събереш обратно всички свои фигурки, добиеш нови и изпълниш посоченото действие за следващия сезон.

В Евърдел всеки приключва играта по различно време. Играч е приключил, когато е минал през всички сезони и повече не може да извършва никакви действия. След като всички приключат, играчът с най-много точки се увенчава с победата.



# КОМПОНЕНТИ:



1 ИГРАЛНО ПОЛЕ



4 ПЛОЧКИ СЪС СТАНДАРТНИ СЪБИТИЯ



24 ФИГУРКИ (ПО 6 НА ИГРАЧ) - ТАРАЛЕЖИ, МИШКИ, КАТЕРИЦИ, КОСТЕНУРКИ



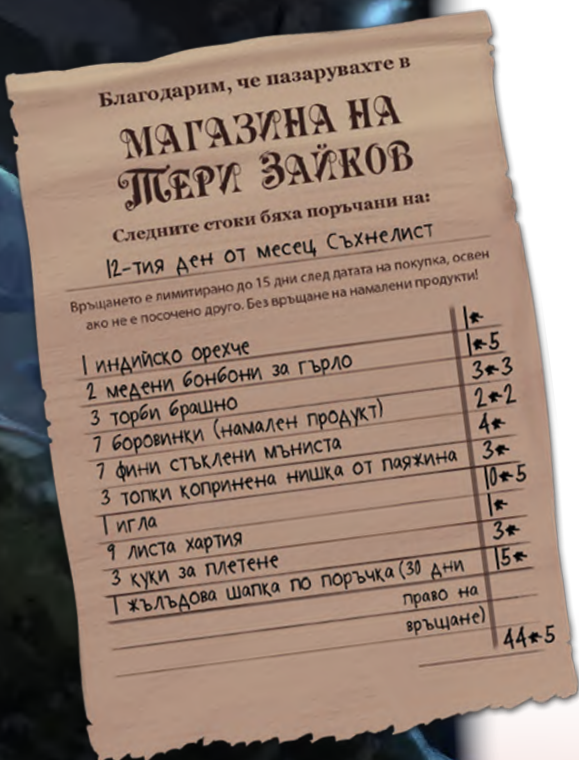
ЧИПОВЕ С ТОЧКИ  
(10 С ПО 3 ТОЧКИ, 20 С ПО 1 ТОЧКА)



20 ЧИПА  
С ВРАТИ



1 ЗАР С 8 СТРАНИ  
(САМО ЗА СОЛО ИГРА)

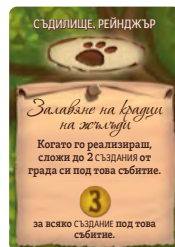




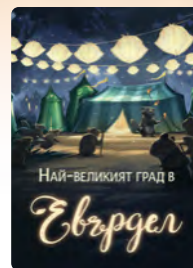
**128 КАРТИ СЪС СЪЗДАНИЯ И СГРАДИ**



**11 ГОРСКИ КАРТИ**



**16 КАРТИ СЪС СПЕЦИАЛНИ СЪБИТИЯ**



**1 КАРТА ПОБЕДА**



**30 ПЛОДЧЕТА**



**30 КЛОНКИ**



**25 ПАРЧЕТА СМОЛА**



**20 КАМЪЧЕТА**



**1 МАКЕТ НА ВЕЧНОТО ДЪРВО**

### ЛЕГЕНДА НА СИМВОЛИТЕ В ИГРАТА

КАРТА	КЛОНКА	КАМЪЧЕ	ЧИП С ТОЧКИ
КОЙ ДА Е РЕСУРС	СМОЛА	ПЛОДЧЕ	ТОЧКИ В КРАЯ НА ИГРАТА

Този символ означава, че трябва да вземеш/платиш посоченото количество точки под формата на чипове.

Този символ означава, че в края на играта ще получиш обозначените точки. Тези точки **не** се взимат под формата на чипове.







## НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

1. Поставете **игралното поле** на масата. След това сглобете **Вечното дърво** и го сложете върху дънера, намиращ се в горната част на полето.
2. Поставете ресурсите (**клонки, смола, камъчета и плодчета**) на купчини покрай брега на реката. Поставете и чиповете с **точки** и чиповете с **врати** до игралното поле.
3. Размесете горските карти и ги поставете върху горските полянки. Използвайте **3 карти** при **2-ма** играчи и **4 карти** при **3-ма** или **4-ма** играчи. Върнете оставащите карти обратно в кутията.
4. Поставете 4-те плочки със **стандартни събития** на съответните места покрай реката. След това размесете картите със **специални събития**, изтеглете **4** от тях и ги сложете на долните клони на Вечното дърво. Върнете останалите обратно в кутията.
5. Размесете **основното тесте с карти** и го сложете под Вечното дърво с лицето надолу. Изтеглете от него **8 карти** и ги поставете върху **поляната** отворени, с лицето нагоре.
6. Всеки играч избира цвят и започва с **2 фигурки** от този цвят. **Първият** играч тегли **5 карти** от тестето, **вторият** играч тегли **6 карти**, **третият** - **7** и **четвъртият** - **8 карти**. Дръжте картите си скрити от останалите играчи.
7. Всеки играч поставя своите 4 оставащи фигурки върху горните клони на Вечното дърво: **1** фигурка за пролетта, **1** за лятото и **2** за есента.

Най-скромният играч започва пръв.

Пациент: Гун Хлъзгавсон (сжабок)

Симптоми: ужасни червени мехури, най-вече по врата и лицето - сърбят много. Непрестанни кахавици. Чувствителност към слънчева светлина. Болки в корема.

Прогноза: симптомите навещадат към ранен стадий на брадавична треска.

Рецепта: Каракмана. Чай от сушени релички, 5 пъти на ден. Мажки обилно мехурите със смет от мед и тикктура от глухарче. Поне 3 пъти дневно. Не се напъргай физически.

Не консумирай никаква десерти.

6

ПЪРВИ  
ИГРАЧ



5 карти

1



6

ВТОРИ  
ИГРАЧ



6 карти



2

2

Няма лимит на броя на  
ресурсите, които играч  
може да има по време  
на игра. Ако случайно  
някой от ресурсите  
свърши, използвайте  
подходящ  
заместител.



3



5



3



6

ЧЕТВЪРТИ  
ИГРАЧ



8 карти



6

ТРЕТИ  
ИГРАЧ



7 карти

Тук ще поставят  
изчистените карти  
с лицето надолу.

Може да изчистиш от ръката си.  
За всеки 2 , който изчистиш,  
взимаш по 1 .



# КАК СЕ ИГРАЕ

Играчите се редуват по часовниковата стрелка да изпълняват по **едно** от следните действия. Действията може да се извършват многократно, в какъвто и да е ред, но само **по едно на ход**.

**Постави фигурка**

или

**Изиграй карта**

или

**Подготви се за новия сезон.**

## ПОСТАВИ ФИГУРКА

Твоите фигурки са необходими за развитието на града ти. Ти ще ги изпращаш на различни локации в Евърдел, за да събираш ресурси, теглиш повече карти, организираш събития или, може би, да се отправиш на пътешествие.


Има 2 вида локации: **единични** (маркирани със затворен пръстен) и **споделени** (маркирани с отворен пръстен). Единичната локация може да бъде посещавана само от **1 фигурка**. Множество фигурки, дори и от един и същи цвят, може да посещават споделена локация.



ЕДИНИЧНА



СПОДЕЛЕНА

За да посетиш локацията, постави 1 от неизползваните си фигурки, върху които и да е достъпен символ  и веднага вземи изобразените ресурси или изпълни посоченото действие. Тази фигурка се счита за изпратена до локацията и е недостъпна, докато не я прибереш обратно с действието *Подготви се за новия сезон*.




**Пример:** Поставянето на фигурка на това място ти дава възможност да изтеглиш 2 карти от тестето и да вземеш 1 чип с точка.

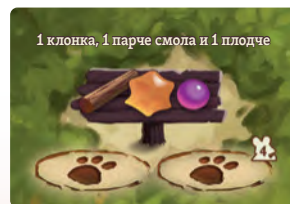
## ЛОКАЦИИТЕ, КОИТО МОЖЕ ДА ПОСЕТИШ, ВКЛЮЧВАТ:

**ОБИКНОВЕНИ ЛОКАЦИИ** (ОТПЕЧАТАНИ НА ИГРАЛНОТО ПОЛЕ)



### ГОРСКИ ЛОКАЦИИ

Тези локации са разнообразни и по-плодотворни от обикновените. В игра с 2-ма или 3-ма участници във всяка горска локация има място само за 1 фигурка. Местата, обозначени със символ , са достъпни само в игра с 4-ма. Въпреки това, **не може** да поставиш 2 от своите фигурки върху една и съща горска локация.





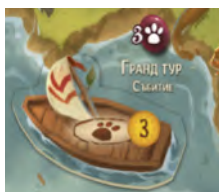
## КАРТИ С ДЕСТИНАЦИИ:



Пример: Ако друг играч постави своя фигурка върху Пощенски офис, притежателят му печели 1 точка.

Може да поставиш фигурка върху всяка карта с дестинация от града ти или върху карта с дестинация от друг град, която има символ **ОТВОРЕНО**. Във втория случай притежателят на картата с дестинация взима 1 точка от **общия резерв**.

## СЪБИТИЯ:



Гранд тур изисква градът ти да има 3 карти с дестинации.



Изящни фрески изисква градът ти да има дърворезбар и параклис.

Реализираните събития се поставят до града ти, за да бъдат преброени в края на играта.

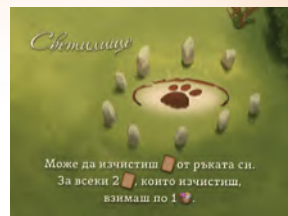
**Бележка:** не трябва да връщаш реализираните събития, ако изискваните от тях карти бъдат отстранени от града ти по-късно в играта.

Може да поставиш фигурка, върху което и да е налично стандартно или специално събитие, за да го реализираш. За целта е нужно да **изпълняваш условията** на събитието и да **платиш всички изискани ресурси**, когато поставяш фигурката си. Всяко от събитията може да бъде реализирано **само от 1 играч**. Трябва да можеш да реализираш събитие, за да поставиш фигурка върху него. Връщането на фигурката ти обратно през следващия сезон става както обикновено.

## СВЕТИЛИЩЕ:

Локацията Светилище е споделена. Няма лимит на броя на фигурките, които може да бъдат поставени върху нея, дори и да са от един и същи цвят.

Отивайки там, може да изчистиш произволен брой карти от ръката си и да вземеш по 1 ресурс за всеки 2 изчистени карти. **Бележка:** изчистените карти се поставят с лицето надолу.



## ПЪТЕШЕСТВИЕ:



Може да изпратиш фигурка на пътешествие **само през есента**. Трябва да изчистиш толкова карти от ръката си, колкото са обозначените точки от локацията с пътешествие, която си избрал. Локациите с 5, 4 и 3 точки са единични, а тази с 2 е споделена. Изпратената фигурка ти носи обозначените точки в края на играта. Всеки може да изпрати повече от 1 фигурка на пътешествие.



# ИЗИГРАЙ КАРТА

С картите, които играеш, ще изграждаш своя град.

В един ход може да изиграеш **1 карта**. За да го направиш, трябва да платиш обозначените ресурси и да добавиш картата с лицето нагоре към града си на масата. Платените ресурси се поставят в общия резерв.

Може да играеш карти или от **поляната**, или от **ръката си**. Картите от двете места се играят по един и същи начин - взимаш избраната карта, плащаш цената ѝ и я поставяш в града си.

В играта има 2 вида карти: **създания** и **сгради**. Тези карти може да бъдат **обикновени** или **уникални**. Може да имаш по **няколко** копия от всяка **обикновена** карта в града си, но само по **1 копие** от всяка **уникална** карта.

## СЪЗДАНИЯ:



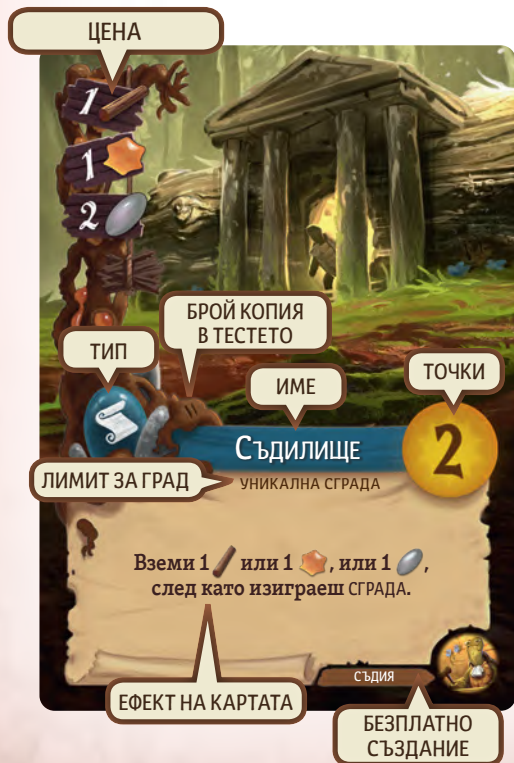
За да играеш карта със създание, трябва да платиш посоченото количество плодчета. Ако сградата, обозначена в горния ляв ъгъл на картата със създание, вече присъства в града ти, може да поставиш създанието **без** да плащаш никакви плодчета.

**Важно:** Когато играеш карта със създание **безплатно** (използвайки съответната сграда), затвори сградата, като поставиш чип с врата (wooden door icon) върху изображението на създанието в долния десен ъгъл на картата. Върху всяка сграда може да се постави само по една врата. Това означава, че за всяка сграда може да се постави само по **едно безплатно** създание.



**Бележка:** Вратата не се премахва от сградата, дори ако безплатната карта със създание бъде изчистена от града ти по-късно в играта.

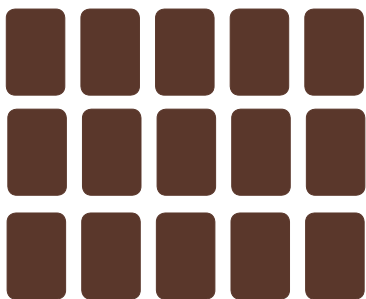
## СГРАДИ:





## ГРАД:

Градът ти разполага с **общо 15 места**, на които може да играеш карти. Всяка карта заема **1 място**. Препоръчителната подредба е 3 реда с по 5 карти. Картите със събития не се броят към този лимит от 15 карти.



Препоръчителна подредба на град - каре 3 x 5

## ТИПОВЕ КАРТИ:



**Кафява - Авантюрист:** активира се еднократно веднага щом бъде изиграна. След това повече не може да бъде активирана.



**Зелена - Производство:** активира се веднъж при изиграването си и по веднъж по време на подготовката за пролетния и есенния сезон.



**Червена - Дестинация:** активира се, когато фигурка бъде поставена върху нея. Карти със символ **ОТВОРЕНО** може да бъдат посещавани и от опоненти.



**Синя - Управление:** носи ти бонуси при игра на определени типове карти. Предлага и различни начини за игра на карти с намаление.



**Лилава - Просперитет:** носи различни бонус точки в края на играта.

## ТЕГЛЕНЕ НА КАРТИ:

Винаги теглиш карти от тестето, освен ако специално не ти е казано да вземеш от картите, намиращи се на **поляната**.

Има **стриктен лимит от 8 карти**, които може да държиш в ръката си. Никога **не** може да имаш повече от **8 карти** в ръката. Ако трябва да теглиш карти, може да теглиш до 8, не повече. Ако трябва да дадеш карти на опонент, трябва да избереш такъв, който има място в ръката си - ако това е възможно. Ако не е - дай му колкото карти е възможно, след това изчисти останалите.

Когато някой играе карта от **поляната**, тя **трябва веднага да бъде заменена с нова от тестето за теглене**. Ако умение позволява на играч да тегли няколко карти от поляната, **първо се теглят всички карти наведнъж и след това поляната се запълва с нови**.

Ако някога тестето се изчерпа, размесете изчистените карти, за да формирате ново тесте за теглене.

## СТЪПКИ ПРИ ИЗИГРАВАНЕ НА КАРТИ:

Когато играеш карта, следвай тези стъпки (ако са приложими) в посочения ред:

1. Използвай умение за изиграване на карти (*Тъмница, Съдия, Ханджия и т.н.*).
2. Плати ресурсите или използвай чип с врата.
3. Ако картата е взета от поляната, попълни поляната.
4. Постави новата карта в града си. (Ако ефектът на картата премахва друга карта от града, въпросната карта се чисти веднага, преди поставянето на новата.)
5. Изпълни ефекта на новата карта.
6. Изпълни задействаните ефекти (*Съдилище, Магазинер и т.н.*).

# ПОДГОТВИ СЕ ЗА НОВИЯ СЕЗОН

Ако си поставил всички свои фигурки и не можеш, или не искаш да играеш карти, тогава трябва да се подготвиш за следващия сезон. Когато си на ход, събери обратно всички свои фигурки. След това вземи съответните бонуси за следващия сезон, както е указано на върха на Вечното дърво. След като направиш всичко това, ходът ти приключва и играта продължава със следващия играч.

Тематично играта започва през зимата и приключва с идването на следващата зима. Есента е последният активен сезон, за който може да се подготвиш.

**Важно: Не е нужно играчите да извършват действието *Подготви се за новия сезон* едновременно.** Съвсем възможно е един играч да е минал например към лятото, докато друг все още играе през пролетта.

**Пример:** По време на своя ход поставяш фигурка върху локацията, носеща 3 клонки и взимаш ресурсите. В следващия си ход поставяш фигурка в горска локация, за да вземеш 1 клонка, 1 парче смола и 1 плодче. След това играеш **Ферма** от ръката си, като плащаш посочената цена от 2 клонки и 1 парче смола. Веднага добиваш 1 плодче от фермата. В следващия си ход играеш **Жаба лодкар** от поляната, като плащаш 2 плодчета. Веднага взимаш 2 клонки от нея, защото имаш **Ферма** в града си.

По време на следващия си ход нямаш достатъчно ресурси, за да играеш повече карти. Всички твои фигурки са разположени на полето, затова се **подготвяш за новия сезон**. Взимаш обратно фигурките си и след това събираш бонусите за пролетта - получаваш 1 нова фигурка от върха на Вечното дърво и активираш всички зелени (производствени) карти в своя град. Това са **Ферма** и **Жаба лодкар**. Те веднага ти носят 1 плодче и 2 клонки.

Любов моя,

Днес Вечното дърво хвърли своята сянка върху камъка на лятото и ние празнувахме под благословената му сянка. Ханнах с Магазинера заек и заедно слушахме как По разказва своите летни истории на децата, които бяха насядали послушно в кръг около нея.

Както знаеш, историите на По са доста дълги, затова гледахме и се усмихвахме, докато едно по едно на децата им доскуча, козината им настърхна и оните им започнаха да се стрелкат към студения поток. После с бавно движение, което се превърна в бег, всички скочиха в студената синя вода на потока! По, по своя мистериозен начин, завърши историята си с поучителен и бърз замах, сякаш, разбира се, беше планирала цялото нещо.

Трябва да кажа, че се очертава едно невероятно плодородно лято. Плодчетата са почти узрели и мисля, че това ще е една от най-добрите ни реколти от години. Боровинките, които засади в специалната градинка са невероятни. Придобиха дълбокото нощно синьо на твоите очи!

Много ми липсваш,  
Брин







Скъпи,

Днес се разходих до малката люлякова гора до фермата и помислих, те трябва да ти напиша писмо. Избих небрежния ми полет - събрах анасонов дърво до класно спомни и мазолите по латинските ми не са издържали все още.

Точно ли ти е? Поддържа ли мустаките си листи?

Фигурките са се навели под тежестта на снега. Домашното осенище изгива грижи, а анасонът - изгива празната къща с моят сив дим. Това ми напомни да първия път, в който се опита да запалиш огън! Спомням ли си как дим от зеленото дърво се промъкна как до парализира и, когато ме целуна,

Орловите нокти са все по-високи от къщата! Не останаха листа по дърветата, но аз все още се наслаждавам на твоето скорошно забравяне. Закажи нис твоето име през тях.

Вечно твоя,

Яра



Когато се подготвяш за следващия сезон, нови фигурки от Вечното дърво се присъединяват към растящия ти град. Вземи фигурките и активирай бонуса за предстоящия сезон.



При подготовката за пролетта получаваш **1 нова фигурка** и **активираш всички зелени карти Производство** в града си, в какъвто ред пожелаеш.

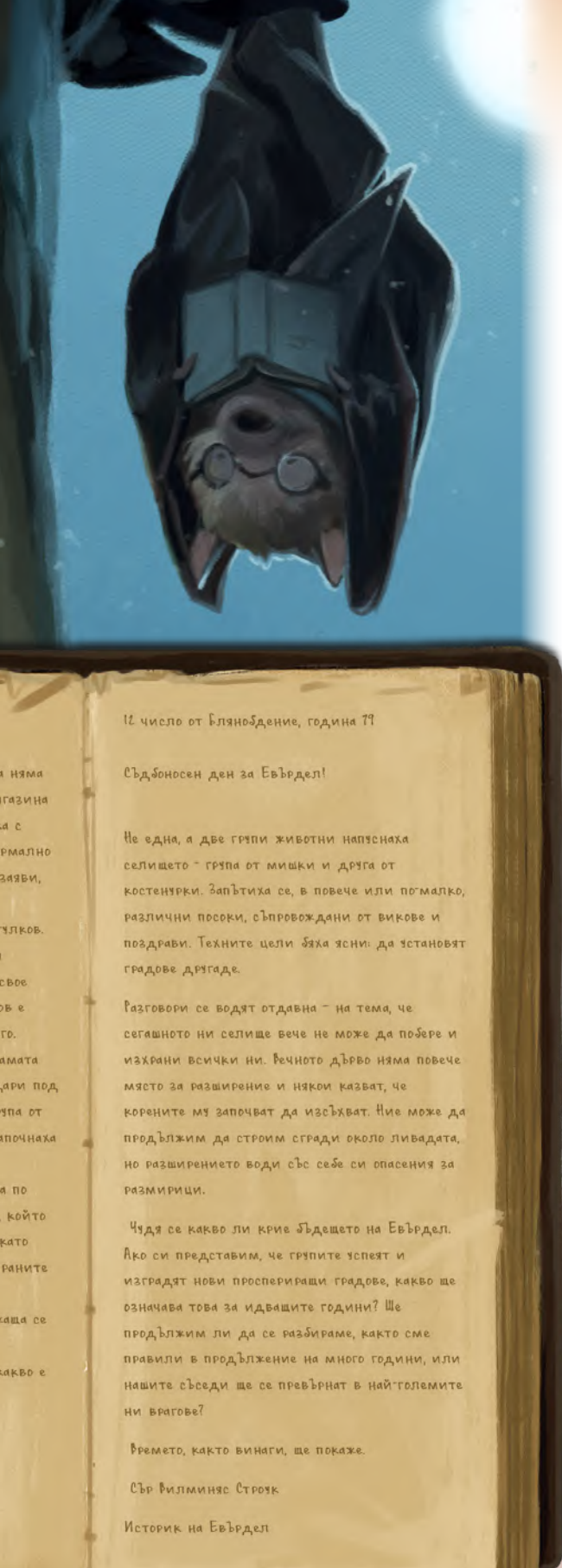


През лятото получаваш **1 нова фигурка**. По време на този сезон **няма Производство**, но зелените карти все още се активират веднага, ако са изиграни по време на лятото. Освен това може да вземеш в ръката си до **2 карти от поляната**, когато се подготвяш за този сезон.



През есента получаваш **2 нови фигурки** и **активираш всички зелени карти Производство** в града си, в какъвто ред пожелаеш.





# КРАЙ НА ИГРАТА

Когато си достигнал края на есента и повече не можеш да изпълняваш действия (или не искаш), ти приключваш играта и трябва да пасуваш. След като пасуваш веднъж, вече не може да извършваш никакви действия.

Ако играч е пасувал, той не може да получава повече карти или ресурси. Ако ти все още играеш и трябва да дадеш карти или ресурси на друг играч, но всички останали участници са пасували, тогава изчисти ресурсите.

Неприключилите играчи продължават да играят, докато всички не пасуват. След като всички са пасували, играчите пресмятат точките си, за да се определи победителят.

Може да ти е по-лесно, ако първо събереш базовата стойност на всяка карта, а след това добавиш чиповете с точки, бонусите от лилавите карти *Просперитет*, точките от пътешествия и реализираните събития.

Ако има равенство, играчът, реализирал най-много събития, печели. Ако все още има равенство, победител е играчът с най-много неизразходени ресурси.

## ПРИМЕРНО ТОЧКУВАНЕ (СТР. 14)

**Базови точки от картите:** 22

**Чипове с точки:** 14

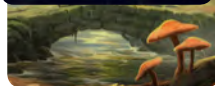
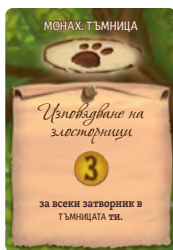
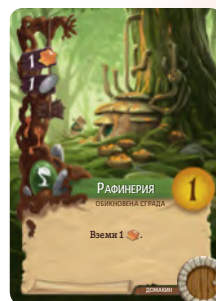
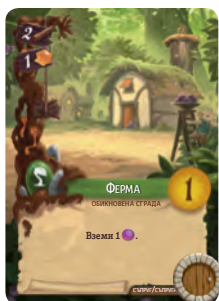
**Бонус точки от карти *Просперитет*:** 10  
(3 за *Съпруга*, 2 за *Архитект*, 5 за *Крал*).

**Точки от пътешествия:** 4

**Събития:** 12 (6 за *Трубадур*, 3 за *Изповядване на злосторници*, 3 за *Гранд тур*).

**Общо:** 62 точки





Пътешествие

# СОЛО ПРАВИЛА

Когато играеш Евърдел в соло вариант, ще се състезаваш срещу огромен стар гризач, познат като Ръгуорт, както и неговата банда от шумни, буйни плъхове. Той ще се връща в Евърдел три поредни години, като всеки път ще носи със себе си нови злини. Ти трябва да намериш начин да се справиш с неговите подли трикове и да отървеш Евърдел от присъствието му веднъж завинаги!

Трите години представляват 3 нива на трудност. Те не са направени, да се играят едно след друго, като 1 цяла игра (въпреки че едно приключенски настроено създание може да опита да извърши такъв подвиг).

## 1-ВА ГОДИНА: РЪГУОРТ ПАКОСТНИКА

Избери цвят за Ръгуорт и подреди компонентите за игра като следваш подредбата за 2-ма играчи. Имаш начална ръка от 5 карти, а Ръгуорт няма такава.

Постави една от фигурките на Ръгуорт върху най-горната лява горска карта. Постави друга негова фигурка върху локацията, даваща 3 клонки. Така двете локации са блокирани.

Играй както обикновено, с тези нови правила:

Всеки път когато играеш карта, Ръгуорт прави същото. Ако си играл карта от поляната, първо я замени с нова.

За да играеш картата на Ръгуорт, хвърли 8-стенния зар. Числото от зара ще определи коя от 8-те карти от поляната ще играе Ръгуорт в своя град. Картите са номерирани от 1 до 8, като най-горната лява карта е 1, а най-долната дясна карта - 8. Подреждай картите в града на Ръгуорт на групи по цвят,

за да можеш да следиш точно колко карти има от всеки цвят. Ефектът на картата, както и нейните точки, нямат значение. Попълни поляната с нова карта от тестето. Когато ти извършиш действие за подготовка за новия сезон, той веднага извършва същото действие. То се състои от следните стъпки:

1. Провери дали Ръгуорт има достатъчно цветни карти в града си, за да може да реализира което и да е от 4-те стандартни събития. Ако има, постави събитието/събитията в неговия град.
2. Вземи новата му фигурка и я постави върху 1-вата карта от поляната (върху 2-та през лятото и върху 3-та и 4-та през есента). Така до края на играта той ще има по 1 фигурка върху 4-те най-горни карти от поляната. Ти не можеш да играеш тези карти повече, но Ръгуорт може.
3. Придвижи неговата фигурка обратно на часовниковата стрелка до следващата горска карта.

По време на подготовката за пролетния сезон премести неговата фигурка от локацията с 3 клонки до тази с 2 парчета смола. През лятото премести фигурката му на локацията с 1 камъче. През есента я премести до локацията с 1 плодче и 1 карта.

През есента премахни неговата фигурка от третата горска локация и вместо това я постави върху локацията с пътешествие, носеща 3 точки.

## ТОЧКУВАНЕ:

Ръгуорт ще спечели по 2 точки за всяка карта в своя град (3 точки за всяка лилава карта *Просперитет*); 3 точки за всяко стандартно събитие, което е реализирал; 3 точки за всяко специално събитие, което ти не си реализирал; 3 точки за неговата фигурка,



изпратена на пътешествие и евентуалните точки от чипове, които е получил от теб.

## 2-РА ГОДИНА: РЪГУОРТ БЕЗДЕЛНИКА

Важат същите правила като през 1-вата година със следните допълнения:

Постави фигурката му върху пътешествието за 4 точки, вместо върху това за 3 точки.

Ръгуорт печели по 6 точки за всяко специално събитие, което ти не си реализирал, вместо по 3.

## 3-ТА ГОДИНА: РЪГУОРТ НЕГОДНИКА

Важат същите правила като през 2-рата година със следните допълнения:

Постави фигурката му върху пътешествието за 5 точки, вместо това за 4 точки.

По време на подготовката си за есенния сезон Ръгуорт отвлеча 1 от твоите фигурки! Не мести фигурката му до мястото с 1 плодче и 1 карта - вместо това я отстри. Премахни и 1 от своите фигурки. Сега ще разполагаш само с 5 фигурки в последния сезон от играта.

Победи го през 3-тата година и бардовете на Евърдел ще пеят за твоя триумф! Историците ще увековечат победата ти - за да бъде запомнена за вечни времена! Старият плъх Ръгуорт ще си тръгне с подвита опашка, оставяйки Евърдел в мир...поне засега.

## БЕЛЕЖКИ:

- Ръгуорт може да има повече от 15 карти в града си.
- Всяка карта от поляната, върху която има фигурка, принадлежаща на Ръгуорт, е напълно блокирана и не може да бъде играна, теглена или чистена от теб.
- Ако от теб се изисква да дадеш карти или ресурси на опонент, не ги даваш на Ръгуорт - изчисти ги вместо това.



По заповед на  
негово величество Крал  
Ръгуорт, Величеството и  
всичките ѝ обитатели са в  
негово владение. Всички  
трябва да му дават по 2  
големи плодчета за  
супринята!  
Благодаря

# РЕЧНИК

**Умение за изиграване на карти** - това са ефекти в играта, които ти позволяват да промениш цената на картата, която играеш в момента.

## КАРТИ СЪС СЪЗДАНИЯ:

**Амбулант** - когато го играеш и по време на *Производство*, може да размениш до 2 от своите ресурси с 2 други ресурса по избор. Разменяй с общия резерв, не с останалите играчи.

**Архитект** - в края на играта ти носи по 1 точка за всяко от неизразходените ти камъчета и парчета смола, до максимум 6 точки.

**Бард** - изчисти до 5 карти от ръката си, за да вземеш от общия резерв по 1 точка за всяка изчистена карта.

**Гробар** - когато го играеш, изчисти 3 карти от поляната, попълни я с нови 3 карти и след това изтегли 1 карта оттам. Отключва втория парцел от *Гробищата*.

**Домакин** - когато го играеш и по време на *Производство*, активирай 1 зелена карта *Производство* в своя град. Знаем какво си мислиш и не го препоръчваме. Докато горкото създание успее да си хване опашката, ще е пробило дупка направо през масата. Не го моли да го прави.

**Дърворезбар** - когато я играеш и по време на *Производство* може да платиш до 3 клонки, за да вземеш от общия резерв по 1 точка за всяка платена клонка.

**Жаба лодкар** - когато я играеш и по време на *Производство*, вземи по 2 клонки за всяка *Ферма* в града ти.

**Историк** - изтегли 1 карта, след като играеш създание или сграда. Тоест, всеки път, когато играеш карта, след като вече притежаваш *Историк*, трябва да теглиш нова (*като се съобразяваш с лимита на ръката*).

**Крал** - в края на играта ти носи 1 точка за всяко стандартно събитие и 2 точки за всяко специално събитие, което си реализирал.

**Кралица** - когато поставиш фигурка върху картата с кралицата, може да изиграеш безплатно която и да е карта на стойност до 3 точки (от ръката ти или от поляната). Това се отнася за базовите точки на картата, не за бонус точките.

**Къртица** - когато я играеш и по време на *Производство*, може да копираш която и да е зелена карта *Производство* от града на който и да е твой опонент. Образно казано, *Къртицата* се превръща в тази карта за момент. Тоест, ако копираш *Смесен магазин*, ще получиш 2 плодчета, в случай че опонентът ти има *Ферма* в града си. Не може да ползваш *Къртицата*, за да копираш *Склад* от друг град. Въпреки това, може да я ползваш, за да копираш *Къртица* от чужд град и после да активираш *Склад* в своя собствен град, поставяйки ресурсите върху *Склада*, а не върху *Къртицата*. *Соло игра*: може да копираш всяка зелена карта *Производство* в града на Ръгуорт чрез *Къртицата*.

**Лекар** - когато го играеш и по време на *Производство*, може да платиш до 3 плодчета, за да вземеш от общия резерв по 1 точка за всяко платено плодче.

**Магазинер** - вземи 1 плодче, когато играеш създание в града си. Не взимай плодче, когато играеш самия *Магазинер*.

**Монах** - когато го играеш и по време на *Производство*, може да дадеш до 2 плодчета на опонент, за да вземеш от общия резерв по 2 точки за всяко дадено плодче. Отключва втората *Манастирска стая*.

**Пастор** - когато го играеш, плати плодчетата на опонент, вместо в общия запас. След това взимаш 3 плодчета. Също така взимаш от общия резерв и по 1 точка за всяка точка, поставена върху твоя *Параклис*.

**Пощенски гълъб** - когато го изиграеш, разкрий 2 карти от тестето. Може веднага да изиграеш безплатно 1 от тези карти, ако е на стойност до 3 точки. Изчисти другата. *Соло игра*: ако играеш *Пощенски гълъб* и активираш умението му за изиграване на друга карта, това се брои за игра на 2 карти, затова когато дойде ред на Ръгуорт - той също ще играе 2.



**Пътешественик** - когато го играеш, изтегли 3 карти. Постави *Пътешественикът* до града си - той не заема 1 от 15-те места в твоя град.

**Рейнджър** - когато го играеш, премести 1 от своите вече разположени фигурки до нова локация - като следваш нормалните правила за поставяне на фигурки. Отключва втората килия на *Тъмницата*. Не може да поставяш *Рейнджъра* във втората килия.

**Съдия** - когато играеш създание или сграда, може да платиш цената на картата, като смениш 1 от посочените ресурси с 1 ресурс по избор.

*Пример:* ако карта струва 2 плодчета, ти може вместо това да платиш 1 плодче и 1 клонка. Тази карта не може да бъде комбинирана с други умения за изиграване на карти (*Ханджия*, *Кран*, *Тъмница*), включително с *Хан* или която и да е горска локация, позволяваща да играеш карта.

**Съпруг** - може да споделя място със *Съпруга*, така че заедно те заемат само 1 място в града ти. Ако имаш *Ферма* и този *Съпруг* е в комбинация със *Съпруга*, тогава тази карта ти дава 1 ресурс по избор, когато я играеш или по време на *Производство*. Може да споделя място само с 1 *Съпруга*.

**Съпруга** - може да споделя място със *Съпруг*. Заедно те заемат само 1 място в града ти. В края на играта ти носи 3 точки, ако е в комбинация със *Съпруг*. Може да споделя място само с 1 *Съпруг*.

**Учител** - когато го играеш и по време на *Производство*, изтегли 2 карти. Запази 1 от тях и дай другата на опонент, който има място в ръката си (виж стр. 10, *Теглене на карти*).

**Ханджия** - когато играеш създание, може да изчистиш *Ханджията* от града си, за да намалиш цената на играното създание с 3 плодчета. Не добиваш 3-те плодчета. Тази карта не може да бъде комбинирана с други умения за изиграване на карти (*Тъмница*, *Кран*, *Съдия*), включително с *Хан* или която и да е горска локация, позволяваща да играеш карта.

**Шут** - *Шут* се играе на празно място в града на опонент. Гадно, а? Картата може да бъде изиграна и върху град на участник, който вече е приключил играта! *Соло игра:* Ръгуорт може да играе *Шут* в твоя град. Ако ти играеш тази карта, изчисти я и премахни която и да е карта от града му.



Винаги се радвам на първия ден от Чанозвън, защото е особено невероятен - пълен с благотворителност и братство. През седмиците, предшестващи деня на сподепеното щастие, гражданите на Евърдеп завършваха прибирането на рекоптата и събирането на семената за настъпващата зима. Днес тези, които са се оказали с повече откопкото им е необходимо, попожиха своята дан в корените на Вечното дърво, за да може всеки нуждаещ се да вземе коркото му трябва. Даца подскачаха окопо даровете, щастливи от обещанието за пълни стомаси. Като погледнах нетърпеливите им лица, очи големи коркото узрели плодчета, си спомних за Фабълс I-V:

Не търси да напълниш собствения си корем,  
преди този на съседа ти да е пълен.  
Дай на тях и  
ще пируваш с плодовете на щедростта  
овеки веков.

## КАРТИ СЪС СГРАДИ:

**Вечното дърво** - в края на играта ти носи по 1 точка за всяка лилава карта *Просперитет* в града ти, включително *Вечното дърво*. Също така, то ти позволява да поставиш безплатно кое да е създание в града си.

**Баржа** - когато я играеш и по време на *Производство*, ти носи 2 клонки.

**Гробище** - когато поставиш фигурка върху гробището, разкрий 4 карти от тестето за теглене или от изчистените карти и изиграй 1 от тях безплатно. Изчисти останалите. Твоята фигурка трябва да остане тук до края на играта. *Гробището* може да съдържа до 2 фигурки, като второто място трябва да бъде отключено с наличието на *Гробар* в града ти.

**Дворец** - в края на играта ти носи 1 точка за всяка уникална сграда в града ти, включително самия *Дворец*.

**Замък** - в края на играта ти носи по 1 точка за всяка обикновена сграда в града ти.

**Кран** - когато играеш сграда, може да изчистиш *Крана* от своя град, за да намалиш цената на играната сграда с 3 ресурса по избор. Не добиваш 3-те ресурса. Тази карта не може да бъде комбинирана с други умения за изиграване на карти (*Ханджия*, *Тъмница*, *Съдия*), включително с *Хан* или която и да е горска локация, позволяваща да играеш карта.

**Манастир** - когато поставиш фигурка тук, дай 2 ресурса по избор на опонент, за да вземеш 4 точки от общия резерв. Фигурката ти остава тук до края на играта. *Манастирът* може да съдържа до 2 фигурки, но второто място трябва да бъде отключено с наличието на *Монах* в града ти.

**Мина** - когато я играеш и по време на *Производство*, вземи 1 камъче.

**Наблюдателница** - когато поставиш фигурка тук, копирай която и да е обикновена или горска локация, независимо дали е вече заета от твоя или чужда фигурка.

**Панаир** - когато го играеш и по време на *Производство*, изтегли 2 карти.

**Параклис** - когато поставиш фигурка тук, сложи 1 точка от общия резерв върху параклиса. Изтегли 2 карти за всеки чип с точка, стоящ върху параклиса.

**Пощенски офис** - когато поставиш фигурка тук, дай на опонент 2 карти от ръката си и след това изчисти какъвто брой карти искаш - отново от ръката си. Трябва да можеш да дадеш 2 карти, за да поставиш фигурка тук. После изтегли карти от тестето - до лимита на ръката ти. Взимаш 1 точка от общия резерв, ако опонент посети твоя *Пощенски офис*. *Соло игра*: може да посетиш *Пощенски офис* в града на Ръгуорт. Така той печели 1 точка.

**Рафинерия** - когато я играеш и по време на *Производство*, вземи 1 парче смола.

**Руини** - когато я играеш, изчисти сграда от града си и постави тази карта на нейно място. След това вземи обратно ресурсите, обозначени като цена на разрушената сграда. Също така изтегли 2 карти. Ако използваш *Руини* (или *което и да е друго умение*), за да отстраниш карта, която има чипове с точки върху себе си, губиш тези чипове. Ако изчистиш карта с фигурка, която е сложена отгоре и не е оставена там до края на играта, постави тази фигурка върху *Руините* (ще събереш тази фигурка обратно при подготовката за новия сезон). Ако тя е била поставена там до края на играта, се маха заедно с картата и се връща в кутията.

**Склад** - когато го играеш и по време на *Производство*, вземи от резерва и постави върху тази карта или 3 клонки, или 2 парчета смола, или 1 камъче, или 2 плодчета. Складът е също и локация, върху която може да поставиш фигурка и да вземеш всички ресурси от картата.

**Смесен магазин** - когато го играеш и по време на *Производство*, вземи 1 плодче или 2 плодчета, ако имаш поне 1 *Ферма* в града си (*не по 1 допълнително плодче за всяка Ферма*).

**Съдилище** - взимаш 1 клонка или 1 парче смола, или 1 камъче всеки път, когато играеш сграда в града си. Не взимаш ресурс, когато играеш самото *Съдилище*.



**Театър** - в края на играта ти носи 1 точка за всяка уникална карта със създание в града ти.

**Тъмница** - когато играеш сграда или създание, може да поставиш създание от града си под тази *Тъмница*, за да намалиш цената на играната карта с 3 ресурса по избор. Не добиваш 3-те ресурса. Създания, намиращи се в *Тъмницата*, вече не се считат за част от твоя град и не ти носят точки в края на играта. Тази карта не може да бъде комбинирана с други умения за изиграване на карти (*Ханджия*, *Кран*, *Съдия*), включително с *Хан* или която и да е горска локация, позволяваща да играеш карта. *Тъмницата* може да съдържа до 2-ма затворници, но втората килия трябва да бъде отключена с наличието на *Рейнджър* в града ти.


**Университет** - когато поставиш фигурка тук, изчисти 1 сграда или създание от града си. След това вземи обратно ресурсите, обозначени като цена на изчистената карта. Вземи също и 1 ресурс по избор и 1 точка от общия резерв. Ако изчистиш карта, съдържаща чипове с точки, тези точки се губят. Ако изчистиш карта с фигурка, която е сложена отгоре и не е оставена там до края на играта, постави тази фигурка върху *Университета* (ще събереш тази фигурка обратно при подготовката на новия сезон). Ако тя е била поставена там до края на играта, се маха заедно с картата и се връща в кутията.

**Училище** - в края на играта ти носи по 1 точка за всяко обикновено създание в града ти.

**Ферма** - когато я играеш и по време на *Производство*, вземи 1 плодче.

**Хан** - когато поставиш фигурка тук, изиграй създание или сграда от поляната, като намалиш цената с 3 ресурса по избор. Не добиваш 3-те ресурса. Взимаш 1 точка от общия резерв, ако опонент посети твоя *Хан*. *Соло игра*: може да посетиш *Хан* в града на Ръгуорт - така той печели 1 чип с точка.

**Часовникова кула** - когато играеш *Часовникова кула*, постави 3 чипа с точки от общия резерв върху нея. Преди да върнеш фигурките си обратно по време на действието *Подготви се за новия сезон*, може да отстраниш 1 точка от кулата и да активираш 1 обикновена или горска локация, върху която имаш фигурка. Всички точки, останали върху *Часовниковата кула* в края на играта, се броят към крайния ти резултат.



В ТАЗИ ГРОБНИЩА ЛЕЖАТ ТЪЛНИТЕ ОСТАНКИ НА КОРИН ЕВЪРТЕЙЛ – ВЕЛИК ПРИКЛЮЧЕНЕЦ И МЕЧТАТЕЛ. СЛЕД ОПАСНО ПЪТЕШЕСТВИЕ ПРЕЗ ПУСТИНЯТА ПЯСЪЧЕН ХРЕБЕТ И ПЛАНИНАТА ОСТРИ ВЪРХ, ТОЙ ОТКРИЛ НАШАТА ПРЕКРАСНА ДОЛИНА. ТАМ, В ОСНОВАТА НА ВЕЧНОТО ДЪРВО, ФИДАНКА ПО ОНОВА ВРЕМЕ, КОРИН ЕВЪРТЕЙЛ ИЗДЯЛАЛ ИМЕ В КАМЪКА: ЕВЪРДЕЛ. ПРЕЗ СЛЕДВАЩИТЕ 33 ГОДИНИ ЕВЪРДЕЛ СЕ РАЗВИВАЛ И ПРОСПЕРИРАЛ ПОД НЕГОВОТО МЪДРО УПРАВЛЕНИЕ, ДОКАТО ПОСЛЕДНАТА КАМБАНА НЕ ИЗЗВЪНЯЛА И КОРИН ЕВЪРТЕЙЛ ПОСЛА СВОЯ СЪТЕН ДЪХ. СЕГА ТОЙ СПИ ПОД СЪЩОТО ДЪРВО, КЪДЕТО Е ЗАБИЛ ЗНАМЕТО СИ И ИЗДЯЛАЛ ИМЕТО НИ. НЕКА ВЕЧНО ДА ПОЧИВА В МИР.

## ЛЕГЕНДА ЗА ПОБИТИТЕ КАМЪНИ

По думите на сладкодумната По, легендарен разказвач:

Преди много време в далечните земи на Гилдин, млад мишок гледал замечтано планините и се чудел какво лежи отвъд. Неговият живот бил изпълнен с трудности и несгоди. Това се отнасяло и за много други създания, живели в тези мрачни времена. Ни капка мед, ни смачкана боровинка се намирали навред, защото всички налични провизии били използвани по време на Змийската война, когато смели създания се надигнали заедно, за да прогонят змиите от Северния пущинак.


Там, сред бедността и разрухата, живеел един мишок, воден от едничка надежда. Корин Евъртейл било неговото име. Баща му, велик войн, загубил живота си по време на войната. С новината за неговата смърт си отишла и майката на Корин, оставяйки го сирак в тъмните улици на пристанищния град Върбови вихър.

През трудните години на своето детство, той се впуснал в много приключения. Измъквал се на косъм от доста трудни ситуации и единствено бързата му мисъл, желязната му воля и пословичната му находчивост го спасявали от затрудненията. Той си спомнял блянове за по-хубави земи, отвъд далечни планини. Знаел, че подобно пътуване би могло да отнеме живота му, но за него нямало бъдеще във Върбови вихър.

Времето било дошло.

От малкото свои приятели, той успял да убеди 3-ма да пътуват с него. Заедно те тръгнали в една студена сутрин, скиталци, търсещи земя, за чието съществуване дори не били сигурни.

Много истории са разказани за това пътуване през пустинята Пясъчен хребет и планината



ВЄЧНОМРАЗ  
БЛЯНОБДЄНИЕ  
✧ МЪГЛОПАД  
ДЪЛБОЛОКВИЄ  
✧ ЗЄЛЄНИК  
✧ ВЄЧНОЩВЯТ  
ЖАРОБЛЯЄ  
✧ СЛЪНЦЄГРЕЙ  
✧ ВЄТРОСБОР  
СЪХНЄЛИСТ  
✧ ЗВЕЗДОВАЛ  
ЧАНОЗВЪН



Остри връх. Било мъчително приключение, което продължило 9 месеца и отнело живота на най-добрия приятел на Корин. Но точно когато нишката на надеждата, която ги водела, била най-тънка, на деветнайстия ден от Блянобдение, приключенците превалили последния връх и най-после съзрели чудото, което търсили.

Този ден слънцето разкъсало тъмните облаци, които се мръщели толкова дълго и с удоволствие разпръснало светлината си върху прелестната изумрудена долина отвъд. Било земя неопетнена от война и недокосната от опустошителен глад.

След като седмици наред разучавали долината, Корин и приятелите му решили да се заселят край корените на това, което един ден ще стане познато като символа на надеждата - Вечното дърво. Той нарекал тази долина с името Евърдел и я обсипал с благословии.

Недълго след като намерили място, на което да положат глава, Корин се заел да издигне монумент, който да увековечи подвига им и завинаги да напомня за пътя, който бил изминат за намирането на това свещено място.

Той и спътниците му побили девет бели камъка, по един за всеки месец от тяхното пътуване. В тези камъни те издялали своите спомени, мечти и надежди и накрая - една повеля към всички нас, които сега се наслаждаваме на мир и спокойствие в любимата ни долина.

Това са думите на Корин Евъртейл, гравирани в камъка и изречени така, че никога да не ги забравим:

*Няма тъга, прекалено тъмна за надеждата.*

*Дори и здрачът отстъпва пред зората.*

*Живей за мига с песен на уста.*

*И накарай чановете винаги да бият истинно и силно.*

Сега върви, стъпи в света и нека животът ти бъде побит камък, който да вдъхновява и окуражава други за много години напред.

## БЛАГОДАРНОСТИ:

**Автор на играта:**

Джеймс А. Уилсън

**Илюстрации:**

Андрю Босли

**Допълнителна разработка:**

Дан Мей

Брена Нунан

Джеймс А. Уилсън

**Графичен дизайн:**

Дан Мей

Коди Джоунс

**Арт направление:**

Дан Мей

**Производство:**

Даниел Ярингтън

Тим Шутц

**Изпълнителен продуцент:**

Даниел Ярингтън

**Издател:**

Даниел Ярингтън

**Превод:**

Зара Райчева

**Редакция и оформление:**

Леда Герова

Александър Геров

© 2018-2021 Tabletop Tycoon, Inc.

Второ преработено издание



Starling Games е част от  
Tabletop Tycoon, Inc. 

Българско издание 2021

**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**

 /fantasmagoria.bg

 /bigbag.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

+359 895 61 88 10

Онлайн магазин: [www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg)



FANTASMAGORIA  
GAMES



STARLING  
GAMES