

EVERDELL

Przygotowanie:

- rozłóż **planszę** i postaw (opcjonalnie) w wyznaczonym miejscu złożoną konstrukcję **drzewa**
- na planszy:
 - ułóż wokół drzewa 4 żetony **wydarzeń** (monument, statek, namiot, wozy)
 - wzdłuż rzeki rozłóż **surowce** (kolejno: gałązki, bryłki żywicy, kamyki, jagody)
 - potasuj **karty lasu** i ułóż 3 (1-2 graczy) lub 4 (3-4 graczy) odkryte na polanach w lesie, resztę odłóż
 - potasuj **karty stworzeń i budowli**, umieść 8 na łące, pozostałe umieść zakryte pod drzewem
- na drzewie:
 - potasuj karty **wydarzeń specjalnych** i umieść 4 odkryte na niższych gałęziach, resztę odłóż
 - umieść na wyższych gałęziach po 4 **robotników** każdego gracza (1 wiosna, 1 lato, 2 jesień)
- każdy z graczy:
 - dostaje 2 robotników
 - pierwszy gracz dostaje 5 **kart** stworzeń i budowli, każdy kolejny +1 więcej (6, 7, 8)

Dążymy do tego, żeby:

- zbudować jak najpotężniejsze miasto w lesie, umieszczając w nim karty stworzeń i budowli
- zebrać bonusowe wydarzenia i wydarzenia specjalne

W swojej turze gracz:

wykonuje 1 z 3 czynności:

1) przydziela pracownika:

- niektóre miejsca są tylko dla jednego robotnika (zamknięty okrąg), inne dla wielu (niezamknięty okrąg)
- pobranie surowców albo wykonanie akcji jest jednorazowe w momencie ustawienia robotnika
- możesz umieścić robotnika w następujących **miejscach**:
 - na polach przy **surowcach** wzdłuż rzeki (pobierasz surowce/karty)
 - na **polanach** (pobierasz surowce/karty)
 - na planszy w **świątym kręgu** (odrzucaś karty z ręki i dobierasz surowce)
 - na **kartach** w swoim (albo cudzym, jeżeli jest symbol strzałki) mieście (wykonaj opis akcji)
 - na **trasie podróży** (dostępne tylko jesienią, otrzymasz punkty)
 - na żetonach **wydarzeń** wokół drzewa (wymóg kart w mieście na ikonie obok żetonu, otrzymasz punkty)
 - na kartach **wydarzeń specjalnych** na drzewie (po spełnieniu warunków, otrzymasz punkty)

2) zagrywa 1 kartę do miasta:

- miasto może mieć max 15 kart stworzeń i budowli
- możesz zagrać kartę z ręki lub z łąki, płacąc jej koszt
- zagrywając kolejno:
 - a) rozpatrz zdolność „Gdy zagrywasz” (najczęściej karty zielone i brązowe)
 - b) zapłać koszt karty
 - c) uzupełnij puste miejsce na łące do 8 (jeżeli karta pochodzi z łąki)
 - d) umieść kartę w mieście
 - e) rozpatrz efekt wyłożonej karty
 - f) rozpatrz efekty innych kart w mieście wywołane przez nową kartę (najczęściej karty niebieskie)
- jeżeli masz w mieście budynek z nagłówka karty stworzenia, możesz zagrać ją za darmo (jednorazowo dla budynku, zaśłoń wtedy **żetonem użycia** ikonę stworzenia na karcie tego budynku)
- w mieście możesz mieć po jednej karcie unikatowej o takiej samej nazwie
- **rodzaje** kart:
 - **brązowa** (aktywowana w momencie zagrania)
 - **zielona** (aktywowana w momencie zagrania oraz podczas wiosny/jesieni roku)
 - **czerwona** (aktywowana w momencie umieszczenia na niej robotnika)
 - **niebieska** (aktywowana w momencie zagrywania innych kart)
 - **fioletowa** (daje dodatkowe punkty)

3) przechodzi do kolejnej rundy (pory roku):

- nowa pora roku następuje gdy:
 - gracz rozmieścił już wszystkich robotników
 - nie zagrywa kolejnej karty (nie może lub nie chce)
- zbiera z planszy robotników oraz dobiera robotników z drzewa, czekających na tę porę roku
- zabiera ze sobą zrealizowane wydarzenia
- **rozpatruje efekt** nowej pory roku:
 - wiosna (aktywuje raz wszystkie zielone karty w swoim mieście)
 - lato (dobiera max. 2 karty z łąki do ręki)
 - jesień (aktywuje raz wszystkie zielone karty w swoim mieście)

Koniec gry:

- gdy każdy z graczy dojdzie do ostatniej pory roku i nie może/nie chce wykonać żadnej akcji

Punktacja:

- + punkty z kart w mieście (wartość na karcie)
- + punkty bonusowe z kart (wartość na karcie)
- + punkty zdobyte w formie żetonów (+1 za punkt)
- + punkty z żetonów wydarzeń (+3)
- + punkty z kart wydarzeń (według karty)
- + punkty z podróży (według ścieżki)

Pamiętaj:

- gra jest asynchroniczna, każdy niezależnie przechodzi przez pory roku
- nie ma limitu surowców
- limit na rękę wynosi 8 kart (nie można dobrać do większej liczby)
- zapis „przekaż graczowi” na karcie oznacza, że koszt karty trafia do innego gracza, a nie do wspólnej puli
- polecenie dobrania karty oznacza, że należy ją wziąć ze stosu kart zakrytych
- pola przydzielenia pracownika oznaczone liczbą (4) są dostępne tylko w grze 4-osobowej
- w przypadku gry **solo** przeciwnik (Krostawiec):
 - ustawia robotników na lewej górnej polanie oraz na 1 surowcu (pobranie trzech gałązek)
 - po każdym zagraniu gracza zagrywa kartę z łąki, pobierając ją według rzutu kostką (1-8)
 - w jego mieście może być więcej niż 15 kart
 - na koniec ma inną punktację niż gracz
 - gracz nie przekazuje mu kart ani surowców
- od razu po gracz rozpoczyna nową porę roku:
 - sprawdza, czy ma możliwość wzięcia wydarzenia
 - nowymi robotnikami blokuje kolejne karty na łące (1-4)
 - przesuwą zgodnie z ruchem wskazówek zegara robotnika na polanach
 - robotnika przy rzece przesuwą wzdłuż niej, a jesienią trafia na pole podróży (3)