Witaj w Everdell

INSTRUKCJA





CZEŚĆ, CZEŚĆ!

Dzień dobry! Pierwszy raz w Everdell, prawda? Pozwól, że Cię oprowadzę.

Wiem, gdzie znaleźć najsolidniejsze gałązki i najpyszniejsze jagody! Możemy zbudować fort i udawać, że to zamek! Ja będę kapitanem, a Ty żonglerem. Pozostałe dzieciaki pewnie czekają na nas przy jeziorze. Zbudujemy najlepszy fort na świecie!

Czuję, że przed wieczorną paradą będziemy najlepszymi przyjaciółmi! Na co jeszcze czekasz?

Zwiedźmy Twoje małe Everdell!

PRZYGOTOWANIE

1. Połóżcie planszę na środku stołu. Umieśćcie żeton księżyca nad pierwszym zielonym polem nad planszą.

2. Podzielcie żetony bryłek żywicy, gałązek i jagód według rodzaju i umieśćcie je na planszy.

3. Połóżcie żetony punktów obok planszy.

4. Przygotujcie tyle kości surowców, ilu jest graczy, i połóżcie je na polach na kości na planszy. Nieużywane kości odłóżcie do pudełka.

5. Potasujcie talię główną i połóżcie ją zakrytą obok planszy. Następnie losowo rozłóżcie 8 odkrytych kart pod planszą.

6. Posortujcie żetony parad według rodzaju, układając je w taki sposób, aby żeton o najwyższej wartości (6) znajdował się na wierzchu stosu, a żeton o najniższej wartości (3) na spodzie stosu. Umieśćcie stosy na ścieżce na planszy.

7. Rozdajcie każdemu z graczy planszetkę domu i zestaw 3 pionków przyjaciół. Surowce i pionki przyjaciół możecie przechowywać na swojej planszetce domu.

8. Przekażcie żeton słońca najniższej osobie z Waszego grona. Ta osoba zostaje pierwszym graczem.

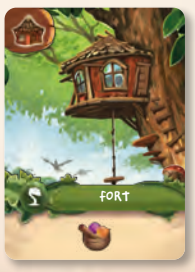
Przygotowanie do gry z młodszymi graczami

W grze *Witaj w Everdell* są 2 sposoby na zwiększenie szans najmłodszych w rozgrywce z bardziej doświadczonymi graczami. Przed każdą rozgrywką zdecydujcie, czy najmłodsi gracze skorzystają z któregoś z ułatwień (albo z obu).



Bonus startowy. Rozpocznij grę z 1 żetonem bryłki żywicy, 1 żetonem gałązki i 1 żetonem jagody.





Kapitan i ***Fort.*** Rozpocznij grę z kartą *Kapitana* albo *Fortu*, albo z tymi obiema kartami. Te karty liczą się do zdobywania żetonów parad. Karty nie aktywują się w czasie przygotowania do gry, ale aktywują się w każdej rundzie w czasie kroku *Zbieranie dobroci* (również w pierwszej rundzie) zgodnie ze standardowymi zasadami. Nadmiarowe karty *Kapitanów* i *Fortów* odłóżcie do pudełka.


3.
1.
2.
8.
7.
7.
4.
5.
6.
FARMA
WIEŻA WIDOKOWA
: Skopiuj .
WIECZNE DRZEWO
PIRACKI STATEK
:
5.
SZKOŁA
Za każdym razem, gdy zagrasz , , albo , weź .
BOHATER
Przenieś 1 ze swoich przyjaciół i aktywuj pole, na które go przeniosłeś.
WIOŚLARZ
KRÓLEWNA
za każdą .
7.
7.
7.

PRZEBIEG GRY

W każdej turze zagrywasz 1 pionek przyjaciela, a następnie 1 kartę (jeśli chcesz i możesz to zrobić). Podczas rozgrywki rozegrasz kilka tur. Wygrywa gracz, który na koniec będzie miał najwięcej punktów! W dalszej części instrukcji dowiesz się, na czym polega gra.

Gra toczy się przez 4 rundy. Każda runda składa się z 5 kroków:



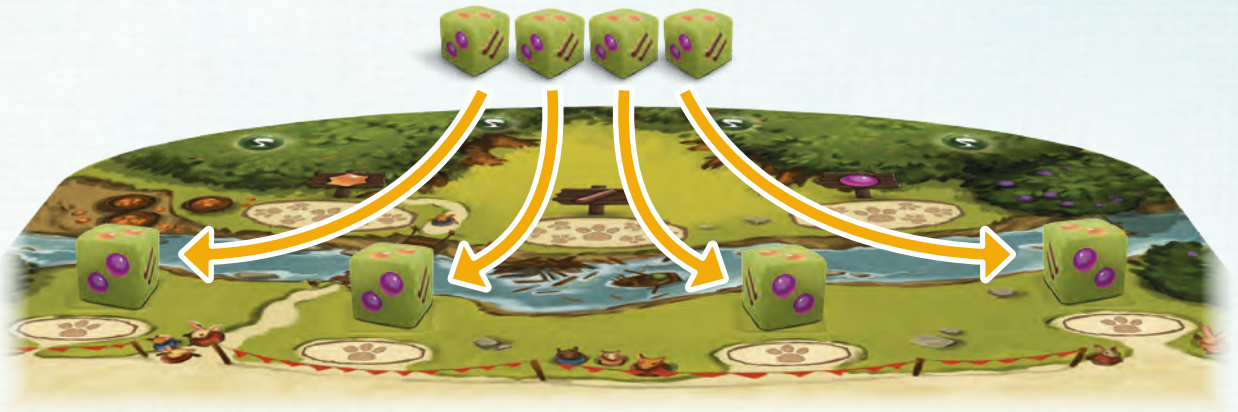
1. **Rzut kośćmi.**
2. **Zbieranie dobroci** .
3. **Rozgrywanie tur.**
   (Zagrywacie pionki przyjaciół, a potem karty).
4. **Powrót do domu.**
5. **Przekazanie żetonu słońca i przesunięcie żetonu księżyca.**





1. Rzut kośćmi

Na początku rundy gracz z żetonem słońca rzuca kośćmi surowców i odkłada po 1 kości na każde pole na kość na planszy.



Przykładowe rozmieszczenie kości w rozgrywce 4-osobowej.

2. Zbieranie dobroci

Aktywujcie w dowolnej kolejności **zielone** karty, które zagraliście wcześniej obok swoich planszetek domów. (W pierwszej rundzie żadne z Was nie ma jeszcze zagranych **zielonych** kart, chyba że zaczyna grę z kartą *Kapitana* albo *Fortu*, albo z tymi obiema kartami).
Pamiętaj! Zielone karty aktywują się wtedy, gdy je zagrywasz, i potem w każdej kolejnej rundzie w czasie kroku Zbieranie dobroci.

3. Rozgrywanie tur

W każdej rundzie, zaczynając od gracza z żetonem słońca i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozgrywacie swoje tury. W swojej turze **zagrywasz 1 ze swoich pionków przyjaciół** na pole na planszy, aby wykonać akcję tego pola.



Potem **możesz zagrać 1 kartę** spośród tych leżących pod planszą po opłaceniu jej kosztu. Na koniec weź wierzchni żeton parady za każdy rodzaj parady, której wymagania spełniasz (i którego jeszcze nie masz).

Następnie swoją turę rozgrywa gracz po lewej stronie gracza z żetonem słońca. Należy grać w ten sposób tak długo, aż każde z Was rozegra 3 tury.

4. Powrót do domu

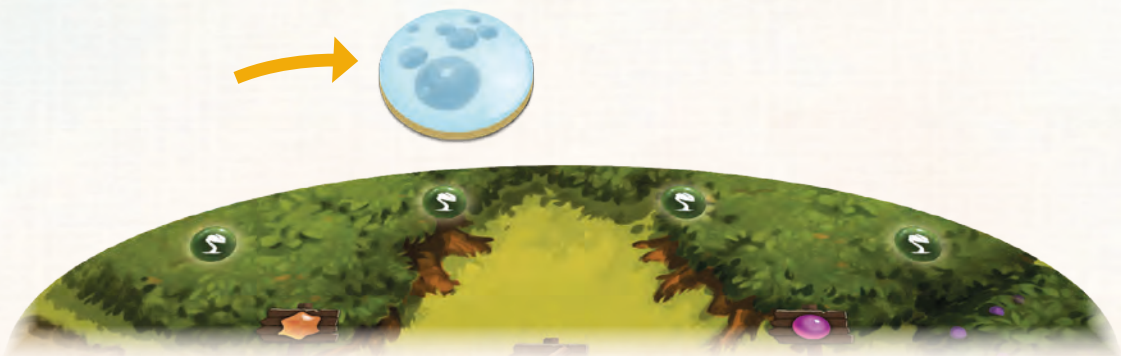
Gdy każde z Was rozegra 3 tury, runda dobiega końca. Umieść swoje 3 pionki przyjaciół z powrotem na swojej planszetce domu.

5. Przekazanie żetonu słońca i przesunięcie żetonu księżyca

Pierwszy gracz przekazuje żeton słońca graczowi **po prawej stronie.** W ten sposób osoba, która w poprzedniej rundzie rozgrywała swoją turę jako ostatnia, zostaje nowym pierwszym graczem.



Przesuńcie żeton księżyca nad kolejne zielone pole nad planszą, aby zaznaczyć, że zaczyna się następna runda.



Zacznijcie rundę od kroku 1. i grajcie w ten sposób tak długo, aż dobiegnie końca czwarta runda. Następnie podliczcie punkty i sprawdźcie, kto wygrał (zob. str. 10).



ZAGRAJ PRZYJACIELA

W swojej turze możesz zagrać pionek przyjaciela na dowolne z 3 górnych pól na planszy, nawet jeśli na tym polu znajduje się już inny pionek przyjaciela (Twój albo innego gracza). Gdy zagrasz pionek przyjaciela na któreś z tych pól, możesz wziąć 1 surowiec widoczny nad polem.



Przykład. Zagrywasz pionek przyjaciela na pierwsze pole od lewej, więc możesz wziąć 1 żeton bryłki żywicy.

Na każdym specjalnym polu na kość surowców może znajdować się tylko 1 pionek przyjaciela. Weź surowce i punkty wskazane na kości na polu, na które zagrałeś pionek przyjaciela. Na kościach surowców zawsze znajduje się więcej surowców niż na pozostałych polach na planszy, ale niekoniecznie muszą to być surowce, których w danym momencie potrzebujesz!



Przykład. Zagrywasz pionek przyjaciela na to pole, więc możesz wziąć żeton 1 punktu i 1 dowolny surowiec (żeton bryłki żywicy, gałązki albo jagody). Skoro Twój przyjaciel znajduje się na tym polu, żaden inny pionek przyjaciela nie może się na nim znaleźć do momentu, aż wszyscy przyjaciele powrócą na planszetki domów na koniec rundy.

Możesz zagrać pionek przyjaciela na pole na swojej **czerwonej** karcie, aby wziąć surowiec albo wykonać akcję. Nie możesz go zagrać na pole na **czerwonej** karcie innego gracza.



Przykład. Zagrywasz pionek przyjaciela na pole na Wieży widokowej *i możesz skopiować 1 kość surowców na planszy, czyli wziąć wskazane na niej surowce, nawet jeśli pionek przyjaciela innego gracza zajął już pole z tą kością.*

Zagrywasz przyjaciela na pole na Ogrodniku *i możesz aktywować 2 różne zielone karty, które masz w swoim obszarze gry.*

KARTY DO GRY

W każdej swojej turze po tym, jak zagrasz pionek przyjaciela, możesz zagrać 1 z odkrytych kart leżących pod planszą. Aby zagrać kartę, musisz zapłacić surowce wskazane w jej górnej części. Odłóż surowce na odpowiednie miejsca na surowce. Gdy opłacisz koszt karty, połóż ją odkrytą obok swojej planszetki domu. Następnie uzupełnij puste miejsce nową kartą z talii głównej.



Możesz trzymać karty stworzeń z jednej strony planszetki domu, a karty miejsc z drugiej, żeby łatwiej orientować się, czy spełniasz warunki żetonu parady.



W zależności od koloru karty mają różne zdolności. Gdy aktywujesz kartę, otrzymujesz wskazaną nagrodę.

Zielone karty aktywują się, gdy je zagrasz, a potem ponownie na początku każdej rundy.

Niebieskie karty aktywują się, gdy zagrasz kartę konkretnego rodzaju albo zdobędziesz żeton parady. Dzięki tym kartom możesz zagrywać pewne karty taniej.

Brązowe karty aktywują się tylko raz, gdy je zagrasz. Nie aktywują się ponownie.

Czerwone karty mają pola na zagranie przyjaciół i aktywują się, gdy zagrasz na nie swój pionek przyjaciela. Możesz używać tylko kart, które sam zagrałeś.

Fioletowe karty aktywują się tylko na koniec gry. Zapewniają żetony punktów za inne karty albo żetony parad, które masz w swoim obszarze gry na koniec rozgrywki.

PARADY

W grze występują 4 rodzaje żetonów parad, które zapewniają punkty na koniec gry. Gdy tylko spełnisz wymagania wskazane na 1 z żetonów, weź żeton o najwyższej wartości z tego stosu i umieść go w swoim obszarze gry. Możesz zdobyć tylko po 1 żetonie parady każdego rodzaju.



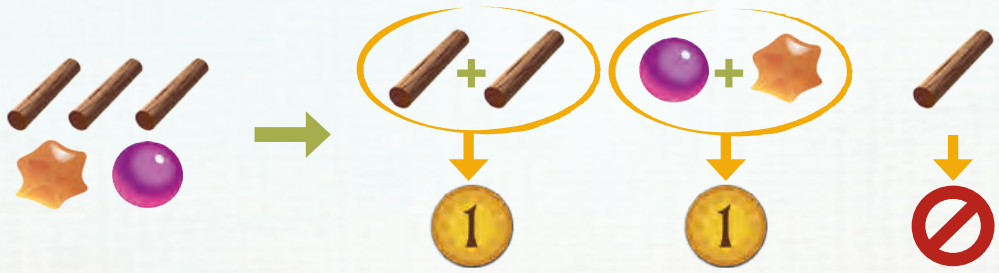
Przykład. Pierwszy gracz, który zbierze 5 kart stworzeń, bierze żeton parady o wartości 6 punktów. Kolejny gracz, który zbierze 5 kart stworzeń, bierze żeton o wartości 5 punktów i tak dalej. Możesz równocześnie wziąć kilka żetonów parad różnego rodzaju.

KONIEC GRY

Gdy ostatni gracz rozegra swoją ostatnią turę w 4. rundzie, gra dobiega końca.

Wymiana surowców

Na koniec gry możesz wymienić wszystkie surowce, które Ci zostały, na żetony punktów. Za każde 2 żetony surowców dowolnego rodzaju weź żeton 1 punktu.



Przykład. Na koniec gry masz 5 żetonów surowców (3 żetony gałązek, 1 żeton bryłki żywicy i 1 żeton jagody). Możesz wymienić 2 żetony gałązki na żeton 1 punktu, a następnie wymienić żeton jagody i żeton bryłki żywicy na kolejny żeton 1 punktu. Za ostatni żeton gałązki nie otrzymujesz żetonów punktów.

Punkty bonusowe z fioletowych kart

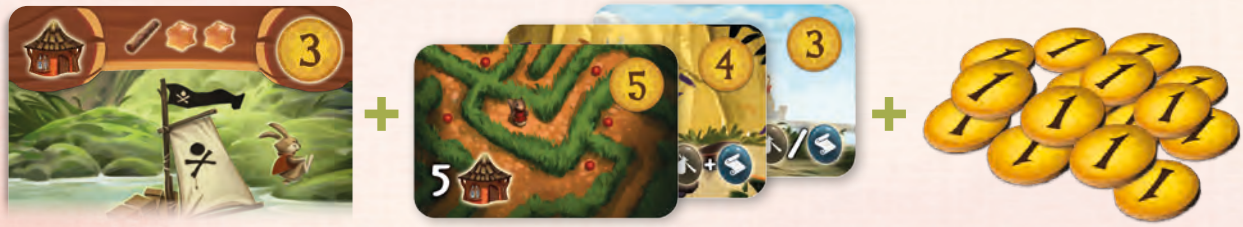
Za każdą **fioletową** kartę, którą masz na koniec gry, weź tyle żetonów punktów, ile wskazano w opisie karty. *Król* i *Wieczne Drzewo* nie zapewniają punktów bonusowych, ale to bardzo wysoko punktowane karty.



Przykład. Na koniec gry Zamek *zapewnia Ci żeton 1 punktu za każdą zieloną kartę w Twoim obszarze gry.* Król *nie zapewnia punktów bonusowych.*

Zsumuj swoje punkty

Policz wszystkie punkty na swoich **kartach**, **żetonach parad** i **żetonach punktów**. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa! W razie remisu wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów z kart.



OPRACOWANIE

Projekt: James Wilson i Clarissa A. Wilson

Ilustracje: Andrew Bosley

Dodatkowe ilustracje: Jacqui Davis

Redakcja angielskiej wersji językowej: Tim Schuetz

Redakcja polskiej wersji językowej: zespół Rebel

Projekt graficzny: Jared Gannuscio i Tristan Collins

Produkcja: Tim Schuetz, Dawson Ellis

Producent wykonawczy i wydawca: Dan Yarrington

Dziękujemy naszym cudownym testerom! A byli to: Alayna B., Aniya B., Julianne Cameron, Ryan Cameron, Joelle Cathala, Christina Colantuoni, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Sean Johnson, Ian McCormack, Chris Mitchell, Andrew Osborne, Desiree Osborne, Jordana Osborne, Anna Papavasiliou, Peter Papavasiliou, Peter John Papavasiliou, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Becca Peterson, Lane Peterson, Bec Pouliot, Marissa Schuetz, Raelyn Schuetz, Tim Schuetz, Zoe Schuetz, Andrea Thomas, Caleb Wilson, Jeremiah Wilson, Josiah Wilson, Julianna Wilson, Noah Wilson, Olivia Wilson, Wesley Wilson, Dan Yarrington, Logan Yarrington, Malcolm Yarrington, Owen Yarrington i Sara Yarrington.

© 2024 Tabletop Tycoon, Inc.

Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o naszych grach, poproś dorosłego, żeby odwiedził **Starling.Games**, **TabletopTycoon.com** i **www.wydawnictworebel.pl**.



Starling Games to marka wydawnicza Tabletop Tycoon, Inc.





Everdell

Witajcie w Everdell!
Ta przepięknie ilustrowana, umiejscowiona w dopracowanym świecie planszówka oferuje dynamiczną rozgrywkę opartą o mechanikę przydzielania pracowników. Gracze wznoszą miasta pełne leśnych stworzeń i budynków. ***Everdell*** **jest łatwą do zrozumienia grą strategiczną o nieskończonej regrywalności.**



Everdell Perłowy Potok

Edycja kolekcjonerska

Odkryj zupełnie nową, podwodną cywilizację w *Perłowym Potoku*, pierwszym dodatku do *Everdell*! Rozszerzenie wprowadza do gry planszę rzeki, na którą będziesz wysyłał swojego ambasadora, aby pozyskiwał dla Ciebie nowy surowiec, jakim są perły.



Everdell Edycja kolekcjonerska Zimowy Szczyt

***Zimowy Szczyt* oferuje nową planszę gór, karty odkryć, karty pogody, duże stworzenia, kafelki mapy, eksploracje i pionki dużych stworzeń!**



Everdell
Święto Lata

Święto lata **to duże rozszerzenie, wprowadzające unikalne karty zdolności każdego rodzaju robotników, nowe zasady rozgrywki dla 5-6 graczy i planszę obchodów z polem akcji targowiska.**



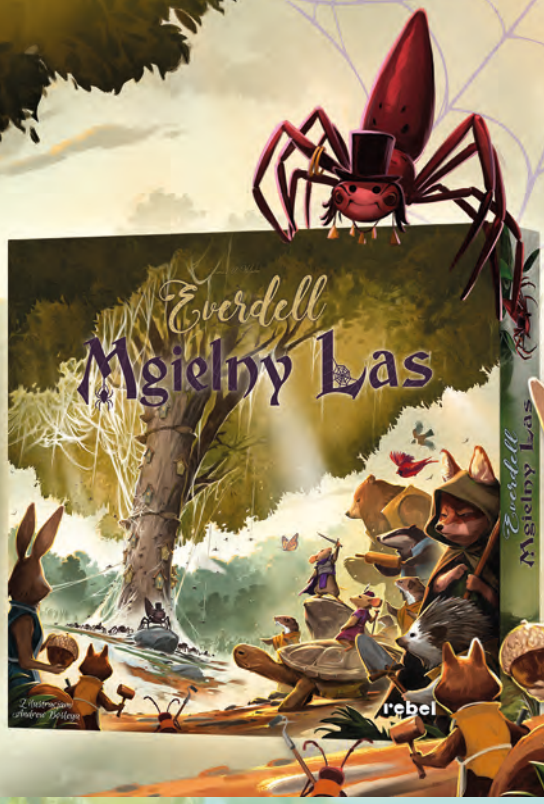
Everdell
Stacja Nowoliść

Na nowej stacji kolejowej w najstarszym mieście Everdell praca wre! W pociągach do doliny przybywa teraz wiele nowych stworzeń, a wraz z nimi rozwiązania i idee, które pozwolą metropolii jeszcze bardziej się rozwinąć. Cała naprzód!



Everdell Mgielny Las

Pajęczyca snuje swoje plany, by za pomocą pajęczej armii przejąć władzę w Everdell. Zmierz się z nią w rozgrywce 1- i 2-osobowej i skorzystaj z pomocy bohaterów na miarę samego Przemysława Ogonka.



Everdell Dalekobrzeg

Wyrusz do krainy za Morzem Odwiecznym i poznaj Dalekobrzeg! Przez kolejne pory roku będziesz przywódcą grupy stworzeń budujących miasto i badających cudowne wody oceanu.



ZAWARTOŚĆ



plansza



4 planszetki domów



50 kart
(talia główna)



żeton księżyca
(znacznik rundy)



4 karty *Kapitanów* i 4 karty *Fortów*
(Nie wtasowujcie ich do talii głównej).



16 żetonów parad



żeton słońca
(żeton pierwszego gracza)



4 kości surowców



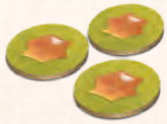
karta zwycięstwa



żetony jagód



żetony gałązek



żetony bryłek żywicy



żetony punktów



3 pionki budowniczych fortów



3 pionki doktorów



3 pionki farmerów



3 pionki bohaterów



instrukcja