

Everdell

REGOLAMENTO

È L'INIZIO DI UN NUOVO ANNO...

Nella ridente vallata di Everdell, sotto ai rami di imponenti alberi, tra ruscelli serpeggianti e anfratti muschiosi, una civiltà di animali della foresta fiorisce e si espande. Sin da quando il famoso avventuriero Corrin Evertail scoprì il regno nascosto tanto tempo fa, i cittadini hanno prosperato nel rifugio offerto dall'Albero Eterno.

Da Geloeterno a Cantacampana molti anni sono iniziati e finiti, ma è giunto il momento di stabilirsi in nuovi territori e fondare nuove città. Sarete i leader di un gruppo di animali e questo sarà il vostro obiettivo! Edifici da costruire, vivaci personaggi da incontrare, eventi da ospitare... Sarà un anno davvero impegnativo!

Al levarsi delle prime lune d'inverno, quale sarà la città più radiosa e prospera?

Preparatevi a essere incantati dal meraviglioso mondo di Everdell. Una volta arrivati qui non vorrete mai andarsene via.



“Everdell”

Vagare tra i boschi a cuor leggero,
raccogliere pietre sotto il cielo blu.
Consumiamo felici il sentiero,
andiamo a costruire quella casa laggiù.
Lavoriamo ogni giorno onestamente,
vorresti aiutarci anche tu?

Mattone su mattone, non ci ferma niente
dalla primavera all'inverno e finché la neve
non c'è più.

Poi insieme giocheremo dove l'erba è folta
e ci disetteremo dove il fiume svolta,
e quando le stelle ci verranno incontro
io mi perderò nello splendore del tuo volto.

E tutto quello che dovrò fare
sarà stare qui con te a riposare.
Nella brezza della sera aspetteremo l'inverno
Addormentandoci accanto all'Albero Eterno.

Il contadino col rastrello
nel fango il minatore,
il re nel suo castello
serve il suo popolo con onore.

Una scuola tra i rami,
facce allegre sul sagrato,
quando siamo fianco a fianco
il nostro sogno è realizzato.

Ancora insieme giaceremo dove l'erba è folta
e ci disetteremo dove il fiume svolta,
e quando le stelle ci verranno incontro
mi perderò di nuovo alla luce del tuo volto.
Tra i germogli in primavera e i colori dell'autunno
scopriamo chi saremo e ricordiamo ciò che fummo.
Mentre cadono le foglie e arriva l'inverno
Cantiamo sereni accanto all'Albero Eterno.



PANORAMICA

In *Everdell* i giocatori dovranno schierare i lavoratori in vari luoghi sul tabellone per poter raccogliere le risorse che utilizzeranno per giocare carte scoperte di fronte a sé, costruendo così la propria città boschiva.

In ogni turno potrete effettuare solo una delle tre possibili azioni seguenti:

- Collocare un Lavoratore
- Giocare una Carta
- Prepararsi per la Stagione

Potrete collocare uno dei vostri lavoratori in un qualsiasi luogo che non sia già stato bloccato da un altro giocatore (a meno che quel luogo non consenta il posizionamento di più lavoratori contemporaneamente). Reclamate immediatamente le risorse elencate o effettuate l'azione indicata.

Per giocare una carta, dovete pagare il costo in risorse elencato. Le carte possono essere giocate sia dalla vostra mano che dall'area di carte a faccia in su al centro del tabellone, chiamata Prato.

Se tutti i vostri lavoratori sono schierati, potete prepararvi per la stagione successiva riprendendo indietro tutti i vostri lavoratori, ottenendo un nuovo lavoratore (o nuovi lavoratori), ed effettuando l'azione descritta per la stagione successiva.

Un giocatore finisce la partita quando durante l'ultima stagione non può effettuare alcuna ulteriore azione. Dopo che tutti i giocatori hanno terminato, il giocatore con più punti è dichiarato vincitore.

CONTENUTO



I TABELLONE



4 TESSERE EVENTO BASE



24 LAVORATORI (6 PER GIOCATTORE) PORCOSPINI, TOPI, SCOIATTOLI, TARTARUGHE



SEGNALINI PUNTO (10 DA 3 PUNTI, 20 DA 1 PUNTO)



20 SEGNALINI OCCUPATO

1 DADO A 8 FACCE (PER LA MODALITÀ IN SOLITARIO)

GRAZIE PER I VOSTRI ACQUISTI PRESSO

EMPORIO DI TARRY HARE

I seguenti articoli sono stati acquistati il:

12 del mese di Seccafoglia

Il reso della merce è limitato a un periodo di quindici giorni dopo la data di acquisto, tranne dove diversamente specificato.

Non si accetta reso sui prodotti scontati!

1 seme di noce moscata	1*
2 gocce di miele	3*5
3 sacchi di farina	3*3
7 mirtilli (prodotto sconsigliato)	2*2
7 perline di vetro pregiate	4*
3 spanne di Ato di seta pregiate di ragno	3*
1 ago	10*5
9 fogli di carta	1*
3 fili d'erba intrecciati	3*
1 cappello-ghianda su misura (30 giorni per il reso)	15*
	44*5



128 CARTE ANIMALE E COSTRUZIONE



II CARTE FORESTA



16 CARTE
EVENTO SPECIALE



I CARTA VITTORIA



30 BACCHE



30 RAMETTI



25 RESINE



20 CIOTTOLI



I ALBERO ETERNO



LEGENDA

Ottenere: Prendere dalla riserva generale le risorse o i segnalini punto elencati.
Pagare: Collocare le risorse elencate dalla vostra riserva nella riserva generale.
Pescare: Prendere una carta dalla cima del mazzo di pesca e aggiungerla alla propria mano.
Rivelare: Rivelare carte dal mazzo di pesca mostrandole a tutti i giocatori.



Segnalino punto



Punti di fine partita



Carta



Rametto



Resina



Ciottolo



Bacca



Una qualsiasi risorsa



PREPARAZIONE

- 1) Collocare il tabellone sul tavolo. Collocare l'Albero Eterno sul ceppo, nella parte superiore del tabellone.
- 2) Collocare i rametti, le resine, i ciottoli e le bacche in cumuli lungo la riva del fiume. Collocare i segnalini punto e i segnalini occupato accanto al tabellone.
- 3) Mescolare le carte Foresta e collocarle sulle radure della foresta. Usare 3 carte per due giocatori, oppure 4 carte per tre o quattro giocatori. Rimettere le carte rimanenti nella scatola.
- 4) Collocare le 4 tessere Evento base lungo il fiume, poi mescolare le carte Evento speciale e collocare 4 carte Evento speciale sui rami più bassi dell'Albero Eterno. Rimettere le carte Evento speciale rimanenti nella scatola.
- 5) Mescolare il mazzo principale e collocare 8 carte a caso a faccia in su nel Prato. Poi, collocare il mazzo all'interno dell'Albero Eterno.
- 6) Ogni giocatore sceglie un colore e inizia con 2 lavoratori di quel colore. Il primo giocatore pescherà 5 carte dal mazzo, il secondo giocatore pescherà 6 carte, il terzo giocatore 7 carte e il quarto giocatore 8 carte.
- 7) Ogni giocatore colloca i propri altri 4 lavoratori sui rami più alti dell'Albero Eterno: 1 lavoratore in primavera, 1 in estate e 2 in autunno.

Il giocatore più umile inizia per primo.

Paziente: *Gus Slippy il rospo*

Sintomi: Numerose vesciche viola principalmente su muso e collo, molto pruriginose. Starnuti continui. Ipersensibilità alla luce del sole. Crampi addominali.

Diagnosi: I sintomi sono indicativi delle prime fasi della Piaga della Verruca Gracchiante.

Prescrizione: Quarantena. Te di Radice Tremolina, caldo, cinque volte al giorno. Coprire completamente le vesciche con una mistura di miele di manuka e tintura di sambuca almeno tre volte al giorno.

Astenersi da attività faticose

Astenersi da tutti i tipi di dessert.

6

Giocatore 1



5 carte

1

6

Giocatore 2



6 carte

2

Non c'è limite al numero di risorse che un giocatore può possedere durante la partita. Se una qualsiasi risorsa si esaurisce, usare qualcos'altro in sostituzione.

2



4

4

4

4

2

2

2

2

3



5



3



2

3

4

5

Viaggio
Dovete scartare in numero uguale ai punti.
Aperta solo in Autunno

La pila degli scarti a faccia in giù andrà formata qui.

Potete scartare qualsiasi dalla vostra mano.
Per ogni 2 scartate, ottenete 1

6

Giocatore 4



8 carte

6

Giocatore 3



7 carte

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita procede in senso orario. Svolgerete dei turni effettuando una delle seguenti azioni. Queste azioni possono essere effettuate in qualsiasi ordine, ma ogni giocatore può effettuarne solo una per turno.

**Collocare un Lavoratore
o Giocare una Carta
o Prepararsi per la Stagione**

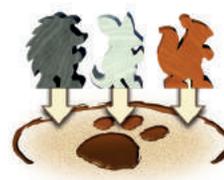
COLLOCARE UN LAVORATORE

I vostri lavoratori sono necessari per l'espansione e il successo della vostra città. Li schiererete in vari luoghi di Everdell per raccogliere risorse, pescare altre carte, ospitare eventi o magari per intraprendere un viaggio.

Ci sono due tipi di luoghi: esclusivi e condivisi (rappresentati da un cerchio aperto). Solo 1 lavoratore alla volta può visitare un luogo esclusivo. Più lavoratori, anche dello stesso colore, possono visitare un luogo condiviso.



ESCLUSIVO



CONDIVISO

Per visitare un luogo, collocate uno dei vostri lavoratori su un qualsiasi simbolo disponibile e prendete immediatamente le risorse elencate oppure effettuate l'azione indicata. Quel lavoratore viene considerato schierato su quel luogo finché non lo riprenderete indietro con l'azione Prepararsi per la Stagione.



Esempio: Collocare un lavoratore in questo luogo permette al giocatore di pescare 2 carte dal mazzo di pesca e di ottenere 1 segnalino punto.

I LUOGHI DA VISITARE INCLUDONO

LUOGHI BASE



LUOGHI FORESTA

Questi luoghi sono piuttosto vari e generalmente offrono effetti più potenti. In una partita a due o tre giocatori, ciascun luogo Foresta può ospitare 1 solo lavoratore alla volta. Le caselle di questi luoghi contrassegnate con l'icona  possono essere usate solo nelle partite a quattro giocatori. Tuttavia, non potete collocare 2 dei vostri lavoratori su un singolo luogo Foresta.



CARTE DESTINAZIONE



Esempio: Se un altro giocatore colloca il proprio lavoratore sull'Ufficio Postale, il proprietario della carta ottiene un segnalino da 1 punto.

Potete collocare un lavoratore su una qualsiasi carta Destinazione nella vostra città, oppure su una carta Destinazione in un'altra città che abbia un simbolo **APERTO**, in tal caso il proprietario della carta Destinazione ottiene un segnalino da 1 punto **dalla riserva**.

EVENTI



Come requisito per il Gran Tour, la vostra città deve contenere 3 carte Destinazione.



Come requisito per La Volta della Cappella Cinguettina, la vostra città deve contenere l'Intagliatore e la Chiesa.

Potete inoltre collocare uno dei vostri lavoratori su una qualsiasi tessera Evento base o carta Evento speciale disponibile, per realizzarlo. Per realizzare l'Evento, dovete soddisfare tutti i requisiti elencati sull'Evento e pagare qualsiasi risorsa richiesta nel momento in cui vi collocate sopra il vostro lavoratore. Ogni Evento può essere realizzato solo da un singolo giocatore. Dovete essere in grado di realizzare l'Evento per collocarvi sopra un lavoratore. Il lavoratore vi tornerà indietro normalmente nella prossima stagione.

Gli Eventi realizzati vanno collocati accanto alla vostra città per calcolarne il punteggio a fine partita. Nota: Gli Eventi realizzati non vanno restituiti se le carte requisito vengono successivamente rimosse dalla vostra città.

RIFUGIO

Il luogo Rifugio è una casella condivisa. Non c'è limite al numero di lavoratori che possono essere collocati su di essa, anche dello stesso colore. Collocando qui un lavoratore potrete scartare un numero qualsiasi di carte dalla vostra mano e ottenere 1 risorsa qualsiasi ogni 2 carte scartate.



Nota: La pila degli scarti è a faccia in giù.

VIAGGIO



Solo durante l'autunno potete mandare un lavoratore in Viaggio. Dovrete scartare un numero di carte pari al numero di punti elencati sul luogo Viaggio scelto. I luoghi da 5 punti, 4 punti e 3 punti sono esclusivi mentre quello da 2 punti è condiviso. Il lavoratore schierato vale il numero di punti elencato sulla casella sulla quale si trova alla fine della partita. Potete mandare più di un lavoratore in Viaggio.

GIOCARE UNA CARTA

Potete giocare **una** carta. Per giocare una carta dovete pagarne il costo elencato mettendo le risorse spese nella riserva generale. **Le carte possono essere giocate sia dalle carte Prato che dalla vostra mano.**

Giocherete queste carte di fronte a voi per formare la vostra città. Ci sono due tipi di carte nel gioco: **Animali** e **Costruzioni**. Potete avere copie multiple di qualsiasi carta Comune nella vostra città, **ma solo una copia specifica di una qualsiasi carta Unica.**

COSTRUZIONI



ANIMALI



Le carte Animale possono essere giocate pagando il costo richiesto in bacche, oppure, se la Costruzione elencata nell'angolo in alto a sinistra della carta Animale si trova già nella vostra città, potete giocare la carta Animale gratuitamente, senza pagarne il costo in bacche.

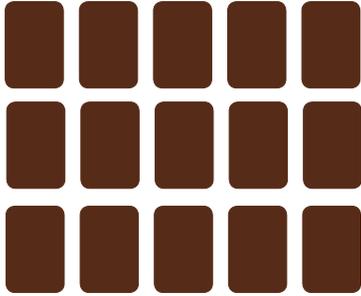
Importante: Quando giocate un Animale gratuitamente usando la Costruzione corrispondente, collocate un segnalino "occupato" su quella Costruzione. Potete farlo solo una volta per Costruzione.



Nota: Il segnalino occupato non viene rimosso dalla carta Costruzione se l'Animale collocato gratuitamente viene successivamente rimosso dalla città.

CITTÀ

La vostra città è composta da **un massimo di 15 slot** dove giocare le vostre carte. Ogni carta occupa 1 slot. La disposizione consigliata consiste in 3 file da 5 carte ciascuna. Le carte Evento non vengono contate ai fini del limite di 15 carte.



Disposizione suggerita per la Città

TIPDI CARTE



Viaggiatore-Bronzo: Si attiva immediatamente una volta quando giocata. Poi, non si attiva più per il resto della partita.



Produzione-Verde: Si attiva immediatamente una volta quando giocata e una volta durante entrambe le azioni Prepararsi per la Stagione in primavera e autunno.



Destinazione-Rosso: Si attiva quando un lavoratore vi viene collocato sopra. Le carte con il simbolo **APERTO** possono essere visitate dagli avversari.



Governo-Blu: Garantisce dei bonus dopo aver giocato certi tipi di carte e offre diverse maniere di giocare carte con uno sconto.



Prosperità-Viola: Alla fine della partita, vale i punti base e i punti bonus elencati.

PESCARRE CARTE

Le carte si pescano sempre dal mazzo di pesca, a meno che non sia specificato di pescarle dal Prato.

Il limite di mano è esattamente di 8 carte. Non potete avere in nessun momento più di 8 carte nella vostra mano. Se dovete pescare delle carte, potete pescarne solo fino ad arrivare a 8, non di più. Se vi viene richiesto di dare carte a un avversario, dovete scegliere quando possibile un avversario che abbia spazio nella propria mano; dategli quante più carte possibile e scartate le eventuali carte rimanenti.

Se viene giocata una carta Prato, **sostituirela immediatamente con una nuova carta dal mazzo di pesca.** Se un'abilità consente ai giocatori di pescare carte dalle carte Prato, **pescate prima tutte le carte e rifornite solo successivamente.**

Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

ORDINE DI RISOLUZIONE DELLE CARTE

Quando viene giocata una carta, seguite questa sequenza di azioni, quando applicabile:

1. Usate le "abilità inerenti al giocare carte" (Dungeon, Giudice, Locandiere ecc).
2. Pagate in risorse o usate il segnalino occupato.
3. Se la carta arriva dal Prato, rifornite il Prato.
4. Collocate la carta appena giocata nella vostra città (se la carta giocata prevede un effetto che rimuove un'altra carta dalla vostra città, rimuovete immediatamente quella carta prima di collocare la nuova carta).
5. Risolvete l'effetto della carta appena giocata.
6. Risolvete gli effetti innescati (Tribunale, Bottegaio ecc).

PREPARARSI PER LA STAGIONE

Se avete collocato tutti i vostri lavoratori e non potete o non desiderate giocare una carta, allora dovete prepararvi per la stagione successiva. Nel vostro turno riprendete tutti i vostri lavoratori schierati, poi ottenete i bonus elencati per la stagione successiva come mostrato in cima all'Albero Eterno. Dopo aver fatto ciò, il vostro turno è finito e la partita continua con il giocatore successivo.

Tematicamente, la partita inizia in inverno inoltrato e termina quando si avvicina l'inverno seguente. L'azione Prepararsi per la Stagione in autunno sarà l'ultima azione che effettuerete nella partita.

Importante: I giocatori non sono obbligati a effettuare l'azione Prepararsi per la Stagione nello stesso momento.

Esempio: Nel vostro primo turno collocate un lavoratore sul luogo Base che dà 3 rametti e prendete le risorse. Nel turno seguente collocate un lavoratore su un luogo Foresta e ottenete 1 rametto, 1 resina e 1 bacca. Nel turno successivo giocate una Fattoria dalla vostra mano pagando il costo elencato, ovvero 2 rametti e 1 resina; ottenete immediatamente 1 bacca dalla Fattoria. Nel turno dopo giocate un Rospo della Chiatta dal Prato pagando 2 bacche, poi ottenete immediatamente 2 rametti dal Rospo della Chiatta visto che avete una Fattoria nella vostra città.

Nel turno seguente non avete abbastanza risorse per giocare altre carte e tutti i vostri lavoratori sono schierati, quindi vi preparate per la stagione successiva. Riprendete i vostri lavoratori schierati e ottenete il bonus elencato per la primavera: un nuovo lavoratore dalla cima dell'Albero Eterno e l'attivazione di tutte le carte Produzione (carte verdi) nella vostra città, ovvero la vostra Fattoria e il Rospo della Chiatta, che vi permettono di ottenere immediatamente 1 bacca e 2 rametti.

Amore mio,

L'Albero Eterno ha disteso la sua ombra oltre la pietra d'estate quest'oggi e noi abbiamo festeggiato al fresco sotto i suoi benevoli rami. Ho mangiato con Tarry, il leprotto dell'emporio e abbiamo ascoltato Poe mentre raccontava le sue storie d'estate ai bambini, tutti pazientemente seduti attorno a lei in cerchio.

Le storie di Poe, come ben sai, sono piuttosto lunghe e abbiamo guardato sorridendo i bambini mentre uno alla volta diventavano sempre più impazienti, la loro pelliccia si arruffava e i loro sguardi venivano catturati dal fresco ruscello. Poi, come un piccolo rivo che ben presto si trasforma in un torrente impetuoso, sono corsi tutti a sguazzare nelle fresche acque blu! Poe, con fare misterioso, ha concluso la sua storia con un significativo e indulgente svolazzo come se, naturalmente, avesse previsto l'intera faccenda.

Devo dire che è stata un'estate particolarmente fruttuosa. Le bacche sono quasi mature e credo sarà il miglior raccolto da molti anni a questa parte. I mirtilli che hai piantato nel tuo appezzamento speciale sembrano quasi pronti a scoppiare e sono dello stesso blu mezzanotte dei tuoi occhi.

Mi manchi moltissimo,
Brun





Mio adorato,
 sono stata nella spoglia selva di lillà a sud della fattoria e ho pensato di scriverti una lettera. Perdonami i miei goffi scarabocchi, stanotte ho raccolto troppi taroli i semi di anice e i geloni sulle mie zampe non sono ancora guariti.
 Le tue zampe sono abbastanza al caldo? Stai tenendo puliti i tuoi baffi?
 Gli alberelli sono tutti piegati dalla neve. La casa ha bisogno di cure e le ghiandole devono essere raccolte. Dei cumuli di neve sono caduti giù per il camino e hanno riempito la casa vuota di fumo grigio e umidità. Questo mi ha fatto ricordare la prima volta in cui accendesti un fuoco!
 Ti ricordi quanto fumo era uscito dai ciocchi di legno verde, serpeggiando giù fino alla Chiesa? E che quando mi baclasti sapevi di linfa?
 Il caprifoglio è più alto della casa ormai. Gli alberi hanno perso tutte le foglie, ma io non ho ancora perso la speranza nel tuo ritorno. Ho appeso una girlandola di campane dorate lungo il cornicione, e il vento vi canta il tuo nome attraverso.
 Sempre tua,
 Yara



Quando vi preparate per la stagione successiva, nuovi lavoratori dall'Albero Eterno si aggiungono alla vostra popolazione. Ottenete il vostro lavoratore (o i vostri lavoratori) e attivate il bonus elencato della stagione successiva.



In primavera ottenete 1 nuovo lavoratore e **attivate tutte le carte Produzione (carte verdi) nella vostra città** in un qualsiasi ordine di vostra scelta.

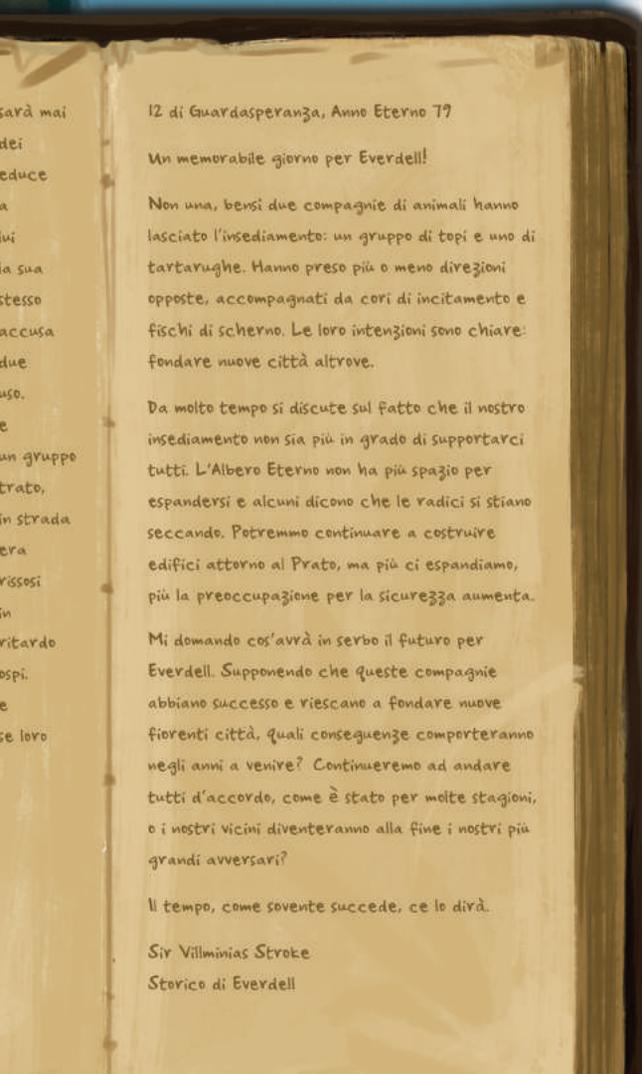


In estate ottenete 1 nuovo lavoratore. Non c'è Produzione in estate, ma le carte verdi si attivano comunque immediatamente se vengono giocate durante l'estate. Inoltre, potete pescare fino a 2 carte Prato quando vi preparate per l'estate.



In autunno ottenete 2 lavoratori e **attivate tutte le carte Produzione (carte verdi) nella vostra città**.





FINE PARTITA

Quando avete raggiunto la fine dell'autunno e non potete più effettuare alcuna azione (o non desiderate farlo), avete terminato la partita e dovete passare. Se un giocatore passa, non può più ricevere alcuna carta o risorsa. Se delle carte o delle risorse dovrebbero essere date a un giocatore ma tutti gli altri giocatori hanno passato, vanno invece scartate.

I giocatori che non hanno ancora finito di effettuare le proprie azioni continuano a giocare finché tutti i giocatori hanno passato. Dopodiché si sommano tutti i punti per determinare il vincitore.

Potreste trovare più semplice sommare il valore base di ogni carta prima, per poi aggiungere in seguito i segnalini punto, i bonus delle carte Prosperità (carte viola), i punti Viaggio e gli Eventi.

In caso di pareggio, vince il giocatore che ha realizzato più Eventi. Se il pareggio persiste, il giocatore a cui sono rimaste più risorse è il vincitore.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO (PAGINA 14)

Punti base delle carte: 22

Segnalini Punto: 14

Punti bonus delle carte Prosperità: 10 (3 per la Moglie, 2 per l'Architetto, 5 per il Re)

Punti Viaggio: 4

Eventi: 12 (6 per Artista Locale, 3 per Provvedere ai Miscredenti, 3 per Gran Tour)

Totale: 62

MODALITÀ IN SOLITARIO

Giocando a *Everdell* in solitario, sfiderete uno scorbuto vecchio roditore, conosciuto come Rugwort, e il suo branco di chiassosi e turbolenti topi banditi. Egli ritornerà a *Everdell* per tre anni di seguito, ogni volta portando con sé un nuovo livello di cattiveria. Dovrete trovare una maniera di sventare i suoi trucchetti diabolici e liberare *Everdell* dalle sue nefandezze una volta per tutte!

I tre anni rappresentano tre livelli di difficoltà e non sono pensati per essere giocati tutti insieme come un'unica partita (anche se un giocatore particolarmente temerario potrebbe volersi cimentare in questa impresa).

ANNO I: "RUGWORT IL FARABUTTO"

Selezionate un colore per Rugwort (lui preferisce il nero) e preparate la partita seguendo la preparazione per due giocatori. Avete una mano iniziale di 5 carte, mentre Rugwort non ha alcuna carta iniziale.

Prendete uno dei lavoratori di Rugwort e collocatelo sulla carta Foresta in alto a sinistra, bloccandola. Collocate il suo altro lavoratore sul luogo Base che dà 3 rametti, bloccandolo.

Giocate la partita normalmente con queste nuove regole:

Ogni volta che giocate una carta, anche Rugwort gioca una carta. Se avete giocato una carta Prato, innanzitutto rifornite la carta. Per giocare la carta di Rugwort, tirate il dado a 8 facce; il numero uscito determinerà quale delle 8 carte Prato potrà giocare Rugwort nella sua città. Le carte sono numerate da 1 a 8, con la carta in alto a sinistra che rappresenta il numero 1 e quella in basso a destra che rappresenta il numero 8. Per la città di Rugwort, collocate le sue carte dividendole per colore affinché

possiate vedere chiaramente quante carte possiede di ogni colore. L'abilità della carta e il valore in punti non importano. Rifornite la carta Prato dopo che egli ha giocato la sua carta.

Dopo che avete effettuato l'azione Prepararsi per la Stagione, Rugwort effettua immediatamente la sua azione Prepararsi per la Stagione, che consiste nei passi seguenti:

- 1) Controllate se possiede abbastanza carte colorate nella sua città per realizzare uno qualsiasi dei quattro Eventi base. Se ne possiede abbastanza, collocate quello o quegli Eventi nella sua città. Ripetete questa procedura anche alla fine della partita.

- 2) Prendete il suo nuovo lavoratore e collocatelo sulla carta Prato n°1 (in estate metterete il nuovo lavoratore sulla n°2 e in autunno sulle carte n°3 e n°4), in modo tale che alla fine della partita avrà un lavoratore su ognuna delle 4 carte Prato superiori. Non potete più giocare queste carte, al contrario di Rugwort.

- 3) Muovete in senso orario il suo lavoratore sulla carta Foresta, spostandolo sulla carta Foresta successiva.

Durante l'azione Prepararsi per la Stagione in primavera, muovete il suo lavoratore dal luogo Base che dà 3 rametti al luogo Base che dà 2 resine. Durante l'estate, muovetelo fino al luogo Base che dà 1 ciottolo. Durante l'autunno, muovetelo fino al luogo Base che dà 1 bacca e 1 carta.

In autunno, rimuovete il suo lavoratore dal 3° luogo Foresta e collocatelo invece sulla casella Viaggio da 3 punti.

PUNTEGGIO

Rugwort ottiene: 2 punti per ogni carta nella sua città (3 punti per ogni carta Prosperità viola), 3 punti per ciascun Evento base che ha realizzato, 3 punti per ogni Evento speciale

che non avete realizzato, 3 punti per il suo lavoratore in Viaggio e ciascun segnalino punto che gli avete dato.

ANNO 2: "RUGWORT IL CORROTTO"

Si applicano le stesse regole dell'Anno Uno con queste regole aggiuntive:

Collocate il suo lavoratore sulla casella Viaggio da 4 punti invece che sulla casella da 3 punti.

Rugwort ottiene 6 punti per ogni Evento speciale che non avete realizzato, invece di ottenerne 3.

ANNO 3: "RUGWORT LA CANAGLIA"

Si applicano le stesse regole dell'Anno Due con queste regole aggiuntive:

Collocate il suo lavoratore sulla casella Viaggio da 5 punti invece che sulla casella da 4 punti.

Durante l'azione Prepararsi per la Stagione in autunno di Rugwort, egli rapisce uno dei vostri lavoratori! Non muovete il suo lavoratore al luogo Base che dà 1 bacca e 1 carta, bensì rimuovete il suo lavoratore e uno dei vostri lavoratori dal gioco. Ora avrete solo 5 lavoratori da utilizzare per l'ultima stagione della partita.

Battete Rugwort nell'Anno Tre e i bardi di Everdell canteranno del vostro trionfo! Lo storico annoterà la vostra vittoria affinché venga preservata e ricordata per sempre! Quel vecchio ratto di Rugwort è strisciato via lasciando Everdell in pace... per il momento.

NOTE

- Rugwort può avere più di 15 carte nella sua città.
- Una qualsiasi carta Prato su cui Rugwort ha un proprio lavoratore è totalmente inaccessibile e non può essere giocata, pescata o scartata dal giocatore.
- Se al giocatore viene chiesto di dare carte o risorse all'avversario, queste vanno invece scartate.



Per decreto di Sua
Altezza reale Re
Rugwort, questa
VALATA e tutti gli
ANIMALI ALL'INTERNO SONO
i suoi sudditi. Tutti
devono dare a
Rugwort 2 bacche
grandi entro la
MATTINA!
GRAZIE

INDICE

ANIMALI

Architetto: Alla fine della partita vale 1 punto per ciascuna delle risorse resina e ciottolo rimanenti, fino a un massimo di 6 punti totali.

Bardo: Scarta fino a 5 carte dalla tua mano, ottieni un segnalino da 1 punto per ciascuna carta scartata in questo modo.

Becchino: Quando viene giocato scarta 3 carte Prato, rifornisci quelle 3 carte e pesca 1 carta dalle carte Prato mettendola nella tua mano. Sblocca inoltre la 2^a casella del Cimitero.

Bottegaio: Ottieni 1 bacca dopo avere giocato un Animale nella tua città. Non ottieni alcuna bacca giocando questo Bottegaio.

Dottore: Quando viene giocato e durante la Produzione puoi pagare fino a 3 bacche per ottenere un segnalino da 1 punto per ciascuna bacca pagata in questo modo.

Giudice: Quando giochi un Animale o una Costruzione puoi sostituire 1 risorsa qualsiasi elencata nel costo con 1 altra risorsa qualsiasi che possiedi. Esempio: se una carta costa 2 bacche, puoi pagare invece 1 bacca e 1 rametto.

Giullare: Il Giullare viene giocato in uno slot vuoto nella città di un avversario. Antipatico, vero? Il Giullare può anche essere giocato nella città di un avversario che ha già finito la partita! Modalità in Solitario: Rugwort può giocare il Giullare nella tua città. Se giochi tu il Giullare, scarta il Giullare e rimuovi 1 qualsiasi carta dalla sua città.

Insegnante: Quando viene giocato e durante la Produzione pesca 2 carte. Tienine 1 e dai l'altra a un qualsiasi avversario che abbia spazio nella propria mano (vedere pagina 10, *Pescare Carte*).

Intagliatore: Quando viene giocato e durante la Produzione puoi pagare fino a 3 rametti per ottenere un segnalino da 1 punto per ciascun rametto pagato in questo modo.

Locandiere: Quando giochi un Animale puoi scartare questo Locandiere dalla tua città per

diminuire il costo dell'Animale giocato di 3 bacche. Non ottieni le 3 bacche. Questa carta non può essere combinata con nessun'altra abilità inerente al giocare carte, come per esempio quella della Locanda, di qualsiasi luogo Foresta che permetta di giocare una carta, o di carte come il Dungeon.

Marito: Condivide uno slot con una Moglie, quindi abbinati assieme occupano solo 1 slot nella tua città. Se hai una Fattoria nella tua città e questo Marito è abbinato con una Moglie, questa carta ti dà 1 risorsa qualsiasi quando viene giocata e durante la Produzione. Può condividere uno slot con 1 sola Moglie.

Moglie: Condivide uno slot con un Marito, abbinati assieme occupano solo 1 slot nella tua città. Alla fine della partita vale 3 punti se abbinata a un Marito. Può condividere uno slot con 1 solo marito.

Monaco: Quando viene giocato e durante la Produzione puoi dare fino a 2 bacche a un avversario per guadagnare 2 segnalini punto per ciascuna bacca che hai dato. Sblocca inoltre la 2^a casella del Monastero.

Pastore: Quando viene giocato ottieni 3 bacche. Ottieni inoltre un segnalino da 1 punto per ciascun segnalino punto sulla tua Chiesa.

Piccione Postino: Quando viene giocato rivela 2 carte dal mazzo di pesca. Puoi immediatamente giocare gratuitamente 1 di queste carte con un valore fino a 3 punti. Scarta l'altra. Modalità in Solitario: Se giochi un Piccione Postino e attivi la sua abilità di giocare un'altra carta, si considera come aver giocato 2 carte, quindi Rugwort nel suo turno giocherà 2 carte.

Ranger: Quando viene giocato muovi 1 tuo lavoratore schierato qualsiasi in un nuovo luogo, seguendo le normali regole di collocazione dei lavoratori. Sblocca inoltre la 2^a cella del Dungeon. Non puoi mettere il Ranger nella 2^a cella del Dungeon.

Re: Alla fine della partita vale 1 punto per ogni Evento base e 2 punti per ogni Evento speciale che hai realizzato.

Regina: Quando collochi un lavoratore su questa carta puoi giocare gratuitamente una qualsiasi carta dalla tua mano o una carta Prato con un valore fino a 3 punti. Questo valore si riferisce ai punti base della carta, non ai suoi punti bonus.

Rospo della Chiatta: Quando viene giocato e durante la Produzione ottieni 2 rametti per ciascuna Fattoria nella tua città.

Spazzatrucioli: Quando viene giocato e durante la Produzione attivi 1 qualsiasi carta Produzione verde nella tua città. Sappiamo a cosa stai pensando, non te lo consigliamo. Nel momento in cui quella povera creatura riuscirà ad acchiappare la propria coda, avrà già fatto un bel buco attraverso tutto il tavolo. Non chiedergli di farlo.

Storico: Pesca 1 carta dopo avere giocato un Animale o una Costruzione: in parole povere, ogni volta che giochi una carta dopo avere giocato lo Storico, pesca una carta (sempre rispettando il limite di mano).

Talpa Minatrice: Quando viene giocata e durante la Produzione puoi copiare 1 qualsiasi carta Produzione verde in una qualsiasi città avversaria. In parole povere, la Talpa Minatrice diventa quella carta per un momento, quindi se sta copiando l'Emporio e quell'avversario possiede anche una Fattoria nella sua città, riceverai 2 bacche. Non puoi usare la Talpa Minatrice per copiare un Magazzino in un'altra città. Tuttavia, puoi usare una Talpa Minatrice nella tua città per copiare una Talpa Minatrice di un'altra città, e poi attivare un Magazzino nella tua città collocando le risorse sul Magazzino stesso e non sulla Talpa Minatrice. Modalità in Solitario: Puoi copiare una qualsiasi carta Produzione verde nella città di Rugwort con la Talpa Minatrice.

Vagabondo: Quando viene giocato pesca 3 carte. Non occupa uno dei 15 slot disponibili nella tua città.

Venditore Ambulante: Quando viene giocato e durante la Produzione puoi scambiare fino a 2 delle tue risorse per 2 altre risorse qualsiasi. Lo scambio va effettuato con la riserva generale, non con gli altri giocatori.



Mi rallegro sempre il primo giorno di Cantacampana, poiché è un meraviglioso giorno di carità e fratellanza. Per settimane, fino ad arrivare a questo giorno di fortuna condivisa, i cittadini di Everdell hanno continuato a mietere i propri raccolti e a immagazzinare le provviste per l'inverno imminente.

Oggi, coloro che si sono ritrovati con più di quello di cui hanno bisogno hanno lasciato il proprio cibo tra le radici dell'Albero Eterno, affinché chi non è stato altrettanto fortunato possa prendere quello che desidera.

I bambini hanno saltellato accanto alle offerte, deliziati dalla promessa di una pancia piena. Mentre scrutavo i loro visetti impazienti, con occhi grandi come bacche mature, mi è ritornato alla mente questo passo di Fiabe I - V:

*Non ricercate la pancia piena
Prima che lo sia quella del vostro vicino;
Date loro
E banchetterete con i frutti della benevolenza
Per il resto dei vostri giorni.*

COSTRUZIONI

Albero Eterno: Alla fine della partita vale 1 punto per ciascuna carta Prosperità viola nella tua città, incluso questo Albero Eterno. L'Albero Eterno permette di giocare 1 Animale qualsiasi gratuitamente.

Castello: Alla fine della partita vale 1 punto per ciascuna Costruzione Comune nella tua città.

Chiatta di Rametti: Quando viene giocata e durante la Produzione ottieni 2 rametti.

Chiesa: Quando collochi un lavoratore sulla Chiesa collocaci anche un segnalino da 1 punto. Pesca 2 carte per ciascun segnalino punto sulla Chiesa.

Cimitero: Quando collochi un lavoratore sul Cimitero rivela 4 carte dal mazzo di pesca o dalla pila degli scarti e giocane 1 gratuitamente. Scarta le altre. Il tuo lavoratore deve rimanere nel Cimitero fino alla fine della partita. Il Cimitero può contenere un massimo di 2 lavoratori ma la 2^a casella può essere sbloccata solo possedendo un Becchino nella tua città.

Dungeon: Quando giochi una Costruzione o un Animale puoi collocare un Animale dalla tua città in questo Dungeon per diminuire il costo della carta giocata di 3 risorse qualsiasi. Non ottieni le 3 risorse. L'Animale nel tuo Dungeon non viene più considerato parte della tua città e non vale alcun punto. Questa carta non può essere combinata con nessun'altra abilità che permetta di giocare carte, come per esempio quella della Locanda, di qualsiasi luogo Foresta che permetta di giocare una carta, o di carte come la Gru o il Locandiere. Il Dungeon può contenere un massimo di 2 prigionieri, ma la 2^a cella può essere sbloccata solo possedendo un Ranger nella tua città.

Emporio: Quando viene giocato e durante la Produzione ottieni 1 bacca oppure 2 bacche se hai una Fattoria nella tua città (non 2 bacche per Fattoria).

Fattoria: Quando viene giocata e durante la Produzione ottieni 1 bacca.

Fiera: Quando viene giocata e durante la Produzione pesca 2 carte.

Gru: Quando giochi una Costruzione puoi scartare questa Gru dalla tua città per diminuire il costo della Costruzione giocata di 3 risorse qualsiasi. Non ottieni le 3 risorse. Questa carta non può essere combinata con nessun'altra abilità inerente al giocare delle carte, come per esempio quella della Locanda, di qualsiasi luogo Foresta che permetta di giocare una carta, o di carte come il Dungeon.

Locanda: Quando collochi un lavoratore sulla Locanda gioca un Animale o una Costruzione dalle carte Prato pagando 3 risorse in meno a tua scelta. Non ottieni le 3 risorse. Ottieni un segnalino da 1 punto se un avversario visita la tua Locanda. Modalità in Solitario: Puoi visitare la Locanda nella città di Rugwort e Rugwort ottiene un segnalino da 1 punto.

Magazzino: Quando viene giocata e durante la Produzione prendi dalla riserva 3 rametti, o 2 resine, o 1 ciottolo, o 2 bacche e collocale su questa carta. Può essere utilizzata anche come luogo su cui collocare un lavoratore per prendere tutte le risorse sulla carta.

Miniera: Quando viene giocata e durante la Produzione ottieni 1 ciottolo.

Monastero: Quando collochi un lavoratore sul Monastero dai 2 risorse qualsiasi a un avversario e ottieni 4 segnalini punto. I tuoi lavoratori devono rimanere nel Monastero fino alla fine della partita. Il Monastero può contenere un massimo di 2 lavoratori, ma la 2^a casella può essere sbloccata solo possedendo un Monaco nella tua città.

Palazzo: Alla fine della partita vale 1 punto per ciascuna Costruzione Unica nella tua città, incluso questo Palazzo.

Raffineria di Resina: Quando viene giocata e durante la Produzione ottieni 1 resina.

Rovine: Quando viene giocata scarta una Costruzione dalla tua città e colloca questa carta al suo posto, poi riprendi dalla riserva le risorse elencate nel costo di quella Costruzione. Pesca inoltre 2 carte. Se usi

Rovine (o una qualsiasi altra abilità) per rimuovere una carta con segnalini punto sopra di essa, perdi quei segnalini punto. Se rimuovi una carta con sopra un lavoratore schierato non permanentemente, colloca quel lavoratore sulle Rovine. Se invece era schierato permanentemente, esso andrà perso come la carta sostituita dalle Rovine.

Scuola: Alla fine della partita vale 1 punto per ciascun Animale Comune nella tua città.

Teatro: Alla fine della partita vale 1 punto per ciascun Animale Unico nella tua città.

Torre dell'Orologio: Quando giochi la Torre dell'Orologio collocaci sopra 3 segnalini da 1 punto. Prima di riprendere i tuoi lavoratori durante l'azione Prepararsi per la Stagione, puoi rimuovere un segnalino da 1 punto dalla Torre dell'Orologio e attivare uno dei luoghi Base o uno dei luoghi Foresta in cui hai un lavoratore schierato. Eventuali punti rimasti sulla Torre dell'orologio alla fine della partita verranno conteggiati nel punteggio totale.

Torre di Vedetta: Quando collochi un lavoratore sulla Torre di Vedetta copia 1 luogo Base o Foresta qualsiasi, anche se è già occupato da 1 dei tuoi lavoratori.

Tribunale: Ottieni 1 rametto, 1 resina o 1 ciottolo tutte le volte che giochi una Costruzione nella tua città. Non ottieni alcuna risorsa giocando questo Tribunale.

Ufficio Postale: Quando collochi un lavoratore sull'Ufficio Postale dai a un avversario 2 carte dalla tua mano e scarta poi un qualsiasi numero di carte desiderato dalla tua mano. Devi essere in grado di poter dare via le 2 carte per poter collocare qui il lavoratore. Successivamente pesca carte dal mazzo di pesca fino ad arrivare al tuo limite di mano. Ottieni un segnalino da 1 punto se un avversario visita il tuo Ufficio Postale. Modalità in Solitario: Puoi visitare l'Ufficio Postale nella città di Rugwort e Rugwort ottiene un segnalino da 1 punto.

Università: Quando collochi un lavoratore sull'Università scarta 1 Costruzione o 1 Animale dalla tua città e riprendi dalla riserva le risorse elencate nel costo di quella carta scartata, inoltre ottieni 1 risorsa qualsiasi e un segnalino da 1 punto. Se scarti una carta con un lavoratore permanente su di essa, colloca invece quel lavoratore sull'Università fino alla fine della partita (non recuperi il lavoratore).



SOTTO QUESTA TOMBA GIACCONO I RESTI DI
CORRIN EVERTAIL, GRANDE ESPLOTORE E
SO GNOTORE. DOPO UN PERICOLOSO VIAGGIO
ATTRAVERSO IL DESERTO DI DUNELANDE E OLTRE
LE MONTAGNE DI CRESTASPINA, SCOPRI LA
NOSTRA VALLE NASCOSTA. ALLA BASE
DELL'ALBERO ETERNO, SOLO UN ARBUSTO
ALL'EPOCA, CORRIN EVERTAIL INCISE UN NOME
SU UNA PIETRA: EVERDELL, PER I SUCCESSIVI 33
ANNI EVERDELL PROSPERO E CREBBE SOTTO LA
SUA SAGGIA GUIDA, FINO A CHE LA SUA ULTIMA
CAMPANA NON SUONÒ E CORRIN EVERDELL NON
ESALÒ IL SUO ULTIMO RESPIRO. ORA RIPOSA
SOTTO LO STESSO ALBERO DOVE PIANTÒ LA SUA
BANDIERA E INCISE IL NOSTRO NOME. POSSA
EGLI RIPOSARE IN PACE PER SEMPRE.

LA STORIA DELLE PIETRE ERETTE

Così come raccontata da Poe, la Leggendaria Cantastorie

Tanto tempo fa, nelle terre lontane di Gildin, un giovane topo scrutò le montagne distanti e si chiese cosa giacesse al di là. La sua era una vita tumultuosa e dura, come lo era per molti animali durante quei tempi bui. Non si trovava una goccia di miele o un pezzetto di mirtillo da nessuna parte, dato che ogni provvista disponibile era stata usata durante la Guerra Serpentina, dove coraggiosi animali si erano uniti per respingere i serpenti delle Terre Selvagge Settentrionali.

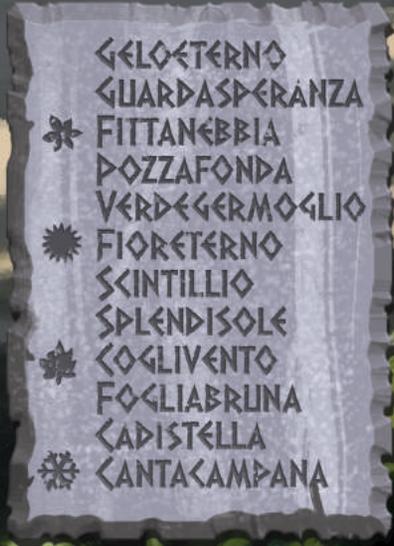
Laggiù, tra la povertà e la desolazione, sedeva un topo spinto da sogni di speranza. Corrin Evertail era il suo nome. Suo padre, un intrepido guerriero, aveva perso la vita durante la guerra. Dopo la notizia della dipartita del padre, anche la madre passò poco dopo a miglior vita, lasciando Corrin orfano nelle strade oscure della città di porto chiamata Salicetempesta.

Molte furono le sue avventure e rocambolesche fughe durante i formidabili anni della sua gioventù, ma la sua mente pronta e una volontà d'acciaio (nonché una notevole dose di fortuna) lo aiutarono a uscirne sano e salvo. Ricordò i suoi sogni di una terra migliore al di là delle montagne distanti. Sapeva che un simile viaggio avrebbe potuto essergli fatale, ma non c'era futuro per lui a Salicetempesta.

Il tempo era giunto.

Tra i suoi pochi amici, riuscì a convincerne tre a viaggiare con lui. Insieme si incamminarono in una fredda mattina di Verdegermoglio, vagabondi in cerca di una terra della cui esistenza non erano neanche sicuri.

Molte storie furono raccontate di quel lungo viaggio attraverso il deserto di Dunelande e oltre le montagne di Crestaspina. Fu una straziante avventura che durò nove mesi e



GELOETERNO
GUARDASPERANZA
✿ FITTANEBBIA
POZZAFONDA
VERDEGERMOGLIO
☀ FIORETERNO
SCINTILLIO
SPLENDISOLE
✿ COGLIVENTO
FOGLIABRUNA
CADISTELLA
☀ CANTACAMPANA

che infine reclamò la vita del più caro amico di Corrin. Poi, quando i fili della speranza che li avevano sostenuti fino a quel momento stavano per spezzarsi, nel 19° giorno di Guardasperanza, gli avventurieri superarono un ultimo picco e finalmente si trovarono a contemplare la meraviglia che stavano cercando.

Anche il sole sembrò deliziato quel giorno mentre squarciava le nuvole scure facendo risplendere la sua luce sulla gloriosa vallata verde smeraldo. Era una terra incontaminata, mai toccata dalle brutture della guerra e dalla devastazione dell'avidità.

Dopo aver esplorato la valle per molte settimane, Corrin e i suoi compagni finalmente si stabilirono tra le radici di quello che sarebbe diventato un giorno il monumento alla speranza, conosciuto come l'Albero Eterno. Nominò la valle Everdell e pronunciò una benedizione su di essa.

Quasi immediatamente dopo aver scelto un punto dove riposare, Corrin si accinse a erigere un monumento per commemorare e non dimenticare mai il viaggio compiuto per scoprire questo luogo benedetto.

Vennero erette nove pietre bianche, ognuna a rappresentare un mese del loro viaggio. Su queste pietre incisero memorie, speranze e sogni, oltre che una sfida per tutti noi che oggi godiamo di pace e comodità nel nostro amato regno. Queste sono le parole di Corrin Evertail, incise in quella roccia e pronunciate ora per non dimenticare mai:

*Non esiste tristezza troppo oscura per la speranza,
persino la mezzanotte cede il passo al mattino.
Cogliete l'attimo e fatelo cantare.
Lasciate che la vostra campana suoni per sempre
forte e sincera.*

Adesso andate, andate nel mondo e lasciate che la vostra vita sia una pietra eretta che incoraggi e ispiri gli altri per molte stagioni a venire.

RICONOSCIMENTI

Autore del Gioco

James A. Wilson

Illustrazioni

Andrew Bosley

Sviluppo Creativo e del Gioco

Dann May

Brenna Noonan

James A. Wilson

Direzione Artistica e Progetto Grafico

Dann May

Layout e Grafica Aggiuntiva

Cody Jones

Marketing

Brenna Noonan

Gestione della Produzione

Cody Jones

Produzione Esecutiva

Dan Yarrington

Playtester

Clarissa Wilson, Jacob Parker, Nathan Wilson, Andrew e Jordana Osborne, Justin Schaffer, Michael Mindes, Seth Jaffee, Joel Eddy, Allen Chang, Cody Jones, Chris McMullen, Michael Fox, Andrew Bosley, e un grazie speciale a Michael Cyr di BGG.

Pubblicato da

Starling Games

Visitateci online su Starling.Games

Edizione Italiana

Traduzione

Denise Venanzetti

Revisione

Aurora Casaro

Supervisione

Massimo Bianchini



STARLING
GAMES

