



Everdell Duo

JÁTÉKSZABÁLY

BEVEZETÉS

Everdell magával ragadó völgyében komoly verseny dúl azért, hogy ki építi a legszebb és leggazdagabb várost. A szélrózsa minden irányából érkeznek az erdőlakók azzal a céllal, hogy Örökvölgyben telepjenek le – a polgármesterek pedig mindent megtesznek azért, hogy saját városuk legyen a legvonzóbb.

Te is egy ilyen polgármester bőrébe bújsz, hogy aztán így akaszd össze a bajsod az ellenfeleddel. Az idő és a rendelkezésre álló erőforrások szűkösek, így, ha minden fontos eseményt meg akarsz ünnepelni még az év vége előtt, alapos tervezésre és ügyes taktikázásra lesz szükséged.

Ugyanakkor...

Dönthettek úgy is, hogy inkább összefogtok, és együtt kormányoztok egy közös várost. Ez nem lesz könnyű feladat, hiszen minden bizonnyal eltérő elképzeléseitek lesznek arról, melyik a győzelemhez vezető legrövidebb út. Ha sikerül dűlőre jutnotok, és a helyi újságírók is elégedettek lesznek veletek, akkor a völgy valaha látott legharmonikusabb városát építhetitek fel!

A nap hamarosan felkel. Gyerünk, munkára!

ÁTTEKINTÉS

A játék során ketten egymás ellen vagy együttműködve próbáltok majd minél több pontot gyűjteni. Ezt úgy tehetitek meg, hogy a munkásaitokkal nyersanyagokat gyűjtötök, majd azokat felhasználva kártyákat játszatok ki magatok elé, ezzel felépítve a saját erdei városotokat.

Kártyákat a kezetekből vagy a Nagymezőn található kártyák közül játszhattok ki. A Nagymezőről csak azok a kártyák játszhatók ki, amik érintkeznek a nap- vagy holdjelzővel. Ezen jelzők egyike minden játékos köre végén mozog majd, így nagyon fontos a jó időzítés.

Minden játék során események feltételeit igyekeztek majd teljesíteni. Ezek a feltételek játékról játékra változnak, így bizonyos kártyák és kombinációk egy-egy játék során fontosabbak lesznek.

A játék 4 évszakon át tart. Ezután mindketten összszámoljátok a pontjaitokat, hogy megállapítsátok, ki a győztes. Ha a kooperatív játékváltozatban játszatok, nézzétek meg, hogy sikerült-e teljesíteni az adott fejezet győzelmi feltételeit.

Játékváltozatok

Párbaj – kompetitív (2 játékos)

Két játékos egymás ellen játszik, az egyikük győz.

Szövetség – kooperatív (2 játékos)

Két játékos egy közös várost épít a kampányfüzet egy szabadon választott fejezete alapján.

Kampány – kooperatív (1–2 játékos)

15 fejezetből álló kampány, amelynek szabályai fejezetenként változnak, mindig új kihívást hozva. A kampány állását a kampánylapon vezetitek, hogy a végén megállapítsátok a kampány végső pontszámát.

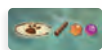
Kihívás – kooperatív (1–2 játékos)

A játékosok Tövis Lilivel néznek szembe egy-egy játék erejéig úgy, hogy megpróbálják teljesíteni a különböző nehézségi szinten elérhető 10 kihívást.

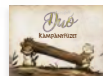
TARTOZÉKOK



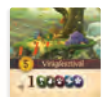
1 kétoldalas játéktábla



20 folyólapka



1 kampányfüzet



32 eseménylapka
(6-6 A, B, C, D, E
jelzéssel,
1 Virágfesztivál,
1 Utazás)



1 nap- és
1 holdjelző



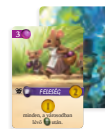
1 osztozáslapka



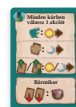
4 kétoldalas
évszaklapka



1 dobókocka



80 erdőlakó-
és építőmény
kártya



2 segédlet



Kampánylapok



2 zsebóralapka



3 nyúl,
3 teknős és
6 bűzösborz
munkás



Kavics, faág,
bogyó és gyanta
nyersanyagok



25 Jó hírek
kártya



Pontjelző
korongok
1 és 3
értékben



Céljelölők



Ajtókorongok

ELŐKÉSZÜLETEK



1: Ha kompetitíven játszottok, a táblának azt a felét használjátok, aminek a jobb felső sarkában „Utazás” felirat látható. Kooperatív vagy egyszemélyes játék esetén a másik oldalt használjátok.

2: Tegyétek a nap- és holdjelzőt a tábla közepén húzódó ösvény bal szélső mezőjére. Tegyétek a nyersanyagokat, a pontjelzőket és az ajtókorongokat a tábla mellé – ez lesz a közös készlet.

3: Keverjétek össze az erdőlakó- és építménykártyákat, és hozzátok létre egy képpel lefelé fordított húzópaklit. Tegyetek 1 kártyát a táblán kijelölt helyekre – ez lesz a Nagymező. A Nagymezőt mindig balról jobbra, fentről lefelé töltsétek fel. A dobópakliba a kártyákat majd képpel lefelé tegyétek, a húzópaklihoz képest 90°-kal elforgatva.

4: Keverjétek össze a folyólapkákat, és tegyétek őket képpel lefelé egy kupacba. Csapjátok fel a 2 felső lapkát, és tegyétek azokat a tábla folyó mezőire.

5: Tegyétek a 4 évszaklapkát a tábla jobb oldalára fentről lefelé, a következő sorrendben: tél, tavasz, nyár, ősz. Játékváltozattól függően fordítsátok a lapkákat a megfelelő oldalukra: kooperatív vagy egyszemélyes játék esetén a borz szimbólumos, kompetitív játék esetén a borz nélküli oldalt használjátok.

6: Válogassátok szét az eseménylapkákat betűjelük szerint, keverjétek meg őket külön-külön, majd minden kupacból húzzatok 1-et. Keverjétek össze ezt az öt lapkát a „Virágfesztivál” lapkával, majd véletlenszerűen helyezze el őket a tábla tetején lévő esemény helyszínek fölé, képpel felfelé. Tegyétek az „Utazás” eseménylapkát a jobb szélső helyre.

7: Az a játékos, aki a legutóbb szunyókált, vegye el a 3 nyúl munkást. A másik játékos vegye el a 3 teknős munkást. Mindketten húzzatok 2 kártyát a húzópakliból. Ezután hajtsátok végre a tél évszaklapka hatásait (lásd 7. oldal).

A JÁTÉK MENETE

Először a kompetitív játékváltozatot ismertetjük, de a legtöbb szabály megegyezik majd a kooperatív játékváltozat szabályaival. A változásokat a 8. oldalon részletezzük.

Amikor rád kerül a sor, a köröd során 1 akciót hajts végre a 3 lehetséges akcióból. **Miután** végrehajtottad az akciódat, **mozgasd** 1 mezővel jobbra a nap- vagy holdjelzőt a végrehajtott akciótól függően:

- **Munkás lehelyezése**  :  ➡
- **Kártya kijátszása**  :  ➡
- **Kártya felhúzása**  /  :  /  ➡

Ha a nap- vagy holdjelző az ösvény végére ért, egyikőtök sem választhat már olyan akciót, amivel ezt a jelzőt mozgatni kellene.

 :  A köröd során bármikor eldobhatsz bármennyi lapot a kezedből, hogy 1 bármilyen nyersanyagot kapj minden 2 eldobott lap után. Megfelelő időzítéssel így nagy előnyhöz juthatsz, és elérhetsz olyan célokat, amiket másképp nem.

Ebben a példában az adott évszakban több munkást már nem lehet lehelyezni, de a kártya kijátszása vagy kártya felhúzása akciót még végre lehet hajtani.

Előfordulhat, hogy bár még van rendelkezésre álló munkásod, lehelyezni már nem tudod, mert a nap- vagy holdjelző az ösvény végére ért. Ebben az esetben nem helyezhetsz le munkást. Jól gondold át, hogy mikor milyen akciót hajtasz végre.

A nap- és holdjelző ösvényének 7 mezője a Nagymező kártyáinak sarkainál helyezkednek el. A két jelző minden évszak kezdetén a bal szélső mezőről indul.



MUNKÁS LEHELVEZÉSE : ➡

Tedd 1 rendelkezésre álló munkásodat egy még el nem foglalt  akcióhelyre, majd azonnal végrehajthatod a hatását. Egy helyszínen egy munkás állhat. Miután teljesen végrehajtottad az akciót, mozgasd a napjelzőt egy mezővel jobbra az ösvényen.

A meglátogatható helyszínek a következők:

Tanya helyszínek



A tábla jobb alsó részén 4 tanya helyszínt látogathatsz meg.

Ha ide helyezed egy munkásodat, kapsz 3 faágat a közös készletből.



Folyóparti helyszínek



A tábla bal alsó részén 2 folyóparti helyszínt látogathatsz meg. Ezek a helyszínek általában jobbakként, mint a tanya helyszínek, de kiszámíthatatlanabbak is, ugyanis évszakról évszakra változnak majd.

Ha ide helyezed egy munkásodat, elcserélhetsz 1 bármilyen nyersanyagot 3 bármilyen nyersanyagra.



Vörös akcióhely kártyák

Bármelyik szabad vörös akcióhely kártyára ellátogathatsz, legyen az a saját vagy a másik játékos városában. Ha a másik játékos városában látogatsz meg egy akcióhely kártyát, a másik játékos azonnal kap 1 pontjelző korongot a közös készletből.

Ha ide helyezed a munkásodat, akkor azonnal aktiválhatsz egy folyóparti helyszínt (akkor is, ha már foglalt) és kapsz 1 pontjelző korongot.



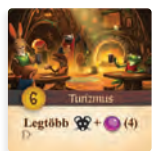
Események

A munkásodat bármelyik esemény alatti akcióhelyre leteheted, ha teljesítet a feltételeit. Ezeket a feltételeket csak az esemény megszerzésekor kell teljesítened, később nem. Egy esemény megszerzésekor azonnal megkapod az akcióhely mellett jelzett jutalmat. Ezután az eseménylapkát tedd a városod mellé – a játék végén győzelmi pontokat jelent majd. Egy eseményt csak egy játékos szerezhethet meg.



Ha minden színből van legalább 1 kártya a városodban, egy munkásodat ide helyezve megszerezheted az eseményt. Azonnal kapsz 1 gyantát, az eseménylapkát pedig tedd a városod mellé.

Azoknál az eseményeknél, amelyek feltétele, hogy valamiből több legyen neked, mint az ellenfelednek, legalább 1 darabbal rendelkezned kell minden felsorolt dologból, valamint összesen legalább annnyival kell rendelkezned, mint a zárójelben lévő szám. Nem elég, ha ugyanannyival rendelkezel, mint ellenfeled, többnek kell lennie.



Ennek az eseménynek az a feltétele, hogy legyen több erdőlakó és bogyó a városodban összesen, mint az ellenfelednek. Rendelkezned kell legalább 1 erdőlakóval és 1 bogyóval és összesen legalább 4 legyen belőlük.

Utazás



Az utazás eseménylapka egy különleges jutalom, amit az a játékos kap, akinek a játék végén a kezében és a városában összesen több kártya van a játék végén. Ezt az eseménylapkát nem kell munkással megszerezni. Csak a másik játékosnál több kártyával kell rendelkezni. Ha ugyanannyi kártyátok van, senki sem kapja meg ezt a jutalmat.

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA



Játssz ki 1 kártyát képpel felfelé magad elé, kifizetve a kijátszási költségeit. A magad elé kijátszott kártyák alkotják a városodat. Miután teljesen végrehajtottad az akciót, mozgassd a holdjelzőt egy mezővel jobbra az ösvényen.

Kártyákat három helyről tudsz kijátszani:

- A kezedből;
- A Nagymezőről a napjelzővel szomszédos kártyák egyikét;
- A Nagymezőről a holdjelzővel szomszédos kártyák egyikét.



Az évszak kezdetén csak 2 kártya játszható ki a Nagymezőről.



A fenti példa esetén a nap- és holdjelzőkkel szomszédos 8 kártya bármelyike kijátszható a Nagymezőről.

Miután kijátszottál egy kártyát a Nagymezőről, teljesen hajtsd végre a hatását, majd töltsd fel a Nagymezőt. Ha több, mint egy üres hely keletkezett, balról jobbra, fentről lefelé töltsd fel új kártyákkal.

Ajtókorongok



Az erdőlakókat bogyók elköltésével játszhatod ki, vagy ha rendelkezel ajtókoronggal, letehetsz egy ajtókorongot egy, az erdőlakó színével azonos, a városodban lévő építményre, ezzel az erdőlakó költségét 0 bogyóra csökkentve. **Színenként legfeljebb 1 ajtókorongot használhatsz így fel.** A játék kezdetén nincsenek ajtókorongjaid, ezeket a játék során különböző akciókkal szerezhethet meg. Akkor is döntesz úgy, hogy ajtókorongot használj fel, ha egyébként más módon is kapnál kedvezményt – például egy Fogadó vagy egy kedvezményt biztosító folyóparti helyszín által.

A Bánya kijátszásához 1 faágat és 1 gyantát kell fizetned. Tedd őket a saját készletedből a közös készletbe.

Szín
Építmény

A kártya kijátszásakor, illetve mindig, amikor a termelés aktiválódik, kapsz 1 kavicsot.

Erdőlakó

Ennek az erdőlakónak a kijátszásához 1 bogyót kell fizetned, vagy ha van szabad ajtókorongod (●), azt egy városodban lévő zöld építményre helyezheted, hogy 0 bogyóra csökkentsd a költséget.

Ez a kártya a játék végén 1 pontot ér.

Amikor kijátszod ezt a kártyát, illetve amikor a termelés aktiválódik, eldobhatsz 1 kártyát a kezedből, hogy húzz 1 kártyát, és kapj 1 pontjelző korongot.

Egy kártya kijátszásához ki kell fizetned a kártya bal felső sarkában feltüntetett költséget vagy fel kell használnod egy ajtókorongot. Egyes kártyák költsége az, hogy el kell dobnod egy kártyát a kezedből.

Ezt így jelöljük:

A különböző színű kártyák eltérő módon működnek. Amikor egy kártya aktiválódik, megkapod a rajta lévő jutalmat. Szabadon dönthetsz, hogy egy kártya aktiválásakor kéred-e a jutalmat.

Termelés (zöld): Kijátszáskor, illetve a tavasz és az őszi kezdetén aktiválódik.

Közigazgatási (kék): A kártyán feltüntetett esemény bekövetkezésekor aktiválódik. Gyakran kedvezményt ad egy másik kártya költségéből vagy bizonyos kártyák kijátszása után ad jutalmat. Bizonyos kártyák, mint például a Fogadás nem aktiválódik azonnal – ezek képességét a következő körtől kezdve használhatod fel.

Vándor (barna): Egyszer, a kijátszáskor aktiválódik. A későbbiekben nem aktiválódik újra.

Akció (vörös): Akkor aktiválódik, amikor munkást helyeznek rá. Ha az ellenfeled egy városodban lévő ilyen kártyára helyez munkást, kapsz 1 pontjelző korongot a közös készletből.

Virágzás (lila): A játék végén aktiválódik. Az alap pontszámán túl a városod bizonyos jellemzői alapján további pontokat ad.

Egyes kártyákon szerepel egy csillag (★) szimbólum. Ez azt jelenti, hogy a kártya kedvezményt ad új kártya kijátszásakor. Egy új kártya kijátszásakor csak 1 csillaggal jelölt kártyát aktiválhatsz, nem kombinálhatsz több ilyen kártyát. Vannak olyan kártyák, amik bár új kártyák kijátszásakor aktiválódnak, nincs rajtuk csillag. Ezen kártyák hatásai szabadon kombinálhatók egy csillaggal jelölt kártya hatásával.



KÁRTYA FELÚHZÁSA

Dönthetsz, hogy a húzópakliból húzol 1 kártyát, vagy a Nagymezőről veszel fel 1-et, függetlenül attól, hogy a nap- vagy a holdjelzővel szomszédos-e. Ha a Nagymezőről húztál, töltsd fel a helyét a húzópakliból. Ezután mozgasd egy mezővel jobbra a nap- vagy holdjelzőt – eldöntheted, hogy melyiket. Ha az egyik jelző már nem tud tovább mozogni, a másikat kell választanod.

A kezekben tartott kártyák száma nyílt információ, viszont maguk a kártyák titkosak, a másik játékos nem nézheti meg ezeket. A kézben tartott lapok száma nincs korlátozva.

ÉVSZAKOK

Egy évszak akkor ér véget, amikor a nap- és a holdjelző is az ösvény végére ért. Ekkor új akciót már nem hajthattok végre a következő évszak kezdetéig. A következő évszakra az alábbi lépések végrehajtásával készüljétek fel:

- Vegyétek vissza lehelyezett munkásaitokat;
- Távolítsátok el a játékból az épp befejezett évszak lapkáját;
- Mozgassátok a nap- és a holdjelzőt az ösvény bal szélső mezőjére;
- Hajtsátok végre a következő évszaklapkán szereplő hatásokat.



Tél: A nyúl játékos húzzon 1 kártyát a húzópakliból. Ezután a teknős játékos húzzon 1 kártyát a húzópakliból, majd 1 kártyát a Nagymezőről. Töltsétek fel a Nagymezőt. Az évszakot a nyúl játékos kezdi. Ezeket a hatásokat a játék elején hajtsátok végre, az előkészületek során.



Tavaszi: Dobjátok el a 2 folyólapkát, majd csapjatok fel újakat a helyükre. A teknős játékos aktiválja minden zöld kártyáját a városában. Ezután a nyúl játékos aktiválja minden zöld kártyáját a városában, és húzzon 1 kártyát a húzópakliból. Az évszakot a teknős játékos kezdi.



Nyári: Dobjátok el a 2 folyólapkát, majd csapjatok fel újakat a helyükre. A nyúl játékos húzzon 1 kártyát a Nagymezőről. Ezután a teknős játékos húzzon 1 kártyát a Nagymezőről, majd kap 1 bármilyen nyersanyagot. Töltsétek fel a Nagymezőt. Az évszakot a nyúl játékos kezdi.



Őszi: Dobjátok el a 2 folyólapkát, majd csapjatok fel újakat a helyükre. A teknős játékos aktiválja minden zöld kártyáját a városában. Ezután a nyúl játékos aktiválja minden zöld kártyáját a városában, és kap 1 bármilyen nyersanyagot. Az évszakot a teknős játékos kezdi.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint az ősz során a nap- és a holdjelző az ösvény végére ér. Osszátok ki az Utazás eseménylapkát (lásd 5. oldal), majd adjátok össze a pontjaitokat a győztes megállapításához:

- Kártyákon lévő pontok;
- Lila színű kártyák bónusz pontjai;
- Pontjelző korongok;
- Eseménylapkák.

A több pontot gyűjtő játékos győz. Döntetlen esetén ellenőrizzétek az alábbiakat ebben a sorrendben – amint valaki többel rendelkezik, azonnal győz:

1. Legtöbb eseménylapka;
2. Legtöbb megmaradt nyersanyag;
3. Legtöbb kártya a városban;
4. Legtöbb kézben maradt kártya.



KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZATOK

Ha szeretnétek, kooperatívan is játszhattok – akár egyetlen játék erejéig, akár egy 15 fejezetből álló, kihívásokkal teli kampány formájában. A kooperatív játék szabályai alapvetően azonosak a kompetitív játék szabályaival, az alábbi eltérésekkel.

A játékosok egy közös várost építenek, és rendszerint az a céljuk, hogy elérjenek egy megadott összpontszámot, valamint, hogy megszerezzenek adott számú eseményt (esetenként akadnak más célok is.) A fejezetek pontos szabályait a kampányfüzetben ismertetjük. Ha csak egyetlen játékot szeretnétek játszani, válasszatok ki egy tetszőleges fejezetet, vagy játsszatok a kihívás játékváltozattal (lásd 12. oldal). Ha a kampány formájában ismernétek meg a történetet, akkor először nevezzétek el a városotokat, majd sorban, játékról játékra vezessétek az eredményeiteket egy kampánylapon.

A kampány során egy könyörtelen bűzösborz riporterrel – Tövis Lili kisasszonnyal – fogtok szembenézni, aki a „Napi Gubanc” hírlapnál dolgozik. Tövis Lili és a hírlap néhány másik munkatársa megfigyeli és tudósítja minden lépéseket. Mindezt a játék során a táblán folyamatosan jelenlévő és időnként mozgó bűzösborz munkások jelenítik meg, akik akadályozzák majd a helyszínek elérését.



ELŐKÉSZÜLETEK

A tábla számozott oldalát használjátok. Minden fejezetnél ismertetjük, hogy az előkészületek során a tábla melyik részére (események, Nagymező, helyszínek) hány bűzösborz munkást kell lehelyeztetek. Minden bűzösborz munkás után dobjatok egy kockával, majd tegyétek a munkást a kidobott értéknek megfelelő mezőre. Ha ez a hely már foglalt, tegyétek a munkást a következő szabad mezőre. (Ha az utolsó helyre kellene tennetek egy munkást, de a hely már foglalt, induljatok újra a tábla bal szélétől.) Az „Utazás” esemény helyét, illetve a középső ösvény középső, kézfogást ábrázoló mezőjét hagyjátok figyelmen kívül, ezekre a helyekre soha nem kerülhet bűzösborz munkás.

Ezután tegyétek a nap- és a holdjelzőt a Nagymező ösvényének bal szélső, első szabad mezőjére.

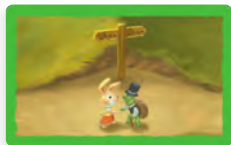
Használjátok az évszaklapkák jobb felső sarkában borz szimbólummal jelölt oldalát. Az évszaklapkákra feltüntetett kártyahúzásokat és a zöld termelés kártyák aktiválásait nem kapjátok meg mindketten, fel kell osztanotok egymás között.

Ne használjátok az „Utazás” eseménylapkát. Ha egy kockadobás miatt egy bűzösborzot a 6-os utáni mezőre kellene lehelyeztetek, induljatok újra a sor 1-es mezőjétől.

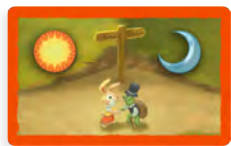
Bizonyos fejezetek további előkészületeket is igényelnek. A fentiekén kívül a kompetitív játékváltozat előkészületeit hajtsátok végre (lásd 3. oldal).

OSZTOZÁS

Fejezettől függően megoszthatjátok egymással az erőforrásaitokat. Ha a fejezet szabályai engedik, tegyétek az osztozáslapkát az asztalra úgy, hogy mindketten kényelmesen elérjétek.



Szabad osztozás: A köröd során bármikor letehetsz az osztozáslapkára legfeljebb 1-et a következők közül: 1 kártyát a kezedből, 1 nyersanyagot vagy 1 ajtókorongot a készletedből. Ezt a másik játékos a saját köre kezdetén megkapja.



Korlátozott osztozás: Azonos a szabad osztozással, azzal a korlátozással, hogy csak akkor tehetsz bármit az osztozáslapkára, ha a **köröd kezdetén** a nap- vagy a holdjelző az ösvény középső (kézfogás) mezőjén állt. A másik játékos akkor is megkapja azt a köre kezdetén, ha a nap- vagy a holdjelző azóta tovább mozgott a középső mezőről.



Nincs osztozás: Ebben a fejezetben nem használhatjátok az osztozáslapkát.

JÓ HÍREK KÁRTYÁK

Minden fejezet előkészületeit követően keverjétek meg a Jó hírek paklit, majd csapjatok fel belőle 3 kártyát. Döntsétek el, hogy melyik kártyát szeretnétek megtartani. A másik 2 kártyát keverjétek vissza a pakliba.

A játék során bármikor felhasználhatjátok a Jó hírek kártyát. Miután végrehajtottátok a hatását, tegyétek vissza a dobozba – a kampány során többször már nem használhatjátok.

Normál nehézségi szint esetén minden fel nem használt Jó hírek kártyátokat magatokkal vihetitek a következő fejezetekre is. Nehéz nehézségi szint esetén nem lehet 1-nél több Jó hírek kártyátok. Ha egy fejezet során nem használtátok fel, a következő fejezet előkészületeit követően döntsétek el, hogy eldobjátok, hogy helyette újat húzhassatok, vagy megtartjátok, és nem húztok újat.



ZSEBÓRÁK

Normál nehézségi szint esetén minden fejezet kezdetén kaptok 1 zsebóralapkát is. Egyes fejezetek kezdetén ezen felül kaptok további 1 zsebóralapkát. A fel nem használt zsebóralapkákat nem vihetitek tovább a következő fejezetre.

A fejezet során bármikor bármelyik játékos dönthet úgy, hogy felhasznál egy zsebórát arra, hogy visszalépjön 1 mezőt a nap- vagy a holdjelzővel az ösvényen. Ezzel egy további körhöz juttok. Miután felhasználtátok egy zsebórát, fordítsátok át a felhasznált oldalára. A fejezet során ezt a zsebórát már nem használhatjátok.

A JÁTÉK MENETE

Saját készlet és kézben tartott lapok

Mindkét játékos saját, külön készletében tartja a nyersanyagait, és a kezében tartja a lapjait. Nem mutathatod meg a kártyáidat a másik játékosnak, de azt elmondhatod, milyen színű és típusú (erdőlakó vagy építmény) kártyáid vannak, valamint, hogy milyen nyersanyagokra van szükséged.

Nap és hold

A játékosok felváltva játsszák le a köreiket, azzal a játékosal kezdve, aki az aktuális évszaklapka bal oldalán látható. Miután végrehajtottad az akciódat, lépj a nap- vagy a holdjelzővel a normál szabályok szerint. Ha a mezőn, ahová a jelzővel lépnél, bűzösborz munkás áll, ugord át, és tedd a jelzőt az ösvény következő szabad mezőjére. Ez azt is jelenti, hogy kevesebb lépés áll majd a rendelkezésedre az évszakban.

Ha két bűzösborz egymást követő két mezőn áll, lesznek kártyák a Nagymezőn, amiket nem fogtok tudni a Nagymezőről kijátszani, mivel nincs velük szomszédos mező, ahol a nap- vagy a holdjelző meg tudna állni. Ha egy akcióval kártyát húzol a Nagymezőről, bármelyik kártyát felhúzhatod, ebben nem akadályoznak meg a bűzösborzok.

Ha nincs már szabad mező az ösvényen a nap- vagy a holdjelző előtt, akkor ebben az évszakban már nem hajthatsz végre több akciót, ami mozgatná azt a jelzőt.

Munkások lehelyezése

Nem helyezhetsz le munkást olyan helyszínre, amin a másik játékos vagy egy bűzösborz áll, kivéve, ha egy kártya hatása engedélyt ad arra, hogy egy elfoglalt helyszínre lépj.



Ne feledd, hogy csak akkor helyezhetsz le munkást, ha a napjelzővel még tudsz lépni az ösvényen. Meg kell terveznetek, hogy ki hány munkást helyez le egy évszak során, ugyanis nem fogjátok tudni mindketten lehelyezni az összes munkásokat.

Kártya kijátszása

Ketten együtt építetek majd fel egy közös várost. A kijátszott kártyákat egy közös helyre tegyétek az asztalon. Nem kell nyomon követnetek, hogy melyik kártyát ki játszotta ki.

Egy kártya kijátszásához rendelkezned kell a kártya költségével a saját készletedben – nem költhetsz a másik játékos készletéből (viszont osztozhattok, lásd 9. oldal.)

Ha zöld (termelés) vagy barna (vándor) kártyát játszol ki, te aktiválsz a kártya hatását. Ha egy kék (közigazgatási) kártya a te körödben aktiválódik, a hatása szintén rád vonatkozik. **Ha bármelyikőtök pontjelző korongot kap, azt egy közös helyen gyűjtsétek.**

Események

Nem szerezhettek meg olyan eseményt, amin bűzösborz áll. Három kártya van, ami ezt felülírhatja: a Zsonglőr, a Híd és az Erdőőr.

Ha egy esemény megszerzésének az a feltétele, hogy bizonyos dolgokból több legyen neked, mint az ellenfelednek, nézd meg az eseménylapján zárójelben lévő számot, és adj hozzá 1-et minden esemény akcióhelyen álló bűzösborz után. Az esemény megszerzéséhez összesen legalább ennyivel kell rendelkezned a jelzett dolgokból.

Ha egy esemény megszerzésének feltétele, hogy rendelkezzen valamennyi nyersanyaggal, csak a megszerzéskor a saját készletedben lévő nyersanyagok számítanak.

Évszakok

A bűzösborz munkások minden évszak kezdetén új helyszínekre mozognak. Továbbra is abban a sorban maradnak, ahol a játékot kezdték, de a saját sorukon belül jó eséllyel új mezőre vándorolnak. Dobjátok egy kockával minden bűzösborz után, és helyezzétek a megfelelő mezőre. (Ha a mező már foglalt, tegyétek a következő szabad mezőre, az előkészületeknél ismertetett módon.) Tél kezdetén ezt nem kell megtennetek, mivel az előkészületek során ezt már megtettétek.

Amikor egy évszakra való felkészülés során kártyákat húzhattok a húzópakliból vagy a Nagymezőről, minden húzásnál döntsétek el, hogy ki hajtja végre.

Amikor egy évszakra felkészülés során aktiválhatjátok a zöld (termelés) kártyáitokat, minden zöld kártya esetén döntésétek el, melyikötkre vonatkozik a hatása.

Az évszaklapkákon lévő laphúzásokat és zöld kártya aktiválásokat tehát bármilyen kombinációban felhasználhatjátok egymás között. Akár azt is megtehetitek, hogy az egyikötök aktivál mindent, és húzza fel az összes kártyát.

Az évszakokat felváltva kezditek – mindig az évszaklapka bal oldalán feltüntetett játékos kezd.

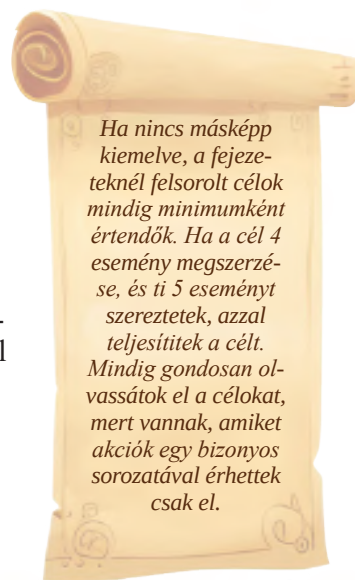
A JÁTEK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint az őszi évszak során a nap- és a holdjelző az ösvény utolsó szabad mezőjére érne.

Fejezetről fejezetre más és más célokat kell majd teljesítenetek a győzelemhez. Minden játék előtt jól jegyezzétek meg, mely célok vannak bizonyos időponthoz vagy játékoshoz kötve. A játék során a céljelölők használatával nyomon követhetitek, mely célokat teljesítetétek. Minden fejezetnél – a választott nehézségtől függően – adott egy minimum pontszám is, amit teljesítenetek kell a győzelemhez. Ha épp ennyi pontot szereztetek, az már teljesíti ezt a győzelmi feltételt.

Számoljátok össze a városotok pontszámát. A Történész és az Építész kártyák esetén válasszatok, hogy melyikötök kártyáit, illetve nyersanyagait veszitek figyelembe.

Ebben a példában a fejezet győzelmi feltételei: meg kell szereznetek legalább 4 eseményt és legalább 85 (vagy nehéz játék esetén 95) pontot.



Miután összeszámoltátok a pontszámotokat, ellenőriztétek, hogy sikeresen teljesítettétek-e a fejezet céljait. Ha igen, győztetek!

Ha kampányt játszottok, rögzítétek a pontszámotokat a kampánylapon. Ha vesztettetek, ne írátok be a pontszámotokat. Ebben az esetben lehetőségetek van még egyszer nekifutni a fejezetnek – ezt jelöljétek az újrajátszás oszlopban. Ha másodjára sem sikerült, az nem jelenti azt, hogy elvesztettétek a kampányt, csupán nem szerezték pontot erre a fejezetre. Lépjétek tovább a következőre.

Ha játék közben egy ponton már látjátok, hogy nem fogjátok tudni teljesíteni a fejezet minden célját, dönthettek úgy, hogy elfogadjátok a vereséget, és előbb befejezitek a játékot.

NEHÉZSÉGI SZINT

A kampány kétféle nehézségi szinten játszható. Mielőtt elkezdenétek, döntsétek el, melyiken fogtok játszani.

Normál:

- Minden fejezetet újrapróbálhattok 1-szer;
- Minden fejezet kezdetén kaptok további 1 zsebórát;
- Bármennyi fel nem használt „Jó hírek” kártyát átvihettek későbbi fejezetekre;
- A fejezeteknél feltüntetett normál pontszámot kell teljesítenetek.

Nehéz:

- A teljes kampány során legfeljebb 3 fejezetet próbálhattok meg újra lejátszani;
- Csak akkor kaptok zsebórát, ha a fejezet leírása ezt mondja;
- Egyszerre legfeljebb 1 „Jó hírek” kártyával rendelkezhetek;
- A fejezeteknél feltüntetett nehéz pontszámot kell teljesítenetek.

ELŐREHALADÁS RÖGZÍTÉSE

Amikor új kampányba kezdtek, vegyetek el egy új kampánylapot, rögzítétek rajta a játékosok nevét, és nevezzétek el a városotokat.

Ezután döntsétek el, milyen nehézségi szinten szeretnétek játszani a kampányt.

Miután lejátszottatok egy fejezetet, rögzítétek a játék dátumát. Ha vesztettetek, újra nekifuthattok a fejezetnek – ezt jelöljétek az újrajátszás oszlopban. Ha nem játsszátok le újra (vagy már egyszer újrajátszottátok), karikázzátok be győzelem esetén a Gy, vereség esetén a V betűt. Ha győztetek, írátok be a pontszámotokat. Ha vesztettetek, írátok be 0 pontot.

Ha a fejezet során használtatok fel zsebórát, azt húzzátok át a kampánylapon. A fel nem használt zsebórákat karikázzátok be. Nehéz játék esetén csak azokat a zsebórákat karikázzátok a kampánylapon, amikkel ténylegesen rendelkeztek, és nem használtatok fel.

Ha szeretnétek összesítve is vezetni a kampányotok pontszámát, adjátok hozzá az aktuális pontszámotokat az előző fejezetekben szerzett pontszámhoz, és rögzítétek a részösszeg sorban. (Az első fejezet esetén egy szerűen csak másoljátok át a pontszámotokat.)

A KAMPÁNY VÉGEREDMÉNYE

Miután végeztetek a kampánnyal, adjátok össze a kampány során szerzett pontjaitokat.

- Ezután adjátok hozzá 10 pontot minden bekarikázott (azaz fel nem használt) zsebóra után.
- Ezután vonjatok le 30 pontot minden újrajátszásotok után.

Lássuk, milyen medált szereztek!

VÉGEREDMÉNY:

1000
BRONZ

1250
EZÜST

1500
ARANY



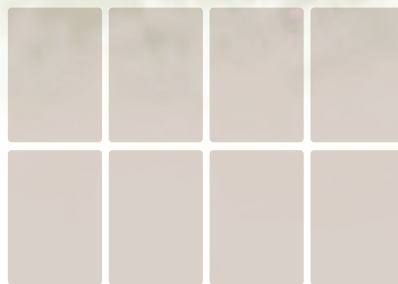
EGYSZEMÉLYES KAMPÁNY SZABÁLYOK

A kampányt egyedül is lejátszhatod. Ebben az esetben egyszerre irányítod a két polgármestert, és ugyanazon szabályok mentén játszod a játékot, mint kétfős kampány esetén.

Hogy jól el tudd különíteni a két kezdetet, azt javasoljuk, hogy tartsd a kártyákat képpel felfelé az asztalon, a segédlet fölött.



Város



2. kéz



KIHÍVÁS JÁTÉKVÁLTOZAT

Ebben a játékváltozatban egy könyörtelen bűzösborz riporterrel, Tövis Lili kisasszonnyal fogtok szembenézni, aki a „Napi Gubanc” hírlapnak dolgozik. A feladatotok az lesz, hogy több pontot szerezzetek, mint Lili kisasszony, akinek a pontszáma azt szimbolizálja, hogy hány építményt, erdőlakót és eseményt látogatott meg és publikált róluk beszámolót.

A tízféle kihívást háromféle nehézségi szinten próbáljátok meg teljesíteni több játék során. A győzelemhez a kihívás teljesítése mellett több pontot kell szerezzetek, mint Lili kisasszony.

Lili kisasszony a játék során kártyákat fog gyűjtögetni, valamint lehetősége lesz néhány eseményt is megszerezni. Ezeket a tábla mellett, egy erre kijelölt kupacban gyűjtsétek. Lili kisasszony soha nem kap nyersanyagokat, pontjelző korongokat vagy ajtókorongokat, és figyelmen kívül hagyja minden kártya szövegét.

Ezt a játékváltozatot egyedül vagy egy másik játékkal kooperatívan is játszhatod.

Előkészületek

Készítsétek elő a játékot a kampány szabályai szerint, de ne válasszatok fejezetet a kampányfüzetből. Válasszatok nehézségi szintet a lenti táblázat alapján, használjátok az osztozástaplát ennek megfelelően. Helyezzétek a táblára a bűzösborzokat a nehézségi szintnek megfelelően.

Amikor az előkészületek során lehelyezitek a bűzösborzokat, a legelsőt az „A” eseménylapkára helyezétek, ne dobjatok kockával. A többi bűzösborzot, illetve a későbbi évszakok során ezt az első bűzösborzot is a szokásos módon, kockadobással helyezétek le. Az eseményekre helyezett bűzösborzokat ne az akcióhelyre, hanem a lapkákra tegyétek, ugyanis ebben a változatban nem blokkolják az akcióhelyet, hanem más hatásuk van, amit később kifejtünk.

Osszatok Lili kisasszony paklijába 3 kártyát a húzópakliból, képpel felfelé.

BŰZOSBORZOK ELHELYEZÉSE

OSZTOZÁS

LILI KISASSZONY BÓNUSZ PONTJAI

KÖNNYŰ:

Események:

Nagymező:

Helyszínek:



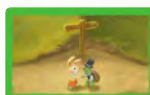
2 / + 15

NORMÁL:

Események:
(+1 a zárójelben lévő számokhoz.)

Nagymező:

Helyszínek:



4 / + 20

NEHÉZ:

Események:
(+2 a zárójelben lévő számokhoz.)

Nagymező:

Helyszínek:



6 / + 25

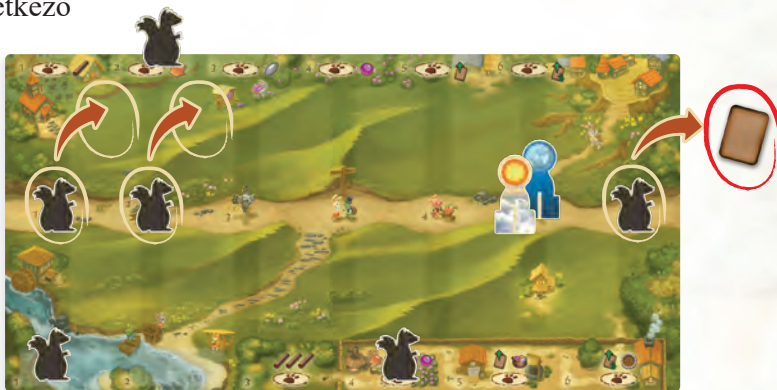
A játék menete

A játék menete megegyezik a kampány játékmenetével, az alábbi eltérésekkel:

Ne válasszatok fejezetet, nincsenek fejezetre vonatkozó előkészületek vagy célok.

Azokat az eseményeket is megszerezhetitek, amiken bűzösborz áll, ha teljesítitek a szükséges feltételeket. Kifejezetten érdemes lehet ezekre az eseményekre koncentrálni, nehogy Lili kisasszony szerezzé meg őket. Könnyű játék esetén nem kell az eseménylapkákon lévő, zárójelben feltüntetett számhoz adni az eseményeken álló bűzösborzok számát. Normál és nehéz játék esetén a kampány szabályai szerint hozzá kell adni.

Minden évszak végén, de még a következő évszakra felkészülés előtt hajtásatok végre ezeket a lépéseket:



Kihívások:

- A szorgalmas:** Ne legyen a városban.
- A szerény:** Ne legyen a városban.
- A hatékony:** Legyen 10 vagy kevesebb a városban.
- A kiegyensúlyozott:** Minden színből pontosan 3 legyen a városban.
- A vendégszerető:** A városban és a saját készletekben összesen legyen 5 .
- A takarékos:** Legyen legalább 25 pontjelző korongotok.
- A túlteljesítő:** Haladjátok meg Lili kisasszony pontszámát legalább 20 ponttal.
- Az elbűvölő:** Legyen 5 vagy több a városban.
- A felkészült:** Legyen a játék végén 7 vagy több kettőtök kezében összesen.
- Az izgatott:** Szereztek meg legalább 5 eseményt.

- Ha van meg nem szerzett eseménylapka egy bűzösborz alatt, azt Lili kisasszony megszerzi. Tegyétek az eseménylapkát Lili kisasszony kártyáihoz.
- Minden Nagymezőn álló bűzösborzral szomszédos, tél és nyár esetén jobb felső, tavasz és ősz esetén jobb alsó kártyát tegyétek Lili kisasszony kártyáihoz. Erre az évszaklapka bal alsó sarka is emlékeztet. Ha egy bűzösborz az ösvény 6-os mezőjén áll, jobb oldali kártya híján húzzatok egy lapot a húzópakliból, és azt tegyétek Lili kisasszony kártyáihoz. Így Lili kisasszony minden játék végére 15 kártyát szerez meg.

A játék vége

A játék végén Lili kisasszony megszerez minden meg nem szerzett eseményt. Számoljátok össze Lili kisasszony pontszámát:

- Megkapja minden kártyája alappontszámát;
- Kiértékeli minden eseményét;
- Lila (virágzás) kártyái után a rajtuk lévő szöveg helyett az előző oldal alján lévő táblázat alapján kap bónusz pontokat;
- A nehézségi szinttől függően kap még bónusz pontot, szintén az előző oldal alján lévő táblázat alapján.

Döntetlen esetén Lili kisasszony győz.

Ha legyőztétek Lili kisasszonyt, a játékszabály végén jegyezzetek fel minden teljesített kihívást.



KÁRTYÁK ÉS LAPKÁK LEÍRÁSA

A következőkben a legfontosabb lapkák és kártyák hatásait fejtjük ki.

Folyóparti helyszínek:



Aktiválj két különböző zöld (termelés) kártyát a városodban.



Aktiválj két különböző zöld (termelés) kártyát a Nagymezőn. Ha ezzel egy Raktár kártyát aktiválsz, akkor tedd a kártyára a nyersanyagokat – a kártya kijátszásakor a nyersanyagok a kártyán maradnak.



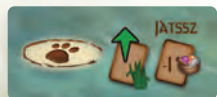
Aktiválj egy helyszínt, amin már áll egy munkás. Függetlenül attól, hogy milyen munkás áll ott (bűzősborz is lehet), te kapod meg a helyszín hatását. Eseményt választva nem lophatsz el más által már megszerzett eseménylapkát, de ha teljesítet a feltételeket, a megszerzésért járó jutalmat megkapod.



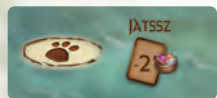
Dobj el 1 kártyát a kezedből, hogy aktiválj két különböző tanya helyszínt.



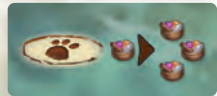
Húzz 1 kártyát a húzópakliból, majd kijátszatsz egy kártyát 1 bármilyen nyersanyaggal olcsóbban.



Húzz 1 kártyát a Nagymezőről, majd kijátszatsz egy kártyát 1 bármilyen nyersanyaggal olcsóbban. A Nagymezőt azután töltsd újra, hogy kijátszottad a kártyát.



Játssz ki egy kártyát 2 bármilyen nyersanyaggal olcsóbban.



Fizess 1 bármilyen nyersanyagot a közös készletbe, hogy kapj 3 bármilyen nyersanyagot a közös készletből.



A többi folyóparti helyszínen egyszerűen megkapod a lapkán feltüntetett nyersanyagokat.

Építmények

Bíróság: Kijátszáskor tegyél erre a kártyára 3 pontjelző korongot a közös készletből. Amikor kijátszol egy kártyát, elköltethsz a Bíróságról legfeljebb 1 pontjelző korongot, hogy 1 bármilyen nyersanyaggal csökkentsd az új kártya kijátszási költségét. Ez a hatás kombinálható csillaggal jelölt képességekkel. A játék végén a kártyán maradt pontjelző korongokat megkapod.

Börtön: Amikor kijátszol egy kártyát (a kezedből vagy a Nagymezőről), betethetsz egy erdőlakót a Börtön kártya alá, hogy 3 bármilyen nyersanyaggal csökkentsd az új kártya kijátszási költségét. Ezt a játék

során legfeljebb kétszer teheted meg. A Börtön alatt lévő kártyák semmilyen szempontból nem minősülnek a városod részének.

Cirkusz: Kijátszáskor és minden későbbi aktiváláskor aktiválhatsz egy zöld (termelés) kártyát a Nagymezőn.

Építődaru: Az Építődaru kijátszásának költsége az, hogy eldobj egy kártyát a kezedből. Amikor egy későbbi köröd során építményt játszol ki, eldobhatod az Építődarut a városodból, hogy 3 bármilyen nyersanyaggal csökkentsd az új kártya kijátszási költségét.

Híd: Kijátszáskor tegyél erre a kártyára 3 pontjelző korongot a közös készletből. Amikor „munkás helyhelyezése” akciót hajtasz végre, elköltethsz a Hídról 1 pontjelző korongot, hogy a munkásodat egy elfoglalt helyszínre helyezhesd le. Kompetitív játékváltozatban nem helyezhetsz így munkást egy esemény helyszínére (a kihívás játékváltozatban nem is értelmezhető), kooperatív játékváltozatban viszont megteheted. A játék végén a kártyán maradt pontjelző korongokat megkapod.

Hőlégballon: Kijátszáskor aktiválhatsz egy vörös (akció) kártyát a Nagymezőn vagy bármely városban anélkül, hogy helyeznél rá munkást. Ha egy ellenfeled városában lévő kártyát választottál, az ellenfeled nem kap ezért pontjelző korongot.

Kalózhajó: A Kalózhajó kijátszásának költsége az, hogy eldobj egy kártyát a kezedből. Kijátszáskor aktiválj egy helyszínt, ahol a másik játékos munkása (vagy egy bűzősborz) áll. Eseményt nem aktiválhatsz.

Kolostor: Kijátszáskor elköltethsz 1 bármilyen nyersanyagot, és eldobhatsz 1 kártyát a kezedből, hogy kapj 3 pontjelző korongot. Ezt legfeljebb kétszer teheted meg, amikor kijátszod a kártyát.

Lomhíd: Miután a másik játékos kijátszott egy építményt, kapsz 1 pontjelző korongot. Egyszemélyes- és kooperatív játék esetén minden kártyakijátszás után megkapod.

Óratorony: Kijátszáskor tegyél erre a kártyára 2 pontjelző korongot a közös készletből. Amikor munkást helyezel le egy tanya helyszínre, elköltethsz az Óratoronyról legfeljebb 1 pontjelző korongot, hogy a helyszínt kétszer aktiváld. A játék végén a kártyán maradt pontjelző korongokat megkapod.

Örökfa: A játék végén 2 bónusz pontot kapsz minden lila (virágzás) kártya után a városodban, beleértve az Örökfát is.

Örökfal: Kijátszáskor kapsz 1 pontjelző korongot minden városodban lévő építmény után, beleértve az Örökfalat is. Legfeljebb 5 pontjelző korongot kaphatsz.

Postahivatal: Amikor munkást helyezel erre a kártyára, eldobhatsz 1 kártyát a kezedből, hogy kapj 1 pontjelző korongot és 3 bármilyen nyersanyagot a közös készletből.

Raktár: Kijátszáskor és minden későbbi aktiváláskor válassz: tegyél 2 bármilyen nyersanyagot a közös készletből erre a kártyára, vagy vegyél el minden nyersanyagot erről a kártyáról. Az itt lévő nyersanyagok nincsenek a saját készletedben, ezért el sem költethed őket, valamint az Építész sem ad bónusz pontokat értük.

Szálloda: Kijátszáskor mutass meg a másik játékosnak legfeljebb 5 kezdedben lévő erdőlakó kártyát. Minden megmutatott kártya után választhatsz, hogy 1 pontjelző korongot kapsz vagy 1 bármilyen nyersanyagot a közös készletből.

Üvegház: Kijátszáskor aktiválhatsz legfeljebb 2 különböző zöld (termelés) kártyát a városodban.

Erdőlakók

Bányászvakond: Kijátszáskor és minden későbbi aktiváláskor aktiválhatsz egy zöld (termelés) kártyát a kezedből. Az aktivált kártyát meg kell mutatnod a másik játékosnak.

Barlangász: Kijátszáskor és minden későbbi aktiváláskor eldobhatsz 1 kártyát a kezedből, hogy húzhass 1 kártyát a húzópakliból, és kapj 1 pontjelző korongot.

Bíró: Amikor kártyát játszol ki, az új kártya költségének kifizetésekor helyettesítheted az egyik nyersanyagot egy bármilyen másik nyersanyaggal. Ez a hatás kombinálható csillaggal jelölt képességekkel.

Diplomata: Miután a másik játékos kijátszott egy erdőlakót, kapsz 1 pontjelző korongot. Egyszemélyes- és kooperatív játék esetén minden kártyakijátszás után megkapod.

Építész: A játék végén 2 bónusz pontot ad minden különböző típusú nyersanyagodért.

Fafaragó: Kijátszáskor és minden későbbi aktiváláskor elkölthetsz legfeljebb 2 faágat, hogy kapj 1 bármilyen nyersanyagot és 1 pontjelző korongot minden, aktuális aktiváláskor elköltött faág után.

Fogadós: A Fogadós kijátszásának költsége az, hogy eldobj egy kártyát a kezedből, vagy felhasználj egy ajtókorongot. Amikor egy későbbi köröd során erdőlakót játszol ki, eldobhatod a Fogadóst a városodból, hogy 3 bogóval csökkentsd az új kártya kijátszási költségét.

Forgácskovács: Amikor munkást helyezel erre a kártyára, aktiválhatsz legfeljebb 2 különböző zöld (termelés) kártyát a városodban.

Házaló: Kijátszáskor és minden későbbi aktiváláskor elkölthetsz 1 bármilyen nyersanyagot, hogy kapj 2 bármilyen nyersanyagot a közös készletből.

Hírvívó: Kijátszáskor kapsz 1 pontjelző korongot minden városodban lévő erdőlakó után, beleértve a Hírvívót is. Legfeljebb 5 pontjelző korongot kaphatsz.

Költő: A játék végén 1 bónusz pontot ad minden építmény és erdőlakóból álló pár után. Például, ha van a városodban 3 építmény és 12 erdőlakó, akkor 3 bónusz pontot ad.

Orvos: Kijátszáskor és minden későbbi aktiváláskor elkölthetsz legfeljebb 2 bogyót, hogy kapj 2 pontjelző korongot minden, aktuális aktiváláskor elköltött bogyó után.

Pék: Kijátszáskor és minden későbbi aktiváláskor elkölthetsz legfeljebb 2 bogyót, hogy kapj 1 bármilyen nyersanyagot és 1 pontjelző korongot minden, aktuális aktiváláskor elköltött bogyó után. A kapott nyersanyagok lehetnek különbözők is.

Postagalamb: Kijátszáskor húzz 2 kártyát a húzópakliból. Az egyiket kijátszhatod, 2 nyersanyaggal olcsóbban. A másikat dobd el.

Seprűs mokus: Kijátszáskor és minden későbbi aktiváláskor, aktiválhatsz egy másik zöld (termelés) kártyát a városodban.

Szerzetes: Kijátszáskor és minden későbbi aktiváláskor elkölthetsz legfeljebb 3 különböző nyersanyagot, hogy kapj 2 pontjelző korongot minden, aktuális aktiváláskor elköltött nyersanyag után.

Túrávezető: A köröd során betehetsz 1 építmény kártyát a kezedből a Túrávezető kártya alá, hogy kijátszhass egy másik kártyát (a kezedből vagy a Nagymezőről), 3 nyersanyaggal olcsóbban. Ezt a játék során legfeljebb 2 alkalommal teheted meg. A Túrávezető alatt lévő kártyák semmilyen szempontból nem minősülnek a városod részének.

Vándor: Kijátszáskor mutass meg a másik játékosnak legfeljebb 5 kezedből lévő építmény kártyát. Minden megmutatott kártya után választhatsz, hogy 1 pontjelző korongot kapsz vagy 1 bármilyen nyersanyagot a közös készletből.

Vásári bolond: A Vásári bolond kijátszásának költsége, hogy eldobj egy kártyát a kezedből, vagy felhasználj egy ajtókorongot. Tedd a Vásári bolondot a városodba. Ezután visszavehetsz egy ajtókorongot egy városodban lévő kártyáról a készletedbe.

Zsonglőr: Kijátszáskor azonnal megszerezhetsz egy még elérhető eseményt, aminek a feltételeit teljesíted, még akkor is, ha az esemény helyszínén már áll egy másik munkás. Nem kapod meg az esemény helyszínén látható jutalmat.

KÉSZÍTŐK

A játék szerzője: James és Clarissa A. Wilson

Szerkesztő: Tim Schuetz

Grafika: Andrew Bosley, Enggar Adirasa

Grafikai kivitelezés: Tristan Collins

Gyártásvezető: Dawson Ellis

Producer: Tim Schuetz

Gyártás és kiadás felügyelete: Dan Yarrington

Köszönet a fantasztikus játékesztelőknek: James Belch, Lori Belch, Joelle Cathala, Dawson Ellis, Chris Hanna, Brent Kipe, Nicole Kipe, Bryant McCoy, Andrew Osborne, Desiree Osborne, Jordana Osborne, Cadi Parker, Jacob Parker, Jonathan Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Tim Schuetz, Noah Wilson, Dan Yarrington, Sara Yarrington

Fordítás: Trásy Zsolt

Lektorálás: Nagy Levente, Horváth Lajos

Tördelés: László Livia



STARLING
GAMES

©2024 Tabletop Tycoon, Inc.
Ez az Everdell Duó első kiadása.

A Starling Games a Tabletop Tycoon tulajdona.



További játékainkhoz látogass el a TabletopTycoon.com oldalra.

KIHÍVÁSOK

A SZORGÁLMAS nélküli város. 1J 2J Könnyű Normál Nehéz	A SZERÉNY nélküli város. 1J 2J Könnyű Normál Nehéz	A HATÉKONY 10 vagy kevesebb a városban. 1J 2J Könnyű Normál Nehéz	A KIEGYENSÚLYOZOTT Színenként pontosan 3 a városban. 1J 2J Könnyű Normál Nehéz	A VENDÉGSZERETŐ 5 a városban és/vagy a készletekben. 1J 2J Könnyű Normál Nehéz
A TAKARÉKOS Legalább 25 pontjelző korong. 1J 2J Könnyű Normál Nehéz	A TÚLTEJESÍTŐ Legalább 20+ ponttal Lili kisasszony előtt. 1J 2J Könnyű Normál Nehéz	AZ ELBÚVÓLÓ 5+ a városban. 1J 2J Könnyű Normál Nehéz	A FELKÉSZÜLT 7+ a kezetekben a játék végén. 1J 2J Könnyű Normál Nehéz	AZ IZGATOTT 5+ megszerzett esemény. 1J 2J Könnyű Normál Nehéz

Egy vén kalap

Ha már tapasztalt Everdell-játékos vagy, hadd álljon itt néhány kulcsfontosságú újjdonság:

- Csak akkor használhatsz fel ajtókorongot, ha egy korábbi akcióval szereztél egyet. Színenként csak egyet használhatsz fel, viszont az erdőlakó bármilyen, azonos színű építménybe beköltözhet.
- Minden vörös (akció) kártya nyitott akcióhelyként működik.



- A lehelyezhető munkások és kijátszható kártyák számát egy évszakban korlátozza a nap- és a holdjelző mozgása. Figyeld oda az akcióid időzítésére. Minden évszakra egyszerre készültök fel.
- A kézben tartott és a városba kijátszható kártyák számának nincs felső korlátja.
- A kezdőjátékos évszakra évszakra változik.

IKONMAGYARÁZAT

Erdőlakó	Kihívás játékváltozat	Kártya	Tanya helyszín
Építmény	Csillag hatás	Nagymezőn lévő kártya	Folyóparti helyszín
Faág	Újrakeverés	Laphúzás a húzópakliból	Napjelző
Gyanta	3 Pont (a játék végén kapod meg)	Laphúzás a Nagymezőről	Holdjelző
Kavics	Pontjelző korong (azonnal megkapod)	Lapdobás (a kezedből)	Mozgatás (nap- vagy holdjelző)
Bogyó	Ajtókorong	Nyersanyagcsere a közös készletből	Aktiváld
Bármilyen nyersanyag			Nagymező
Két különböző			