Эверделл

Жемчужный ручей

••Правила игры••

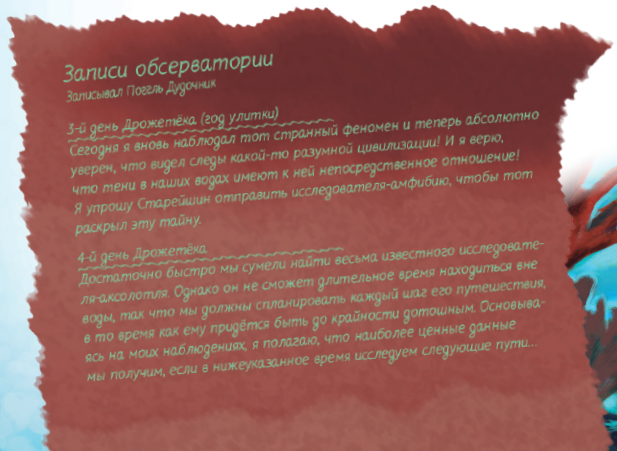
Мы не всегда знали о ручье. Когда мы впервые разбили лагерь у корней Вечного древа, мы старались не покидать его пределы, всё ещё чувствуя себя чужими в этих странных землях. Время шло, мы заходили всё дальше, расчищая себе дорогу через густые заросли долины. Я начала составлять карту нашего юного крохотного королевства, делая зарисовки с возвышенности на востоке.

Я была уверена, что за густым лесом на западе скрывались таинственные земли, но, хотя я забралась так высоко, как позволяли мои лапы, заглянуть за деревья мне так и не удалось. Тогда мы собрали экспедицию, чтобы расчистить путь и узнать больше о долине, которая стала нам домом.

На третий день нашего путешествия начались дожди. Денно и нощно жалили они нас холодными каплями, превращая землю под нашими лапами в грязное месиво. Мы двигались медленно, ибо мех наш промок и потяжелел. На девятый день, что впервые порадовал нас чистыми небесами, нам удалось выбраться за пределы леса, и мы оказались у извилистого полноводного ручья. Издав дружный радостный клич, мы ринулись к его берегам и испили чистой воды.

Тогда-то я и увидела в воде нечто. Неподалёку от места, где я припала к живительной прохладе ручья, тоненькая розовая рука высунулась из водной глади и схватилась за камень. Я заворожённо следила, как на поверхности появляется гладкое розоватое тельце, увенчанное самой странной головой, которую мне только доводилось видеть, — она была украшена перьеподобными иглами. С напряжённым любопытством мы несколько мгновений наблюдали друг за другом, после чего существо вынуло что-то из небольшой котомки, швырнуло в ручей возле меня и вновь скрылось под толщей воды. Когда я поднялась и вгляделась в прозрачную воду, я увидела у своих лап идеальную сияющую жемчужину.

Отрывок из «Золотой книги»,
Арта Пятно Чертополоха, королевский картограф



О дополнении

Глубоко под сияющей поверхностью Жемчужного ручья вас ожидает таинственная цивилизация подводных обитателей. Вам предстоит отправить вашего посла-лягушку в дипломатическое путешествие для обмена ресурсами и информацией с жителями ручья: так и только так вы получите жемчужины. Собрав достаточное количество жемчуга, вы сможете построить великолепные чудеса Эверделла и создать украшения, благодаря которым ваш город станет гордостью всей долины!

Вы начинаете игру с послом-лягушкой, которого вы можете отправить в одну из четырёх локаций на поле ручья. Однако для этого ваш город должен соответствовать требованиям этой локации. Первый игрок, посетивший локацию и открывший её карту, немедленно получит 1 жемчужину, а если сможет применить свойство открытой карты (если у него хватит ресурсов и карт), получит ещё 1 жемчужину.

В начале игры вы получите 2 карты украшений. Чтобы создать любое из них, вы должны будете заплатить 1 жемчужину, а взамен вы сможете применить немедленное свойство этой карты и получите уникальный бонус, который принесёт вам дополнительные очки в конце игры. В зависимости от того, какое украшение вы создали, вы будете получать очки за те или иные сооружения и жителей вашего города.

Внимание: *дополнение «Жемчужный ручей» не только добавляет в игру новые карты, но и повышает сложность игры в целом. Если вы играете с этим дополнением, мы не рекомендуем вам добавлять карты и прочие дополнительные материалы из наборов «Легенды», «Ещё! Ещё!», «Ругворт» и других.*

Состав дополнения

1 поле Жемчужного ручья
и 2 накладных планшета чудес

6 послов-лягушек
(по 1 каждого цвета)

6 фишек работников-выдр

32 карты
(20 карт существ и сооружений,
12 карт ручья)

1 победная
карта

25 фишек
жемчужин

4 жетона чудес

8 мини-карт
украшений

Подготовка к игре

Следуйте базовым правилам подготовки к игре со следующими дополнительными шагами и изменениями:

1) Положите поле Жемчужного ручья сбоку от игрового поля из базового набора. Сложите все жемчужины рядом с мелководьем.

2) Положите накладные планшеты под Вечным древом, поверх основных событий. Положите жетоны чудес на соответствующие места на накладных планшетах.

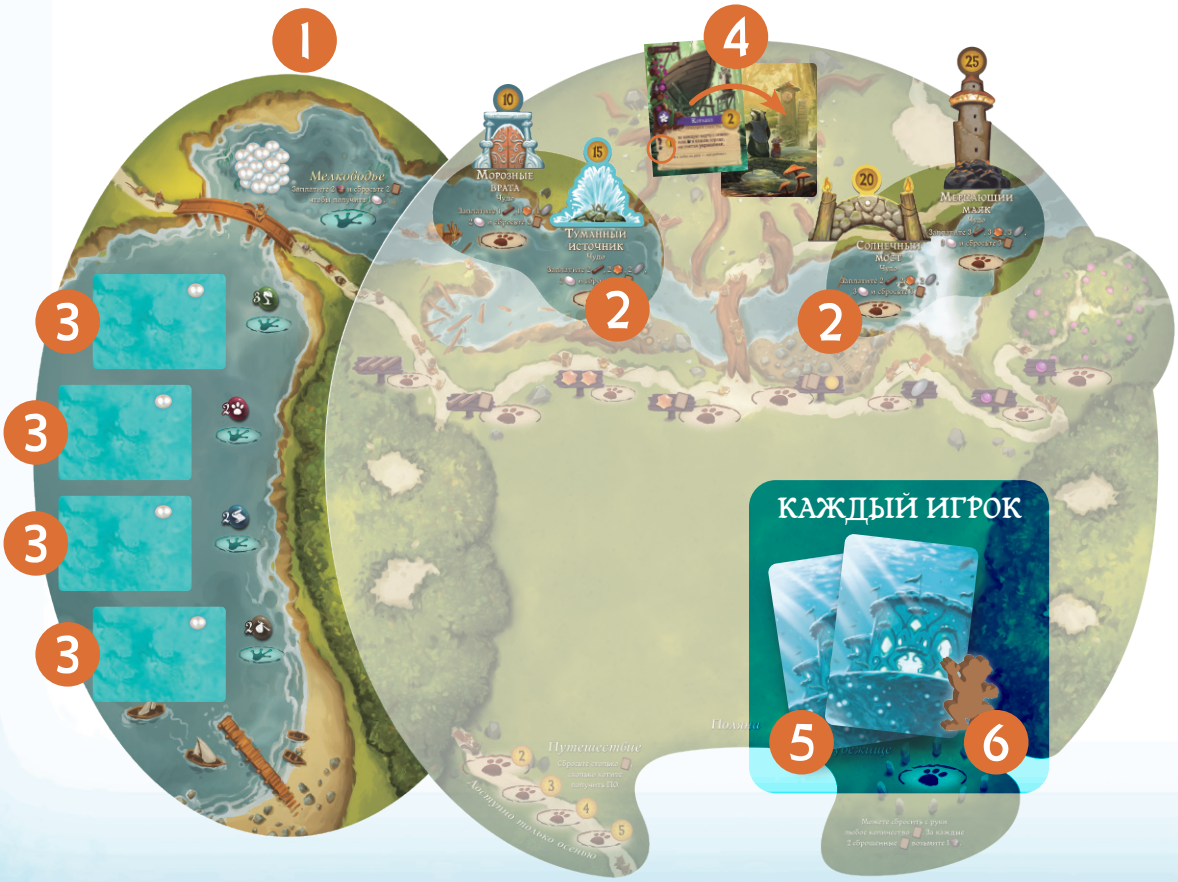
Жетоны основных событий не используются в игре с этим дополнением.

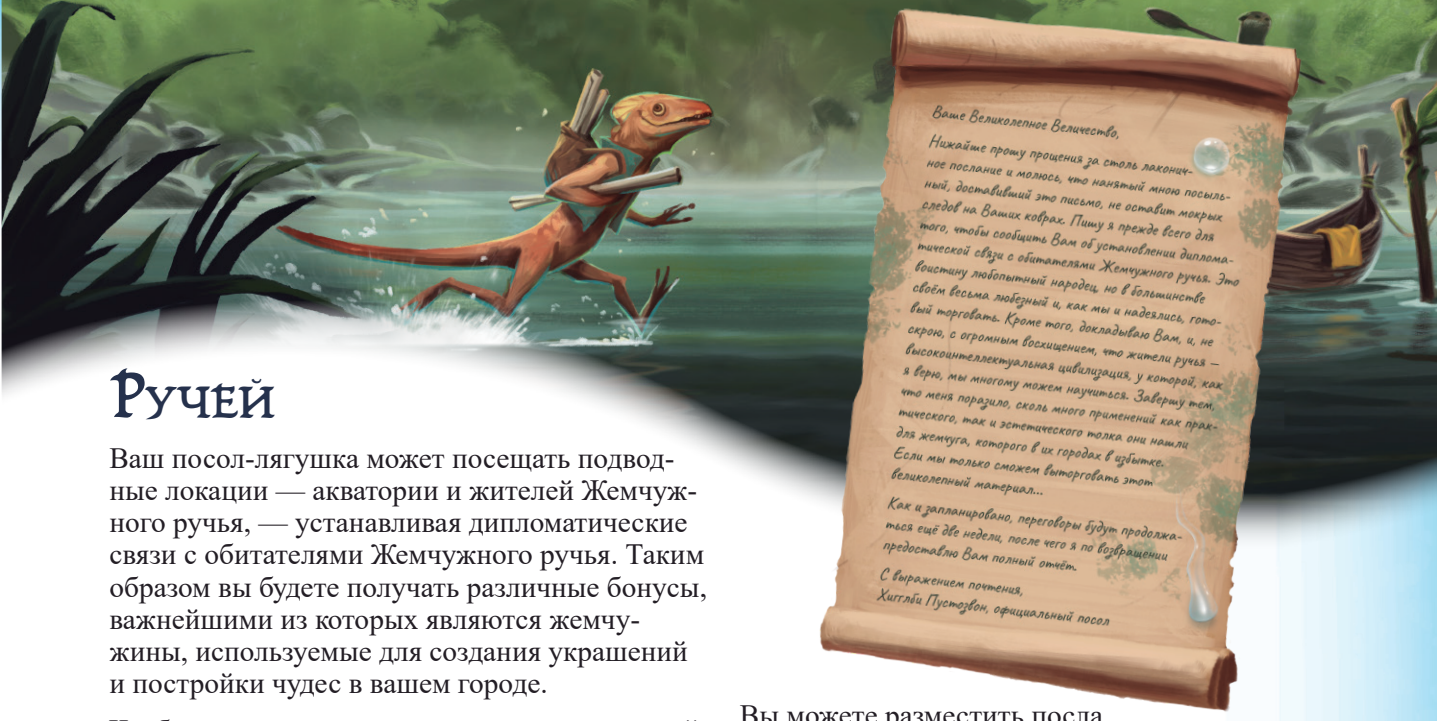
3) Разделите карты ручья на две стопки: жителей и акваторий, перемешайте отдельно обе стопки и отложите взакрытую 2 карты из каждой. Затем перемешайте 4 отложенные карты и выложите, не глядя на их лицевые стороны, на поле Жемчужного ручья рядом с подводными локациями, как показано на иллюстрации ниже. Сверху на каждую из этих карт положите 1 жемчужину. Оставшиеся карты акваторий и подводных жителей верните в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

4) Перед раздачей карт замешайте в колоду новые карты сооружений и существ с символом дополнения (🦢).

5) Перемешайте карты украшений и раздайте всем игрокам по 2 карты взакрытую. Игроки могут смотреть на свои карты украшений в любой момент игры. **Эти карты не входят в предел руки.** Оставшиеся карты украшений верните в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

6) Выдайте каждому игроку посла-лягушку того же цвета, что и работники этого игрока.





Ручей

Ваш посол-лягушка может посещать подводные локации — акватории и жителей Жемчужного ручья, — устанавливая дипломатические связи с обитателями Жемчужного ручья. Таким образом вы будете получать различные бонусы, важнейшими из которых являются жемчужины, используемые для создания украшений и постройки чудес в вашем городе.

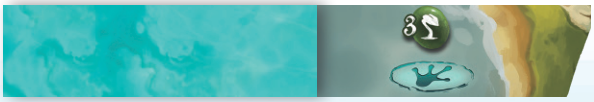
Чтобы вы могли разместить посла в подводной локации, ваш город должен удовлетворять требованиям, указанным над выбранной локацией.

Подводные локации и карты ручья

Когда в подводной локации впервые размещают посла, его владелец получает 1 жемчужину, которая лежит на карте, соответствующей этой локации. Затем он переворачивает карту лицевой стороной вверх. Если у него достаточно карт и ресурсов, чтобы применить свойство карты, он по желанию может выполнить указанное на ней условие и получить награду.

Над каждой подводной локацией указано требование, которое необходимо выполнить, чтобы разместить в ней посла. Все подводные локации (кроме мелководья) являются одиночными, в каждой из них может находиться только 1 посол.

Пример: *у вас должно быть как минимум 3 карты урожая, чтобы разместить посла на этой карте ручья. Это одиночная локация.*



Вы можете разместить посла в подводной локации независимо от того, раскрыта ли относящаяся к ней карта и можете ли вы выполнить требования, указанные на самой карте.

Чтобы получить жетон ПО с номиналом 1 и жемчужину по свойству карты подводного жителя, вы должны сбросить с руки карты с определённым символом.

Чтобы получить карты и жемчужину по свойству карты акватории, вы должны заплатить жетон ПО с номиналом 1 и определённый ресурс.

Мелководье

Вы также можете разместить своего посла в локации «Мелководье». Заплатив 2 ресурса любого типа и сбросив 2 карты, вы получите 1 жемчужину. Мелководье является общей локацией.

Подводные локации может посещать только посол. Размещённый в локации посол возвращается к вам только в ходе подготовки к сезону вместе с вашими работниками. Посол не считается работником, и его нельзя использовать как работника.

Данное объявление было составлено глубокоуважаемым, бесценным и смиренным господином Вивильтумом Х. Царапкисом III. Услуги господина Царапкиса доступны по предварительному обращению к нему в «Лапе и Хвосте», где он находится каждый вечер с 4:22 до 11:49.

ОБЪЯВЛЕНИЕ!

Внимание, жители от мала до велика! О, не приводит ли вас в неизбывную тоску мысль о том, чтобы сидеть дома и ждать смены сезонов без бодрящего ветра в мехе и азарта, заставляющего играть чешуёй? Вы ломите спины, работая и страдая, но в сердце вашем жарким пылом горит надежда на завтрашний день?

Услышьте призыв! Станьте пиратом!

Откажитесь от жалких нормальности и ответственности! Рискните усами и хвостом ради славы! Отправляйтесь с нами вниз по ручью, где мы, возможно, найдём океан! Мы радостно поднимем парус и отправимся в смертельно опасные воды, дабы встретиться лицом к лицу с жестокою судьбой — ведь мы храбры и отважны, и у нас есть карта!

Да, карта! Из столь доверенного источника полученная, что мы готовы рискнуть вашими жизнями в поисках обещанных сокровищ, которые на этой карте совершенно точно отмечены! Всё, что нам требуется, — это мастер-навигатор с навыками хождения по водам, готовки, уборки и дешифровки писем, а также команда из крепких мускулистых зверей, способных поднимать тяжёлые ящики, ломящиеся от сокровищ!

Доложитесь капитану П. Крадуну для заключения официального контракта и получения вашей повязки на глаз!

Не будьте трусом! Аррр!

Украшения

В свой ход вы можете сыграть одну из карт украшений, полученных в начале игры. **Розыгрыш карты украшения считается действием** и стоит 1 жемчужину. Карты украшений не занимают ячеек в вашем городе и не учитываются при подсчёте карт на руке.

Сыграв карту украшения, немедленно примените её верхнее свойство. Нижнее свойство показывает, сколько победных очков вы получите за это украшение в конце игры в зависимости от того, карты каких типов есть в вашем городе.

Важно: после розыгрыша одной из своих карт украшений не берите новую. В ходе партии вы можете сыграть обе полученные при подготовке к игре карты украшений, но не за один ход.

Чудеса

В свой ход вы можете разместить одного своего работника в локации чуда и построить это чудо. Для этого вы должны заплатить указанное количество ресурсов, а также сбросить определённое количество карт с руки. При этом свойства карт, дающие скидку или любой другой бонус при строительстве, не учитываются.

Заплатив стоимость, возьмите жетон чуда и положите его рядом со своим городом. Работник, которого вы отправили на постройку чуда, вернётся в ходе подготовки к сезону.

За любые построенные вами чудеса вы получаете указанное количество победных очков в конце игры. Каждый игрок может построить больше одного чуда, но каждое чудо может построить только один игрок.

Жемчужины

В конце игры за каждую оставшуюся у вас жемчужину вы получаете 2 ПО.

Важно: когда какое-либо свойство указывает вам получить любой ресурс, это не относится к жемчужинам. Вы можете получить жемчужину, только если в свойстве об этом прямо говорится.

Правила одиночной игры

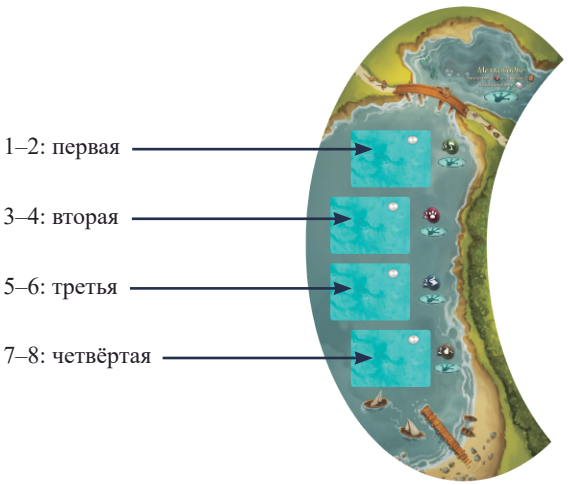
Ругворт вернулся!

Вам удалось прогнать этого старого подлеца, и в Эверделле воцарился мир. Однако весть о богатствах и красотах Жемчужного ручья выманила его из тёмного логова, и теперь он снова пытается захватить Эверделл. Вы должны его остановить!

Играя в одиночную игру с дополнением *«Жемчужный ручей»*, используйте правила для базовой одиночной игры, включая 3 года трудностей, с добавлением нижеприведённых правил.

Подготовка

Добавьте к работникам Ругворта его посла-лягушку. Поместите посла Ругворта на подводную локацию в ходе подготовки. Сделайте бросок кубика и в зависимости от результата разместите посла:



Ругворт немедленно получает жемчужину с карты ручья. Переверните соответствующую локации карту лицевой стороной вверх и выдайте Ругворту ещё 1 жемчужину. Эта локация теперь заблокирована, и вы не сможете применить свойство этой карты в этом сезоне.

Ход игры

Игра проходит согласно базовым правилам одиночной игры со следующими дополнениями:

— Каждый раз, когда вы разыгрываете карту украшения, Ругворт получает 5 ПО.

— Когда Ругворт выполняет действие подготовки к сезону, переместите его посла на одну локацию ниже (если он находится в самой нижней локации, переместите его в самую верхнюю). Если карта локации, на которую был перемещён посол Ругворта, не была раскрыта ранее, он получает жемчужину, лежащую на этой карте. После этого переверните карту лицевой стороной вверх, а Ругворт получает ещё 1 жемчужину. Если карта уже была раскрыта, Ругворт получает только 1 жемчужину.

— После того как вы спасовали в конце игры, Ругворт строит столько чудес, сколько ему позволяет его количество жемчужин: для постройки чудес ему нужно заплатить только жемчуг. Ругворт всегда строит чудеса, приносящие наибольшее количество очков, и он может построить больше одного чуда.

Пример: *в конце игры у Ругворта 6 жемчужин. Вы построили Мерцающий маяк, за который получаете 25 ПО, но это единственное чудо, которое вы построили. Ругворт тратит 3 жемчужины, чтобы построить Солнечный мост, за который получает 20 ПО, и Туманный фонтан, за который получает 15 ПО. Ругворт получает очки за все построенные им чудеса.*

— В конце игры за каждую оставшуюся у него жемчужину Ругворт получает 2 ПО.

Справочник

Гавань: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая, если у вас есть хотя бы 2 жемчужины, получите 2 любых ресурса (вы не можете выбрать жемчужины).

Корабел: в конце игры вы получаете 1 ПО за каждую карту с символом дополнения «Жемчужный ручей» ( ) в вашем городе, включая «Корабела».

Мост: увеличивает ваш предел руки на 1 за каждую вашу жемчужину. Также каждый раз, когда вы будете получать жемчужину, берите 2 карты из колоды. Если вы размещаете вашего посла в подводной локации, свойство моста применится после того, как вы получите жемчужину за первое в игре посещение подводной локации, откроете соответствующую ей карту ручья и выполните требования, указанные на ней (если можете).

Паром: вы можете разместить на этой карте вашего посла-лягушку, чтобы скопировать свойство любой раскрытой карты ручья, даже если локация, соответствующая этой карте, занята и вы не удовлетворяете её требованиям. Если любой соперник размещает своего посла на вашем пароме, вы получаете жетон ПО с номиналом 1.

Паромщик: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая, если у вас есть хотя бы 2 жемчужины, получите 2 жетона ПО с номиналом 1.

Пират: сразу после розыгрыша сбросьте с руки 4 карты или меньше, после чего раскройте и возьмите столько же карт из колоды. Если общая базовая ценность в ПО у взятых карт больше или равна 7, получите 1 жемчужину. Оставьте себе все взятые карты. Пират не занимает ячейку в вашем городе.

Пиратский корабль: разыгрывается в ваш город бесплатно. В любой из ваших следующих ходов вы можете разместить работника на пиратском корабле, после чего переместить эту карту вместе с работником в город любого соперника, чтобы получить из запаса 1 любой ресурс (кроме жемчужин) и жетон ПО с номиналом 1 за каждую жемчужину у этого соперника (но не больше чем за 3 жемчужины). Пиратский корабль остаётся в городе соперника, и когда вы уберёте работника с этой карты, этот игрок сможет применять свойство пиратского корабля.

Посыльный: эту карту необходимо выложить в одну ячейку с сооружением. Сразу после розыгрыша этой карты получите жетон ПО с номиналом 1 и возьмите 1 карту. При проверке требований подводных локаций считается картой того же цвета, что и сооружение, с которым делит ячейку. Во всех остальных случаях он считается коричневой картой странствий. Если по какой-то причине сооружение, с которым посыльный делит ячейку, убрано, немедленно переместите карту посыльного в ячейку к другому сооружению в вашем городе. Если у вас в городе не осталось сооружений, посыльный остаётся у вас в городе, но должен будет переместиться в ячейку к следующему сооружению, которое вы сыграете.

УКРАШЕНИЯ

Золотая книга: получите столько ресурсов, какова стоимость любой карты управления в вашем городе. Например, если в вашем городе есть «Башня», вы можете получить 3 ветки и 1 камушек. В конце игры получите 1 ПО за каждую карту управления в вашем городе.

Ключ от города: получите 2 любых ресурса (кроме жемчужин). Возьмите 1 карту из колоды за каждое сооружение в вашем городе. В конце игры получите 1 победное очко за каждые 2 сооружения в вашем городе.

Колокольчик: получите 3 ягоды и возьмите 1 карту за каждое существо в вашем городе (включая тех, что не занимают ячейки, — как, например, «Пират»). В конце игры получите 1 победное очко за каждых 2 существ в вашем городе. Каждое существо учитывается один раз.

Компас: вы можете снова применить свойства двух разных карт странствий в вашем городе. Если вы применяете свойство «Развалин», примените его так, как если бы только что сыграли эту карту. Если свойство «Шута», вы можете переместить его в город соперника. Если свойство «Посыльного», вы можете переместить его. В конце игры получите 1 ПО за каждую карту странствий в вашем городе.

Маска: вы можете бесплатно сыграть либо с руки, либо с поляны 1 карту, ценность которой — 3 ПО или меньше. В конце игры получите 1 победное очко за каждые ваши 3 ПО, учитывая жетоны ПО на картах «Башня» или «Часовня» и других картах со сходными свойствами.

Солнечные часы: вы можете применить свойство не более чем 3 карт урожая в вашем городе. В конце игры получите 1 ПО за каждые 2 карты урожая в вашем городе.

Тиара: получите 1 любой ресурс (кроме жемчужин) за каждую карту процветания в вашем городе. В конце игры получите 1 ПО за каждую карту процветания в вашем городе.

Создатели игры

Автор идеи: Джеймс Уилсон • **Художник:** Эндрю Босли
Развитие игры: Дэн Мэй, Бренна Нунэн • **Вёрстка:** Дэн Мэй
Графический дизайн: Коди Джонс, Барри Пайк
Маркетинг: Бренна Нунэн • **Продюсер:** Дэн Яррингтон
© 2019-2020, Tabletop Tycoon, Inc.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов • **Руководство производством:** Иван Попов • **Главный редактор:** Александр Киселев • **Выпускающий редактор:** Анастасия Егорова • **Переводчик:** Евгения Некрасова
Корректор: Ольга Португалова • **Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар • **Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0. hobbyworld.ru