

Everdell

RULES OF PLAY

UN NUEVO AÑO COMIENZA...

Dentro del encantador valle de Everdell, bajo las ramas de altos árboles, entre serpenteantes arrollos y huecos cubiertos de musgo, una civilización de bichos (**critters**) del bosque está prosperando y expandiéndose. Desde que el famoso aventurero Corrin Evertail descubrió el reino oculto hace mucho tiempo, los ciudadanos han prosperado bajo el refugio del Ever Tree.

Desde Everfrost hasta Bellsong, muchos años han pasado, pero ha llegado el momento de que se establezcan nuevos territorios y nuevas ciudades. Tú serás el líder de un grupo de bichos con la intención de realizar esa tarea. Hay edificios por construir, personajes animados por conocer, eventos por organizar, ¡va a ser un año muy ajetreado! ¿Brillará con fuerza el sol en tu ciudad antes de que salga la luna invernal?

Prepárate para ser encantado por el maravilloso mundo de Everdell. Una vez que estés aquí, es posible que nunca, jamás, quieras irte.



“Everdell”

*Wandering the woods
Gathering the stones
Wearing in the path
That leads to our home
Laying down the floors
Raising up the walls
Working through the days
Winter through to fall*

*And we'll play down
Where the grass is thick
From the river drink
See stars come out to meet us
When all I need to do
Is be near to you
In the evening breeze
By the Ever Tree*

*Farmer in the field
Miner in the mud
King up in his castle
With berry blue blood
Schoolhouse in a tree
Chapel in a stream
We are side by side
Building up our dream*

*And we'll lay down
Where the grass is thick
From the river drink
See stars come out to meet us
When all I need to do
Is be here with you
'Neath the changing leaves
Of the Ever Tree*



RESUMEN

En Everdell, colocarás trabajadores en distintas posiciones del tablero para reunir recursos, que utilizarás para jugar cartas boca arriba frente a tí, formando tu propia ciudad arbolada.

Cada turno realizarás solo una de tres acciones posibles:

- Colocar un trabajador
- Jugar una carta
- Prepararte para la siguiente estación.

Puedes colocar a uno de tus trabajadores en cualquier lugar, siempre y cuando no esté bloqueado por otro jugador, o la ubicación permita múltiples trabajadores. En ese momento, recibes de inmediato los recursos o realizas la acción.

Para poder jugar una carta, deberás pagar su coste de recursos. Las cartas se pueden jugar desde tu mano o desde el área central de cartas dispuestas boca arriba llamada Prado (**Meadow**).

Si todos tus trabajadores están desplegados, puedes prepararte para la siguiente estación recuperando todos los trabajadores, obteniendo más trabajadores, y realizando la acción descrita para la siguiente estación.

Un jugador finaliza cuando no puede realizar más acciones en la última estación. Cuando todos los jugadores han terminado, el jugador con más puntos gana.

CONTENIDO



1 TABLERO DE JUEGO



4 LOSETAS DE EVENTOS BÁSICOS



24 TRABAJADORES (6 POR JUGADOR)

ERIZOS, RATONES, ARDILLAS, TORTUGAS

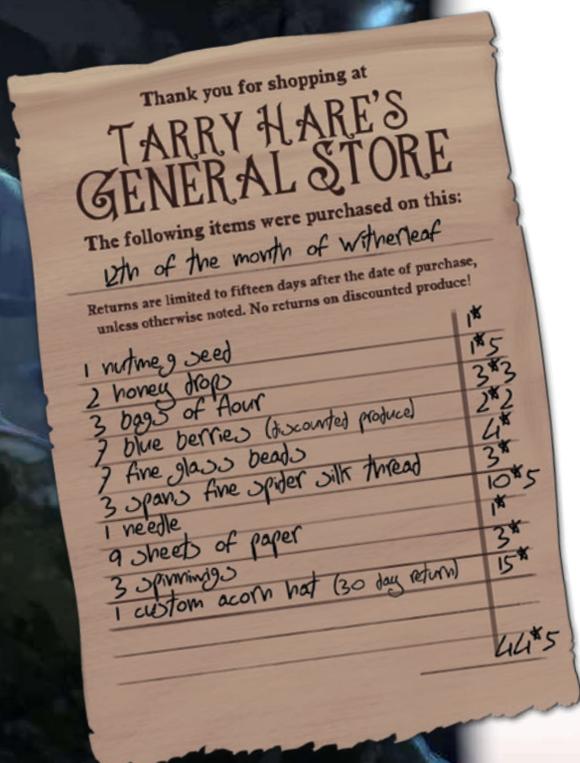


FICHAS DE PUNTOS (10 3-PUNTOS, 20 1-PUNTO)



20 FICHAS DE OCUPADO

1 DADO DE 8 CARAS (Modo 1 JUGADOR)

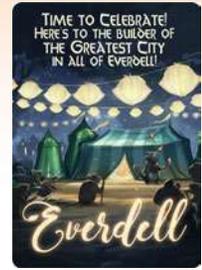




128 CARTAS DE BICHOS Y CONSTRUCCIONES



11 CARTAS DE BOSQUE



1 CARTA DE VICTORIA



16 CARTAS DE EVENTOS ESPECIALES



30 BAYAS



30 RAMITAS



25 GOTAS DE RESINA



20 PIEDRAS



1 EVER TREE



LEGEND

Gain: Obtén fichas de puntos o recursos del suministro general.

Pay: Pon los recursos requeridos de tu suministro en el suministro general.

Draw: Roba una carta de la parte superior del mazo y añádela a tu mano.

Reveal: Revela cartas del mazo para que todos los jugadores las vean.



Ficha de puntos



Puntos de fin de partida



Carta



Ramita



Resina



Piedra



Baya



Cualquier recurso



Patient: Gup Slippy toad

Symptoms: Severe purple blisters, mostly on face and neck very itchy. Incessant sneezing. Sensitivity to sun light. Abdominal cramping

Diagnosis: Symptoms are indicative of preliminary stages of the Croak Wart Plague.

Prescription: Quarantine. Willberroot tea, hot, five times daily. Coat all blisters thoroughly with mixture of manuka honey and elderberry tincture at least three times daily. Refrain from strenuous activities.

Abstain from all desserts.

PREPARACIÓN

- 1) Coloca el tablero sobre la mesa. Coloca el Ever Tree sobre el tocón en la parte superior del tablero.
 - 2) Coloca los recursos (ramitas, resina, bayas y piedras) en montones a lo largo de la orilla del río. Coloca las fichas de punto y las fichas de ocupado al lado del tablero.
 - 3) Baraja las cartas de Bosque y colócalas en los claros. Usa 3 cartas para dos jugadores y 4 cartas para tres o cuatro jugadores. Guarda el resto en la caja.
 - 4) Coloca las 4 losetas de evento básico a lo largo del río, luego baraja las cartas de eventos especiales y coloca 4 eventos especiales en las ramas inferiores del Ever Tree. Guarda el resto en la caja.
 - 5) Baraja el mazo principal y reparte 8 cartas al azar, boca arriba en el Prado. Después coloca el mazo dentro del Ever Tree.
 - 6) Cada jugador elige un color y comienza con 2 trabajadores de ese color. El primer jugador robará 5 cartas del mazo, el segundo robará 6 cartas, el tercero robará 7 cartas y el cuarto robará 8 cartas.
 - 7) Cada jugador coloca sus otros 4 trabajadores en las ramas superiores del Ever Tree: 1 trabajador en primavera, 1 en verano y 2 en otoño.
- Empieza el jugador más humilde.

6

Jugador 1



5 cartas

1

6

Jugador 2



6 cartas



2

2

No hay límite para la cantidad de recursos que un jugador puede tener durante la partida. Si alguno de los recursos se acaba, usa algo como sustituto.



3

5

3

Aquí se formará la pila de descartes con las cartas boca abajo.

May discard any from your hand. For every 2 you discard, gain 1.

6

Jugador 4



8 cartas

6

Jugador 3



7 cartas

CÓMO SE JUEGA

El juego transcurre en el sentido de las agujas del reloj.
En tu turno podrás realizar cualquiera de las siguientes acciones, pero sólo podrás realizar una por turno.

Colocar un trabajador
o Jugar una carta
o Prepararte para la siguiente estación

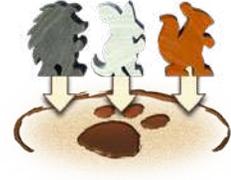
COLOCAR UN TRABAJADOR

Tus trabajadores son necesarios para la expansión y el éxito de tu ciudad. Los colocarás en varias ubicaciones de Everdell para reunir recursos, robar cartas, completar eventos, o quizá, para embarcarte en un viaje.

Hay dos tipos de ubicaciones o espacios: exclusivas y compartidas (representadas con un círculo abierto) Sólo un trabajador puede visitar una ubicación exclusiva. Varios trabajadores, incluso del mismo color, pueden visitar una ubicación compartida.



EXCLUSIVA



COMPARTIDA

Para visitar una ubicación, coloca a tus trabajadores en las huellas disponibles y recoge los recursos enumerados o realiza la acción. Ese trabajador permanecerá colocado en la ubicación hasta que lo recuperes con la acción de Prepararte para la siguiente estación.



Ejemplo: Colocar un trabajador en esta ubicación te permite robar 2 cartas del mazo y ganar un punto

LAS UBICACIONES A VISITAR INCLUYEN:

ESPACIOS DE ACCIÓN BÁSICOS



UBICACIONES DE BOSQUE

Estas ubicaciones son, normalmente, las mejores que puedes visitar. En una partida para dos o tres jugadores, sólo hay espacio para 1 trabajador en cada ubicación de bosque. Este símbolo  indica ubicaciones disponibles sólo para cuatro jugadores. No puedes colocar más de 1 trabajador en la misma ubicación de bosque.



CARTAS DE DESTINO



Ejemplo: Si otro jugador coloca 1 trabajador en la Oficina de Correos (Post Office), el propietario, gana un punto.

Puedes colocar un trabajador en cualquier carta de destino de tu ciudad, o en una de cualquier otra ciudad que tenga el icono **OPEN**. En cuyo caso, el propietario del destino, gana 1 punto.

EVENTOS



Grand Tour requiere que tu ciudad contenga 3 cartas de destino.



Pristine Chapel Ceiling requiere que tu ciudad tenga Woodcarver y Chapel.

También puedes colocar 1 trabajador en cualquier Evento básico o Evento especial. Para conseguirlo, debes cumplir sus requisitos, y pagar los recursos necesarios en el momento de colocar tu trabajador. Sólo un jugador puede conseguir cada evento. Debes poder lograr el evento para colocar en él 1 trabajador. Recuperarás el trabajador en la siguiente estación.

Los eventos conseguidos deben ser colocados junto a tu ciudad para el recuento de puntos al final de la partida. Nota: No tienes que devolver los eventos logrados aunque las cartas queridas ya no estén en tu ciudad.

REFUGIO (HAVEN)

La ubicación Haven es compartida. No hay límite de trabajadores que se puedan colocar en ella, incluso del mismo color. Al ir aquí, puedes descartar cualquier número de cartas de tu mano y ganar 1 de cualquier recurso por cada 2 cartas descartadas. Nota: la pila de descartes está boca abajo.



VIAJE (JOURNEY)



Podrás enviar a un trabajador de viaje sólo en otoño. Debes descartar tantas cartas como puntos obtengas. Las ubicaciones 5-Puntos, 4-Puntos y 3-Puntos son exclusivas. La de 2-Puntos es compartida. El trabajador colocado, vale los puntos indicados al final del juego. Puedes enviar a más de un trabajador de viaje.



JUGAR UNA CARTA

Puedes jugar **una** carta. Para jugar una carta debes pagar su coste al suministro general. **Puedes jugar las cartas del Prado o desde tu mano.**

Jugarás estas cartas frente a tí para formar tu ciudad. Hay dos tipos de cartas en el juego: **Bichos (Critters)** y **Construcciones**. Puedes tener múltiples copias de cualquier carta Común (Common) en tu ciudad, **pero sólo puedes tener una copia de cualquier carta Única (Unique).**

CONSTRUCCIONES



BICHOS (CRITTERS)



Puedes pagar el coste en bayas de una carta de Bicho, o si la construcción que figura en la parte superior izquierda de la carta de Bicho ya está en tu ciudad, puedes jugar la carta de Bicho sin pagar su coste de bayas.

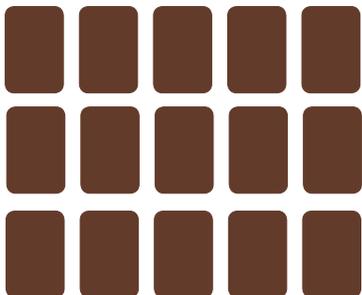
Importante: Cuando juegues un Bicho gratis utilizando la Construcción relacionada, coloca una ficha de "Ocupado" en la construcción. Sólo puedes hacer esto una vez por construcción.



Nota: la ficha de ocupado, no se elimina de la carta de Construcción si el Bicho gratis es eliminado después de tu ciudad.

CIUDAD

Tu ciudad tiene un máximo de 15 espacios para jugar cartas. Cada carta ocupa un espacio. El diseño recomendado es de 3 filas con 5 cartas por fila. Las cartas de Evento no cuentan para este límite de 15 cartas.



Diseño de ciudad sugerido

TIPOS DE CARTAS



Tan Traveler: Se activa al momento de jugarla. Nunca vuelve a activarse.



Green Production: Se activa al momento de jugarla, y una vez en la acción de Prepararse para la siguiente estación en primavera y otoño.



Red Destination: Se activa cuando un trabajador está en ella. El icono **OPEN** permite a un oponente visitar esa carta.



Blue Governance: Otorga beneficios al jugar ciertos tipos de cartas, y ofrece diferentes formas de jugar cartas con un descuento.



Purple Prosperity: Vale sus propios puntos y los puntos extra relacionados al final del juego.

ROBAR CARTAS

Siempre se roban cartas del mazo, a menos que se especifique que robes cartas del Prado.

Hay un **límite máximo de cartas en mano de 8. Nunca puedes tener más de 8.** Si tienes que robar cartas, sólo puedes robar hasta 8. Si tienes que darle cartas a un oponente, debes elegir a un oponente con espacio en su mano, si es posible; dale tantas como sea posible, luego descarta el resto.

Si se juega una carta del Prado, se **reemplaza inmediatamente con otra carta del mazo.** Si una habilidad permite a los jugadores robar cartas del Prado, **primero se roban las cartas y luego se reemplazan.**

Si las cartas del mazo se acaban, baraja la pila de descartes para formar un mazo nuevo.

PILA DE TIEMPO

Cuando se juega una carta, se sigue este orden de secuencias, si procede:

1. Usa la "habilidad de la carta" (Dungeon, Judge, Innkeeper, etc).
2. Paga los recursos o usa una ficha de "Ocupado".
3. Si la carta viene del Prado, repón el prado.
4. Coloca la carta recién jugada en tu ciudad. (Si el efecto de la carta jugada elimina otra carta de tu ciudad, primero se elimina esa carta, luego, se coloca la nueva.)
5. Se resuelve el efecto de la carta recién jugada.
6. Se resuelven los efectos disparados (Courthouse, Shopkeeper, etc).

PREPÁRATE PARA LA SIGUIENTE ESTACIÓN

Si has colocado a todos tus trabajadores y no puedes o no quieres jugar cartas, debes prepararte para la siguiente estación. En tu turno, recupera a todos tus trabajadores, luego, obtienes los extras de la siguiente estación, indicados sobre el Ever Tree. Después, tu turno finaliza.

El juego comienza en invierno y termina a medida que se acerca el siguiente invierno. El otoño es la última acción de Preparación para la siguiente estación que puedes hacer.

Importante: Los jugadores no han de prepararse para la siguiente estación al mismo tiempo necesariamente.

Ejemplo: En tu primer turno, colocas un trabajador en el espacio de las 3 ramitas y obtienes los recursos. En tu siguiente turno colocas 1 trabajador en un espacio de Bosque para ganar 1 ramita, 1 resina y 1 baya. En tu siguiente turno juegas la Farm desde tu mano pagando su coste de 2 ramitas y 1 resina; inmediatamente ganas 1 baya de la Farm. En tu siguiente turno juegas la Barge Toad desde el Prado pagando 2 bayas, e inmediatamente ganas 2 ramitas de la Barge Toad porque tienes una Farm en tu ciudad.

En tu siguiente turno, no tienes suficientes recursos para jugar más cartas, y todos tus trabajadores están colocados, así que te preparas para la siguiente estación. Recuperas a tus trabajadores colocados, y obtienes los extras de la primavera: ganando un nuevo trabajador del Ever Tree, y activando todas las cartas de producción verdes de tu ciudad, que son tu Farm y tu Barge Toad, obteniendo inmediatamente 1 baya y 2 ramitas.

My Love,

The Ever Tree cast its shadow across the summer stone today and we celebrated in its blessed shade. I ate with Grocer Hare and we listened as Poe told her summer stories to the children, all seated patiently around her in a ring.

Poe's stories, as you know are quite long, and we watched and smiled as one by one the children grew restless, their fur bristling and their eyes darting to the cool stream. Then with a trickle that turned into a torrent, they all ran splashing into the cool blue water of the stream! Poe, in her mysterious way, concluded her story with a meaningful and apt flourish, as if, of course, she had planned for the whole affair.

I must say it has been a particularly fruitful summer. The berries are almost ripe for the picking, and I think this may be our best crop in many years. The blue berries you planted in your special patch are fit to burst, and have grown the deep midnight blue of your eyes.

I miss you dearly,
Brun





Dearest,

I walked to the bare lilac wood south of the farmhouse today and thought I'd pen you a letter. Forgive my sloppily scrawl — I gathered anise seeds too late into the night, and the chilblains on my paws have not yet healed.

Are your paws warm enough? Are you keeping your whiskers clean?

The saplings are bent over with snow. The hearth needs tending and the acorns need harvesting. Drifts fell down the chimney and filled the empty house with wet, grey smoke. It reminded me of the first time you tried to build a fire! Do you recall how smoke from the green wood smoked all the way down to the Chapel, and when you kissed me you tasted of sap?

The honeysuckle is taller than the house, now. There are no leaves left clinging to the trees, though I still cling to hopes of your return. I strung a garland of golden bells along the eaves, and the wind sings your name through them.

I remain yours,
Yara



Cuando te preparas, nuevos trabajadores del Ever Tree se unen a tu próspera ciudad. Obtén los correspondientes trabajadores y activa los extras de la siguiente estación.



En primavera, obtienes 1 nuevo trabajador y se **activan todas las cartas de Producción Verde en tu ciudad** en el orden que elijas.

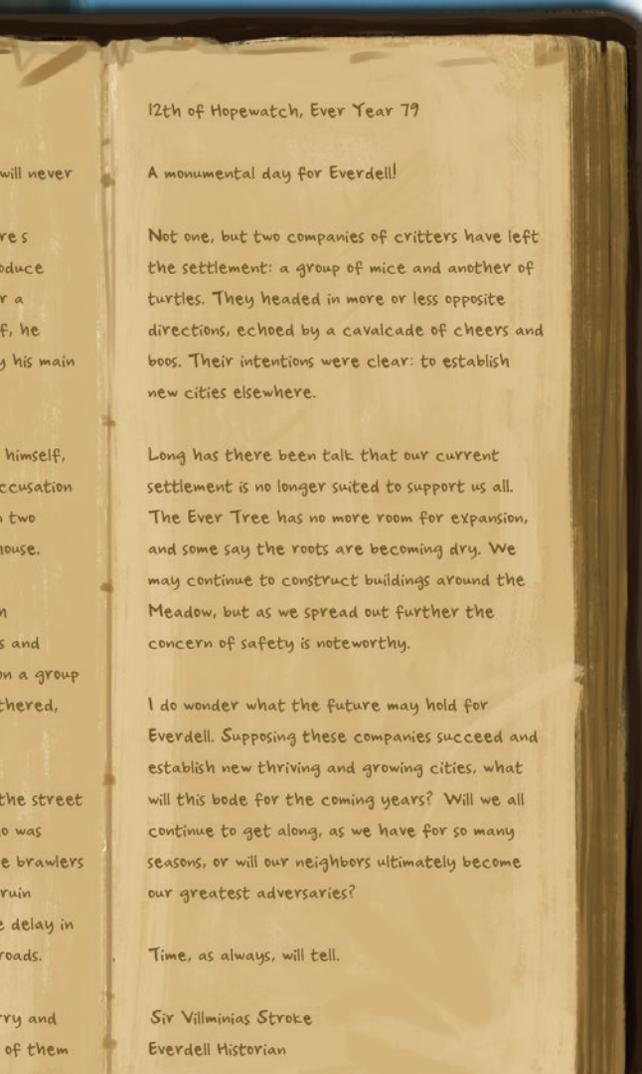


En verano, obtienes un nuevo trabajador. No hay producción en verano, pero las cartas verdes sí se activan al jugarlas en verano. Además, puedes robar 2 cartas del Prado cuando te prepares para el verano.



En otoño, obtienes 2 trabajadores y se **activan todas las cartas de Producción Verde en tu ciudad**.





FINAL DEL JUEGO

Cuando hayas llegado al final del otoño y no puedas realizar más acciones (o no quieras), habrás acabado el juego y debes pasar. Si un jugador ha pasado, no se le pueden dar cartas o recursos. Si se deben entregar cartas o recursos a un jugador y todos los demás jugadores han pasado, en su lugar, se descartan.

Cualquier jugador que no haya terminado sigue jugando hasta que todos los jugadores hayan pasado. Entonces, se suman los puntos para determinar al ganador.

Puede resultarte más fácil sumar los puntos base de cada carta, luego sumar las fichas de puntos, los puntos extra de las cartas moradas de Prosperidad, los puntos de Viaje, y los de Eventos.

Si hay un empate, el jugador con más eventos obtenidos gana. Si sigue habiendo un empate, el jugador con más recursos sobrantes es el ganador.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

- Puntos base de las cartas:** 22
- Fichas de puntos:** 14
- Puntos extra de cartas de prosperidad:** 10 (3 por la Wife, 2 por el Architect, 5 por el King)
- Puntos de viaje:** 4
- Eventos:** 12 (6 por el Performer in Residence, 3 por el Ministering to Miscreants, 3 por el Grand Tour)

Total: 62 (EJEMPLO EN PÁG. 14)



LOOKOUT

WANDERER
COMMON CRITTER
Does not roll up a space in your city.
Draw 3 ♣.

2 ♣ 1 ♣

"Bandits are only unwelcome."

FARM

HUSBAND
COMMON CRITTER

3 ♣ 2 ♣

FARM
COMMON CONSTRUCTION

Gain 1 ♣.

FARM

WIFE
COMMON CRITTER
May share a space with a Husband.
If paired with a Husband.
3 ♣

"Maybe we'll have three girls this time."

TWO SAVOR

BARGE TOAD
COMMON CRITTER
Gain 2 ♣ for each Farm in your city.
3 ♣ 1 ♣

"It'll be comical. Will it stink."

THEATER

BAR
UNIQUE CRITTER
You may discard up to 5 ♣ to gain 1 ♣ each.
3 ♣ 0 ♣

"Learn to say 'ah' of your fellow captives, to they ever 'ah'."

RESIN REFINERY
COMMON CONSTRUCTION

Gain 1 ♣.

RESIN REFINERY

CHIP SWEEP
COMMON CRITTER
Activate 1 ♣ in your city.
3 ♣ 2 ♣

"Keep your nose clean and your chimney clean."

CLOCK TOWER
UNIQUE CONSTRUCTION

When played, place 3 ♣ here. At the beginning of Preparing for Season, you may pay 1 ♣ from here to activate 1 of the basic or forest locations where you have a worker deployed.

3 ♣ 1 ♣ 0 ♣

UNIQUE SHOP

SHOPKEEPER
UNIQUE CRITTER
Gain 1 ♣ after you play a Critter.
2 ♣ 1 ♣

"Come again and bring your friends. It you have one."

CASTLE

KING
UNIQUE CRITTER
for each basic Event you achieved.
1 ♣ 1 ♣ 4 ♣
for each special Event you achieved.
2 ♣ 2 ♣

"Paper for every soldier, and a real ball."

CHapel
UNIQUE CONSTRUCTION

Place 1 ♣ on this Chapel, then draw 2 ♣ for each ♣ on this Chapel.

2 ♣ 1 ♣ 1 ♣ 2 ♣



MONASTERY

MONK
UNIQUE CRITTER
You may give up to 2 ♣ to an opponent to gain 2 ♣ each.
Unlocks second Monastery.

3 ♣ 1 ♣ 1 ♣ 0 ♣

Give 2 ♣ to an opponent and gain 4 ♣.

INN
COMMON CONSTRUCTION

Play a Critter or Construction from the Meadow for 3 fewer ♣.

2 ♣ 2 ♣

DUNGEON
UNIQUE CONSTRUCTION

Also not be used with any other and playing ability.
When playing a Construction or Critter, you may place a Critter from your city face-down beneath this Dungeon to decrease the cost by 1 ♣.

1 ♣ 2 ♣ 0 ♣

CREAM

ARCHITECT
UNIQUE CRITTER
for each of your unused ♣ and ♣, to a maximum of 6.
1 ♣ 4 ♣ 2 ♣

"If you build it, they will come again."



INN BARD

PERFORMER IN RESIDENCE
When achieved, you may place up to 5 ♣ here.
2 ♣

for each ♣ on this Event.

MONK DUNGEON

MINISTERING TO MISCREANTS
3 ♣

for each prisoner in your Dungeon.



REGLAS MODO 1 JUGADOR

Cuando juegues a Everdell en solitario, competirás contra un viejo roedor cascarrabias conocido como Rugwort y su jauría de ruidosas y bulliciosas ratas rufianes. Regresará a Everdell durante tres años seguidos, cada vez con un nuevo título de maldad. ¡Debes encontrar una manera de superar sus trucos horribles y librar a Everdell de su suciedad de una vez por todas!

Los tres años representan tres niveles de dificultad, y no están destinados a jugarse como un juego completo, aunque quizá un bicho aventurero podría intentar tal hazaña.

AÑO I: "RUGWORT EL BRIBÓN"

Elige un color para Rugwort (él prefiere el negro) y prepara el juego de acuerdo a la configuración para 2 jugadores. Tienes una mano inicial de 5 cartas, y Rugwort no tiene mano de cartas.

Coloca un trabajador de Rugwort en la carta de bosque superior izquierda, bloqueándola. Coloca a su otro trabajador en el espacio de las 3 ramitas, bloqueándola.

Juega el juego de manera normal con las siguientes reglas:

Cada vez que juegues una carta, Rugwort jugará otra. Si juegas una carta del Prado, primero se repone esa carta.

Para jugar la carta de Rugwort's, tira el dado de 8 caras; el resultado indicará cuál de las 8 cartas del prado jugará Rugwort en su ciudad. Las cartas están numeradas del 1-8, siendo la 1 la superior izquierda y la 8 la inferior derecha. Para la ciudad de Rugwort's, coloca sus cartas en pilas

de acuerdo a sus culores para que puedas ver cuántas hay de cada color. La habilidad y el valor en puntos de la carta no importan. Repón la carta del prado después de que él juegue su carta. Después de prepararte para tu siguiente estación, Rugwort también lo hará, siguiendo estos pasos:

- 1) Verifica si tiene suficientes cartas de colores para conseguir cualquiera de los 4 Eventos Básicos. Si es así, colocalos en su ciudad.
- 2) Coloca su nuevo trabajador sobre la carta #1 del Prado (#2 para el verano, y #3 & #4 para el otoño), de modo que al final de la partida tendrá las 4 primeras cartas del Prado ocupadas. No podrás jugar esas cartas, pero Rugwort sí.
- 3) Mueve a su trabajador a la siguiente carta de bosque en sentido antihorario.

En la preparación a la primavera, mueve a su trabajador desde el espacio de las 3 ramitas al de las 2 resinas. Durante el verano, muévelo al espacio de 1 piedra. Durante el otoño, colócalo en el espacio de 1 baya y 1 carta.

En otoño, mueve el trabajador de la 3ª carta de bosque y colócalo en el espacio de Viaje de 3 puntos.

PUNTUACIÓN

Rugwort puntuará: 2 puntos por cada carta en su ciudad (3 por cada carta morada de Prosperidad), 3 puntos por cada Evento Básico logrado, 3 puntos por cada Evento Especial que tú no hayas obtenido, 3 por su trabajador de viaje, y cualquier otro punto por fichas que le hayas otorgado.

AÑO 2: "RUGWORT EL PODRIDO"

Las mismas reglas que en el primer año, con estas reglas adicionales:

Pon a su trabajador en el espacio de Viaje de 4 puntos en lugar de en el de 3.

Rugwort gana 6 puntos por cada evento especial que no hayas logrado, en vez de 3.

AÑO 3: "RUGWORT EL TRAVIESO"

Las mismas reglas que en el año 2, con estas reglas adicionales:

Pon a su trabajador en el espacio de Viaje de 5 puntos en lugar de en el de 4.

En la preparación al otoño de Rugwort, secuestrará a uno de tus trabajadores. Elimina a su trabajador del espacio de 1 baya y 1 carta y a uno de tus trabajadores. Ahora sólo tendrás 5 para usar en la última estación del juego.

¡Derrótalos en el Tercer Año y los bardos de Everdell cantarán sobre! ¡El historiador preservará tu victoria para que sea recordada para siempre! La vieja rata Rugwort escapará, dejando en paz Everdell... por ahora.

NOTAS:

- Rugwort podrá tener más de 15 cartas en su ciudad.
- Las cartas del prado sobre las que estén los trabajadores de Rugwort estarán totalmente bloqueadas y no se podrán jugar, robar o descartar por tí.
- Si tienes que dar cartas o recursos a un oponente, en lugar de eso, descártalos.



ÍNDICE

BICHOS (CRITTERS)

Architect: Al final del juego, vale 1 punto por cada resina o piedra sobrante, hasta un total de 6 puntos.

Bard: Descarta hasta 5 cartas de tu mano, para ganar 1 punto por cada carta.

Barge Toad: Al jugarlo y durante la producción, gana 2 ramitas por cada granja en tu ciudad.

Chip Sweep: Al jugarlo y durante la producción, activa una carta verde de Producción en tu ciudad. Sabemos lo que estás pensando, y no te lo recomendamos. Para cuando el pobre cogió su cola, había hecho un agujero quemando nuestra mesa. No le pidas que haga eso.

Doctor: Al jugarlo y durante la producción, puedes pagar hasta 3 bayas para ganar 1 punto por cada baya.

Fool: Se juega en un espacio vacío en la ciudad de un oponente. Apesta, ¿verdad? Se puede jugar en la ciudad de un oponente que ya haya terminado el juego. 1 Jugador: Rugwort puede jugarlo en tu ciudad. Si lo juegas tú, descártalo y elimina una carta de su ciudad.

Historian: Roba 1 carta cuando juegues 1 Bicho o Construcción. Básicamente, cada vez que juegues una carta después de tener el Historian puedes robar una carta.

Husband: Comparte espacio con la Wife, así que, combinados, sólo ocupan 1 espacio en tu ciudad. Si tienes una Farm en tu ciudad y éste Husband setá emparejado con la Wife, stea carta te da 1 de cualquier recurso al jugarlo y durante la producción. Sólo

compartirá espacio con 1 Wife.

Innkeeper: Cuando juegas un Bicho, puedes descartar este Innkeeper de tu ciudad para reducir su coste en 3 bayas. No ganas las 3 bayas. No se puede utilizar con ninguna otra habilidad para jugar cartas, incluido el Inn, cualquier espacio de Bosque que te permita jugar una carta, o cartas como la Dungeon.

Judge: Cuando juegas un Bicho o Construcción, puedes reemplazar 1 recurso de su coste por 1 de cualquier otro que tengas. Ejemplo: Si una carta cuesta 2 bayas, puedes pagar 1 baya y 1 ramita en su lugar.

King: Al final del juego, gana 1 punto por cada Evento Básico, y 2 puntos por cada Evento Especial que hayas conseguido.

Miner Mole: Al jugarlo y durante la producción, puedes copiar una carta de Producción verde de la ciudad de cualquier oponente. Básicamente, el Miner Mole se convierte en esa carta durante un momento. Así que si copias la General Store, recibirás 2 bayas si tu oponente tiene la Farm en su ciudad. No puedes usar el Miner Mole para copiar una Storehouse en otra ciudad. Sin embargo, puedes usarlo para activar un Miner Mole en otra ciudad para activar tu propio Storehouse en tu ciudad, colocando los recursos en tu storehouse, no en el Miner Mole. 1 Jugador: Puedes copiar cualquier carta de Producción Verde de la ciudad de Rugwort con el Miner Mole.

Monk: Al jugarlo y durante la producción, puedes darle a un oponente hasta 2 bayas para ganar 2 puntos por cada baya que entregues. También desbloquea la segunda habitación del Monastery.

Peddler: Al jugarlo y durante la producción, puedes cambiar hasta 2 de tus recursos por 2 de cualquier otro. El cambio es con el suministro general, no con otros jugadores.

Postal Pigeon: Cuando se juega, revela 3 cartas del mazo. Puedes jugar 1 de ellas de hasta 3 puntos gratis. Descarta las otras. 1 Jugador: Si juegas una Postal Pigeon y activas su habilidad para jugar otra carta, cuenta como haber jugado 2 cartas, así que Rugwort jugará 2 cartas.

Queen: Cuando colocas un jugador aquí, puedes jugar una carta de tu mano o del Prado de hasta 3 puntos gratis. Esto se refiere a los puntos base de la carta, no a los puntos extra.

Ranger: Cuando se juega, mueve uno de tus trabajadores a otro espacio, siguiendo las reglas normales de colocación. Y también desbloquea el 2º espacio de la Dungeon. No puedes colocar al Ranger en la 2ª celda de la mazmorra.

Shepherd: Cuando se juega, ganas 3 bayas. También ganas un punto por cada ficha de puntos en tu Chapel.

Shopkeeper: Gana una baya después de jugar un Bicho en tu ciudad. No ganas una baya por jugar este Shopkeeper.

Teacher: Al jugarlo y durante la producción, roba 2 cartas. Quédate 1 y dale otra a un oponente con espacio en su mano (ver página 10, Robar Cartas)

Undertaker: Al jugarlo, descarta 3 cartas del Prado, reponlas, luego roba 1 carta del Prado. También desbloquea la 2ª parcela del Cementery.

Wanderer: Al jugarlo, roba 3 cartas. El Wanderer no ocupa espacio en tu ciudad.

Wife: Comparte espacio con el Husband, así que, combinados, sólo ocupan 1 espacio en tu ciudad. Al final del juego, ganas 3 puntos si está emparejado con el Husband. Sólo comparte espacio con 1 Husband.

Woodcarver: Al jugarlo y durante la producción, puedes pagar hasta 3 ramitas para ganar 1 punto por cada una.



I always rejoice on the first of Bellsong, for it is a most wondrous day of charity and citterhood. For weeks leading up to this day of shared fortune, the townspeople of Everdiell have been completing their harvests and stowing their crops for the coming winter. Today, those who have found themselves with more than they need have laid their bounty amongst the roots of the Ever Tree, so any who are not so lucky may take as they please. Children bobbed about the offerings, gleeful with the promise of full bellies. As I looked down into their eager faces, eyes as wide as ripe berries, I was reminded of Fables I-V:

*Seek not to fill thy belly
Before thy neighbor's is full;
Give unto them, and you
Shall feast on the fruit of kindness
All your days.*

CONSTRUCTIONS

Castle: Al final del juego, vale un punto por cada construcción común en tu ciudad.

Cemetery: Cuando pones aquí un trabajador, revelas 4 cartas del mazo o de la pila de descartes y juegas 1 gratis. Descarta el resto. Tu trabajador estará ahí de manera permanente. El Cemetery puede contener hasta 2 trabajadores, pero le 2º espacio debe ser desbloqueado teniendo el Undertaker en tu ciudad.

Chapel: Cuando pones aquí un trabajador, pon 1 ficha de punto en la Chapel. Roba 2 cartas por cada punto en la Chapel.

Clock Tower: Cuando juegas la Clock Tower, pon 3 fichas de puntos en ella. Antes de prepararte para la siguiente estación y recoger tus trabajadores, elimina 1 punto y activa un espacio básico o de Bosque, en el que tengas un trabajador colocado. Los puntos que queden en la Clock Tower al final del juego, cuentan como puntos para el recuento.

Courthouse: Gana 1 ramita, 1 resina, o 1 piedra cada vez que juegues una construcción en tu ciudad. No ganas recursos al jugar este Courthouse.

Crane: Cuando juegas una Construcción, puedes descartar la Crane de tu ciudad para reducir en 3 el coste de la Construcción de cualquier recurso. No ganarás 3 recursos. No se puede utilizar con ninguna otra habilidad para jugar cartas, incluido el Inn, cualquier espacio de Bosque que te permita jugar una carta, o cartas como la Dungeon.

Dungeon: Cuando juegas una Construcción o un Bicho, puedes poner debajo 1 Bicho de tu ciudad para reducir el coste de la carta jugada en 3 de cualquier recurso. No

ganarás 3 recursos. El Bicho en tu Dungeon no se considerará parte de tu ciudad y no valdrá puntos. No se puede utilizar con ninguna otra habilidad para jugar cartas, incluido el Inn, cualquier espacio de Bosque que te permita jugar una carta, o cartas como el Crane o el Innkeeper. Dungeon sólo puede tener 2 prisioneros, pero el segundo espacio debe ser desbloqueado teniendo el Ranger en tu ciudad.

Ever Tree: Al final del juego, vale un punto por cada carta morada de Prosperidad en tu ciudad, incluido este Ever Tree. Ever Tree puede otorgar 1 cualquier bicho gratis.

Fair Grounds: Al jugarse y durante la producción roba 2 cartas.

Farm: Al jugarse y durante la producción gana 1 baya.

General Store: Al jugarse y durante la producción, gana 1 baya o 2 bayas si tienes la Farm en tu ciudad (no 2 bayas por Farm)

Inn: Cuando pones aquí un trabajador, juega un Bicho o una Construcción del Prado que cueste menos de 3 recursos que elijas. No ganarás 3 recursos. Ganas 1 punto si un oponente visita tu Inn. 1 jugador: puedes visitar el Inn en la ciudad de Rugwort y Rugwort gana 1 punto.

Lookout: Cuando pones aquí un trabajador, copias 1 espacio básico o de Bosque, incluso si está ocupado por uno de tus trabajadores.

Mine: Al jugarse y durante la producción, gana 1 piedra.

Monastery: Cuando pones aquí un trabajador, dale 2 de cualquier recurso a 1 oponente y ganas 4 puntos. Tu trabajador estará ahí de manera permanente. Monastery puede contener hasta 2 trabajadores, pero el 2º espacio debe ser desbloqueado teniendo el Monk en tu ciudad.

Palace: Al final del juego, vale 1 punto por cada Construcción única en tu ciudad, incluido este Palace.

Post Office: Cuando pones aquí un trabajador, dale 2 cartas de tu mano a un oponente y descarta cualquier número de cartas de tu mano. Debes poder dar 2 cartas para poder poner tu trabajador aquí. Roba cartas del mazo hasta el límite de tu mano. Ganas 1 punto si un oponente visita tu Post Office. 1 Jugador: Puedes visitar la Post Office en la ciudad de Rugwort y Rugwort gana 1 punto.

Resin Refinery: Al jugarse y durante la producción, ganas 1 resina.

Ruins: Al jugarse, descarta una Construcción de tu ciudad y coloca esta carta en su lugar. Recibes el coste de recursos de esa Construcción. También robas 2 cartas. Si usas las Ruins (o cualquier habilidad) para eliminar 1 carta con puntos en ella, los pierdes. Si eliminas una carta con un trabajador colocado en ella que no esté ahí permanentemente, coloca ese trabajador en las Ruins. Si estaba ahí permanentemente, se pierde con la carta en ruinas.

School: Al final del juego, vale 1 punto por cada Bicho común en tu ciudad.

Storehouse: Al jugarse y durante la producción, coge del suministro 3 ramitas, 2 resinas, 1 piedra, o 2 bayas y colócalos en esta carta. También funciona como un espacio en el que colocar a un trabajador y obtener todos los recursos de la carta.

Theater: Al final de la partida vale 1 punto por cada Bicho único en tu ciudad.

Twig Barge: Al jugarse y durante la producción, gana 2 ramitas.

University: Cuando pones aquí 1 trabajador, descarta una Construcción o un Bicho de tu ciudad y recibe los recursos del coste de esa carta. Además gana 1 recurso cualquiera y 1 punto. Si descartas una carta con un trabajador permanente en ella, ponlo sobre la University (no lo recuperarás).



WITHIN THIS TOMB LIE THE REMAINS OF
CORRIN ÉVERTAIL, GREAT ADVENTURER AND
DREAMER. AFTER A PERILOUS JOURNEY
ACROSS DUNEWASTE DESERT AND OVER
SPIRECREST MOUNTAINS, HE DISCOVERED OUR
HIDDEN VALLEY. THERE AT THE BASE OF THE
ÉVERTREE, ONLY A SAPLING AT THE TIME,
CORRIN ÉVERTAIL INSCRIBED A NAME INTO A
STONE: ÉVERDELL. FOR THE NEXT 33 YEARS,
ÉVERDELL GREW AND PROSPERED UNDER HIS
WISSE GUIDANCE, UNTIL HIS FINAL BELL CHIMED
AND CORRIN ÉVERTAIL BREATHED HIS LAST.
NOW HE SLEEPS BENEATH THE VERY TREE
WHERE HE PLANTED HIS FLAG AND CARVED
OUR NAME. MAY HE ÉVER REST IN PEACE.

TALE OF THE STANDING STONES

As told by Poe the Legendary Storyteller

Long ago and far away in the land of Gildin, a young mouse gazed at distant mountains and wondered what lay beyond. His was a life of hardship and turmoil, as was true for many a critter during those darker times. There was nary a drop of honey or nibble of blueberry to be found, as any and every available provision had been used in the Serpent War, when brave critters gathered together to fend off the serpents of the Northern Wilds.

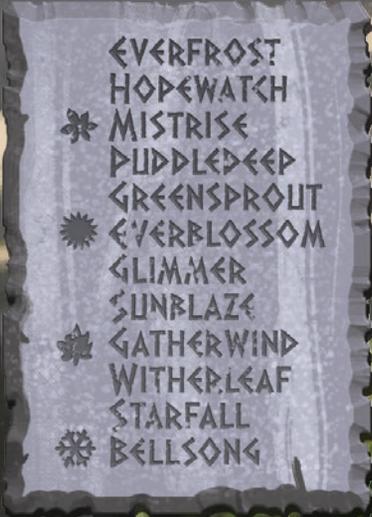
There among the poverty and desolation sat a mouse driven by dreams of hope. Corrin Evertail was his name. His father, a brave warrior, had lost his life to the war. With the news of his father's death, Corrin's mother passed away soon after, leaving Corrin an orphan on the dark streets of the port city of Stormwillow.

Many were his adventures and narrow escapes during those formidable years of his youth, but quick thinking and iron will—and not a small amount of providence—saw him through. He remembered dreams of better lands beyond distant mountains. He knew that such a journey could very well be the death of him, but there was no future for him in Stormwillow.

The time had come.

Of his few friends, he could convince three to travel with him. Together they set out on a cold Greensprout morning, wanderers seeking a land they were not even sure existed.

Many a story has been told of that long journey through Dunwaste desert and over the Spirecrest mountains. It was a harrowing



EVERFROST
HOPEWATCH
✿ MISTRIFE
PUDDLEDEEP
GREENSPROUT
☀ EVERBLOSSOM
GLIMMER
SUNBLAZE
✿ GATHERWIND
WITHERLEAF
STARFALL
☀ BELLSONG

adventure that lasted for nine months and ultimately claimed the life of Corrin's dearest friend. But when the thread of hope that had pulled them through was at its thinnest, on the 19th day of Hopewatch, the adventurers crested a final peak and beheld the wonder that they had been seeking.

The sun was delighted that day as it broke apart the dark clouds that had frowned for so long, and shone its light upon the glorious emerald valley below. It was a land unspoiled by the stains of war and untouched by the devastation of greed.

After exploring the valley for many weeks, Corrin and his companions finally settled among the roots of what would one day be the monument of hope we know as the Ever Tree. He declared the valley to be Everdell, and spoke a blessing upon it.

Almost immediately after establishing a place to rest his head, Corrin set about erecting a monument to commemorate, and to never forget, the journey that was made to discover this sacred place.

They raised up nine white stones, each representing a month of their journey. Into these stones they carved memories, they carved hopes and dreams, and finally, a challenge for all of us who now enjoy such peace and comfort in our beloved realm.

These are the words of Corrin Evertail, etched into that stone and spoken now for us to never forget:

*There is no sorrow too black for hope.
Even midnight gives way to the morning.
Seize the day and make it sing.
Let your bell ring forever loud and true.*

Now go, go into the world, and let your life be a standing stone that will encourage and inspire others for many seasons to come.

CREDITS

Game Design

James A. Wilson

Illustration

Andrew Bosley

Game and Creative Development

Dann May

Brenna Noonan

James A. Wilson

Art Direction & Graphic Design

Dann May

Additional Graphics & Layout

Cody Jones

Marketing

Brenna Noonan

Production Management

Cody Jones

Executive Production

Dan Yarrington

Playtesters

Clarissa Wilson, Jacob Parker, Nathan Wilson, Andrew & Jordana Osborne, Justin Schaffer, Michael Mindes, Seth Jaffee, Joel Eddy, Allen Chang, Cody Jones, Chris McMullen, Michael Fox, Andrew Bosley, and special thanks to Michael Cyr from BGG.

Published by

Starling Games

Visit us online at Starling.Games



STARLING
GAMES