

Everdell

A legkisebb erdőlakók

Játékszabály



ÜDVÖZÖLLEK!



Szép jó reggelt! Te új vagy itt Örökvölgyben, igaz? Engedd meg, hogy körbevezesselek!

Ismerem az összes remek faág- és bogyólelőhelyet. Építhetünk akár egy erődöt, és eljátszhatjuk, hogy az egy kastély. Én lehetek kincsvadász, te pedig egy feltaláló. A többiek már biztos csak ránk várnak az erdei tavacská nál. A világ legjobb erődjét fogjuk felépíteni!

Biztos vagyok benne, hogy estére, amikor sor kerül a fesztiválra, már legjobb barátok leszünk! Na, mire várunk még?

Menjünk, fedezzük fel a mi kis Örökvölgyünket!

A JÁTÉK TARTOZÉKAI



Játéktábla



4 otthontábla



54 alappakkikártya



16 fesztivállapka



1 napjelölő
(kezdőjátékos-
jelölő)



1 holdjelölő
(fordulójelölő)



4 Kapitány és 4 Erőd
(Ezeket ne keverjétek bele az alappakkiba.)



3 pillangó



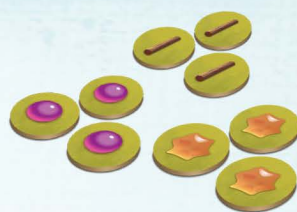
3 róka



3 gyík



3 egér



Extra bogzó, faág és
gyantajelző kartonból



bogzók



faágak



gyanta



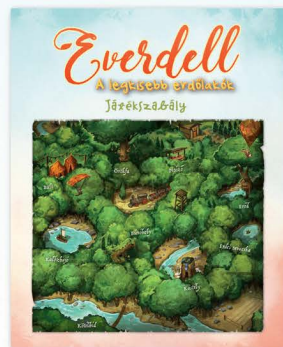
pontjelzők



4 nyersanyagkocka



1 győzelemkártya



játékszabály



1 kétoldalas kártya
az egyszemélyes
játékhoz



1 nyolc oldalú dobókocka
az egyszemélyes
játékhoz

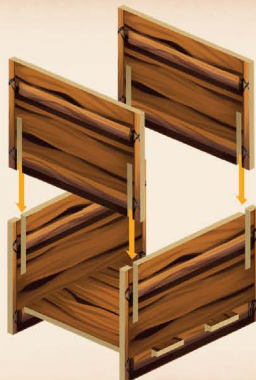


4 nyersanyagládikó

1.

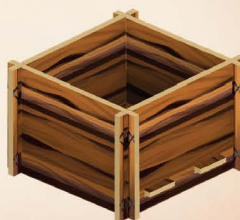


2.



3.

A NYERSANYAGLÁDIKÓ
ÖSSZESZERELÉSE



A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

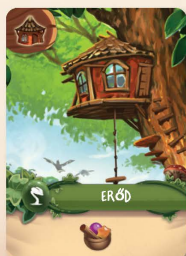
1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. A holdjelölőt helyezzétek a fordulójelölő első mezője fölé.
2. A gyantát, faágakat, bogyókat válogassátok szét, és tegyétek azokat egy-egy ládikóba. A ládikókat helyezzétek a játéktáblára.
3. A pontjelző korongokat szintén tegyétek egy ládikóba, és helyezzétek a játéktábla mellé.
4. Játékosonként 1 nyersanyagkockát tegyetek a játéktábla kockáknak kijelölt helyeire. A fel nem használt kockákat tegyétek vissza a játék dobozába.
5. Keverjétek meg az alappakli kártyáit, majd tegyétek a paklit a játéktábla mellé. Ezután csapjatok fel 8 kártyát, és tegyétek képpel felfelé a játéktábla alatti részre.
6. Típus szerint válogassátok szét a fesztivállapkákat. Alkossatok minden típusból külön kupacot úgy, hogy a legkisebb pontszámú lapka (3) legyen legalul, a legmagasabb pontszámú (6) pedig legfelül. Helyezzétek ezeket a játéktáblán található ösvényre.
7. Osszatok minden játékosnak egy otthontáblát, és egy 3 egyforma barátból álló figurakészletet. Az otthontáblán tárolhatjátok a még fel nem használt nyersanyagokat és barátokat.
8. A napjelölőt adjátok oda a legalacsonyabb játékosnak. Ő lesz a kezdőjátékos.

A játék előkészítése fiatalabb játékosok számára

Az Everdell - A legkisebb erdőlakók játékban két lehetőség is van, hogy a fiatalabb játékosok előnyhöz jussanak, így kiegyensúlyozva a játékot, ha tapasztaltabb játékosok is részt vesznek a játékban. Dönthettek csak az egyik, vagy mind a két előny használata mellett.



Kezdőbónusz: Kezdd a játékot 1 gyantával, 1 faággal és 1 bogyóval.



Kapitány és erőd: Kezdd a játékot 1 Kapitánnyal és/vagy 1 Erőddel. Ezek a kártyák beleszámítanak a fesztivállapkákat feltételeibe. Mivel a játék előkészületei során kapod meg ezeket, lerakáskor nem aktiválódnak, de a fordulók kezdetén, a nyersanyagok begyűjtése lépésnél már igen (beleértve az első fordulót). Minden megmaradt Kapitányt és Erődöt tegyetek vissza a játék dobozába.

A JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékos a körében lehelyez egy barátot, majd kijátszhat egy kártyát (ha tud és szeretne). A játék meghatározott számú körből áll, és a játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Olvassatok tovább, hogy megtudjátok, pontosan hogyan működik a játék.

A játék 4 fordulóból áll. Minden fordulóban a következő lépéseket hajtsátok végre:

1. Kockadobás

2. Nyersanyagok begyűjtése

3. A játékosok körei (Barátok lehelyezése, Kártya kijátszása)

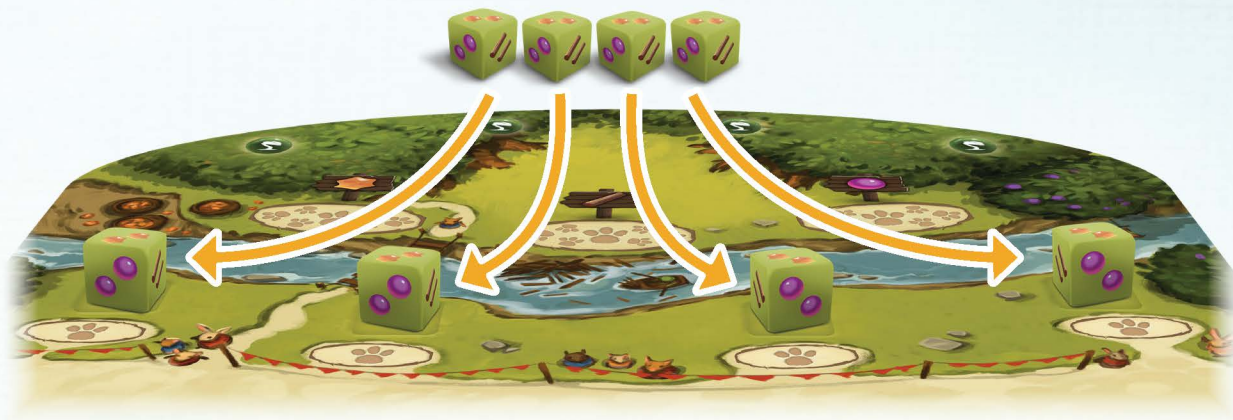
4. Hazatérés

5. Nap- és holdjelölők mozgatása



1. Kockadobás

Minden forduló elején a napjelölővel rendelkező játékos dob a nyersanyagkockákkal, majd visszateszi ezeket a játéktáblára, minden játékban lévő kockát külön mezőre.



Példa 4 játékos esetén.

2. Nyersanyagok begyűjtése

Minden játékos tetszőleges sorrendben aktiválja az összes **zöld** kártyát, ami az otthon-táblája mellett található. (Az első fordulóban senkinek nem lesz **zöld** kártyája, csak ha van a játékban Kapitány és Erőd.)

Emlékeztető: A zöld kártyák kijátszáskor azonnal aktiválódnak, és ezután minden forduló Nyersanyagok begyűjtése lépésénél is.

3. A játékosok körei

A játékosok minden fordulóban az óramutató járásának megfelelően hajtják végre a köreiket, azzal a játékosal kezdve, akinél a napjelölő van. Egy játékos a körében **lehelyez 1 barátot** a játéktábla egyik mezőjére, majd végrehajtja az ahhoz tartozó akciót.

A játékos a barát lehelyezése után **kijátszhat 1 kártyát** a tábla alatt található kártyák közül, ha kifizeti az árát. Ezután elveszi a legfelső fesztivállapokát minden új fesztivál-típusból aminek teljesítette a feltételeit (és amilyen típussal még nem rendelkezik).

Ezután a tőle balra ülő játékos következik. Ezt addig folytassátok, amíg minden játékos háromszor sorra nem került.

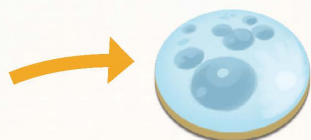
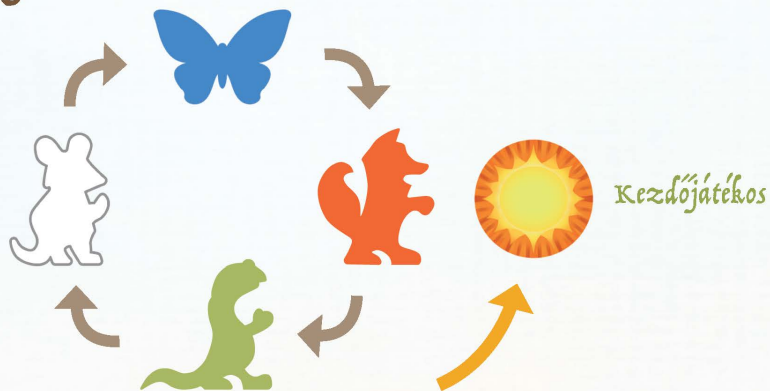
4. Hazatérés

Miután minden játékos háromszor sorra került, a forduló véget ér. Minden játékos vegye vissza mindhárom barátját, és tegye az otthontáblájára.

5. Nap- és holdjelölő mozgatása

Adjátok tovább a **napjelölőt jobbra**, így az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki az előző fordulóban utolsóként került sorra.

Mozgassátok eggyel jobbra a holdjelölőt, ezzel jelezve az új forduló kezdetét.



Az első lépéssel kezdve **1.** ismételjétek meg a lépéseket egészen a negyedik forduló végéig. Ezután adjátok össze a pontjaitokat, hogy kiderüljön, ki a győztes (l. 12. oldal).

BARÁTOK LEHELYEZÉSE

A játéktábla legfelső 3 mezőjére bárki helyezhet barátot, függetlenül attól, hogy akár neki, akár egy másik játékosnak van-e ott barátja. Ha ezen mezők valamelyikére helyezel barátot, elvehetsz 1-et a mező felett látható nyersanyagból.

A nyersanyagkockák mezőin egyszerre csak egy barát állhat. Amikor egy ilyen mezőre helyezel le barátot, vedd el a mezőhöz tartozó kockán látható nyersanyagokat és/vagy pontokat. A nyersanyag kockákon mindig több nyersanyag lesz, mint a játéktábla többi mezőjén, ám nem feltétlenül az, amire éppen szükség van.

Lehelyezhetsz barátot egy saját **piros** kártyára is, hogy elvedd a kártyán látható nyersanyagot vagy végrehajtsd a kártya akcióját. Más kártyájára nem helyezhetsz barátot.



Példa: Ha a bal oldali mezőre helyezel le barátot, elvehetsz 1 gyantát.



Példa: Ha erre a mezőre helyezel le barátot, elvehetsz 1 pontjelzőt és egy tetszőleges nyersanyagot (gyanta, faág vagy bogyó). Miután lehelyezted ide a barátod, másnak egészen addig nincs lehetősége meglátogatni ezt a helyet, amíg a forduló végén az összes barát haza nem tér.



Példa: Amikor az Őrtoronyra helyezel barátot, lemásolhatod az egyik nyersanyagkocka mezőjét, hogy megkapd az azon látható nyersanyagokat, akkor is, ha egy barát már elfoglalta azt a mezőt.

Ha a Fűnyíróra helyezel barátot, aktiválhatsz két olyan zöld kártyát, amelyekkel már rendelkezel.

KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A körödben, miután lehelyeztél egy barátot, kijátszhatsz egy kártyát a játéktábla alatt látható kártyák közül. A kártya kijátszásához ki kell fizetned a tetején látható költséget. Az így kifizetett nyersanyagok visszakerülnek a ládikókba. Miután kifizetted a kártya költségét, képpel felfelé tedd az otthontáblád mellé. A kijátszott kártya helyére csapjatos fel új lapot a pakliból.



Az átláthatóság kedvéért helyezték az erdőlakókat az otthontáblátok egyik felére, míg a helyszínekártyákat a másikra. Így könnyebb lesz követnetek, mikor teljesítettétek valamelyik fesztivállapka feltételeit.



A különböző színű kártyák különböző módon működnek. Amikor egy kártya aktiválódik, megkapjátok az azon látható jutalmat.



Zöld kártyák: kijátszásakor aktiválódnak, majd minden forduló elején is.



Kék kártyák: bizonyos kártyatípusok kijátszásakor vagy egy fesztivállapka megszerzésekor aktiválódnak, illetve lehetővé teszik, hogy bizonyos kártyákat olcsóbban játsszatok ki.



Barna kártyák: csak egyszer, kijátszásakor aktiválódnak. Nem aktiválódnak többször.



Piros kártyák: akkor aktiválódnak, ha barátot helyeztek rá. Minden játékos csak a saját piros kártyájára helyezhet barátot.



Lila kártyák: csak a játék legvégén aktiválódnak. Pontot adnak bizonyos kártyák vagy fesztivállapkák után, amelyekkel a játék végén rendelkeztek.

FESTIVÁLLAPKÁK

A játék során 4 különféle fesztivállapkáért versenyeztek. Amint valamelyik fesztivál feltételeit teljesítitek, vegyétek el a játéktábláról a hozzá tartozó legmagasabb értékű lapkát, és tegyétek magatok elé. Típusonként csak egy lapkát szerezhettek.



5 helyszín



5 erdőlakó



Legalább egy kártya minden színből



3 egyforma színű kártya (zöldet kivéve)

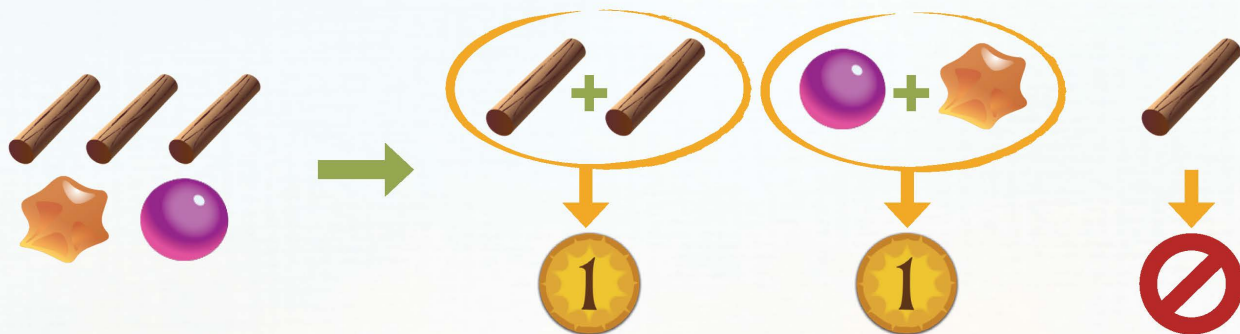
Az első játékos, akinek összegyűlik az 5 erdőlakó, megkapja a 6 pontos lapkát. A következő játékos, aki 5 erdőlakót játszott ki, 5 pontot kap és így tovább. Egy körben több különböző fesztivállapkát is megszerezhetnek.

A JÁTÉK VÉGE

Miután az utolsó játékos is végrehajtotta a körét a 4. fordulóban, a játék véget ér.

Nyersanyagok beváltása

A megmaradt nyersanyagokat váltsátok be pontjelzőkre. Típustól függetlenül, minden megmaradt 2 nyersanyag után kaptok 1 pontjelzőt.



Példa: A játék végén 5 nyersanyagod maradt (3 faág, 1 gyanta és 1 bogyó). Beválthatod a 2 faágat 1 pontjelzőre, és 1 pontjelzőt kapsz a bogyó és a gyanta után. Az 1 megmaradt faágért nem kapsz pontot.

Lila kártyák bónuszpontjai

A **lila** kártyák a kártyán leírt feltételek alapján adnak pontjelzőket. (A Király és az Örökfa nem ad bónuszpontokat, ezek a kártyák önmagukban sok pontot érnek.)



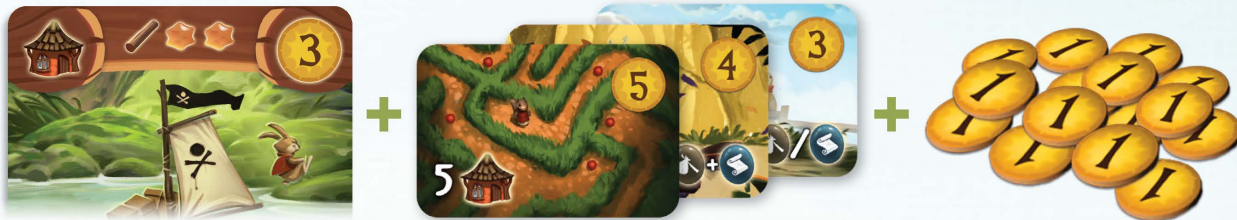
Példa: A Kastély a játék végén minden kijátszott zöld kártyáért 1 pontot ad.



Példa: A Király nem ad bónuszpontot.

A pontok összesítése

Számoljátok össze a **kártyáitokon**, **fesztivállapkáitokon** és **pontjelzőiteken** látható pontokat. A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek a kijátszott kártyáiból több pontja van.



SZABÁLYOK AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKHOZ

A Everdell - A legkisebb erdőlakók egyszemélyes változatában Morzsa herceggel vagy Szirom hercegkisasszonnal veszed fel a versenyt.

Előkészületek

Készítsd elő a játékot a korábban leírtak szerint, azzal a különbséggel, hogy 2 nyersanyagkockát és csak a 6 és 3 pontos fesztivállapkákat használj. Döntsd el, hogy a herceg vagy a hercegkisasszony ellen szeretnél játszani, és az ennek megfelelő oldalával helyezd az egyszemélyes kártyát az asztalra. Felsőleges ellenfeled kap egy otthontáblát, egy készlet barátfigurát és a 8 oldalú dobókockát.



A játékmenet

Minden fordulóban te leszel a kezdőjátékos. Az eddig leírtak szerint hajtsd végre a körödet, helyezz le egy barátot, majd kijátszhatsz egy kártyát. Az ellenfeled a következő oldalon leírtak szerint fogja végrehajtani a körét.

Sem a herceg, sem a hercegkisasszony nem gyűjt nyersanyagot és pontjelzőt. Minden kártyát ingyen játszanak ki, és minden körben kijátszanak egy kártyát, így ellenfelednek összesen 12 kártyája lesz a játék végére. **Azonban a kártyák kijátszása után nem, csak a forduló végén vehetnek el fesztivállapkákat.**



Morzsa herceg

Amennyiben üres valamelyik nyersanyagkocka alatti mező, Morzsa herceg lehelyezi oda az egyik barátját. Ha több, mint egy ilyen mező áll üresen, a barátot balról az első helyre helyezi. Ha mindkét nyersanyagkocka mezője foglalt, a herceg a bogyókhoz küldi csemegézni a barátot.

Miután a herceg lehelyezte a barátot, dobj a 8 oldalú kockával, és az ábra alapján keresd meg, melyik kártyát fogja ellenfeled kijátszani. A megfelelő kártyát tedd Morzsa herceg otthontáblája mellé, majd csapj fel egy új kártyát a kínálatba.



Szirom hercegnisasszony

Először dobj a 8 oldalú kockával, és az ábra alapján keresd meg, melyik kártyát fogja ellenfeled kijátszani. A megfelelő kártyát tedd Szirom hercegnisasszony otthontáblája mellé. A kijátszott kártya helyére ezúttal ne húzz új kártyát. Ehelyett helyezd a hercegnisasszony egyik barátját a kijátszott kártya helyére. Ide a forduló végéig nem kerül új kártya. Amennyiben olyan számot dobasz a kockával, ahol már áll az egyik barát, dobj újra.

A forduló végén, amikor a barátok hazatérnek, töltsd fel a 3 üres helyet újabb kártyákkal.



1	2	3	4
5	6	7	8

A forduló vége

A forduló végén (beleértve az utolsó fordulót), ellenőrizd le, hogy ellenfeled teljesítette-e valamelyik fesztivállapka feltételeit. Amennyiben igen, helyezd a megfelelő lapkát ellenfeled otthontáblája mellé.

A játék vége

A korábban leírtak szerint számold össze a saját, illetve ellenfeled pontjait. Ellenfelednek nem lesz megmaradt nyersanyaga, amit be tud váltani, viszont ugyanúgy megkapja a **lila** kártyái után járó pontokat, ha vannak. Amennyiben több vagy ugyanannyi pontod van, mint ellenfelednek, győztél!

További kihívások

Ha még több kihívást szeretnél az egyszemélyes játékváltozatban, játssz az alábbi módosítások valamelyikével vagy akár az összessel:

- Az ellenfeled már a kártya kijátszása után elhozhat fesztivállapkát, nem csak a forduló végén.
- Mindig az ellenfeled lesz a kezdőjátékos.
- Az ellenfeled az Erőddel és a Kapitánnyal kezdi a játékot.

Többszemélyes változat

Morzsza herceg akkor is be tud csatlakozni a játékba, ha legfeljebb hárman játszatok. A szabályok megegyeznek a korábban leírtakkal, azzal a különbséggel, hogy nyersanyagkockából játékoszámnak megfelelőt használjatok (emberi játékosok + 1). A kezdőjátékost mindig a napjelölő szabályai szerint határozzátok meg, a herceg az asztalnál elfoglalt helye alapján kapja meg a napjelölőt.



KÉSZÍTŐK

A játék szerzői: James & Clarissa A. Wilson

Illusztrációk: Andrew Bosley

További illusztrációk: Jacqui Davis

Szabályszerkesztés: Tim Schuetz

Szerkesztés és lektorálás: Ian McCormack, Tim Schuetz, Sara Yarrington

Grafikai kivitelezés: Jared Gannuscio

Gyártás: Tim Schuetz

Gyártásvezetés & kiadás: Dan Yarrington

Fordítás: Szöllősi Rita

Lektorálás: Horváth Lajos, Nagy Levente

Tördelés: Bence Domonkos

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

© 2023 Tabletop Tycoon, Inc.

Ha további információkat szeretnél a játékainkról, kérj meg egy felnőttet, hogy látogasson el a Starling.Games és TabletopTycoon.com oldalakra



Starling Games is an imprint of
Tabletop Tycoon, Inc.

HALLJÁTOK, HALLJÁTOK!
ELJÖTT A FESZTIVÁL
IDEJE! SOK-SOK CSILLOGÓ
PONTTAL JUTALMAZOM
AZT AZ ERDŐLAKÓT,
AKI A LEGPOMPÁSABB
DOLGOKKAL
KEDVESKEDIK NEKEM!

