

Мой маленький
Эвердевелл
Правила игры



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!



Первый раз в Эверделле, не так ли? Давай я тебе всё покажу!

Я тут знаю все самые богатые на веточки и ягодки места. Мы даже можем построить из них настоящий замок! Я буду капитаном, а тебя сделаем придворным жонглёром. Скорей, ребята наверняка уж заждались нас у плавательного пруда! Вот увидишь, мы станем лучшими друзьями ещё до того, как присоединимся к ежевечернему праздничному параду. Чего же мы ждём?

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



4 планшета игроков



Этот буклет правил



1 двусторонняя карта для одиночной игры



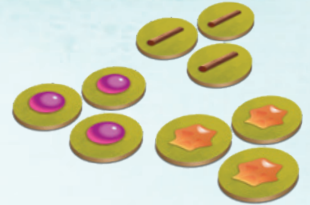
54 карты основной колоды (включая 4 промо-карты: «Воспитатель», «Детская площадка», «Тренер» и «Ясли»)



8 карт для упрощённого режима («Капитан» и «Крепость») (не замешивайте их в основную колоду)



3 бабочки 3 лисички 3 ящерики 3 мышки



36 дополнительных жетонов ресурсов



16 ягод 16 веток 16 смолы 55 жетонов победных очков (ПО)



Карты расширения «Детский сад» (7 карт с изображённым выше оборотом) (отделите эти карты от остальных карт — они предназначены для игры в базовый «Эверделл»)



4 кубика ресурсов



1 победная карта



1 жетон Луны 1 жетон Солнца (для отслеживания раундов) (жетон первого игрока)



16 жетонов парада



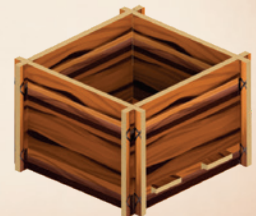
8-гранный кубик для одиночной игры




4 ящичка для ресурсов



3. Сборка ящичка для ресурсов



Подготовка к игре

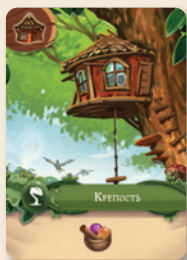
1. Положите игровое поле в центр стола. Возьмите жетон Луны и положите его выше самого левого символа  на поле.
2. Разложите смолу, ветки и ягоды по отдельным ящичкам для ресурсов. Разместите ящички на игровом поле, как показано на иллюстрации справа.
3. Жетоны ПО сложите в отдельный ящичек для ресурсов и поставьте его рядом с игровым полем.
4. Положите в ячейки для кубиков (см. иллюстрацию справа) по 1 кубику ресурсов на игрока. Все лишние кубики уберите в коробку.
5. Перемешайте основную колоду и положите её рядом с игровым полем. Затем раскройте 8 верхних карт и разложите их по одной ниже игрового поля (лицевой стороной вверх). Это **поляна**.
6. Отсортируйте жетоны парада по изображению на лицевой стороне, сложите отдельными стопками в порядке возрастания указанных на них значений победных очков (внизу стопки жетон со значением 3, а наверху — жетон со значением 6). Выложите их вдоль главной дороги на игровом поле.
7. Каждый игрок получает 1 планшет и 1 набор из 3 фишек друзей. На своём планшете вы будете хранить свои фишки ресурсов и друзей. Оставьте место справа и слева от планшета незанятым — там будет располагаться **ваш город**.
8. Самый младший участник получает жетон Солнца и становится первым игроком.

Подготовка к игре в упрощённом режиме

Если вы играете с детьми младшего возраста, можете дать им фору. Для этого можете использовать как один из предложенных вариантов, так и оба сразу:



Начальный бонус: выдайте каждому игроку, которому хотите дать фору, 1 смолу, 1 ветку и 1 ягоду.



«Капитан» и «Крепость»: выдайте каждому игроку, которому хотите дать фору, карты «Капитан» и/или «Крепость». Эти карты учитываются при проверке условий получения жетона парада. Не применяйте их свойства сразу после подготовки к игре: они применяются только на шаге сбора урожая в начале раунда (включая первый раунд). Все лишние карты «Капитан» и «Крепость» уберите в коробку.



Ход игры

Каждый свой ход вы будете размещать на поле 1 фишку друга, а затем разыгрывать 1 карту (если можете и хотите сделать это). Партия состоит из 4 раундов, в каждом из которых у вас будет 3 хода. Победителем станет тот, кто наберёт больше всего победных очков в конце игры.

Каждый раунд состоит из следующих шагов:

1. Бросок кубиков

2. Сбор урожая 

3. Ходы игроков

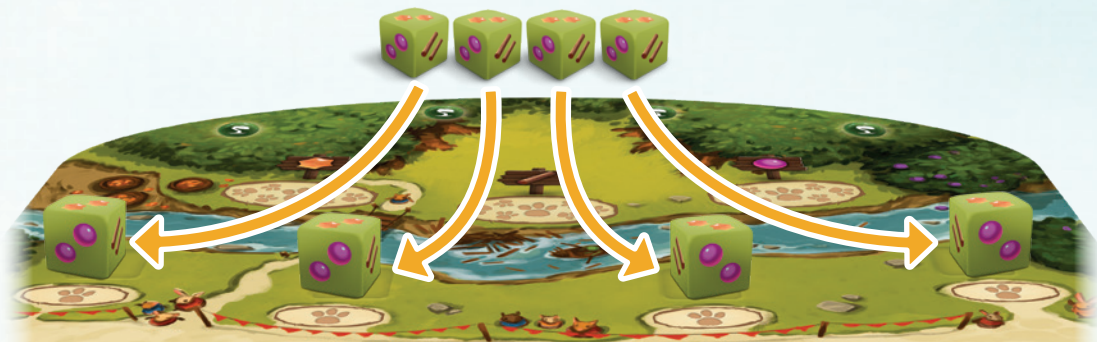
4. Возвращение домой

5. Передвижение жетонов Луны и Солнца



1. Бросок кубиков

В начале каждого раунда первый игрок бросает кубики ресурсов и размещает их в ячейки на игровом поле.



Пример в игре на 4 игрока

2. Сбор урожая

Каждый игрок применяет свойства всех уже разыгранных им зелёных карт в любом порядке. Если вы не выбрали упрощённый режим игры, в начале первого раунда ни у кого из игроков ещё не будет разыгранных зелёных карт.

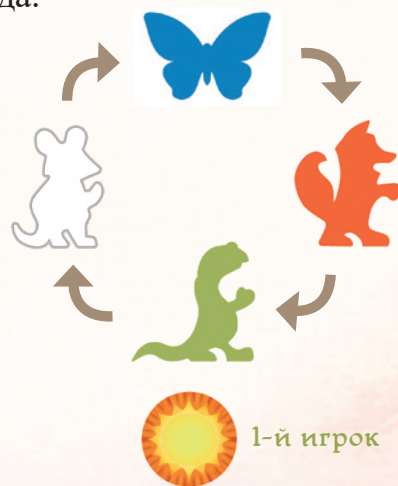
Примечание: свойства зелёных карт применяются, как только вы разыгрываете их, а затем во время каждого шага сбора урожая после этого.

3. Ходы игроков

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки по очереди совершают ходы, пока все игроки не совершат по 3 хода.

В свой ход разместите **1 фишку друга** в выбранной локации (на поле или сыгранной ранее карте) и примените её свойство. После этого вы можете сыграть **1 карту с поляны**, заплатив её стоимость в ресурсах. Затем проверьте, можете ли вы получить жетон парада (см. стр. 11). Если да, возьмите верхние жетоны соответствующих стопок (нельзя брать жетоны парадов того типа, который у вас уже есть).

После этого ход передаётся следующему игроку слева.




Пример в игре на 4 игрока

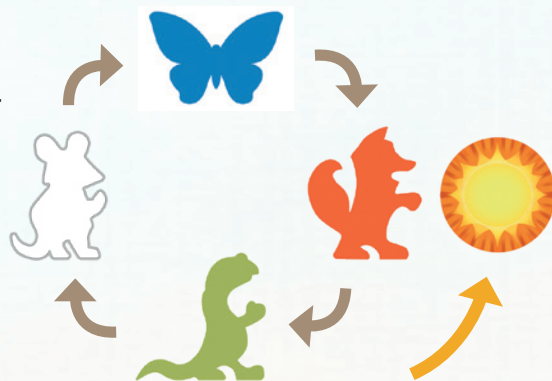
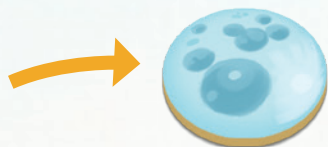
4. Возвращение домой

После того как все игроки совершили по 3 хода, раунд завершается. Верните все фишки друзей с поля на планшеты игроков.

5. Перемещение жетонов Луны и Солнца

1) Первый игрок передаёт жетон Солнца игроку **справа** от себя. Таким образом игрок, ходивший в текущем раунде последним, будет первым игроком в следующем.

2) Передвиньте жетон Луны на один  правее.



Новый раунд

Каждый новый раунд проходит по описанным выше правилам. После завершения четвёртого раунда подсчитайте победные очки игроков и определите победителя партии (см. стр. 12).



КАК РАЗМЕСТИТЬ ФИШКУ ДРУГА

В игре два типа локаций: одиночные (овал с одной лапкой) и общие (овал с несколькими лапками). Размещённые фишки друзей будут находиться в локациях до конца раунда.

В **общей локации** (в верхней части поля) могут находиться сколько угодно фишек друзей любых игроков. Разместив фишку друга в любой из этих локаций, вы получаете ресурс, указанный на табличке рядом с ней.

В **одиночной локации** может находиться только 1 фишка друга. Эти локации отмечены кубиками ресурсов. Размещение друга в одной из таких локаций принесёт вам указанные на кубике ресурсы/победные очки. В такой локации вы всегда можете добыть больше ресурсов, чем в других (однако эти ресурсы могут не всегда подходить вашим целям).

Вы можете размещать свои фишки друзей на разыгранных вами **красных** картах, чтобы получать ресурсы или применять другие свойства таких карт. Вы не можете размещать свои фишки на **красных** картах других игроков.



Пример: разместив фишку друга в этой локации, вы получаете 1 смолу.



Пример: разместив фишку друга в этой локации, вы получаете 1 жетон ПО и 1 любой ресурс (смолу, ветку или ягоду на ваш выбор). Теперь ни вы, ни другие игроки не могут посетить эту локацию, потому что в ней находится фишка друга.



Пример: размещение фишки друга на карте «Вышка» позволяет вам получить ресурсы с одного из кубиков на поле, даже если соответствующая ему локация уже занята. Размещение фишки друга на карте «Косильщик» позволяет вам применить свойства 2 разных, уже разыгранных вами, зелёных карт.

РОЗЫГРЫШ КАРТ

Каждый ход после размещения фишки друга вы можете сыграть 1 карту с поляны. Для этого вам нужно заплатить (вернуть в соответствующий ящичек) указанные на этой карте ресурсы. Оплатив её стоимость, положите карту лицевой стороной вверх в свой **город**. Затем возьмите из колоды новую карту на замену и выложите на поляну.



Рекомендуем вам выкладывать свои карты существ слева от вашего планшета, а карты мест — справа. Так вы сможете легко отслеживать, сколько у вас карт того или иного типа.



Применив свойство карты, вы получаете указанную в его тексте награду.



Свойства **зелёных** карт применяются сразу после их розыгрыша и в начале каждого нового раунда (во время сбора урожая).



Свойства **синих** карт либо применяются после того, как вы разыграли карту определённого типа или получили жетон парада, либо дают скидки на розыгрыш карт определённого типа.



Свойства **коричневых** карт применяются сразу после их розыгрыша. Повторно они не применяются.



Свойства **красных** карт применяются, когда вы размещаете на них свои фишки друзей. Игроки могут размещать друзей только на своих красных картах.



Свойства **сиреневых** карт применяются в конце игры. Они приносят вам дополнительные победные очки в зависимости от числа и типа других разыгранных вами карт или ваших жетонов парада.

ЖЕТОНЫ ПАРАДА

В игре 4 разных типа жетонов парада. Как только вы выполнили условия получения жетона любого из типов (они указаны в нижней части каждого жетона), возьмите верхний жетон из соответствующей стопки. **Вы не можете получить 2 жетона одного и того же типа.**



5 мест
в вашем
городе



5 существ
в вашем
городе



Хотя бы 1 карта
каждого цвета
в вашем городе



3 карты одного
цвета (любого,
кроме зелёного)
в вашем городе

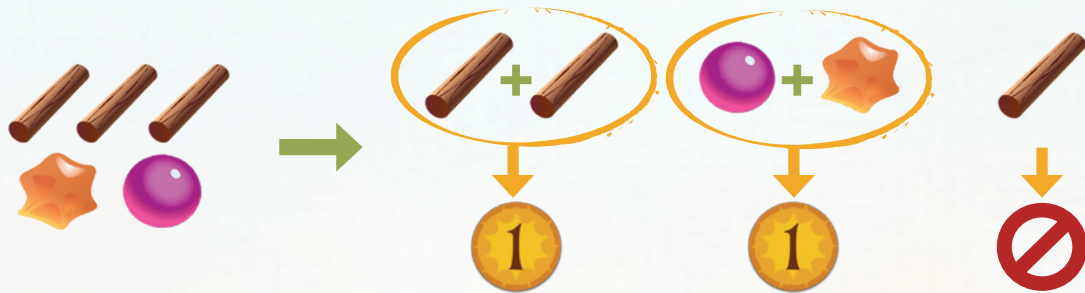
Первый игрок, разыгравший 5 карт существ, получит жетон с 6 победными очками. Следующий такой игрок получит жетон с 5 победными очками и так далее. Вы можете получить нескольких разных жетонов парадов за один ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

После того как последний игрок заканчивает свой последний ход в 4-м раунде, игра завершается.

Обмен ресурсов на жетоны ПО

Верните любые не использованные вами ресурсы обратно в ящички, чтобы обменять их на жетоны победных очков. Каждые 2 ресурса (независимо от типа) принесут вам 1 жетон ПО.



Пример: к концу игры у вас в запасе осталось 5 ресурсов (3 ветки, 1 смола и 1 ягода). Вы можете обменять 2 ветки на 1 жетон ПО, а затем 1 ягоду и 1 смолу на ещё 1 жетон победных очков. Последняя оставшаяся у вас ветка не приносит вам ПО.

Получение жетонов ПО за фиолетовые карты

Каждая разыгранная вами фиолетовая карта принесёт дополнительные победные очки в конце игры. Карты «Король» и «Вечное древо» не приносят дополнительных очков за другие карты, но сами по себе приносят много победных очков.



Пример: в конце игры карта «Замок» приносит вам 1 жетон ПО за каждую зелёную карту в вашем городе, а также 3 ПО сама по себе.



Пример: карта «Король» не приносит вам дополнительных ПО. Но сама по себе она приносит 6 победных очков.



Принц Бублик

Если только 1 одиночная локация свободна, Бублик размещает в ней 1 фишку друга. Если обе одиночные локации свободны, он размещает фишку в самой левой такой локациях. Если обе одиночные локации заняты, он размещает фишку в общей локациях, которая приносит ягоды.

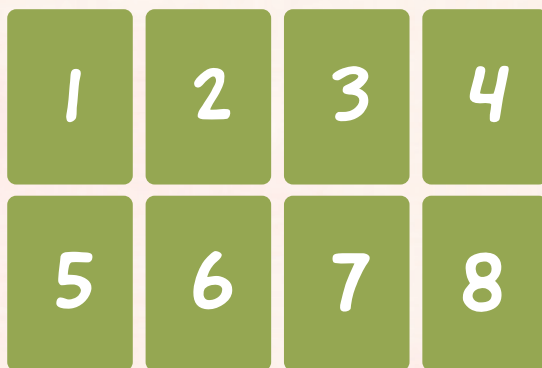
Разместив фишку друга Бублика, бросьте 8-гранный кубик, чтобы определить, какую из карт разыграет принц (см. схему внизу). Разместите соответствующую карту рядом с его планшетом, а затем выложите из колоды карту ей на замену.



Принцесса Фиалка

В начале хода принцессы бросьте 8-гранный кубик, чтобы определить, какую из карт разыграет принцесса (см. схему внизу). Разместите соответствующую карту рядом с её планшетом. **Не выкладываете карту из колоды на замену.** Вместо этого разместите на месте этой карты 1 фишку друга Фиалки. Замену этой карте вы сможете выложить только в конце текущего раунда. Если по результатам броска Фиалка должна получить карту с ячейки, в которой находится фишка её друга, перебросьте кубик.

В конце раунда после возвращения всех фишек на планшет выложите 3 карты из колоды в пустующие ячейки на поляне.



Конец раунда

В конце каждого раунда (включая последний) проверьте, выполняет ли принц/принцесса условия получения какого-либо жетона парада. И если выполняет, поместите соответствующие жетоны парада рядом с его планшетом.

Конец игры

Подсчитайте ПО по обычным правилам. Единственное отличие при подсчёте очков: ваш соперник не может обменивать ресурсы на ПО. Если вы набираете больше очков, а также в случае ничьей, побеждаете вы!

Увеличение уровня сложности

Если вы хотите испытать свои способности, попробуйте сыграть партию, включив любое или сразу все из приведённых ниже правил.

- Принц/принцесса может получать жетоны парадов сразу после розыгрыша карт, а не только в конце раунда.
- Принц/принцесса ходит первым в каждом раунде.
- Принц/принцесса начинает игру с картами «Крепость» и «Капитан».

Особый режим

Если вы играете втроем или вдвоём, вы также можете добавить в игру принца Бублика. Следуйте всем правилам, описанным выше, со следующими изменениями:

- при подготовке к игре поместите на игровое поле кубики по количеству игроков + 1;
- передавайте жетон Солнца по обычным правилам. Бублик может получить его наравне с остальными игроками.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор идеи: Джеймс и Кларисса Уилсон

Художник: Эндрю Босли

Доп. иллюстрации: Джеки Девис

Редактор правил: Тим Шуэртц

Доп. редактура и вычитка: Иан Маккормак,
Тим Шуэртц, Сара Яррингтон

Графический дизайн: Джаред Ганнушио

Управление производством: Тим Шуэртц


Исполнительный продюсер и издатель:
Дэн Яррингтон

**Выражаем благодарность нашим невероятным
тестирующим:** Алайна Б., Ания Б., Джулианна
Кэмерон, Райан Кэмерон, Джоэль Катала, Кристина
Колантуони, Габриэль Доллофф, Тим Доллофф,

Шон Джонсон, Ян Маккормак, Крис Митчелл,
Эндрю Осборн, Дезире Осборн, Джордана Осборн,
Анна Папавасилиу, Питер Папавасилиу, Питер
Джон Папавасилиу, Джейкоб Паркер, Алекс
Песке, Эми Песке, Крисси Песке, Том Песке, Бекка
Петерсон, Лейн Петерсон, Бек Пулио, Марисса
Шутц, Рэйлин Шутц, Тим Шутц, Зои Шутц, Андреа
Томас, Калев Уилсон, Джеремайя Уилсон, Джозия
Уилсон, Джулианна Уилсон, Ноа Уилсон, Оливия
Уилсон, Уэсли Уилсон, Дэн Яррингтон, Логан
Яррингтон, Малкольм Яррингтон, Оуэн Яррингтон,
Сара Яррингтон

© 2023 Tabletop Tycoon, Inc.



Starling Games is an imprint
of Tabletop Tycoon, Inc. 

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Дмитрий Кравченко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру
и желаете, чтобы она была издана, пишите
на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье
Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения правообладателя
запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

*И стар и млад — все на парад!
Отыскать победный клад:
Тот победителем сльвёт,
Кто мне вкусняшки принесёт!*

