

The background is a light, textured green color. Scattered throughout are numerous small, falling leaves in various shades of brown, orange, and yellow, creating a sense of autumn. The leaves are of different shapes and sizes, some appearing as simple dots and others as more detailed leaf shapes.

# Зверевы Фестиваль

Правила игры



# О ДОПОЛНЕНИИ

Последние 99 лет жители долины Эверделл возводили города не покладая лап. Настала пора праздновать! Король и королева устраивают небывалое торжество длиной в год, чтобы отметить 100 лет со дня основания Эверделла. Приходите все, от мала до велика! Приходите к нам на большой фестиваль!

Дополнение «Фестиваль» состоит из модулей, которые вы можете использовать при игре в «Эверделл» вместе или по отдельности: планшет, которым можно заменить Вечное дерево, новые особые события, церемония награждения, уникальные способности игрока для каждого типа существ, правила для игры впятером или вшестером, и это ещё не всё!

# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



1 поле фестиваля



1 планшет рынка



6 планшетов игроков



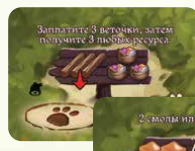
7 жетонов церемонии награждения



1 жетон фестиваля цветов



9 карт особых событий



4 карты леса



15 карт способностей игроков



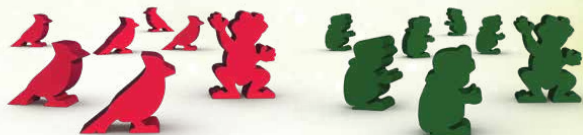
1 жетон Ругворта



8 жетонов аксолотлей



4 жетона рынка



12 существ (6 красных кардиналов, 6 жаб) и 2 посла-лягушки (для игры с дополнением «Эверделл: Жемчужный ручей»)

## Модули

Дополнение «Фестиваль» состоит из нескольких модулей, которые можно использовать вместе с базовой игрой или любым из дополнений. Перед началом партии решите сообща, какие модули этого дополнения вы хотите использовать. Описание каждого модуля, а также подготовка к игре и правила описаны ниже.

## Лесные локации

Во время подготовки к игре вы можете замешать в колоду лесных локаций 4 карты из этого дополнения.



***Внимание:** чтобы разместить здесь своего работника, оплатите полную стоимость локации в 3 веточки.*

## Особые события

Особые события дополнения «Фестиваль» не связаны с конкретными картами существ и сооружений, как события базовой игры. Вы можете добавить их в игру одним из предложенных способов:

- Во время подготовки к игре замешайте их в колоду со всеми остальными особыми событиями.
- Перемешайте карты особых событий из этого дополнения и возьмите 2 из них. Используйте их вместе с 2 картами особых событий из базовой игры.
- Используйте карты особых событий только этого дополнения.

## Планшеты игроков

Эти планшеты вы можете использовать для хранения ресурсов, работников и жетонов победных очков (ПО). Вы можете выбрать любые планшеты и положить любой стороной вверх.

## Фестиваль цветов

Вы можете разместить **основное событие** «Фестиваль цветов» сбоку от игрового поля или на предназначенном для него месте на поле фестиваля. Участие в этом основном событии можно принять точно так же, как и в других основных событиях.

Чтобы принять участие в этом событии, игрок должен иметь в своём городе хотя бы 1 карту каждого из 5 цветов и разместить своего работника на этом жетоне события.

## Церемония награждения

Эту церемонию учредили король и королева, чтобы поощрить города, преуспевшие в определённых аспектах развития.

Во время подготовки к игре перемешайте взакрытую жетоны церемонии награждения, возьмите 1 из них и разместите в открытую сбоку от игрового поля или на предназначенном для него месте на поле фестиваля. Остальные жетоны уберите в коробку.

В конце партии игрок, собравший в своём городе больше всего карт того типа, который указан на жетоне церемонии награждения, получает 6 ПО. Игрок, занявший второе место по этому показателю, получает 3 ПО.

В случае ничьей претенденты на место получают положенные за него очки в полном объёме. Это касается как первого, так и второго места.

Для участия в церемонии награждения необходимо иметь в своём городе хотя бы 1 карту соответствующего типа.

## Рынок

Вы можете разместить планшет рынка сбоку от игрового поля или использовать область рынка на поле фестиваля.

- В начале игры разместите 4 жетона рынка с той стороны рынка, где написано «Возьми».
- Разместив здесь работника, выберите, что вы хотите сделать: **взять** или **обменять** ресурсы.
- Если вы выбрали вариант «Возьми», выберите любой из размещённых на верхней стороне рынка жетонов, получите указанные на нём ресурсы и карты и переместите этот жетон на сторону с надписью «Обменяй».
- Если вы выбрали вариант «Обменяй», выберите любой из размещённых на нижней стороне рынка жетонов, заплатите указанные на нём ресурсы и сбросьте с руки указанное на нём количество карт, затем

возьмите жетоны ПО общим номиналом 3, а также 2 любых ресурса из общего запаса. После этого снова переместите использованный жетон рынка на сторону с надписью «Возьми».

- На рынке может находиться не больше 1 работника каждого игрока.

## Поле фестиваля

Вместо сборной модели Вечного дерева вы можете использовать поле фестиваля. Разместите работников вдоль верхней части поля, где указаны сезоны. Разместите особые события вдоль нижней части поля. Вы можете разместить колоду существ и сооружений на пне в верхней части поля или сбоку от поля, если не хотите его загромождать.

На поле фестиваля находятся рынок и области для жетонов фестиваля цветов и церемонии награждения.



*Подготовка поля фестиваля для игры с модулями «Фестиваль цветов», «Церемония награждения» и «Рынок».*

## Правила игры на 5-6 игроков

Если участников пятеро или шестеро, играйте со следующими правилами.

- Не получайте нового работника при подготовке к весне.
- Если игроков 5, играйте с 5 особыми событиями; если игроков 6 — с 6 особыми событиями.
- Предел руки — 7 карт вместо обычных 8.
- В начале игры раздайте карты так:

1-й игрок: 5 карт;  
2-й игрок: 5 карт;  
3-й игрок: 6 карт;  
4-й игрок: 6 карт;  
5-й игрок: 7 карт;  
6-й игрок: 7 карт.

- Когда игрок завершил партию, он сбрасывает все карты с руки.
- Если в колоде существ и сооружений закончились карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Если карт нет ни в колоде, ни в сбросе, вы можете брать карты с поляны, как если бы они находились в колоде. Если и на поляне нет карт, то брать новые карты до конца игры нельзя (если только кто-либо не сбросит карты, создав таким образом стопку сброса).

## Способности игроков

У игроков появляются уникальные способности, зависящие от выбранного типа существ.

Все способности игрока дополняют правила игры, не заменяя обычных свойств работников, и не считаются свойствами-скидками.

Перед подготовкой к игре каждому игроку раздаются две случайные карты способностей, из которых нужно выбрать одну. Все не выбранные игроками карты способностей уберите в коробку.

Если вы играете с модулем «Способности игроков», никто не получает нового работника при подготовке к весне.

Если вы играете с модулем «Способности игроков» в одиночном режиме, рекомендуем также добавить в игру одно или несколько дополнительных правил, указанных на стр. 9.

Далее подробно описана каждая способность игрока.





**Аксолотли:** в начале игры поместите 1 жетон аксолотля («любой ресурс») на каждую основную локацию (это локации, расположенные на игровом поле вдоль реки).

Каждый раз, когда вы размещаете работника в основной локации, забирайте с неё лежащий на ней жетон. Вы можете однократно использовать полученный жетон как замену 1 любого ресурса на ваш выбор.



**Белки:** когда вы размещаете работника, чтобы получить хотя бы 1 веточку, получайте ещё 1 веточку. При розыгрыше карты сооружения вы можете заплатить 2 веточки вместо

1 любого ресурса. Вы можете заменять таким образом ресурсы на веточки сколько угодно раз. *Например:* вы можете заплатить 6 веточек, чтобы разыграть карту сооружения стоимостью в 3 ресурса.



**Выдры:** когда вы разыгрываете карту сооружения, можете использовать смолу вместо любых ресурсов.



**Ежи:** если вы разместили работника в основной или лесной локации и при этом не получили ягод, получите 1 ягоду. При розыгрыше карты сооружения можете заплатить

2 ягоды вместо 1 любого ресурса. Вы можете заменять таким образом ресурсы на ягоды сколько угодно раз. *Например:* вы можете заплатить 6 ягод, чтобы разыграть карту сооружения стоимостью в 3 ресурса.



**Жабы:** когда вы разыгрываете карту урожая, можете сбросить 1 карту с руки, чтобы применить свойство этой карты урожая дважды. Это можно сделать только 1 раз для каждой карты урожая (нельзя



использовать эту способность, чтобы применить свойство урожая одной карты трижды). Сбросить карту нужно до того, как вы примените свойство карты урожая. Способность жаб не работает во время засухи (карта погоды «Засуха» из дополнения «Острые хребты»).



**Красные кардиналы:** ваш предел руки увеличен на 2 карты. Всякий раз, когда вы должны взять любое количество карт (из-за размещения работника или другого эффекта), вы можете взять из колоды ещё 1 карту.



**Кроты:** когда вы размещаете работника, чтобы получить ресурсы из любой локации, можете заплатить 1 из этих ресурсов, чтобы получить 1 камушек.



**Крысы:** в начале игры разместите жетон Ругворта на любой карте на поляне. Когда эта карта будет сыграна вами или соперником, получите 1 любой ресурс, которого у вас нет, затем переместите жетон Ругворта на другую карту на поляне. Вы получаете награду и перемещаете жетон, только если карту сыграли с поляны. Если карту взяли на руку или сбросили, жетон Ругворта кладётся на карту, выложенную ей на замену.



**Лисы:** когда вы размещаете работника в лесной локации, вместо применения свойства этой локации вы можете применить свойство любой занятой соперником локации (кроме тех, с которых работник не может быть убран). Сюда относятся в том числе основные локации, лесные карты, карты локаций («Трактир», «Королева» и т. д.), но не относятся локации путешествия на поле или карты локаций типа «Кладбище», с которых работник не может быть убран. Лисы не могут применять свойства особых лесных локаций, лежащих в городе ящериц.



**Мыши:** после того как вы разместили работника в основной или лесной локации, можете получить 1 ресурс, того типа которого у вас нет.



**Скворцы:** ваш предел руки увеличен на 3 карты. Когда вы берёте карты, вы можете выбрать: брать их из колоды или с поляны. Если нужно взять несколько, можете брать оттуда и оттуда. Не выкладывайте карты на поляну, пока не закончите брать карты. Если вам сказано раскрыть карты (например, из-за свойства карты «Почтовый голубь»), раскрывайте карты из колоды.



**Совы:** ваш предел руки увеличен на 1 карту. После того как вы разместили работника и применили свойство локации, можете сбросить с руки 1 карту и/или взять 1 карту из колоды. Вы можете оставить взятую таким образом карту или отдать её сопернику. Если решили отдать, возьмите ещё 2 карты из колоды.



**Утконосы:** в начале игры разместите на этой карте 5 жетонов ПО с номиналом 1. В любой момент своего хода вы можете заплатить 1 из этих жетонов, чтобы получить 1 любой ресурс и взять 1 карту из колоды или с поляны. Все непотраченные жетоны на этой карте учитываются при подсчёте очков в конце игры.







**Черепахи:** после того как вы разыграли карту и полностью применили её эффект, можете либо разместить на карте способности черепах 1 любой ресурс из своего запаса, либо можете взять с неё ресурс (если есть) и получить ещё 1 ресурс того же типа из общего запаса. При подсчёте очков в конце игры ресурсы на этой карте считаются ресурсами в вашем запасе. ***Например:** вы разыгрываете карту, и на вашей карте способности черепах лежит 1 камушек, который вы положили на неё ранее. Теперь вы можете получить этот 1 камушек и ещё 1 камушек из общего запаса.*



**Ящерицы:** в начале игры перемешайте колоду не выложенных на поле лесных локаций и положите её лицевой стороной вниз. В начале каждого сезона (включая начало игры) берите из неё 3 карты, размещайте 1 из них на свой выбор у себя в городе, а остальные кладите под низ колоды. Только вы можете размещать работников в лесных локациях у себя в городе. ***Важно:** соперник не может скопировать свойства этих лесных локаций «Вышкой» или способностью лис.*

## ПРИМЕЧАНИЯ К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

В одиночной игре нельзя использовать способность игрока «Крысы».

Если Ругворт принимает участие в событии «Фестиваль цветов», он получит за него 4 ПО.

Ругворт получает всех своих работников, даже если вы играете с модулем «Способности игроков» и не получаете работника весной.

Если хотите разнообразить и усложнить одиночную игру, предлагаем добавить одно из следующих дополнительных правил.

**Показушник:** каждая разыгранная карта типа «Прोцветание» даёт Ругворту 5 ПО вместо 3.

**Бродяга:** Ругворт получает 2 ПО за каждую незанятую ячейку для карты в вашем городе (всего их 15).

**Торопыга:** во время каждого своего действия подготовки к сезону Ругворт немедленно размещает работника на крайнем левом особом событии.

**Везунчик:** если после броска на кубике выпало то же значение, что и после предыдущего броска, Ругворт получает 1 ПО.

**Брюзга:** если на кубике выпало 8, вы сбрасываете с руки 1 случайную карту.



# ЭВЕРДЕЛЛ

## ПРАЗДНУЕТ СВОЁ СТОЛЕТИЕ

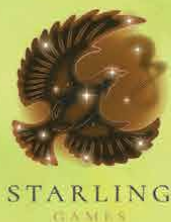
### Летопись: год за годом

- 1: Коррин Эвертейл основывает Эверделл.
- 2: Коррин женится на Милли Грин, и они становятся первыми королём и королевой Эверделла.
- 3: открыто первое почтовое отделение.
- 4: Нибблс Макгрегор переезжает в Эверделл и основывает ферму «Добрая река».
- 5: население Эверделла преодолевает отметку в 500 существ.
- 6: основан Совет Старейшин Эверделла.
- 7: Нибблс Макгрегор выращивает тыкву-рекордсмена.
- 8: начинает работу первая коммерческая ветковозка.
- 9: начинается печать «Ведомостей Эверделла».
- 10: рождается новый вид спорта — футжёл.
- 11: завершается строительство замка Могучий Корень.
- 12: заключаются торговые соглашения с жителями Жемчужного ручья.
- 13: Чиптер Свиппл изобретает процесс очистки смолы и открывает первую смоловарню.
- 14: начинается добыча на шахте камушков.
- 15: эпидемия бородавочной чумы охватывает Эверделл, пока Х. Х. Квилл не создаёт лекарство.
- 16: построены Морозные врата.
- 17: основана Эверделльская футжёлная лига (ЭФЛ). «Зелёные носки» забирают первый чемпионский приз со счётом 5:4 против «Звёзд».
- 18: капитан Плам Крадун находит необъятные древние сокровища.
- 19: завершается строительство дворца Мохосвета.
- 20: проводятся Первые Эверделльские игры.
- 21: Жемчужный ручей выходит из берегов.
- 22: умирает Нибблс Макгрегор. В его честь открывается Рынок Макгрегора.
- 23: Гримп Дальнозор публикует «Атлас Эверделла» с иллюстрациями Краба Босли.
- 24: установлен торговый путь через Острые хребты.
- 25: открывается Университет Эверделла.
- 26: брат Сильвен Горностаи пишет «Великие сказания» (по мотивам устных преданий).
- 27: монахи Туманного леса завершают строительство монастыря «Дубовый лист».
- 28: расписан потолок Пристинской капеллы.
- 29: основан Туманный источник.
- 30: треть населения погибает из-за чумы чёрного корня.
- 31: основано Общество врачей.
- 32: король Коррин умирает из-за осложнений от чумы чёрного корня. Трон занимает его супруга, королева Милли.
- 33: заключается официальный договор во время визита Фиоры, королевы Гильдина.
- 34: основана Гильдия историков.
- 35: представлена статуя Коррина Эвертейла в исполнении Милтона Славнокрота.
- 36: Королева Милли умирает, не оставив наследника.
- 37: в результате голосования королём становится Финн Благородный. Провидец предсказывает войну.
- 38: король Финн учреждает армию. Начинается Война шершней.
- 39: начинается Великий ягодный голод.
- 40: возводится Форт Дальний. Проходит битва у Барсучьих Зубов.
- 41: король Финн одерживает победу в Войне шершней.
- 42: король Финн умирает. Королевой становится его дочь, Амила Сиятельная.
- 43: заключено соглашение с Качайскими полями, начинается торговля мёдом.
- 44: Пуд Сладколап выпекает свою первую «булочку-пудинг».
- 45: в пещере под замком Могучий Корень обнаружен Серебряный родник.
- 46: открывается таверна «Зелёный жёлудь».
- 47: Йор Златокрыл сочиняет и впервые исполняет песню «Эверделл».
- 48: придумана Можжевеловая джига.
- 49: Олеандровая опера открывается для посетителей.
- 50: Мим Крапчатый публикует «Карту звёзд».
- 51: умирает муж королевы Амиллы.
- 52: открыт кофе.
- 53: построена Большая бобровая плотина.

**54:** королева Амилла выходит замуж за Уэста Макгрегора, рождает тройню.  
**55:** Мип «Скорый» Морщинни завершает карьеру профессионального футжэлиста с рекордом в 238 корнингов и 120 краунингов.  
**56:** ферма «Добрая река» заброшена после потопа.  
**57:** разобрана Большая бобровая плотина.  
**58:** сэр Вильминиас Пушистый завершает работу над «Золотой книгой».  
**59:** построен Солнечный мост.  
**60:** Яра и Брун Мэйберри отстраивают ферму «Добрая река».  
**61:** Чёрствая засуха губит урожай.  
**62:** Дилл Журчащий строит систему акведуков.  
**63:** Кир Ветробой устанавливает рекорд продолжительности полёта.  
**64:** в Янтарных пещерах обнаружено золото.  
**65:** ограблена королевская казна.  
**66:** учреждена гильдия Серого плаща.  
**67:** Яра и Брун Мэйберри устанавливают рекорд, родив 21-го ребёнка.  
**68:** Грибной лабиринт открывается для посетителей в «Молодом ростке». Дилл Журчащий пропадает без вести.  
**69:** Оливеру Пухляшу вручают ключ от города.  
**70:** Заяц Терри открывает самую большую торговую лавку всех времён.  
**71:** торговая лавка Зайца Терри уничтожена в пожаре. Заяц Терри открывает новую.  
**72:** умирает королева Амилла. Королём становится её сын Норт Макгрегор.  
**73:** Ругворт предпринимает попытку переворота, но её успешно предотвращают.  
**74:** король Норт учреждает пограничные патрули.  
**75:** заключаются соглашения с Эмерлендом и Дальним берегом. Основан Литтлделл.  
**76:** король Норт отправляет помощь Гильдину в обороне против Красной Чешуи.  
**77:** семеро защитников побеждают Красную Чешую в Длинноногом лесу.  
**78:** население Эверделла преодолевает отметку в 5000 существ.  
**79:** созданы «Четыре города».  
**80:** Ругворт предпринимает попытку переворота, но её успешно предотвращают.

**81:** знаменитый следопыт Стрей Мягколап арестовывает неуловимых «расхитителей желудей».  
**82:** футжёл объявлен «спортом века». ЭФЛ расширяется до 16 команд.  
**83:** изобретён скайсёрфинг.  
**84:** почтовые голуби выходят на забастовку.  
**85:** Сэм Кувырок изобретает «спиннивиги».  
**86:** количество официальных городов и поселений в Эверделле преодолевает отметку в 100.  
**87:** Ругворт снова предпринимает попытку переворота, но её успешно предотвращают.  
**88:** через Эверделл проходит смерч.  
**89:** в Эверделл для предоставления помощи прибывает Король Рун с Острых хребтов.  
**90:** Зяблик Тецель изобретает «паровой двигатель».  
**91:** Медовые Лапы становится первым большим существом с гражданством Эверделла.  
**92:** Гильдия пекарей Эверделла объявляет булочку-пудинг «выпечкой века».  
**93:** скайсёрфинг становится 50-м официальным видом спорта Эверделльских игр.  
**94:** из денежного оборота выводятся грошки.  
**95:** Провидец умирает, предостерегая о предстоящей опасности.  
**96:** Эверделл попадает под метеоритный дождь.  
**97:** монахи Туманного леса возглавляют кампанию по восстановлению построек. ЭФЛ присоединяется к работам.  
**98:** начинается строительство рельсовых путей через Острые хребты.  
**99:** Зяблик Тецель демонстрирует свой «пылающий свет».  
**100:** король Норт устраивает фестиваль, чтобы отпраздновать 100 лет с основания Эверделла.





## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор идеи:** Джеймс Уилсон

**Развитие игры:** Дэнн Мэй, Бренна Нунэн

**Художник:** Эндрю Босли

**Графический дизайн:** Дэнн Мэй

**Вёрстка:** Дэнн Мэй

**Игру тестировали:** Кларисса Уилсон, Нейтан Уилсон, Джейкоб Паркер, Джонатан Паркер, Ли Кайзер, Максимилиан Бербечелов, Искра Дюльгерова, Карл Швантес, Крисси Песке, Том Песке, Эми Песке, Алекс Песке, Джеймс Чарлик, Джонатан Рамунди, Кэт Рендек, Тревор Бейкер, Грегори Дилэйни-Маклоу, Кори Нилэнд, Анджела Нилэнд, Мэри Нилэнд, Майкл Форри, Тим Долофф, Бенджамин ЛеройБулюю, Ким Уильямс, Энтони Уильямс, Эрин Уильямс, Роб Бэлл, Кэт Слосарска-Бэлл, Джонатан Бакстер, Эрин Бакстер, Эндрю Альбертсен



## 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

**Вычитка художественного текста:** Анна Ахатова

**Переводчик:** Станислав Загородный

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)