

Эвердеев
**Дальний
берег**

Правила игры

Оглавление

Вступление	2
Состав игры	3
Об игре	3
Подготовка к игре	4
Ход игры	6
Конец игры	11
Создатели игры	11
Основные отличия «Дальнего берега» от «Эверделла»	12

Вступление

Услышьте зов моря Вечности...

Раскинувшееся к северу от долины Эверделл холмистое побережье — край, полный загадок и приключений. Здесь отважные моряки ищут сокровища и богатые острова, в стенах монастырей и скрипториев корпят над переводами и трактатами смиренные монахи, а трудолюбивое население собирает ресурсы и строит города под шум непостоянных волн могучего океана.

Это местечко зовётся Дальним берегом.

Возглавив небольшую бригаду местных работников, вы будете сезон за сезоном возводить процветающий город и исследовать пленительные океанические просторы. Вам придётся тщательно сочетать строительство и морские путешествия, ведь добиться успеха можно, лишь приспособившись к ветру перемен.

Ветер крепчает, а солнце вот-вот покажется из-за горизонта. Пора поднять паруса и начать приключение!



Термины и символы

Получите — возьмите указанные ресурсы или жетоны победных очков (ПО) из общего запаса.

Заплатите — переместите указанные ресурсы из вашего запаса в общий.

Возьмите карту — заберите карту с верха колоды (если не сказано иное) и добавьте её на руку. Символ карты без какого-либо текста тоже означает «возьмите карту из колоды».

Раскройте — переверните карты/жетоны из колоды/стопки так, чтобы их видели все игроки.

Сбросьте — выберите карту у себя с руки (если не сказано иное) и положите её в стопку сброса лицевой стороной вниз.



Жетон ПО



Коряга



Любой ресурс



ПО в конце игры



Водоросль



Роза ветров



Карта



Морской самоцвет



Пергамент



Корабль



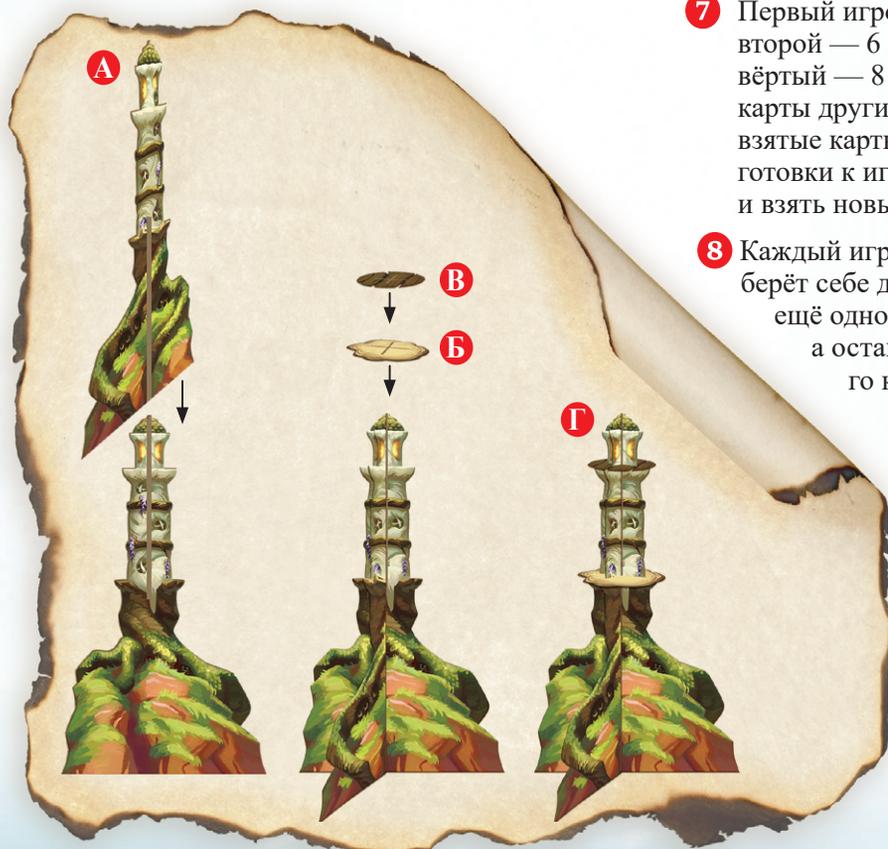
Гриб



Сокровище

Коряги, водоросли, морские самоцветы и грибы — это ресурсы, а сокровища — нет. Всякий раз, когда вам нужно потратить ресурс какого-либо типа, вы можете вместо этого заплатить жетон сокровища. Однако когда эффект позволяет вам получить «любой ресурс», вы должны выбрать между корягой, водорослью, морским самоцветом или грибом (сокровища вы взять не можете). Если вы получаете несколько «любых ресурсов», вы можете брать как разные ресурсы, так и одинаковые.

- 1 Разложите игровое поле по центру стола и поставьте рядом с ним маяк. Положите ресурсы на предназначенные для них области на берегу. Сложите жетоны ПО и жетоны сокровищ в отдельные стопки возле поля.
- 2 Разделите жетоны пергаментов по типу, а затем соберите 6 стопок жетонов каждого типа в порядке убывания очков (жетоны с 2 ПО лежат сверху стопок). Поместите эти стопки в предназначенную для них область игрового поля. **При игре вдвоём** используйте в каждой стопке лишь по 1 жетону с 2 ПО и 1 жетону с 1 ПО. **При игре втроём** используйте по 1 жетону с 2 ПО, 1 ПО и 0 ПО. Лишние жетоны уберите в коробку. **При игре вчетвером** используйте все жетоны.
- 3 Перемешайте жетоны островов лицевой стороной вниз и случайным образом выберите 1 жетон на игрока. Положите их лицевой стороной вверх на острова на игровом поле. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.



Количество жетонов ресурсов, сокровищ и ПО не ограничено игровыми компонентами. Если какой-либо компонент закончился, возьмите что-нибудь на замену.

- 4 Разделите жетоны роз ветров на две стопки: «А» и «Б». Перемешайте каждую стопку лицевой стороной вниз и положите их в предназначенную для них область на игровом поле. Раскройте верхний жетон каждой стопки.
- 5 Перемешайте основную колоду и выложите из неё 8 карт в бухту лицевой стороной вверх. Если среди выкладываемых карт попадаются одинаковые, объединяйте их в стопки и заполняйте пустые места новыми картами из колоды. Затем положите колоду слева от маяка лицевой стороной вниз.
- 6 Вы будете класть сбрасываемые карты справа от маяка лицевой стороной вниз.
- 7 Первый игрок берёт 5 карт из колоды, второй — 6 карт, третий — 7 карт, а четвёртый — 8 карт. Не показывайте свои карты другим. Если вас не устраивают взятые карты, можете 1 раз во время подготовки к игре сбросить все карты с руки и взять новые из колоды.
- 8 Каждый игрок выбирает тип работников, берёт себе двух работников этого типа, ещё одного помещает на корабль, а оставшихся трёх — возле верхнего края поля или на маяк. Поместите корабли с работниками напротив начальной отметки морского пути.
- 9 Каждый игрок берёт 3 жетона якорей.
Самый просоленный из вас становится первым игроком.

Ход игры

В свой ход игрок выполняет одно из следующих действий:

- Размещает работника.
- Разыгрывает карту.
- Подготавливается к сезону.

Как разместить работника

Поместите одного из своих работников на символ птичьего следа в любой локации игрового поля или на карте 🐾 в вашем городе, если этот символ можно занять. Затем немедленно получите изображённые ресурсы или примените указанный эффект.

Береговые локации



Вдоль берега расположено 4 локации. Размещая в них работника, вы получаете указанные ресурсы. В каждой из них одновременно может находиться только 1 работник.

Островные локации



Обычно размещать работников на островах выгоднее, чем на берегу. На каждом острове одновременно может находиться только 1 работник.

Занять остров можно, только если его жетон лежит лицевой стороной вверх (см. «Высокие приливы» на с. 10).

Причалы



На причалах может находиться сколько угодно работников, даже одного игрока. Разместив здесь работника, вы можете сбросить с руки не более 3 карт и получить 1 любой ресурс за каждую сброшенную карту. Вы можете выбрать как разные ресурсы, так и одинаковые.

Дозорный мыс



На дозорном мысе может находиться сколько угодно работников, даже одного игрока. Разместив здесь работника, вы можете сбросить с руки любое количество карт, а затем взять столько же карт из колоды и/или бухты, не превышая при этом предел руки. Пополните бухту новыми картами **после** того, как закончите брать карты.

Карты локаций



Вы можете разместить работника на любой карте 🐾, выложенной в вашем городе, и применить её свойство. На каждой такой карте одновременно может находиться только 1 работник. Вы **не** можете размещать работников на картах локаций в городах соперников.

Дюны



Вы можете разместить работника в дюнах, чтобы взять 1 жетон пергамента, если в вашем городе выложены карты указанных на этом жетоне типов. Для этого возьмите верхний жетон пергамента из его стопки и положите его рядом с вашим городом. У вас может быть только 1 жетон пергамента из каждой стопки (например, если вы уже взяли пергамент «», вы не можете получить ещё один жетон «»).



Для получения этого жетона вы должны выложить в город хотя бы 4 зелёные карты.



Для получения этого жетона вы должны выложить в город хотя бы 1 карту каждого цвета.

Жетоны пергаментов приносят ПО в конце игры. Это пиратские карты кладов, поэтому чем больше вы их соберёте, тем лучше: каждый жетон приносит 0, 1 или 2 ПО, умноженные на количество ваших жетонов пергаментов.

Пример 1



Пример 3



Пример 2



Как разыграть карту

В качестве действия вы можете разыграть **одну** карту. Для этого вы должны заплатить указанные слева от её названия ресурсы. Затем выложите её перед собой лицевой стороной вверх. Выложенные карты — это ваш город.

Разыграть карту можно как с руки, так и из бухты, где лежат 8 карт лицевой стороной вверх. Разыграв карту из бухты, пополните её картами из колоды в конце своего хода.



Якоря

Чтобы разыграть карту с существом, вам нужно либо заплатить указанное на ней количество грибов, либо использовать один из своих доступных жетонов якорей. Чтобы воспользоваться якорем, поместите его на выложенное у вас в городе сооружение того же цвета, что и у разыгрываемого существа. На каждое сооружение можно положить только 1 якорь.

Если вы сбрасываете из города карту с якорем, вы не получаете его обратно. У вас есть лишь 3 якоря на всю игру, так что используйте их с умом!



В этом примере вы можете выложить в свой город существо «Ныряльщик», поместив якорь на уже имеющееся в городе сооружение «Пакгауз».

Порядок применения эффектов

Разыгрывая карту, следуйте этим этапам, насколько это возможно:

1. Воспользуйтесь **одним** свойством-скидкой (свойства-скидки не суммируются).
2. Заплатите ресурсы и/или жетоны сокровищ либо используйте жетон якоря.
3. Выложите разыгрываемую карту в свой город.
4. Примените свойство этой карты (если возможно).
5. Примените свойства других карт, активированные этой.
6. Переместите свой корабль, если разыгранная карта выполняет условия жетонов роз ветров. Возьмите жетоны сокровищ (если возможно).
7. Если вы разыгрывали карту из бухты, пополните её картами из колоды.

Ещё о картах

- В вашем городе лишь 15 ячеек для карт. Заполнив их все, вы не сможете разыгрывать новые карты, если только на них не указано, что они не занимают ячейку в городе («Обломки корабля» и «Изгой»).
- Всякий раз, когда вам нужно взять карту, берите её из колоды, если только свойство или эффект не позволяет взять карту из бухты.
- Ваш предел руки — 8 карт. Вы не можете взять карту, если у вас на руке их уже 8. Если вы должны взять больше карт, чем позволяет предел руки, возьмите столько карт, чтобы их у вас стало 8, и не берите остальные.
- Отдавая карту сопернику, выбирайте того, кто может добавить её на руку. Если таких нет, то вместо этого сбросьте свою карту (вы по-прежнему получаете награду за отданную карту).
- Всякий раз, когда вы сбрасываете карту, сбрасывайте её с руки, если только свойство не указывает иное.
- Всякий раз, когда в бухту добавляется карта, которая в ней есть, помещайте эту карту поверх уже выложенной и заполняйте пустое место новой картой из колоды. Если вы разыгрываете карту из такой стопки, её другие карты остаются в бухте.
- Если вам нужно взять карту из колоды или добавить карту в бухту, а колода закончилась, перемешайте сброс, чтобы сделать из него новую колоду. *Например, вам нужно взять 3 карты, а в колоде осталась только 1. Вы сначала берёте эту 1 карту, а затем перемешиваете стопку сброса и берёте ещё 2 карты из новой колоды.*

- Если на карте написано «можете», применять такое свойство необязательно. В противном случае вы обязаны применить свойство (обычно это полезно).

Типы карт и ключевые слова

На каждой карте встречаются 2 ключевых слова, по 1 из каждой категории:

- **Обычное/уникальное.** В вашем городе может быть сколько угодно экземпляров любой обычной карты, но только 1 экземпляр каждой уникальной карты.
- **Существо/сооружение.** Обычно вы разыгрываете карты существ за грибы, также их можно разыграть бесплатно за жетоны якорей (см. «Якоря» на с. 7). Для розыгрыша карты сооружения никогда не требуются грибы (хотя гриб можно использовать, когда вы платите «любой ресурс»).

Помимо этого, карты бывают 5 цветов (типов), каждый из которых действует по-своему.



Карты урожая (зелёные). Их свойства применяются сразу же при розыгрыше и при подготовке к весеннему и осеннему сезонам.



Карты управления (синие). Дают награду по указанным на них условиям (когда вы разыгрываете карты и применяете эффекты). Розыгрыш такой карты не активирует её саму.



Карты странствий (коричневые). Их свойства применяются один раз — сразу же при розыгрыше.

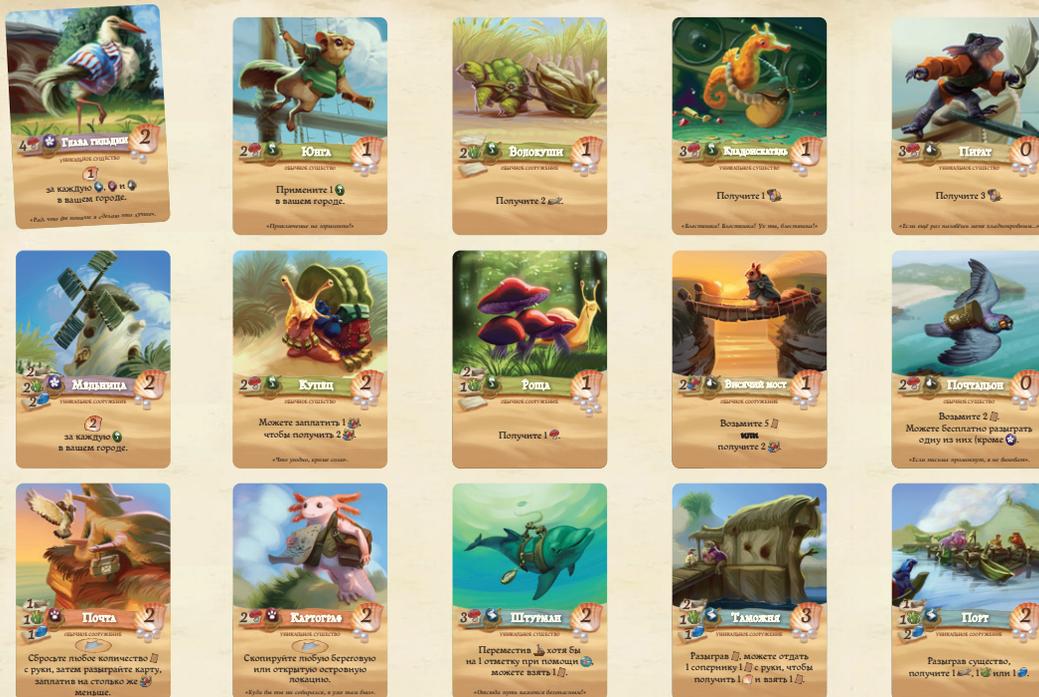


Карты локаций (красные). Их свойства применяются, когда они выложены в вашем городе и вы размещаете на них работников. Розыгрыш такой карты не активирует её свойство.



Карты процветания (сиреневые). В конце игры дают дополнительные ПО, как указано на них самих (за карты в вашем городе, местоположение корабля, пергаменты и сокровища).





В этом примере карта «Глава гильдии» приносит 10 ПО в конце игры: 2 ПО за саму себя и 8 ПО за своё свойство (3 ПО за синие карты, 3 ПО за коричневые и 2 ПО за красные).

Перемещение корабля

Всякий раз, когда вы разыгрываете карту, которая соответствует одному из раскрытых жетонов роз ветров, перемещайте свой корабль на следующую отметку морского пути. Если ваша карта соответствует обоим жетонам, вместо этого переместите корабль на 2 отметки.



На одной отметке морского пути может быть несколько кораблей, они никак не влияют друг на друга. Договоритесь, как будете отмечать нахождение нескольких кораблей на одной отметке (например, можно поворачивать к ней нос корабля).

Корабль могут перемещать и другие эффекты, однако они не активируют свойства, которые применяются при перемещении из-за роз ветров. Например, свойство существа «Штурман» не применяется, когда вы перемещаете корабль по свойству сооружения «Шлюп».

Всякий раз, когда ваш корабль останавливается на отметке с символом сокровища или пересекает её, берите 1 жетон сокровищ из запаса (не имеет значения, какой эффект переместил корабль). Сокровище в любой момент можно использовать в качестве 1 любого ресурса, однако каждый непотраченный жетон сокровища приносит 2 ПО в конце игры. (Также сооружение «Галеон» приносит дополнительные ПО в конце игры за непотраченные сокровища.)

В конце игры вы получаете столько ПО, сколько указано на вашей текущей отметке морского пути. Вы не получаете жетоны ПО при перемещении корабля. Если ваш корабль достиг отметки с 60 ПО, вы больше не можете его перемещать.



Как подготовиться к сезону

Если вы разместили всех работников и не можете или не хотите разыгрывать карту, вы должны выполнить действие подготовки к сезону. Для этого верните всех ваших размещённых работников в личный запас и возьмите 1 дополнительного работника (находящегося рядом с игровым полем или на маяке). Получите награду нового сезона. На этом ваш ход завершается, и право хода передаётся следующему игроку.

Игра начинается зимой, так что первый сезон, к которому вы готовитесь, — это весна. Последний сезон, к которому вы готовитесь, — осень.

Внимание! Игроки готовятся к сезону по отдельности. Лишь вы готовитесь к сезону, когда решаете выполнить соответствующее действие. Остальные игроки продолжают делать обычные ходы.

Весна. Вы получаете 1 нового работника и применяете свойства всех зелёных карт урожая в вашем городе в любом порядке.



Ветер перемен



Последний игрок, который готовится к весне, убирает верхний жетон из каждой стопки розы ветров под низ этой стопки. Затем он раскрывает верхний жетон в каждой стопке.

Лето. Вы получаете 1 нового работника и берёте на руку 2 карты из бухты, если возможно. Пополняйте бухту только после того, как взяли обе карты.



Высокие приливы

Последний игрок, который готовится к лету, применяет эффект высоких приливов. Он переворачивает лицевой стороной вниз 2 любых жетона островов. На этих островах больше нельзя размещать работников. Уже размещённые работники остаются на месте и, как обычно, возвращаются к владельцам во время подготовки к сезону.

Последний игрок, который готовится к лету, также применяет эффект ветра перемен, как описано выше.

Осень. Вы получаете 1 нового работника, берёте на руку 2 карты из бухты и/или колоды и применяете свойства всех зелёных карт урожая в вашем городе. Всё это можно делать в любом порядке. Пополняйте бухту только после того, как взяли все карты.



Последний игрок, который готовится к осени, также применяет эффект ветра перемен, как описано выше.



Конец игры

В конце осени, если вы не можете или не хотите выполнять новые действия, вы завершаете игру и пропускаете каждый свой следующий ход. Вы больше не получаете ни карты, ни ресурсы. Ваши работники по-прежнему остаются в своих локациях. Если вы должны отдать карты или ресурсы другому игроку, а все остальные соперники завершили партию, эти карты или ресурсы сбрасываются. Объявив о завершении партии, вы не можете снова вернуться в игру.

Остальные продолжают делать ходы, пока каждый из них не завершит игру. Когда последний оставшийся игрок завершил партию, все подсчитывают победные очки. Сложите ПО, указанные на картах в вашем городе, ПО за сиреневые карты процветания, значения на жетонах ПО, ПО за жетоны сокровищ и перга-

ментов, а также ПО с отметки вашего корабля. Выигрывает тот, кто набрал больше всех ПО.

При ничьей побеждает претендент, чей корабль продвинулся дальше. Если по-прежнему ничья, сравните по порядку: больше пергаментов, больше сокровищ, больше оставшихся ресурсов. Если и тут ничья, игроки делят столь выдающуюся победу между собой!

Подсказка по подсчётам. Для упрощения подсчёта ПО за жетоны пергаментов сложите все их значения на ракушках и умножьте сумму на количество этих жетонов. Например, у вас 6 жетонов со значениями 2, 2, 1, 1, 1 и 0. 7 (сумма) \times 6 (количество) = 42 ПО. Если бы у вас не было жетона с 0, вы получили бы лишь $7 \times 5 = 35$ ПО.



Создатели игры

Авторы игры: Джеймс и Кларисса Уилсон

Развитие игры: Иан Маккормак, Крисси Песке, Том Песке, Тим Шуэцц

Редактор правил: Тим Шуэцц

Редактура и корректура: Крисси Песке

Художник: Джеки Девис

Графический дизайн: Энггар Адираса, Тристан Коллинз

Художественное руководство: Тим Шуэцц, Джеймс Уилсон, Кларисса Уилсон, Дэн Яррингтон

Производство: Доусон Эллис

Продюсер: Тим Шуэцц

Исполнительный продюсер и издатель: Дэн Яррингтон

Тестирование игры: Кристина Бишоп, Джоэль Катала, Доусон Эллис, Джо Латтнер, Крис Митчелл, Джейкоб Паркер, Алекс Песке, Эми Песке, Бек Пульо, Шон Джонсон, Андреа Томас

Copyright 2023 by 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: Александр Петрунин

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Переводчик: Дмитрий Марчук

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

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.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Starling Games is an
imprint of Tabletop Tycoon



Основные отличия «Дальнего берега» от «Эверделла»

В основе «Дальнего берега» лежит тот же игровой процесс, что и в классической версии «Эверделла». Тем не менее в этой игре есть ряд важных и интересных отличий.

- Подготавливаясь к осеннему сезону, игроки получают лишь по 1 работнику (один работник каждого игрока в начале партии размещается на корабле), зато дополнительно берут 2 карты из колоды и/или бухты.
- Добавляемые в бухту одинаковые карты кладутся в стопки, поэтому в бухте всегда доступно 8 разных карт.
- Основная колода значительно переработана, мы добавили новые свойства и переписали часть старых.
- Вы будете перемещать корабль по морскому пути, разыгрывая карты, выполняющие условия жетонов роз ветров, а также при помощи свойств некоторых карт. Ваш корабль — важный источник победных очков в конце игры.
- Жетоны сокровищ можно использовать в качестве любых ресурсов, но потраченные жетоны могут значительно увеличить ваш счёт в конце игры.
- Мы заменили события на жетоны пергаментов. Они перемножаются друг с другом и могут принести много ПО, так что не стоит их игнорировать (игрок, которому никто не мешает, способен заработать 72 ПО за пергаменты!).
- Жетоны закрытых дверей заменены на жетоны якорей. Вы можете поместить жетон якоря на любое сооружение без якоря, чтобы бесплатно разыграть существо того же цвета. У вас есть лишь 3 жетона якорей на всю игру.
- Красные карты-локации больше не бывают «открытыми». Вы можете занимать лишь карты в вашем городе.
- В игре стало чуть сложнее получать ресурсы и чуть проще — карты. При этом чаще всего вы будете использовать карты не для розыгрыша.
- Тот, кто готовится к сезону последним, применяет особые эффекты, меняющие игру. (Он переворачивает жетоны роз ветров, готовясь к любому сезону, и жетоны островов, готовясь к лету.)