

# Эвердейл

БАЗОВОЕ ИЗДАНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

# И НАЧИНАЕТСЯ НОВЫЙ ГОД...

В чарующей долине Эверделл, под кронами могучих деревьев, среди говорливых ручьёв и тихих лощин живёт и трудится лесной народец. Со дня, когда великий путешественник Коррин Эвертейл открыл сокровенные земли, его сородичи ведут насыщенную жизнь под сенью Вечного древа.

От месяца замерзая до месяца поощряя один год сменял другой, и пришло время исследовать новые места и строить новые города. Вы станете во главе группы поселенцев и возьмёте на себя эту задачу. Собирайте ветки, смолу, камушки и ягоды, участвуйте в торжествах — это будет непростой, но весёлый год! Приведите свой город к процветанию, пока не настали зимние холода!

Поддайтесь очарованию удивительного мира Эверделла. Останьтесь — и, может, вам не захочется уходить.

## Эверделл

Бродим по лесам,  
Камни собираем,  
Пролагаем путь  
В наш грядущий дом.  
От поры снегов  
Вплоть до урожая  
Трудимся весь день,  
Стены мы кладём.

К нам придут играть  
Звезды с высоты,  
Здесь трава густа,  
Здесь сладка вода.  
Только одного  
Просим я и ты —  
Здесь, под Вечным древом  
Рядом быть всегда.

Фермеры в полях  
Землекоп в горах  
Во дворце Король  
С голубичной кровью,  
Школу на ветвях,  
Часовню на волнах,  
Мы мечту свою  
Вместе дружно строим.

Лягут с нами спать  
Звёзды с высоты,  
Здесь трава густа,  
Здесь сладка вода.  
Только одного  
Просим я и ты —  
Под листвою Древа  
Рядом быть всегда.



## Об игре

В игре «Эверделл» вы будете ставить работников в различные локации на поле. Это позволит вам собирать ресурсы, которые вы будете использовать для разыгрыша карт. Вы разыгрываете карты перед собой, формируя из них свой лесной город.

В свой ход вы выполняете ровно одно из трёх доступных действий:

- ставите работника;
- разыгрываете карту;
- готовитесь к новому сезону.

Ставить работника можно только в ту локацию, где нет других работников (есть редкие локации, куда можно ставить и нескольких, но это скорее исключение). Поставив работника, немедленно получите указанные ресурсы или выполните указанное действие.

Чтобы сыграть карту, вам нужно оплатить её стоимость в ресурсах (она указана в левой части карты). Карту можно сыграть либо с руки, либо с поляны (это область в центре игрового поля, где карты лежат в открытую).

Когда все ваши работники уже выставлены, вы можете подготовиться к новому сезону. Для этого вы забираете всех своих работников, получаете нового (или новых) и выполняете действие, связанное с новым сезоном.

Когда игрок дошёл до последнего сезона, выставил всех работников и больше не может выполнить никаких действий, игра для него закончена. Он ждёт, когда закончат другие игроки. После этого все подсчитывают свои победные очки, и побеждает тот, у кого их больше.



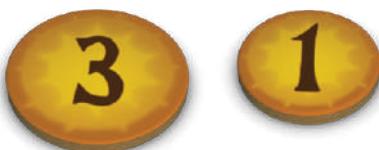
## СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



4 жетона основных событий



Жетоны победных очков

(10 с номиналом 3,  
30 с номиналом 1)

20 жетонов  
закрытых дверей



1 восьмигранный  
кубик  
(для одиночной игры)



24 фишки работников  
(по 6 на игрока)



128 карт существ и сооружений



11 карт леса



16 карт особых событий



1 победная карта



30 жетонов ягод



30 жетонов веток



30 жетонов смолы



20 жетонов камушков



1 Вечное древо

#### Ключевые понятия и символы

**Получите:** возмите указанные ресурсы или жетоны ПО из общего запаса.

**Заплатите:** переместите указанные ресурсы из вашего запаса в общий.

**Берите:** возмите нужное количество карт с верха колоды на руку.

**Раскройте:** возмите нужное количество карт с верха колоды и выложите на стол лицевой стороной вверх, чтобы все игроки могли видеть.



Победные очки в конце игры





Пациент: Гул Сколозий (жаб)

Симптомы: ужасные флегматовые боли в основном на лице и шее. Боли сильно чешутся. Постоянное чихание. Чувствительность к солнечному свету. Кишечные колики.

Диагноз: симптомы указывают на развитие бородавочной чумы.

Показания: карантин. Чай из дрожжевория, кипят горячий пять раз в сутки. Три раза в сутки поглоть волдыря медом панктика и настойкой бузины. Не перенапрягаться.

Не кушать сладкого!

## Подготовка к игре

- 1) Разложите поле по центру стола. Поставьте Вечное древо на пень в верхней части поля.
- 2) Сложите ветки, смолу, камушки и ягоды в кучки вдоль берега реки. Сложите жетоны победных очков (ПО) и жетоны закрытых дверей возле игрового поля.
- 3) Перемешайте карты леса и выложите их в открытую на опушках по краям игрового поля: в партии на двоих используются 3 карты леса, в партии на троих или четверых — 4. Лишние карты леса уберите в коробку.
- 4) Положите 4 жетона основных событий вдоль берега реки. Затем перемешайте карты особых событий и положите 4 из них в открытую на нижних ветвях Вечного дерева. Лишние карты особых событий уберите в коробку.
- 5) Перемешайте колоду существ и сооружений и выложите 8 случайных карт в открытую на поляне. Саму колоду поместите внутрь Вечного дерева, как показано на иллюстрации справа.
- 6) Каждый игрок выбирает цвет и берёт 2 работника этого цвета. Первый игрок берёт 5 карт из колоды существ и сооружений, второй — 6 карт, третий — 7 карт, четвёртый — 8 карт. Как определить первого игрока? Пусть им будет самый скромный из вас.
- 7) Каждый игрок размещает остальных 4 работников своего цвета на верхних ветвях Вечного дерева: 1 на весну, 1 на лето, 2 на осень.

6

Игрок 1



5 карт

1



6

Игрок 2



6 карт



6

Игрок 4



8 карт

6

Игрок 3



7 карт

# Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет одно из трёх действий, указанных ниже. Игрок может выбрать любое, но никогда не может выполнить больше одного действия за ход. Действия:

- Поставить работника
- Разыграть карту
- Подготовиться к сезону

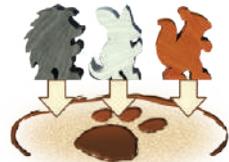
## КАК РАЗМЕСТИТЬ РАБОТНИКА

Успех вашего города полностью зависит от того, как вы распоряжаетесь работниками. С их помощью вы получаете ресурсы, берёте карты, участвуете в событиях. Также их можно снарядить в путешествие.

В игре два типа локаций: одиночные (замкнутый овал) и общие (разомкнутый овал). В одиночной локации может находиться только один работник. В общей локации могут находиться сколько угодно работников любых цветов.

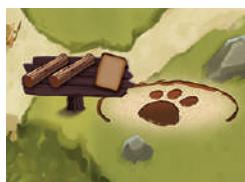


Одиночная



Общая

Если вы разместите одного из ваших работников на символе в доступной локации, то сможете получить ресурс или взять карту. Этот работник будет находиться здесь до тех пор, пока вы не вернёте всех ваших работников обратно, выполнив действие подготовки к сезону.



*Пример: разместив работника во второй основной локации, игрок получает две ветки и берёт карту из колоды*

## ДОСТУПНЫЕ ЛОКАЦИИ

### Основные локации



### Лесные локации

Это разнообразные и в целом более богатые на ресурсы локации. Локации с символом используются только в партиях на четверых. В лесной локации не могут находиться два работника одного цвета.



3 карты и 1 камушек



1 ветка, 1 смола и 1 ятода

# Карты сооружений и существ



Пример: если другой игрок разместит работника на почте, владелец почты получит 1 победное очко



Если на карте в вашем городе есть символ , вы можете размещать на ней работников. Если на такой карте вдобавок есть символ , на ней может размещать работников любой игрок, не только владелец города; если это произошло, владелец города получает жетон ПО с номиналом 1 из общего запаса . Нельзя размещать работников на картах, находящихся на поляне.

## События



В вашем городе должно быть 3 карты с символом



В вашем городе должны быть часовня и резчик

Вы можете разместить работника на любом из оставшихся на поле событий, чтобы принять в нём участие. Чтобы это сделать, вы должны выполнить требования этого события, а также сбросить указанное число ресурсов (если нужно).

Бывают основные события (представленные жетонами) и особые события (представленные картами). В каждом событии может принять участие только один игрок.

**Вы не можете ставить работника на событие, если не выполнили его требования.**

Приняв участие в событии, разместите его возле вашего города. В конце игры события, в которых вы приняли участие, принесут вам победные очки. Если по какой-либо причине вы перестали удовлетворять требованиям события (например, сбросили карту из города), события, размещённые возле вашего города, всё равно остаются у вас.

## Убежище

Убежище — общая локация, в которой может находиться любое количество

работников любых цветов. Разместив работника в убежище, вы можете сбросить с руки любое количество карт и получить 1 любой ресурс за каждые 2 сброшенные карты.



## Путешествие



Осенью вы можете отправить работника в путешествие. Для этого вы должны сбросить столько карт, сколько победных очков указано на выбранной локации путешествия. Локации ценностью в 5, 4 и 3 очка — одиночные, локация ценностью в 2 очка — общая. В конце игры работник, находящийся в локации путешествия, приносит своему владельцу соответствующее количество победных очков.

# КАК СЫГРАТЬ КАРТУ

В свой ход вы можете сыграть **только одну** карту. Для этого вам нужно заплатить ( положить в общий запас) указанные на ней ресурсы. **Сыграть карту можно как с руки, так и с поляны.**

Сыграв карту, положите её перед собой; теперь она — часть вашего города. Карты бывают двух типов: **существо** и **сооружение**. В вашем городе может быть сколько угодно копий обычных карт, но **только одна копия каждой уникальной карты**.

## Сооружения



## Город

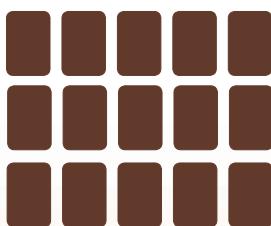
В вашем городе всего **15 ячеек для розыгрыша карт**. Удобнее всего раскладывать карты в «решётку»: 3 ряда по 5 карт. Каждая карта занимает одну ячейку этой решётки. Карты событий при этом не учитываются и в городе не размещаются.

## Существа



Чтобы сыграть существа, вам нужно **либо** иметь в вашем городе определённое сооружение, **либо** заплатить определённое количество ягод (оба требования указаны в левом верхнем углу карты).

Важно: сыграв существо без траты ягод, положите на карту соответствующего сооружения жетон закрытой двери . Это сооружение больше нельзя использовать для розыгрыша существа. Если в дальнейшем существо по какой-либо причине покинет город, жетон закрытой двери всё равно останется.



Удобный вариант расположения карт

## Типы карт



**Карты странствий (коричневые):** свойство применяется сразу же при розыгрыше. Повторно оно не применяется.



**Карты урожая (зелёные):** свойство применяется сразу же при розыгрыше и повторяется при подготовке к сезону весной и осенью.



**Карты локаций (красные):** свойство применяется, когда на карту помещается работник.



**Карты управления (синие):** дают бонусы или позволяют получить скидку при розыгрыше карт определённых типов.



**Карты процветания (сиреневые):** в конце игры дают дополнительные победные очки, указанные в тексте карты.

Если какое-либо свойство позволяет вам взять сразу несколько карт с поляны, **сначала возьмите необходимое число карт, а только потом положите на их место новые.**

Если колода существ и сооружений закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

## Порядок действий при розыгрыше карты

- 1) Если можете и хотите, примените свойства-скидки карт в вашем городе (таких как «Таверна», «Судья», «Трактирщик» и т. д.).
- 2) Заплатите ресурсы за розыгрыш карты или используйте жетон закрытой двери.
- 3) Если вы играете карту с поляны, выложите на поляну карту на замену.
- 4) Если по свойству сыгранной карты вы должны сбросить другую карту из своего города, сделайте это.
- 5) Разместите сыгранную карту в своем городе.
- 6) Примените свойство только что разыгранной карты.
- 7) Примените свойства карт в вашем городе, срабатывающие после розыгрыша определённых карт (например, свойство карты «Суд», «Лавочник» и т. д.).

## Добор карт

Новые карты всегда берутся из колоды существ и сооружений, кроме случаев, когда какое-либо свойство предписывает брать карту с поляны.

**Вы не можете ни при каких условиях иметь на руке больше 8 карт.** Когда вам предписано взять карты, вы можете добрать максимум до 8. Если по условиям игры вы должны отдать карту сопернику, выбирайте среди тех соперников, у которых меньше 8 карт. Если у всех соперников по 8 карт, вы отправляете эту карту в сброс.

Сыграв карту с поляны, **немедленно положите на её место новую карту из колоды.**

# КАК ПОДГОТОВИТЬСЯ К СЕЗОНУ

Игра начинается в конце одной зимы и заканчивается в начале другой. Таким образом, в последний раз подготовиться к сезону можно осенью.

Вы можете подготовиться к сезону, только когда разместили всех ваших работников и разыграли все карты, которые хотели разыграть (вы не обязаны разыграть все карты, которые можете). Выполняя подготовку к сезону, вы (**и только вы**) возвращаеете всех ваших работников в личный запас. После этого ваш ход заканчивается. **Готовясь к сезону, вы не ждёте, когда тоже самое сделают соперники.**

Выполняя подготовку к сезону, возьмите новых работников с Вечного дерева. Не забудьте применить бонусный эффект сезона.



**Пример:** в свой первый ход вы ставите работника в локацию с тремя ветками и получаете указанные ресурсы. В свой следующий ход вы ставите работника в лесную локацию, чтобы получить 1 ветку, 1 смолу и 1 ягоду. Следующий ход: вы играете с руки «Ферму», заплатив 2 ветки и 1 смолу; «Ферма» немедленно приносит вам 1 ягоду. Следующий ход: вы играете «Веточника» с поляны, заплатив 2 ягоды, и немедленно получаете 2 ветки, поскольку у вас в городе есть «Ферма».

Наступает ваш следующий ход, но у вас больше нет ресурсов, чтобы сыграть карты, а все ваши работники уже выставлены. Пора готовиться к новому сезону. Вы возвращаете всех своих выставленных работников, а затем получаете «весенний бонус»: забираете 1 нового работника с Вечного Древа и активируете все зелёные карты урожая в своём городе. К ним относятся «Ферма» и «Веточник», и они приносят вам ещё 1 ягоду и 2 ветки.



При подготовке к сезону весной вы получаете 1 нового работника и применяете свойства всех карт типа «Урожай» в вашем городе.



Летом вы получаете 1 нового работника. Урожая летом нет, но в это время года вы по-прежнему можете разыгрывать карты такого типа ради немедленного применения их свойств. Также при подготовке к сезону летом вы можете взять на руку 2 карты с поляны.



Осенью вы получаете 2 новых работника и применяете свойства всех карт типа «Урожай» в вашем городе.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Когда вы больше не можете (или не хотите) выполнять действия, партия для вас завершается. Вы больше не влияете на игру, не берёте ресурсы и карты (но ваши рабочие по-прежнему остаются в своих локациях и мешают другим их занять по обычным правилам). Если по условиям игры вы должны отдать карты или ресурсы сопернику, но все соперники завершили партию, эти карты или ресурсы сбрасываются.

Когда последний игрок объявляет о завершении партии, все игроки подсчитывают свои победные очки, после чего определяется победитель.

Сначала сложите победные очки, указанные на картах, затем посчитайте ваши жетоны победных очков, бонусы на картах типа «Процветание» и, наконец, добавьте очки за путешествия и события.

Игрок, у которого больше всего победных очков, побеждает. При равенстве побеждает претендент, принявший участие в наибольшем количестве событий. Если и в этом случае ничья, побеждает претендент, у которого осталось больше ресурсов.



Дорогой папа,

Сегодня я пришла подсушить твои деликатные доли в рощу зелёной сирени и принесла тебе пирожки. Проси же королевский пирог — это слишком хороший супергерой антисельского сезона и он порадует тебя лакомкой.

Как тебе пирог, Батюшка? Узнай хорошо ли я испекла?

Сахарки пропахивают подежим снега. Нужно постоянно следить за погодой и смотреть погоду. Недавно в глубину края засосало сирене волны, так что весь путь был в укусах драгоценных. Я сразу вспомнила, как на воротах из кипариса развесили костёр! А ты помнишь, как помахал спиральной вишнёвой ветвью, когда мы сорвали с вишни субпродукты живиши?

Живиши удалился в восемнадцать, поднявшись под крышей дома. На деревьях нарастали яблоки, яблоки вернулись. Я развесила на ветках из кипариса яблоки с чисто яблочным запахом и вижу, как в них светится на ветру.

Надеюсь на тебя.



Любовь моя,

сегодня тень Вечного древа упала на летнюю Кашинскую и мы отмечали этот праздник под его могучей Кроной. Я вместе с младшим братом вместе с Кроликом из лавочки а по рассказывала детям летние сказки.

Сказки у нас были, сама знаешь, и скоро ребята начали скучать, отвлекаться и поглядывать сперва на маленькие птички в сторону реки, как же мы смеялись когда синицы сидят на ветвях и притягивали к себе! Но несколько этих не смутилось. Наконец она завершила сказку так, будто в этом и был её смысл — отравить детей куковать.

Не могу не отметить, что лето было очень богатым. От здешних ветвей ламината, скоро пойдём собирать! Кажется, нас ждёт самая крупная урожай за многие годы! Не забывай и про черешню в этом садике. Эти блестящие чернотничные ягодки так похожи на твои прекрасные глаза.

Очень по тебе скучаю.

Брия





## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Указанные на картах победные очки: 22

Жетоны победных очков: 14

Бонусы за карты типа «Процветание»: 10  
(3 за жену, 2 за архитектора, 5 за короля)

Награда за путешествия: 4

Награда за события: 12 (6 за выступление артиста, 3 за службу для заключённых, 3 за большую регату)

Итого: 62



# ПРАВИЛА ОДНОЧНОЙ ИГРЫ

В одиночной версии «Эверделла» вашим соперником выступит старый вредный грызун Ругворт и его стая криволапых, криворотых, кривоглазых крыс. Каждый год на протяжении трёх лет он будет вторгаться в Эверделл, каждый раз под новым прозвищем, отражающим степень его гадкости. Вы должны противопоставить его коварству свои способности, чтобы навеки изгнать из Эверделла этого «крысиного короля».

## Год первый: Ругворт Противный

Выберите цвет для себя и для Ругворта (если что, он предпочитает чёрный) и выполните подготовку к партии на двоих. Возьмите на руку 5 карт из колоды сооружений и существ. Ругворту карты не понадобятся.

Разместите первого работника Ругворта на левой верхней карте леса. Второго работника Ругворта разместите на локации с тремя ветками. Теперь эти локации для ваших собственных работников закрыты.

Играйте по обычным правилам со следующими изменениями.

Каждый раз, когда вы играете карту, Ругворт после этого также должен сыграть карту (если вы сыграли карту с поляны, немедленно выложите новую из колоды). Чтобы Ругворт сыграл карту, бросьте восемигранный кубик. Выпавшее число определяет номер карты с поляны, которую Ругворт разместит в своём городе. Карты на поляне пронумерованы в следующем порядке: левая верхняя — первая, справа от неё по горизонтали — вторая и так далее. Размещая карты в городе Ругворта,

сортируйте их по типам, чтобы хорошо видеть, сколько карт какого типа находится в его городе. Свойство карты и её ценность в победных очках не имеют значения. После того как Ругворт сыграл карту, положите новую карту из колоды на поляну. В городе Ругворта может быть сколько угодно карт (он не ограничен 15 ячейками).

Каждый раз, когда вы подготавливаетесь к сезону, Ругворт после этого также подготавливается к сезону в следующем порядке:

**1)** Посчитайте количество карт каждого цвета в городе Ругворта. Если выполняются требования одного или нескольких основных событий, разместите их в его городе (то же самое нужно сделать и в конце игры!).

**2)** Если сейчас весна, возьмите нового работника Ругворта и разместите его на карте № 1 на поляне (если лето — на карте № 2, если осень — на картах № 3 и 4). Таким образом, к концу партии работники Ругворта будут размещены на первых четырёх картах поляны. Вы не можете разыгрывать эти карты (а также сбрасывать и брать на руку), зато Ругворт может их разыграть.

**3)** Переместите работника Ругворта на следующую карту леса по направлению против часовой стрелки.

При подготовке к сезону весной переместите работника Ругворта с локации с 3 ветками на локацию с 2 фишками смолы, летом — на локацию с 1 камушком, осенью — на локацию с 1 ягодой и 1 картой.

Осенью передвиньте работника Ругворта с третьей карты леса на локацию путешествия, дающую 3 ПО.



УКАЗОМ ЕГО КОРОЛЕВСКОГО  
ВЕЛИЧЕСТВА КОРОЛЯ РУГВОРТА  
ЭТА ДОЛИНА ПЕРЕХОДИТ В ЕГО  
ВЛАСТЬ. УТРОМ ВСЕ ОБИТАТЕЛИ  
ДОЛЖНЫ ПРИНЕСТИ РУГВОРТУ  
2 БОЛЬШИЕ ЯГОДЫ!

СПАСИБО



## Подсчёт очков

Ругворт забирает с игрового поля те жетоны основных событий, чьи требования он выполнил в конце игры. Затем он получает: 3 очка за каждую фиолетовую карту в своём городе, 2 очка за каждую карту любого другого типа в своём городе, 3 очка за каждое основное событие в своём городе, 3 очка за каждое особое событие, в котором **вы не приняли участие**, 3 очка за своего работника в локации путешествия, а также очки за жетоны победных очков, которые вы ему отдали во время партии.

## Год второй: Ругворт Пагубный

Изменяются следующие правила.

Осенью разместите работника Ругворта на локации путешествия, дающей 4 ПО (вместо 3).

Ругворт получает 6 очков за каждое особое событие, в котором вы не приняли участие (вместо 3).

## Год третий: Ругворт Подлый

Изменяются следующие правила.

Осенью разместите работника Ругворта на локации путешествия, дающей 5 ПО (вместо 4).

При подготовке к сезону осенью Ругворт... похищает вашего работника! Вместо того чтобы передвинуть работника Ругворта на локацию с 1 ягодой и 1 картой, уберите этого работника и одного вашего работника в коробку. До конца года вам придётся обходиться пятью трудягами.

Победите три раза подряд, и поэты Эверделла воспоют ваш триумф! Историки внесут ваше имя в анналы, а побитый Ругворт оставит Вечное древо в покое... до поры.

# СПРАВОЧНИК ПО КАРТАМ

## Существа

**Архитектор:** в конце партии получите 1 ПО за каждую фишку смолы и камушка в вашем запасе.

**Барахольщик:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая вы можете обменять 1 или 2 любых ресурса из вашего запаса на столько же любых ресурсов из общего запаса.

**Бард:** можете сбросить 5 карт или меньше и получить за каждую из них жетон ПО с номиналом 1.

**Веточник:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 2 ветки за каждую ферму в вашем городе.

**Гробовщик:** сбросьте 3 карты с поляны, положите на их место новые карты и возьмите на руку 1 карту с поляны. Также гробовщик открывает вторую локацию на кладбище.

**Дворник:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая примените свойство 1 любой карты типа «Урожай» в вашем городе.

**Жена:** эту карту можно положить в ту же ячейку, что и муж. Если вы это сделали, в дальнейшем их нельзя разделить. Если жена находится в одной ячейке с мужем, в конце игры получите 3 очка. В одной ячейке может находиться только 1 муж и 1 жена. При желании вы можете при розыгрыше положить жену и мужа в разные ячейки, но тогда они не принесут бонуса за пару и в дальнейшем их нельзя объединить в пару.

**Землекоп:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая вы можете скопировать свойство 1 карты типа «Урожай» в городе любого соперника. Чтобы свойство сработало, в городе соперника должны соблюдаться его условия. Например, вы получаете вторую ягоду из лавки соперника, только если у него есть ферма. Важно: нельзя скопировать склад соперника, чтобы забрать все его ресурсы. Одиночная игра: вы можете скопировать свойство карты типа «Урожай» в городе Рутвортса, даже если условия не соблюdenы.

**Историк:** берите 1 карту из колоды каждый раз, когда разыгрываете существа или сооружение.

**Королева:** разместив на этой карте работника, вы можете бесплатно сыграть с руки или с поляны любую карту, если её ценность в ПО не превышает 3 (бонусы в тексте карты не учитываются).

**Король:** в конце игры получите 1 ПО за каждое основное событие и 2 ПО за каждое особое событие, в котором вы приняли участие.

**Лавочник:** каждый раз, когда вы разыгрываете существа, получайте 1 ягоду. Вы не получаете ягоду за самого лавочника.

**Лекарь:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая вы можете заплатить 3 ягоды или меньше и получить жетон ПО с номиналом 1 за каждую из них.

**Монах:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая вы можете отдать любому сопернику 1 или 2 ягоды и получить 2 жетона ПО с номиналом 1 за каждую. Также монах открывает вторую локацию в монастыре.

**Муж:** эту карту можно положить в ту же ячейку, что и жена. Если вы это сделали, в дальнейшем их нельзя разделить. Если у вас в городе есть хотя бы 1 ферма, а муж находится в одной ячейке с женой, то при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 1 любой ресурс. В одной ячейке может находиться только 1 муж и 1 жену. При желании вы можете при розыгрыше положить жену и мужа в разные ячейки, но тогда они не принесут бонуса за пару и в дальнейшем их нельзя объединить в пару.

**Пастырь:** получите 3 ягоды. Также получите жетон ПО с номиналом 1 за каждый жетон ПО в вашей часовне.

**Почтальон:** раскройте 2 карты из колоды. Вы можете сыграть одну из них, если её ценность в ПО не превышает 3. Вторую карту сбросьте. Одиночная игра: считается, что вы сыграли 2 карты, поэтому в свой ход Рутворт тоже должен сыграть 2 карты.

**Резчик:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая вы можете заплатить 3 ветки или меньше и получить жетон ПО с номиналом 1 за каждую.



Обожаю первый день поощряя — месяца,  
к которому жители Эверделла готовятся  
так долго и тщательно. Когда урожай уже  
собран и запасы на зиму сделаны, настает  
время праздновать и делиться. Семьи  
относят излишки богатства к корням  
Вечного древа, чтобы их менее удачливые  
сородичи были накормлены и обеспечены.  
Особенно этот день нравится детям, ведь  
можно пробовать столько вкусного.  
Глядя на них, я вспоминаю строки  
Великих Сказаний:

Да не будет вам пресыщения,  
Пока ближние ваши не сыты.  
Подайте им, и будет вам  
Честь, добро и достаток  
До конца жизни.

**Следопыт:** передвиньте 1 из ваших размещённых работников на новую локацию с учётом правил размещения. Следопыт открывает второе место под карту в темнице. Самого следопыта нельзя поместить в темницу на второе место.

**Странник:** возьмите 3 карты. Странник не занимает ячейку в вашем городе.

**Судья:** каждый раз, когда разыгрываете существо или сооружение, можете заменить 1 любой ресурс из стоимости этой карты на 1 любой ресурс из вашего запаса. Например: если карта стоит 2 ягоды, вы можете заплатить 1 ягоду и 1 ветку.

**Трактирщик:** когда вы разыгрываете существо, можете сбросить трактирщика из вашего города, чтобы снизить стоимость разыгрываемого существа на 3 ягоды. Благодаря свойству этой карты вы получаете не 3 ягоды, а именно скидку в 3 ягоды. Этую карту нельзя комбинировать с другими свойствами-скидками (к таковым относятся «Трактир», «Судья», «Кран», «Темница», лесная карта «Возьмите 2 карты с поляны...»).

**Учитель:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая берите 2 карты. Оставляйте себе одну, а другую передавайте сопернику. Если вы из-за предела руки смогли взять только 1 карту, оставьте её себе.

**Шут:** сыграйте эту карту в пустую ячейку в городе соперника. Подло, не так ли? Одиночная игра: Ругворт вполне может положить шута в ваш город. А если шута разыгрываете вы, сбросьте его и уберите 1 любую карту из города Ругвorta.

# Сооружения

**Башня:** сыграв башню, положите на эту карту 3 жетона ПО с номиналом 1 из общего запаса. При подготовке к сезону, прежде чем вернуть работников, вы можете убрать 1 жетон с этой карты в общий запас и применить свойство одной из основных или лесных локаций, на которых находится ваш работник. Жетоны ПО, оставшиеся на этой карте на конец партии, учитываются при подсчёте. Если по какой-либо причине «Башня» будет сброшена, то оставшиеся на этой карте жетоны также сбросьте.

**Ветковозка:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 2 ветки.

**Вечное древо:** в конце партии получите 1 ПО за каждую карту типа «Процветание» в вашем городе, включая само Вечное дерево. Вечное дерево позволяет бесплатно сыграть любое существо.

**Вышка:** разместите работника на этой карте, чтобы скопировать свойство 1 основной или лесной локации, даже если в ней уже находится ваш работник.

**Дворец:** в конце партии получите 1 ПО за каждое уникальное сооружение в вашем городе, включая этот дворец.

**Замок:** в конце игры получите 1 ПО за каждое обычное сооружение в вашем городе.

**Кладбище:** разместите работника на этой карте, чтобы раскрыть 4 верхние карты из колоды или сброса (напоминаем, что сброс лежит взакрытую). Бесплатно сыграйте одну из этих карт, а остальные сбросьте. Размещённый здесь работник не может быть убран. На кладбище можно разместить и второго работника, если в вашем городе есть гробовщик. Более двух работников на кладбище быть не может.

**Кран:** разыгрывая сооружение, вы можете сбросить «Кран» из вашего города, чтобы понизить стоимость этого сооружения на 3 любых ресурса. Благодаря свойству этой карты вы получаете не 3 ресурса, а именно скидку в 3 ресурса. Этую карту нельзя комбинировать с другими свойствами-скидками (к таковым относятся «Трактир», «Судья», «Трактирщик», «Темница», лесная карта «Возьмите 2 карты с поляны...»).

**Лавка:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 1 ягоду. Если в вашем городе есть хотя бы 1 ферма, получайте ещё 1 ягоду (но не по ягоде за каждую ферму).

**Монастырь:** разместите работника на этой карте, чтобы отдать 2 любых ресурса любому сопернику и получить 4 ПО из общего запаса. Размещённый работник не может быть убран. В монастыре можно разместить второго работника, если в вашем городе есть монах.

**Почта:** разместите работника на этой карте, чтобы отдать сопернику 2 карты и сбросить любое количество ваших карт. Затем добрите карты до предела руки (до 8 карт). Если у вас не хватает карт, чтобы отдать сопернику, вы не можете размещать работника на почте. Вы получаете 1 жетон ПО с номиналом 1 каждый раз, когда соперник размещает своего работника на вашей почте. Одиночная игра: вы можете разместить работника на почте в городе Ругворт. За это он получает 1 жетон ПО с номиналом 1.

**Развалины:** сбросьте любое сооружение из вашего города и положите эту карту на его место. Получите ресурсы, составляющие стоимость этого сооружения, а также возьмите 2 карты. Если на сооружении находился работник, которого нельзя убрать, переместите его в развалины (то есть вы по-прежнему не получаете этого работника обратно в ваш запас).

**Склад:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая берите из общего запаса и кладите на эту карту 3 ветки, 2 смолы, 2 ягоды или 1 камушек. Разместите работника на этой карте, чтобы забрать все накопленные на ней ресурсы в ваш запас.

**Смоловарня:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 1 смолу.

**Суд:** получайте 1 ветку, 1 смолу или 1 камушек каждый раз, когда разыгрываете сооружение. Вы не получаете ресурсов за розыгрыш самого «Суда».

**Театр:** в конце партии получите 1 ПО за каждое уникальное существо в вашем городе.

**Темница:** разыгрывая сооружение или существо, вы можете положить взакрытую существо из вашего города под карту темницы, чтобы понизить стоимость разыгрываемой карты на 3 ресурса любого вида. Благодаря свойству этой карты вы получаете не 3 ресурса, а именно скидку



В ЭТОЙ МОГИЛЕ ПОКОЯТСЯ ОСТАНКИ  
Коррина Эвертейла, великого  
путешественника и мечтателя.  
Преодолев беспощадную Суховейину  
пустыни и суровые Острые хребты, он  
обнаружил скропленную долину и её  
главное сокровище — молодое  
Вечное дерево. Коррин Эвертейл вздиг  
камень у могучих корней и начертал  
на нём: «Эверделл». Тридцать  
три года Эверделл разрастался  
и процветал под его чутким  
руководством, покуда не отзвучал  
колокол Коррина Эвертейла и не  
сделал он последний вдох. Ныне  
лежит Коррин под Вечным деревом,  
и его могила напоминает  
нам о славных первых днях.  
Да покоятся он с миром.

в 3 ресурса. Существо в темнице не считается частью вашего города и не приносит ПО в конце партии. Эту карту нельзя комбинировать с другими свойствами-скидками (к таковым относятся «Трактир», «Судья», «Кран», «Трактирщик», лесная карта «Возьмите 2 карты с поляны...»). В темнице можно бросить второе существо, если в вашем городе есть следопыт (но нельзя бросить два существа одновременно ради получения скидки в 6 ресурсов). Если следопыт по какой-либо причине сброшен из вашего города, а в темнице есть второй узник, он не сбрасывается.

**Трактир:** разместите работника на этой карте, чтобы сыграть существо или сооружение с поляны, заплатив на 3 любых ресурса меньше. Благодаря свойству этой карты вы получаете не 3 ресурса, а именно скидку в 3 ресурса. Вы получаете 1 жетон ПО с номиналом 1 каждый раз, когда соперник размещает своего работника в вашем трактире. Одиночная игра: вы можете разместить работника в трактире Ругвортса. За это он получает 1 жетон ПО с номиналом 1.

**Университет:** разместите работника на этой карте, чтобы сбросить сооружение или существо из вашего города и получить ресурсы, составляющие его стоимость. Также получите 1 любой ресурс и 1 ПО. Если на сооружении находился работник, которого нельзя убрать, переместите его в университет (то есть вы по-прежнему не получаете этого работника обратно в ваш запас).

**Ферма:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получайте 1 ягоду.

**Часовня:** разместите работника на этой карте, чтобы положить на неё жетон ПО с номиналом 1 из общего запаса. Возьмите 2 карты за каждый жетон ПО, лежащий в часовне. Если по какой-либо причине «Часовня» будет сброшена, то лежащие на этой карте жетоны также сбросьте.

**Шахта:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая берите 1 камушек.

**Школа:** в конце партии получите 1 ПО за каждое обычное существо в вашем городе.

**Ярмарка:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая берите 2 карты.



# Эверделл

Дополните своё приключение премиальными компонентами из делюкс-набора «Золото долины»: вас ждут металлические монетки, пластиковые фишечки ресурсов и новые уникальные игровые модули!

## Откройте для себя мир Эверделла!

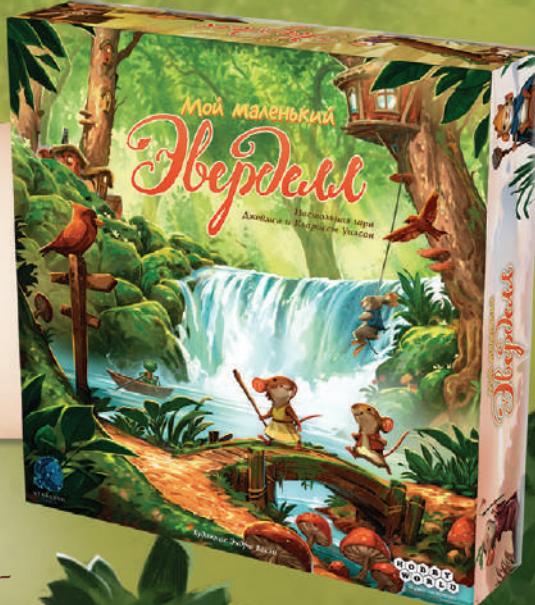
Эверделл – это не только долина у Вечного дерева, но и бескрайние просторы Туманного леса, опасные края Острых хребтов, инновационный Лесной экспресс и соседние земли Жемчужного ручья. Каждое дополнение привносит в игру новые механики, делает партии неповторимыми, а стратегическое разнообразие – неисчерпаемым. А дополнение «Фестиваль» позволит вам добавить в игру 6 участника и особые способности!



# Мой маленький Эверделл

«Мой маленький Эверделл» – это самостоятельная игра, которая теперь предстаёт перед вами в варианте для всей семьи! Тот же увлекательный игровой процесс со сбором ресурсов, но с более простыми правилами и не лишённый своих интересных нововведений. Лучший выбор для начинающих игроков (от 6 лет)!

Кстати! В этой коробке вас ждёт бонусное расширение «Детский сад», которое включает в себя 7 новых карт для взрослого «Эверделла».



## Эверделл Дальний берег



Пришла пора исследовать земли к северу от Изумрудной долины с новой самостоятельной игрой вселенной «Эверделл» – вас ждут новые существа, сооружения и морские правила игры, где правят погода и секретные карты сокровищ! А под крышкой делюкс-набора «Забытые клады» скрывается настоящее богатство: металлические якоря, пластиковые фишки ресурсов, фишки победных очков в виде перламутровых ракушек и большие пластиковые корабли!

Это абсолютно самостоятельная игра, для неё вам не нужен базовый «Эверделл».

# Легенда о Белых Камнях

В переложении По, именитой рассказчицы.

Давным-давно, в далёкой земле Гильдин, юный мышонок увидел горы на краю неба и земли, и подумалось ему: а что лежит за ними? Он жил во времена трудностей и лишений, когда каждую капельку мёда, каждую ягодку приходилось добывать тяжёлым трудом. Все запасы были израсходованы в бою против гадов из Северной Пустоши, который потомки запомнили как Змеиную войну.

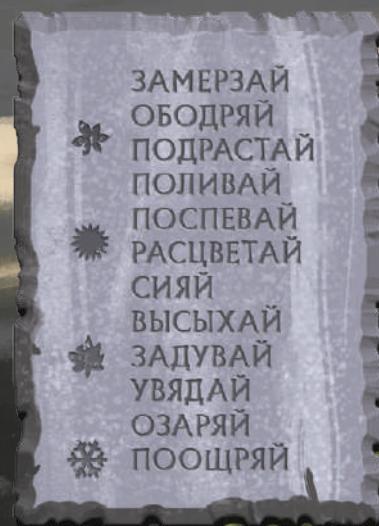
Посреди нищеты и разорения сидел мышонок, вдохновлённый мечтой и надеждой. Звали его Коррин Эвертейл. Его отец, храбрый воин, пал в Змеиной войне. Его мать, узнав о гибели мужа, слегла от тоски и вскоре умерла, так и не оправившись. Коррин остался сиротой, брошенным на тёмных улицах портового города Бурелозника.

Юность Коррина прошла в испытаниях, его жизнь не раз висела на волоске, но он выдержал всё, благодаря живому уму, железной воле и, конечно же, удаче. Всё это время он думал, вспоминал, мечтал о богатых землях за далёкими горами. Он понимал, что если отправится туда, то может никогда не вернуться, но оставаться в городе было невыносимо.

Настала пора отправляться в путь.

Коррин собрал всех своих друзей, но только трое согласились пойти с ним. В холодное утро месяца поспевая странники отправились к землям, о которых слышали только в легендах.

Есть множество историй об их путешествии через Суховейную пустыню



и Острые хребты. Все они сходятся в одном: дорога была тяжёлой и длилась девять месяцев. Коррин потерял лучшего друга и почти потерял надежду, но девятнадцатого числа месяца ободряя странники наконец достигли заветной цели.

Само солнце возрадовалось в тот день, лучи его пробились через чёрные тучи и осветили прекрасную изумрудно-зелёную долину. В этой земле не бывало войн, и она никогда не знала истощения.

Коррин и его спутник не одну неделю ходили по долине, пока не нашли идеальное место для поселения — молодое, но могучее дерево, которое мы знаем как Вечное дерево. Он благословил это место и нарёк его Эверделлом.

Прежде чем обживать долину, Коррин и его соратники решили увековечить свой подвиг. Они воздвигли девять Белых Камней — девять месяцев, что длился их поход. На каждом из них они высекли свои мысли, воспоминания и наставления для тех, кто обязан им богатством и миром, — для нас с вами.

Внемлите самым важным, глубоким и сокровенным словам Коррина Эвертейла:

Самая чёрная печаль не затмит надежду.  
Самая чёрная ночь отступит перед рассветом. Ловите мгновение и не отпускайте, если оно трепещет. Пусть ваш колокол звенит по всей земле во все времена.

Идите же, идите навстречу миру! И пусть ваша жизнь увенчается белым камнем, что послужит вдохновением и назиданием для других на долгие годы.

## Создатели игры



**Автор идеи:** Джеймс Уилсон

**Художник:** Эндрю Босли

**Развитие игры:** Дэн Мэй,

Бренна Нунэн, Джеймс Уилсон

**Вёрстка:** Коди Джонс, Дэн Мэй, Джаред Ганнусцио, Тристан Коллинз

**Арт-директор:** Дэн Мэй

**Управление производством:** Дэн Ярингтон, Тим Шуэц, Доусон Эллис

**Тестировщики:** Кларисса Уилсон, Джейкоб Паркер, Нейтан Уилсон, Эндрю и Джордана Осборн, Джастин Шаффер, Майкл Миндес, Сет Джекфи, Джоэл Эдди, Аллен Чанг, Коди Джонс, Крис Макмаллен, Майкл Фокс, Эндрю Босли

**Издатель:** Starling Games

Особая благодарность выражается Майклу Циру с BGG.

© 2018-2025 Tabletop Tycoon, Inc.

This is the 3rd edition of Everdell, and the 1st edition of the Essentials Edition.

## 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:** Даниил Яковенко

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнеры-верстальщики:** Кристина Соозар, Анастасия Григорьева

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

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.



Играть интересно

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 2.0

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

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).