



# Зверемь Дуэт

Правила игры

# Вступление

В живописной долине Эверделл проходит нешуточное соревнование по возведению и обустройству самых процветающих городов. Разношерстные обитатели ближайших окрестностей и далёких земель стекаются в Изумрудную долину в поисках нового дома, а местные мэры готовы на всё, чтобы сделать свои города наиболее притягательными.

В игре вы станете одним из таких мэров и будете стремиться превзойти мэра-соперника. Для победы вам пригодится умение планировать наперёд и стратегическое мышление, ведь ресурсы и время будут ограничены, а до конца года нужно организовать как можно больше событий!

*Либо...* Вы можете объединить силы с соперником и вместе управлять одним городом! Это будет непросто, ведь у каждого из вас, несомненно, возникнут свои идеи и планы насчёт того, как лучше достичь цели. Но, если вы сумеете найти компромисс и заставить местные газеты поддержать ваши решения, у вас появится шанс построить самый благополучный город, который когда-либо видели в Эверделле!

*Занимается рассвет. Пора за работу!*

## Об игре

В этой игре вам нужно набрать больше всего победных очков (ПО), либо соревнуясь с единственным соперником, либо действуя с ним в одной команде. Отправляйте работников собирать ресурсы, а потом тратьте эти ресурсы, чтобы разыгрывать карты, создавая лесной город.

Карты можно разыгрывать с руки или с поляны — области игрового поля, где они лежат лицевой стороной вверх. Однако с поляны можно разыгрывать только те карты, которые находятся рядом с жетонами солнца и луны. Эти жетоны перемещаются в конце каждого хода, поэтому очень важно планировать, когда и какие карты разыграть.

Кроме того, вы будете организовывать (получать) события, выполняя их требования. Эти требования отличаются от партии к партии, что делает некоторые карты и их комбинации ценнее прочих.

Игра длится 4 сезона. После этого игроки подсчитывают ПО и определяют победителя. Если вы играете кооперативно, сверьтесь с целями выбранной главы, чтобы узнать, удалось ли вам победить.

## Режимы игры

Вы можете играть четырьмя способами.

**Соревновательный режим для двух игроков.** Напряжённое противостояние, в котором побеждает только один.

**Кооперативный режим для двух игроков.** Стройте один город вдвоём, выбрав ту или иную главу кампании со своими уникальными целями и ограничениями.

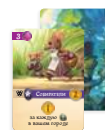
**Кампания — режим для одного игрока или кооперативный режим для двоих.** Кампания из 15 глав со своими правилами и ограничениями в каждой. Вы будете отслеживать свой прогресс всю кампанию и в конце подведёте общий итог.

**Испытание — режим для одного игрока или кооперативный режим для двоих.** Отдельные партии против искусственного противника. Ваша цель — победить, попутно получив все 10 достижений на разных уровнях сложности.

## Состав игры



Двустороннее игровое поле



80 карт существ и сооружений



2 карты-памятки



1 жетон помощи



Книга кампании



10 листов кампании



25 карт добрых вестей



32 жетона события (6 каждой буквы от А до Д, 1 фестиваль, 1 путешествие)



1 жетон луны и 1 жетон солнца



2 жетона карманных часов



Жетоны ПО (15 с номиналом 3, 30 с номиналом 1)



4 двусторонних жетона сезонов



Фишки работников (3 зайца, 3 черепахи и 6 скунсов)



Фишки ресурсов (10 веток, 10 ягод, 6 смолы, 6 камушков)



20 жетонов реки



Шестигранный кубик



14 жетонов целей



17 жетонов закрытых дверей

# Подготовка к игре



1 В соревновательном режиме положите игровое поле на стол стороной с надписью «Путешествие» (в правом верхнем углу) вверх. В кооперативном или одиночном режиме используйте другую сторону поля.

2 Поместите жетоны солнца и луны на крайнюю левую клетку дороги, идущей через поляну. Положите фишки ресурсов, жетоны ПО и жетоны закрытых дверей рядом с игровым полем в общий запас.

3 Перемешайте вместе карты существ и сооружений и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз слева от игрового поля. Выложите из колоды 1 карту лицевой стороной вверх в каждую ячейку для карты на поляне игрового поля. Всегда заполняйте поляну слева направо, начав с верхнего ряда. Вы будете класть сбрасываемые карты лицевой стороной вниз, поворачивая их на 90°, но в начале игры стопка сброса пуста.

4 Перемешайте жетоны реки и сложите их в стопку лицевой стороной вниз. Выложите из неё верхние 2 жетона лицевой стороной вверх на клетки речных локаций на игровом поле.

5 Выложите 4 жетона сезонов с правой стороны игрового поля в следующем порядке: зима, весна, лето, осень. Кладите их символом скунса вверх (в правом верхнем углу жетона) в одиночном или кооперативном режиме и символом скунса вниз в соревновательном режиме.

6 По отдельности перемешайте наборы жетонов событий, отмеченные одной буквой, и случайным образом выберите 1 жетон из каждого набора. Перемешайте эти 5 жетонов вместе с жетоном «Фестиваль» и в случайном порядке выложите слева направо по 1 жетону лицевой стороной вверх над клетками событий игрового поля. Положите жетон события «Путешествие» над крайней правой клеткой события.

7 Тот, кто сегодня проснулся позже, получает 3 работников-зайцев. Другой игрок получает 3 работников-черепах. Каждый игрок берёт 2 карты из колоды на руку. Затем выполните указания зимнего жетона сезона (см. с. 7).




# Ход игры

Сначала мы опишем соревновательный режим, большая часть его правил будет совпадать с кооперативным режимом. Отличия описаны на с. 8.

В свой ход вы можете выполнить одно из трёх возможных действий. После каждого действия вы должны переместить жетон солнца или луны на 1 клетку вправо в зависимости от типа этого действия.

- **Размещение работника**  :  →
- **Розыгрыш карты**  :  →
- **Получение карты**  /  :  /  →

Когда жетон солнца или луны достигнет конца дороги, до конца сезона вы не сможете выполнять действие, которое потребовало бы переместить этот жетон.

  :  В любой момент своего хода вы также можете сбросить любое количество карт с руки, чтобы получить 1 ресурс по вашему выбору за каждые 2 сброшенные карты. Сделав это в подходящее время, вы можете значительно помочь себе в игре.


В этом примере до конца сезона уже нельзя размещать работников, но всё ещё можно выполнить действие розыгрыша карты или получения карты.



Вы можете оказаться в ситуации, когда у вас останется неразмещённый работник, потому что жетон солнца уже достиг конца дороги. В этом случае вы не сможете его разместить. Тщательно рассчитывайте время своих действий!

# Размещение работника



Поместите 1 вашего неразмещённого работника на любую незанятую клетку . Затем вы можете немедленно выполнить действие этой клетки. В каждой локации может находиться только 1 работник. После выполнения действия продвиньте жетон солнца.

Ниже описаны локации, которые вы можете посетить.

## Сельские локации



Вы можете посетить 4 сельских локации в правой нижней части игрового поля.

Поместив сюда работника, вы получите 3 ветки из общего запаса.



## Речные локации



Вы можете посетить 2 речные локации в левой нижней части игрового поля.

Обычно они дают большие награды, чем сельские локации, но меняются каждый сезон и потому менее предсказуемы.

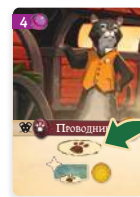
Поместив сюда работника, вы обменяете 1 любой ресурс на 3 любых ресурса.



## Красные карты локаций

Вы можете посетить любую незанятую карту локации в вашем или чужом городе. Если вы посещаете локацию в городе другого игрока, он немедленно получает 1 ПО (взяв жетон с 1 ПО из общего запаса).

Поместив сюда работника, вы немедленно применяете свойство любой речной локации (даже уже занятой) и получаете 1 ПО — жетон с 1 ПО из общего запаса.



Дорога состоит из 7 клеток для жетонов солнца и луны. С этими клетками соседствуют углы (не стороны) карт на поляне (сверху и снизу дороги). Жетоны солнца и луны начинают каждый сезон на крайней левой клетке дороги.



## События

Вы можете поместить работника на клетку любого события, если соответствуете указанным на нём требованиям. Вы должны соответствовать им только в тот момент, когда помещаете работника на клетку события. Немедленно получите награду, указанную на игровом поле под этим событием, и положите его жетон рядом с вашим городом. В конце игры он принесёт вам указанные на нём ПО. Каждое событие может получить только один игрок.

*Если в вашем городе есть хотя бы 1 карта каждого цвета, вы можете поместить сюда работника. Немедленно получите 1 смолу и возьмите этот жетон события.*



Если событие требует, чтобы у вас чего-то было больше, чем у соперника, у вас должно быть хотя бы по одному указанному компоненту, а их общая сумма должна быть как минимум равна указанной в скобках на событии. Общая сумма должна быть больше, чем у соперника, равенство не считается.

*Для этого события требуется, чтобы у вас в городе сумма существ и ягод была больше, чем у соперника. У вас должны быть хотя бы 1 существо и 1 ягода, а их общая сумма должна быть как минимум 4.*



## Путешествие



Жетон «Путешествие» в конце игры даёт бонус тому, у кого больше карт на руке и в городе. На клетку события «Путешествие» не нужно помещать работника. Для получения бонуса у игрока должна быть сумма карт больше, чем у соперника. При равенстве никто не получает бонус.

## Розыгрыш карты



Поместите перед собой 1 карту лицевой стороной вверх, заплатив её стоимость. Лежащие перед вами карты — это ваш город. После выполнения действия продвиньте жетон луны.

Вы можете разыграть карту из трёх источников:

- Ваша рука.
- Карты на поляне по соседству с жетоном солнца.
- Карты на поляне по соседству с жетоном луны.



*В начале сезона вам доступно только 2 карты на поляне.*



*В этом примере вы можете разыграть любую из 8 карт на поляне, находящихся у жетонов луны и солнца (соседствующих с ними углами). Остальные карты на поляне разыграть нельзя.*

Разыгрывая карту с поляны, вы полностью применяете её свойство, а потом пополняете пустые ячейки поляны. Если на поляне несколько пустых ячеек, выкладываете карты слева направо и сверху вниз.

## Закрытые двери

Обычно для розыгрыша карты существа вы тратите ягоды. Однако, если у вас есть жетон закрытой двери, вы можете вместо этого положить его на любое сооружение в вашем городе того же цвета, что и разыгрываемое существо, а потом разыграть это существо, ничего не тратя. У вас может быть только 1 закрытая дверь на картах каждого цвета. Изначально у вас нет жетонов закрытых дверей, но их можно получить в течение игры. Вы можете использовать закрытую дверь даже при наличии скидки на разыгрываемую карту (например, от эффекта «Трактира» или речной локации).



Вы должны сбросить 1 ветку и 1 смолу из личного запаса в общий, чтобы разыграть эту «Шахту»

Цвет  
Сооружение

Вы получаете 1 камешек, когда разыгрываете эту карту и при каждом применении карт урожая




Существо

Чтобы разыграть это существо, вы должны потратить 1 ягоду или положить жетон закрытой двери на зелёную карту сооружения в своём городе





Эта карта принесёт 1 ПО в конце игры


Вы можете сбросить 1 карту с руки, когда разыгрываете эту карту и при каждом применении карт урожая, чтобы взять 1 карту из колоды и получить 1 ПО (жетон)


Чтобы разыграть карту, вы должны оплатить её стоимость, указанную в левом верхнем углу (или использовать жетон закрытой двери). Стоимость некоторых карт — это сброс карты с руки (вместо траты ресурсов), на что указывает символ .


Карты разного цвета действуют по-разному. Применяя свойство карты (или, для краткости, просто «применяя карту»), вы получаете указанную награду. Получив возможность применить карту, вы можете не делать этого, если не хотите.



 **Карты урожая** (зелёные) применяются, когда вы их разыгрываете, а также в начале весны и осени.

 **Карты управления** (синие) применяются в разное время, как указано на них самих. Они часто дают скидку на розыгрыш других карт и награду за розыгрыш определённых карт. Карты вроде «Тракторщика» не применяются сразу же, но вы можете использовать их свойство в один из будущих ходов.

 **Карты странствий** (коричневые) применяются, когда вы их разыгрываете. Больше они не применяются.

 **Карты локаций** (красные) применяются только тогда, когда на них помещают работника. Если ваш соперник разместит работника на карте локаций в вашем городе, вы немедленно получите 1 ПО (жетон с 1 ПО из общего запаса).

 **Карты процветания** (сиреневые) применяются только в конце игры. Они дают дополнительные ПО, как указано на них самих.

На некоторых картах есть символ звезды . Они дают скидку на розыгрыш других карт. Одновременно вы можете применить только 1 свойство со звездой и не вправе объединять эти свойства. Обратите внимание, что в игре есть несколько свойств-скидок без звезды. Их можно сочетать со свойством , увеличивая скидку.



## Получение карты



Вы можете взять на руку 1 карту из колоды или 1 любую карту с поляны (вне зависимости от положения жетонов луны и солнца), затем пополните карты на поляне. После выполнения действия продвиньте жетон луны или солнца (на ваш выбор). Если один из них больше нельзя перемещать, вы обязаны переместить другой.

Карты у вас на руке — секретная информация, но их количество — нет. Количество карт на руке не ограничено.

# Сезоны

Сезон заканчивается, когда и жетон солнца, и жетон луны достигают конца дороги. В этом сезоне больше нельзя выполнять действия. Чтобы подготовиться к новому сезону, пройдите следующие этапы:

- Игроки возвращают себе всех своих размещённых работников.
- Уберите текущий жетон сезона из игры.
- Верните жетоны солнца и луны в начало дороги.
- Выполните указания жетона следующего сезона.



**Зима.** Игрок-заяц берёт 1 карту из колоды. Затем игрок-черепаха берёт 1 карту из колоды, а после берёт 1 любую карту с поляны. Пополните поляну. В этом сезоне игрок-заяц ходит первым. (Эти указания выполняются на этапе 7 подготовки к игре.)



**Весна.** Сбросьте 2 жетона реки и выложите новые. Игрок-черепаха применяет свойства всех зелёных карт в своём городе. Затем игрок-заяц применяет свойства всех зелёных карт в своём городе, а после берёт 1 карту из колоды. В этом сезоне игрок-черепаха ходит первым.



**Лето.** Сбросьте 2 жетона реки и выложите новые. Игрок-заяц берёт 1 любую карту с поляны. Затем игрок-черепаха берёт 1 любую карту с поляны, а после получает 1 любой ресурс. Пополните поляну. В этом сезоне игрок-заяц ходит первым.



**Осень.** Сбросьте 2 жетона реки и выложите новые. Игрок-черепаха применяет свойства всех зелёных карт в своём городе. Затем игрок-заяц применяет свойства всех зелёных карт в своём городе, а после получает 1 любой ресурс. В этом сезоне игрок-черепаха ходит первым.

# Конец игры

Игра немедленно заканчивается, как только и жетон солнца, и жетон луны достигают конца дороги осенью. Событие «Путешествие» награждает одного из игроков, если возможно (см. с. 5). Сложите все набранные вами ПО, чтобы определить победителя.

- ПО на картах.
- ПО за свойства сиреневых карт процветания.
- Жетоны ПО.
- Жетоны событий.



Игрок, набравший больше всего ПО, становится победителем. При ничьей по порядку сравнивайте следующие критерии:

1. Больше количество полученных жетонов событий.
2. Больше количество оставшихся ресурсов.
3. Больше количество карт в городе.
4. Больше количество карт на руке.



# Кооперативная игра и кампания

В «Эверделл: Дуэт» можно играть в кооперативном режиме. Вы можете проводить отдельные партии или проходить целую кампанию, в каждой из 15 глав которой оба игрока плечом к плечу преодолевают новые трудности. Правила кооперативной игры схожи с правилами соревновательной, однако в ней есть изменения, описанные ниже.

Игроки будут строить один город на двоих, пытаясь набрать определённое количество ПО, получить необходимое число событий и достичь других целей. Конкретные правила каждой главы приводятся в книге кампании.

Чтобы начать отдельную партию, просто выберите одну из глав кампании или сыграйте в режиме испытания (см. с. 12). Чтобы начать кампанию, дайте

вашему городу название и проходите главы по порядку, отмечая свой прогресс на листе кампании.

Во время кампании вы столкнётесь с беспринципной журналисткой-скусном — мисс Лили Колючкой из газеты «Корень». Мисс Колючка и другие сотрудники «Корня» будут следить за всем, что вы делаете, и освещать это в своих статьях. В игре они будут представлены работниками-скуснами, перемещающимися по полю каждый раунд, не давая вам выполнять определённые действия.



«Читатели »Корня» решат, можно ли вам доверять».

**События:**  

**Поляна:**    

**Локации:**   

Используйте сторону игрового поля с пронумерованными клетками и без клетки «Путешествие»



## Подготовка к игре

1. В каждой главе кампании говорится, сколько работников-скуснов надо поместить в области игрового поля (события, поляна, локация). За каждого скунса бросьте кубик; результат броска покажет, какую клетку займёт этот скунс. Нумерация клеток начинается от левого края поля. Если нужная клетка уже занята, поместите работника на следующую доступную клетку (слева направо), при необходимости возвращаясь к левому краю игрового поля. Пропускайте клетку «Путешествие» (её событие не используется) и центральную клетку дороги с рукопожатием — руководствуйтесь номерами клеток. Если работника нужно поместить дальше 6-й клетки события, вернитесь в начало области событий.

2. Поместите жетоны солнца и луны на крайнюю левую незанятую клетку дороги.
3. Выложите жетоны сезонов стороной с символом скунса вверх. Обратите внимание: они позволяют как угодно разделять между игроками эффекты получения карт и применения зелёных карт урожая.
4. В главе могут быть свои дополнительные указания к подготовке. В остальном готовьтесь к партии по тем же правилам, что и для соревновательного режима (см. с. 3).

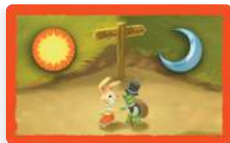
## Помощь

В некоторых главах можно меняться с товарищем компонентами. Если правила главы это позволяют, положите жетон помощи так, чтобы до него могли дотянуться оба игрока.



### Неограниченная помощь.

В любой момент вашего хода вы можете положить на этот жетон одно из следующего: ваш ресурс, карту с руки или жетон закрытой двери из вашего запаса. Другой игрок получает этот компонент в начале своего хода.



**Ограниченная помощь.** Действует так же, как неограниченная помощь, но вы можете использовать жетон помощи, только если в **начале** вашего

хода жетон солнца или луны находится на центральной клетке дороги (с рукопожатием). Другой игрок получает ваш компонент в начале своего хода, даже если на центральной клетке больше нет ни жетона солнца, ни жетона луны.



**Нет помощи.** Игроки не могут ничего передавать друг другу в этой главе.

## Карты добрых вестей

В начале каждой главы (после подготовки к игре) перемешайте колоду добрых вестей и выложите из неё 3 карты лицевой стороной вверх. Вместе решите, какую из них оставить, и замешайте остальные две обратно в колоду.

Вы можете использовать карту добрых вестей в любой момент игры (если на ней не указано иное). Сделав это, уберите её из игры: она больше не используется в текущей кампании.

В кампании на обычном уровне сложности вы можете сохранять неиспользованные карты добрых вестей для будущих глав. На трудном уровне сложности у вас одновременно может быть лишь 1 такая карта. Если вы не использовали карту добрых вестей в прошлой главе, вы должны либо сбросить её, чтобы получить новую, либо решить не брать новую карту в следующей главе.



## Карманные часы

При игре на обычном уровне сложности начинайте каждую главу с 1 жетоном карманных часов. В некоторых главах вы будете получать дополнительный жетон. Карманные часы нельзя сохранять для будущих глав.



В любой момент главы любой игрок может решить использовать карманные часы, чтобы переместить жетон солнца или луны на 1 клетку назад. Это даст вам дополнительный ход. Используя карманные часы, переверните их жетон обратной стороной вверх. Вы больше не сможете использовать их в этой главе.

## Ход игры

### Запас и рука

У каждого игрока свой запас ресурсов и свои карты на руке. Вы не можете говорить товарищу, какие карты у вас на руке, но можете сообщить ему их цвет и тип (существа или сооружения) и то, какие ресурсы вам нужны.

### Солнце и луна

Игроки ходят по очереди, начав с того, кто указан первым на текущем жетоне сезона. После выполнения действия продвиньте жетон солнца или луны по правилам соревновательной игры. Если следующая клетка дороги занята скунсом, пропустите её и поставьте жетон на следующую пустую клетку. Таким образом, игрокам будет доступно меньшее количество ходов.

Если два скунса стоят один за другим, часть карт с поляны нельзя будет разыграть по обычным правилам, так как по соседству с ними не будет свободных клеток для жетонов солнца и луны. Если вы выполняете действие, позволяющее взять любую карту с поляны, вы можете выбрать даже карту, заблокированную скунсами.

Если справа от жетона луны или солнца нет пустых клеток, то до следующего сезона вы не можете выполнять действия, которые привели бы к перемещению этого жетона.



## Размещение работников

Вы не можете поместить работника в локацию, занятую скунсом или другим игроком, если только не применяете свойство карты, которое позволяет посещать занятую клетку. Не забывайте, что вы можете разместить работника, только если жетон солнца ещё можно продвинуть вперёд. Вам нужно тщательно планировать размещение работников обоих игроков, так как за один сезон у вас не получится разместить их всех.

## Розыгрыш карт

Вы и ваш товарищ вместе создаёте общий город. Разыгрывая карты, вы выкладываете их в единую область на столе. Вам не нужно отслеживать, кто разыграл ту или иную карту.

Чтобы разыграть карту, вы должны потратить ресурсы из вашего личного запаса (не из запаса товарища), но см. «Помощь» на с. 9.

Если вы разыгрываете зелёную карту урожая или коричневую карту странствия, вы применяете её свойство для себя. Если свойство синей карты управления применяется в результате вашего хода, её награду получаете вы. **Получаемые жетоны ПО принадлежат обоим игрокам.**

## События

События, занятые скунсами, нельзя получить. Однако есть 3 карты, которые позволяют обойти это условие: «Жонглёр», «Мост» и «Следопыт».

Если событие требует, чтобы у вас было чего-то больше, чем у соперника, посмотрите на число в скобках на этом событии и прибавьте к нему 1 за каждого работника-скунса на всех событиях. У вас должно быть хотя бы такое же количество требуемых компонентов для получения этого события.

Если для условия события требуются ресурсы, то они должны находиться в личном запасе игрока, размещающего своего работника на клетке этого события.

## Сезоны

В начале каждого сезона перемещайте работников-скунсов. Они будут оставаться в тех же областях, куда вы их поместили в начале главы, но, скорее всего, займут клетки с другими номерами. Бросьте кубик за каждого скунса и переместите его на соответствующую клетку. (Для зимы вы делаете это во время подготовки к игре.) Продвигайте их на следующие клетки, если выпавшие заняты (как при подготовке к игре).

Также некоторые сезоны позволяют взять карты из колоды и/или с поляны. Для каждого такого указания выберите, кто будет его выполнять.

Если при подготовке к сезону применяются зелёные карты урожая, выберите для каждой из них, какой игрок её применит и получит её награды.

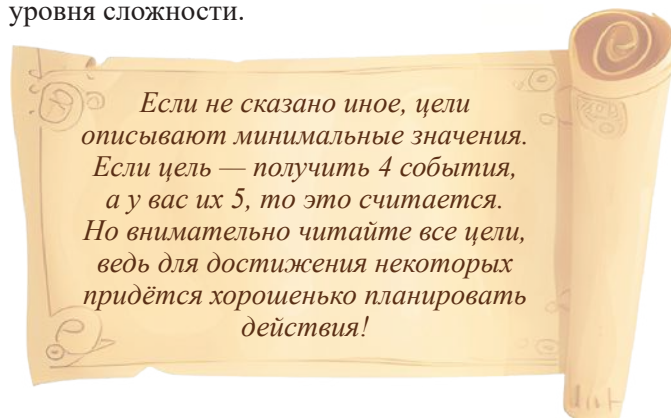
Взятие карт и применение карт урожая можно распределять в любых сочетаниях по обоюдной договорённости. Один игрок может даже выполнить все указания самолично, если его товарищ не против.

Первый игрок меняется в каждом сезоне, как указано на жетоне сезона.

## Конец игры

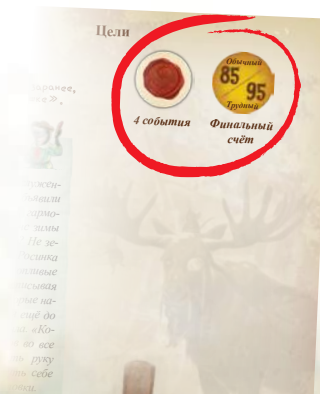
Игра немедленно заканчивается, как только и жетон солнца, и жетон луны достигают последней доступной клетки на дороге осенью.

У каждой главы свои цели, которых нужно достичь для победы. Используйте жетоны целей, чтобы отмечать достигнутые в ходе игры цели. **Обратите внимание, что некоторых целей нужно достичь за конкретное время или определённому игроку.** Для победы вы также должны набрать указанное количество ПО или больше, оно своё для каждого уровня сложности.



Подсчитайте ПО за ваш общий город. При подсчёте ПО карты «Историк» и «Архитектор» учитывают карты или ресурсы лишь одного из игроков.

В этом примере для победы в главе вам нужно к концу игры получить хотя бы 4 жетона событий и набрать хотя бы 85 ПО (или 95 ПО на трудном уровне сложности).



Подсчитав ПО, проверьте, удалось ли вам достичь всех требуемых целей. Если да, вы выиграли эту главу!

Если вы проходите кампанию, запишите свои итоговые ПО на листе кампании. Если вы проиграли, можете попробовать 1 раз переиграть эту главу. Отметьте кружок «Повтор» на листе кампании и сыграйте снова. Если вы опять проиграли (или не захотели переиграть проигранную главу), напишите 0 на листе кампании. Вы не проигрываете кампанию, проиграв главу, но за эту главу вы не получите ПО.

Если вы сочтёте во время главы, что её целей уже не достичь, вы можете тут же объявить её проигранной и закончить партию.

## Уровень сложности

Кампанию можно проходить на одном из двух уровней сложности. Выберите уровень сложности перед началом кампании.

### Обычный:

- Вы можете переиграть каждую главу 1 раз.
- Вы получаете 1 жетон карманных часов в начале каждой главы (вдобавок к жетону карманных часов, который может принести сама глава).
- Вы можете сохранять неиспользованные карты добрых вестей.
- В каждой главе вам нужно набрать ПО для обычного уровня сложности.

### Трудный:

- Вы можете переиграть не более 3 глав за кампанию.
- Вы получаете жетон карманных часов только в тех главах, которые сами его приносят (а не в каждой главе).
- Одновременно у вас может быть только 1 карта добрых вестей.
- В каждой главе вам нужно набрать ПО для трудного уровня сложности.

## Запись прогресса

Начав новую кампанию, прежде всего запишите на листе кампании имена игроков и придумайте название вашего города. Затем выберите уровень сложности кампании.

Закончив главу, вы можете записать дату партии. Если вы проиграли, можете попробовать пройти главу ещё раз, отметив кружок «Повтор».

Выиграв в главе, обведите «П», потерпев неудачу — «Н». Если вы выиграли, запишите свои итоговые ПО в этой главе. Если проиграли, запишите 0.

Если вы использовали карманные часы во время главы, зачеркните их. В противном случае обведите их. На трудном уровне сложности обводите неиспользованные карманные часы только в тех главах, в которых у вас были карманные часы.

Для наглядности вы можете складывать ПО, полученные в предыдущих главах, и записывать их в строках «Подытог», разделяющих главы. Но это необязательно. (Закончив первую главу, просто перепишите свои финальные ПО в строку «Подытог» под 1-й главой.)

## Итоговые ПО кампании

Закончив всю кампанию, сложите все ваши ПО.

- После этого добавьте 10 ПО за каждые обведённые (неиспользованные) карманные часы.
- Отнимите 30 ПО за каждый использованный «Повтор».

Наконец, проверьте, получаете ли вы медаль!

## Всего ПО:

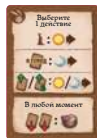


## Одиночная кампания

Кампанию можно проходить в одиночку. В этом случае вы будете играть за обоих мэров по правилам для двух участников.

Чтобы отделить два набора карт на руке, советуем класть их лицевой стороной вверх выше соответствующей памятки, как показано справа.

Рука 1



Город



Рука 2



## Испытание

В режиме испытания вы будете соревноваться с мисс Лили Коллочкой — беспринципной журналисткой-сунксом из газеты «Корень». Ваша задача — превзойти счёт мисс Коллочки, отражающий все места и существ, которых она посетила, а также события, о которых она написала в газете.

За несколько игр постарайтесь получить все 10 разных достижений (см. с. 13 и заднюю обложку этих правил). Вы можете засчитать себе то или иное достижение, только если набрали больше ПО, чем мисс Коллочка! В режиме испытания можно играть в одиночку или кооперативно вдвоём (строки «1И» и «2И» на задней обложке).

В ходе игры мисс Коллочка будет получать карты и, возможно, жетоны событий. Складывайте всё это в стопку рядом с игровым полем. Мисс Коллочка никогда не получает ресурсы, жетоны ПО и жетоны закрытых дверей. Она игнорирует весь текст на картах.

## Подготовка к игре

1. Используйте правила подготовки к кампании, но не выбирайте главы. Разместите сунксов и используйте правила помощи в зависимости от уровня сложности, как описано ниже.
2. При подготовке к игре поместите первого сунка на клетку события А, вместо того чтобы кидать за него кубик. Для остальных сунксов и последующих сезонов бросайте кубик как обычно. Размещая сунксов на событиях, располагайте их над клетками событий, так как они не блокируют их для игроков, но обладают другими эффектами, описанными на с. 13.
3. Положите 3 карты с верха колоды лицевой стороной вверх в стопку карт мисс Коллочки.

### Размещение сунксов

Лёгкий

События:

Поляна:

Локации:



2 за + 15

Обычный

События:   
(+1 к минимумам)

Поляна:

Локации:



4 за + 20

Трудный

События:   
(+2 к минимумам)

Поляна:

Локации:



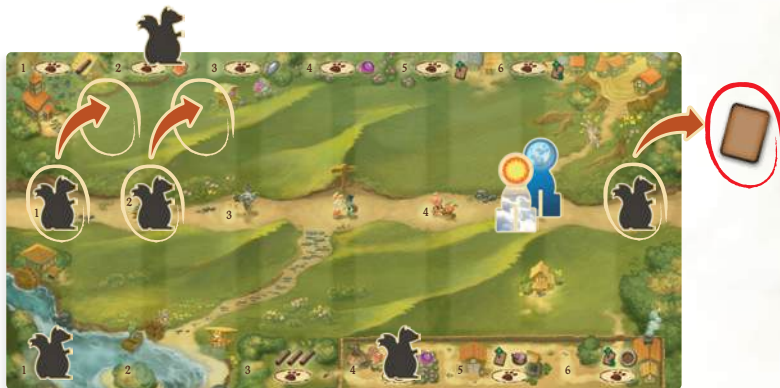
6 за + 25

## Ход игры

Правила игры такие же, как и в режиме кампании, описанном выше, но с некоторыми изменениями.

Не используйте никакие указания глав, касающиеся подготовки и целей.

Вы можете занять клетку события, над которой располагается скунс, если соответствуете требованиям этого события. Вы можете даже сделать это специально, чтобы жетон события не достался мисс Колючке. Если вы играете на обычном или трудном уровне сложности, у вас должно быть на 1 или 2 компонента больше, чем указано в скобках на событии, за каждого скунса в области событий.





В конце каждого сезона проходите следующие дополнительные этапы:

- Если на клетке скунса есть жетон события, положите это событие в стопку мисс Колючки.
- Зимой и летом кладите в стопку мисс Колючки каждую карту с поляны, левый нижний угол которой соседствует с клеткой дороги со скунсом. Весной и осенью мисс Колючка забирает каждую карту с поляны, левый верхний угол которой соседствует с клеткой дороги со скунсом. На жетонах сезонов есть стрелки-подсказки. Скунс на 6-й клетке вместо этого добавляет 1 карту из колоды в стопку мисс Колючки. Таким образом, к концу игры у мисс Колючки всегда будет 15 карт.

### Достижения

**Усердный труд:** в вашем городе нет .

**Скромность:** в вашем городе нет .


**Эффективность:** в вашем городе 10  или меньше.


**Гармония:** в вашем городе по 3 карты каждого цвета.

**Гостеприимство:** в вашем городе и/или личном запасе 5 .

**Бережливость:** у вас как минимум 25 ПО на жетонах ПО.

**Триумф:** вы победили с разрывом минимум в 20 ПО.

**Процветание:** в вашем городе 5  или больше.

**Про запас:** в конце игры у вас 7  на руке или больше.

**Организатор:** вы получили 5 событий.

## Конец игры

Если в игре остались жетоны событий, которые не забрали ни вы, ни мисс Колючка, их получает мисс Колючка. После этого мисс Колючка получает ПО, указанные на картах в её стопке, а также все ПО на её событиях. Карты процветания приносят ей дополнительные ПО в зависимости от уровня сложности (см. с. 12), при этом свойства самих этих карт игнорируются. Также мисс Колючка получает ПО в зависимости от уровня сложности (15, 20 или 25 ПО).

При ничьей выигрывает мисс Колючка.

Если вы победили мисс Колючку, отметьте все достижения, условия которых выполнили!

# Справочник

Ниже вы найдёте уточнения свойств некоторых карт и эффектов локаций.

## Речные локации



Примените свойства 2 разных зелёных карт урожая из вашего города.



Примените свойства 2 разных зелёных карт урожая на поляне. Если вы примените «Склад», все ресурсы останутся на нём, когда его разыгрывают.



Примените эффект любой занятой клетки (с вашим или чужим работником, включая скунса). Этот эффект не позволяет забрать у другого игрока полученное событие.



Сбросьте 1 карту с руки, чтобы применить эффекты 2 разных сельских локаций на игровом поле.



Возьмите 1 карту из колоды, затем вы можете разыграть 1 любую доступную карту (с руки или с поляны), потратив на 1 ресурс меньше.



Возьмите 1 карту с поляны, затем вы можете разыграть 1 любую доступную карту (с руки или с поляны), потратив на 1 ресурс меньше. Пополните поляну лишь после розыгрыша карты.



Разыграйте 1 любую доступную карту (с руки или с поляны), потратив на 2 ресурса меньше.



Обменяйте 1 любой ресурс (ягода, ветка, смола, камушек) из вашего запаса на 3 любых ресурса одного или разных типов из общего запаса.



Все оставшиеся речные локации просто приносят указанные на них ресурсы.

## Сооружения

**Башня.** Разыграв эту карту, положите на неё 2 ПО (жетоны) из общего запаса. Когда вы помещаете работника на одну из сельских локаций на игровом поле, вы можете потратить 1 ПО с «Башни», чтобы применить эффект этой локации дважды. В конце игры вы получаете ПО, оставшиеся на этой карте.

**Вечное древо.** В конце игры эта карта приносит 2 ПО за каждую сиреневую карту процветания в вашем городе, включая само «Вечное древо».

**Воздушный шар.** Разыграв эту карту, вы можете применить любую красную карту локаций на поляне или в городе, не помещая на неё работника. Если эта карта из города соперника, он не получает 1 ПО (жетон) из общего запаса.

**Корабль пиратов.** Вы должны сбросить 1 карту с руки, чтобы разыграть «Корабль пиратов». Разыграв его, примените эффект любой локации (кроме события), занятой чужим работником, включая скунса.

**Кран.** Вы должны сбросить 1 карту с руки, чтобы разыграть «Кран». В один из следующих ходов вы можете сбросить «Кран» из своего города, чтобы разыграть любое сооружение, потратив на 3 любых ресурса меньше.

**Монастырь.** Разыграв эту карту, вы можете потратить 1 любой ресурс и сбросить с руки 1 карту, чтобы получить 3 ПО (жетоны). Вы можете сделать это не более 2 раз немедленно после розыгрыша «Монастыря».

**Мост.** Разыграв эту карту, положите на неё 3 ПО (жетоны) из общего запаса. Выполняя действие размещения работника, вы можете потратить 1 ПО с «Моста», чтобы поместить этого работника в занятую локацию. С помощью этого свойства нельзя помещать работников на клетки событий в соревновательном режиме и в режиме испытания, но его можно использовать для событий в кампании. В конце игры вы получаете ПО, оставшиеся на этой карте.

**Небесный мост.** Каждый раз, когда другой игрок разыгрывает сооружение, вы получаете 1 ПО (жетон). Если вы играете в одиночку, то этим другим игроком вы считаете себя.

**Отедь.** Разыграв эту карту, вы получаете 1 любой ресурс или 1 ПО (жетон) за каждое существо у вас на руке (но не более 5). Вы должны показать эти карты другому игроку.

**Почта.** Поместив сюда работника, вы можете сбросить 1 карту с руки, чтобы получить 3 любых ресурса одного или разных типов и 1 ПО (жетон).

**Склад.** При розыгрыше и каждом применении этой карты вы либо кладёте на неё 2 любых ресурса из общего запаса, либо получаете с неё все ресурсы. Ресурсы на этой карте не считаются частью вашего личного запаса. Пока они на карте, их нельзя тратить и они не учитываются «Архитектором».

**Стена.** Разыграв эту карту, вы получаете 1 ПО (жетон) за каждое сооружение в вашем городе (но не более 5), включая эту карту.

**Суд.** Разыграв эту карту, положите на неё 3 ПО (жетоны) из общего запаса. Когда вы разыгрываете какую-либо карту, вы можете потратить 1 ПО с «Суда», чтобы уменьшить её стоимость на 1 любой ресурс. Свойство этой карты можно объединить со свойством со звездой, дающим скидку на розыгрыш карт. В конце игры вы получаете ПО, оставшиеся на этой карте.

**Театр.** В конце игры эта карта приносит 2 ПО за каждый жетон закрытой двери в вашем городе и личном запасае. В кооперативном режиме учитываются жетоны закрытых дверей в городе и в запасах обоих игроков.

**Темница.** Вы можете положить под эту карту 1 существо с руки, чтобы разыграть другую карту (с руки или с поляны), потратив на 3 ресурса меньше. Вы можете сделать так не более 2 раз за игру. Карты под «Темницей» не учитываются ничем и ни для чего.

**Теплица.** Разыграв эту карту, вы можете применить не более 2 разных зелёных карт урожая в своём городе. Вы не можете применить 1 карту дважды.

**Цирк.** При розыгрыше и каждом применении этой карты вы можете применить 1 зелёную карту урожая с поляны.

## Существа

**Архитектор.** В конце игры эта карта приносит 2 ПО за каждый тип ресурсов, которые остались в вашем личном запасае.

**Барахольщик.** При розыгрыше и каждом применении этой карты вы можете потратить 1 ресурс, чтобы получить 2 любых ресурса одного или разных типов.

**Дворник.** При розыгрыше и каждом применении этой карты вы можете применить 1 другую зелёную карту урожая в вашем городе.

**Дипломат.** Каждый раз, когда другой игрок разыгрывает существо, вы получаете 1 ПО (жетон). Если вы играете в одиночку, то этим другим игроком вы считаете себя.

**Жонглёр.** Разыграв эту карту, вы можете немедленно получить 1 любой доступный жетон события, если соответствуете его требованиям и даже если он заблокирован. Вы не получаете награду клетки этого события на игровом поле.

**Землекоп.** При розыгрыше и каждом применении этой карты вы можете применить 1 зелёную карту урожая, находящуюся у вас на руке. Вы должны показать её другому игроку.

**Канцлер.** В конце игры эта карта приносит 1 ПО за каждую пару из карты сооружения и карты существа в вашем городе. Например, если у вас 3 сооружения и 12 существ, то вы получите 3 ПО.

**Кузнец.** Поместив сюда работника, вы можете применить не более 2 разных зелёных карт урожая в своём городе. Вы не можете применить 1 карту дважды.

**Лекарь.** При розыгрыше и каждом применении этой карты вы можете потратить 2 ягоды или меньше, чтобы получить за каждую 2 ПО (жетоны).

**Монах.** При розыгрыше и каждом применении этой карты вы можете потратить 3 ресурса или меньше из своего запаса, чтобы получить за каждый 2 ПО (жетоны). Все эти ресурсы должны быть разными.

**Пекарь.** При розыгрыше и каждом применении этой карты вы можете потратить 2 ягоды или меньше, чтобы получить за каждую 1 любой ресурс и 1 ПО (жетон). Эти ресурсы могут быть разными.

**Поденщик.** Разыграв эту карту, вы можете немедленно получить 3 разных компонента из следующих: 1 ветку, 1 смолу, 1 камушек, 1 ягоду, 1 карту из колоды, 1 карту с поляны, 1 ПО (жетон).

**Посыльный.** Разыграв эту карту, получите 1 ПО (жетон) за каждое существо в вашем городе (но не более 5), включая эту карту.

**Почтальон.** Разыграв эту карту, возьмите 2 карты из колоды. Затем вы можете разыграть одну из них, потратив на 2 ресурса меньше. Сбросьте оставшуюся карту.

**Разведчик.** Вы можете положить под эту карту 1 сооружение с руки, чтобы разыграть другую карту (с руки или с поляны), потратив на 3 ресурса меньше. Вы можете сделать так не более 2 раз за игру. Карты под «Разведчиком» не учитываются ничем и ни для чего.

**Резчик.** Разыграв и применяя эту карту, вы можете потратить 2 ветки или меньше, чтобы получить за каждую 1 любой ресурс и 1 ПО (жетон). Эти ресурсы могут быть разными.

**Спелеолог.** При розыгрыше и каждом применении этой карты вы можете сбросить 1 карту с руки, чтобы взять 1 карту из колоды и получить 1 ПО (жетон).

**Странник.** Разыграв эту карту, вы получаете 1 любой ресурс или 1 ПО (жетон) за каждое сооружение у вас на руке (но не более 5). Вы должны показать эти карты другому игроку.

**Судья.** Каждый раз, когда вы разыгрываете какую-либо карту, вы можете заменять 1 любой ресурс в её стоимости на 1 любой другой ресурс, который у вас есть. Свойство этой карты можно объединить со свойством со звездой.

**Трактирщик.** Вы должны сбросить 1 карту с руки, чтобы разыграть «Трактирщика» (если только вы не захотите использовать жетон закрытой двери). В один из следующих ходов вы можете сбросить «Трактирщика» из своего города, чтобы разыграть любое существо, потратив на 3 ягоды меньше.

**Шут.** Вы должны сбросить 1 карту с руки, чтобы разыграть «Шута» (если только вы не захотите использовать жетон закрытой двери). После того как вы добавили «Шута» в свой город, вы можете вернуть в личный запас жетон закрытой двери с любой карты в вашем городе.

## Создатели игры

**Авторы игры:** Джеймс и Кларисса Уилсон

**Редактор:** Тим Шуэцц

**Художники:** Эндрю Босли, Энггар Адираса

**Графический дизайн:** Тристан Коллинс

**Производство:** Доусон Эллис

**Продюсер:** Тим Шуэцц

**Исполнительный продюсер и издатель:** Дэн Яррингтон

**Тестирование игры:** Джеймс Белч, Лори Белч, Джоэль Катала, Доусон Эллис, Крис Ханна, Брент Кайп, Николь Кайп, Брайант Маккой, Эндрю Осборн, Дезире Осборн, Джордана Осборн, Кэди Паркер, Джейкоб Паркер, Джонатан Паркер, Алекс Песке, Эми Песке, Крисси Песке, Том Песке, Тим Шуэцц, Ноа Уилсон, Дэн Яррингтон, Сара Яррингтон.

©2026 by Tabletop Tycoon, Inc.

Starling Games is an imprint of Tabletop Tycoon



## 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:** Мария Солнцева

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнеры-верстальщики:** Анастасия Григорьева, Дарья Великсар

**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.

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

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



Играть интересно

# Достижения (режим испытания)

**Усердный труд**  
В городе нет 

1И   

2И   

Лёгкий Обычный Трудный

**Скромность**  
В городе нет 

1И   

2И   

Лёгкий Обычный Трудный

**Эффективность**  
В городе 10  или меньше.

1И   

2И   

Лёгкий Обычный Трудный

**Гармония**  
В городе 3 карты каждого цвета.

1И   

2И   

Лёгкий Обычный Трудный

**Гостеприимство**  
В городе и/или личном запасе 5 

1И   

2И   

Лёгкий Обычный Трудный

**Бережливость**  
У вас 25 ПО (жетоны) или больше.

1И   

2И   

Лёгкий Обычный Трудный

**Триумф**  
Победа с разрывом в 20 ПО или больше.

1И   

2И   

Лёгкий Обычный Трудный

**Процветание**  
В городе 5  или больше.

1И   

2И   

Лёгкий Обычный Трудный

**Про запас**  
У вас 7  на руке или больше.

1И   

2И   

Лёгкий Обычный Трудный

**Организатор**  
У вас 5 событий или больше.

1И   

2И   

Лёгкий Обычный Трудный

## Тёртый калач

Если вы опытный игрок в «Эверделл», вот некоторые ключевые отличия этой игры от базовой:

- Вы получаете жетоны закрытых дверей лишь благодаря действиям. Вы можете положить закрытую дверь на своё сооружение, чтобы бесплатно разыграть существо того же цвета. У вас может быть только 1 закрытая дверь на картах одного цвета.



- Посетить можно все красные карты локаций, как если бы на них была табличка «Открыто».
- Размещение работников и розыгрыш карт ограничен количеством клеток, по которым перемещаются жетоны луны и солнца. Тщательно выбирайте момент для выполнения действий. Сезоны заканчиваются одновременно для всех.
- Больше нет ограничений на размер руки и города.
- Первый игрок меняется каждый сезон.

## Символы

	Существо		Режим испытания		Карта		Сельская локация
	Сооружение		Свойство со звездой		Карта с поляны		Речная локация
	Ветка		Перемешать		Взять карту из колоды		Солнце
	Смола		ПО (считаются в конце игры)		Взять карту с поляны		Луна
	Камушек		Жетоны ПО (берутся сразу)		Сбросить (с руки)		Переместить (солнце или луну)
	Ягода		Жетон закрытой двери		Обменять		Применить свойство/эффект
	Любой ресурс						
	Два разных						