

Everdell Gyöngypatak

•• JÁTÉKSZABÁLY ••



Nem mindig tudunk a folyóról.
Amikor először vertünk tábort az
Örökfa tövében, nem merészkedtünk
messzebb, még mindig csak
látogatók voltunk egy idegen földön.
Ahogy teltek-múltak a hetek,
egyre távolabb kalandoztunk,
kis ösvényeket kialakítva a völgy
sűrű aljnövényzetében. Egy keleti
dombról a völgybe tekintve elkezdtem felférképezni ezt a
kis tartományt, amelyet kialakítottunk magunknak.

A nyugatra húzódó sűrű fásor elrejtette szemem
elől a mögöttem fekvő földet – hiába másztam olyan
magasra, amilyen magasra csak a mancsaim ríttek,
nem láttam a fak mögé. Így hát összegyűjtöttünk
egy kis csapatot, hogy egy újabb ösvényt rágra
feddedzük, mit rejt még a völgy, ahol élünk.

Három nappal az indulásunk után megérkezett az eső.
Napokon keresztül csak esett és esett, a mancsunk alatt
sárrá formálva a földet. Lassabban haladtunk tovább, mert
a bundánk is nehezzé és vízessé vált.

A kilencedik napon – az első esőmentes napon – végre
áttörtünk a fásoron, és egy kanyargós, duzzadó folyóra
bukkantunk. Izgatottan síkkantottunk fel, és a partjához
szaladtunk, hogy belekörtözzünk kristálytiszta vízébe.

És akkor megpillantottam: valami megmozdult a víz
alatt, nem messze onnan, ahol térdeltem. Megföbbsenve
figyeltem, ahogyan egy szálkás, rózsaszínű kéz egy kőbe
kapaszkodva kiemelkedik előttem. Megpillantottam a
fejét, ami a legfurcsább fej volt, amit valaha láttam, tollas
tűskékkel. Ezután kiemelkedett a hozzá tartozó sima,
rózsaszín test is. Néhány pillanatig meredten figyeltük
egymást, majd a lény hirtelen visszabukott a mélybe,
ám előtte még előhúzott valamit kis táskájából, és felém
hajította. A valami halk csobbanással pottyant elém.
Amikor felemelkedtem, és visszanéztem a tiszta vízbe,
lábamnál egy tökéletes, csillogó igazgyöngyre leltem.

Részlet az Aranyozott Könyvből
Bogáncskerti Alfenz, királyi kartográfus

Csillagvizsgáló jelentések

Feljegyzés: Kogylászi Tükaúr

Részletfeljegyzés 3. napja. (A csiga éve)

Ma ismét megfigyeltem a külvívő hangok jelenségét, és mostanra bizonyossá vált, hogy
Ma ismét megfigyeltem a külvívő hangok jelenségét, és mostanra bizonyossá vált, hogy
egy intelligens civilizáció létezését fedeztem fel! Úgy hiszem, a vízükörre vetülő
anyagoknak is közeik lehet az ismét ismételt jelenségekhez! Kérlek, vedd meg a Vénkőből
egy kétféle felfedező rendelkezésre bocsátását, hogy tovább folytathassuk a vizsgálatot.

Részletfeljegyzés 4. napja

Rövidesen egy híres neves avatófelfedező áll a szolgálatunkba. A felfedező csak rövid
Rövidesen egy híres neves avatófelfedező áll a szolgálatunkba. A felfedező csak rövid
időtartásra lesz képes elhagyni a vizet, ezért alaposan meg kell tervezniük útjukat
minden lépést, valamint hangosulniuk kell neki, hogy figyeljen meg minden apró
részletet felfedező során. Megfigyelésük fényében úgy vélem, hogy az alábbi időpontok
és útvonalak szolgálatbanják a lefordított adatokat.

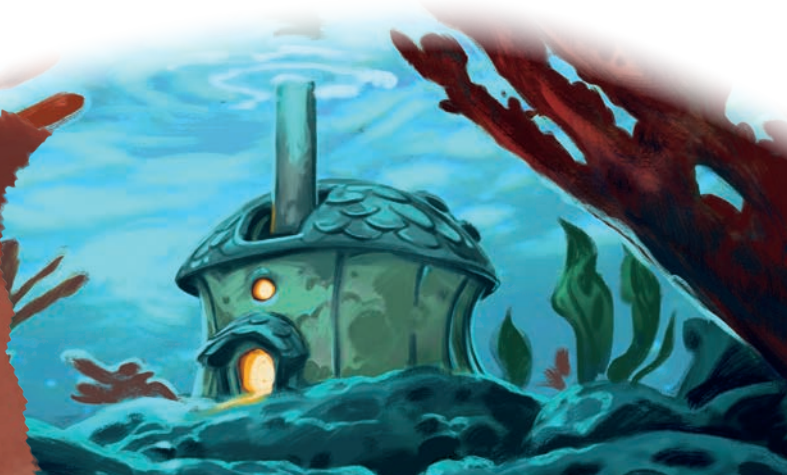
BEVEZETŐ

Mélyen a Gyöngypatak vizének csillogó felszíne
alatt, egy titokzatos vízi nép vár rátok. Kétéltű
nagyköveteiteket diplomáciai utakra külditek
majd, hogy információkat és nyersanyagokat
cseréljete a folyó lakóival. Cserébe egy új és
rendkívül értékes nyersanyaghoz juthattok:
az igazgyöngyökhöz. Ha elég igazgyöngyöt
gyűjtötök, mesés dísztárgyakat és csodákat
építhettek, hogy ezzel a ti városotok legyen
Örök völgy büszkesége!

A játékot mindannyian egy-egy béka nagykövettel
kezditek majd, akivel a folyótáblán található 4
folyómedri akcióhely egyikét látogathatjátok
majd meg minden évszakban. A látogatás előtt a
városotoknak teljesítenie kell az adott helyszínre
vonatkozó feltételeket. Az a játékos, aki elsőként
látogat el egy helyszínre – és ezzel felfordítja azt
– kap 1 igazgyöngyöt. Ha ezután még teljesíti a
felfordított kártya követelményeit is, akár 1 további
igazgyöngyöt is szerezhet.

A játék elején mindannyian kaptok 2 dísztárgy-
kártyát is. Minden dísztárgy kijátszása 1 igaz-
gyöngybe kerül, amiért cserébe egy azonnali
jutalmat, valamint egy egyedi, a városotok
felépítésétől függő játék végi bónuszt ad.

Megjegyzés: A Gyöngypatak további kártyákat ad
az alapjáték paklijához és összetettebbé teszi azt.
Több kiegészítő együttes használata a játékidőt és
a játék összetettségét is nagyban növelheti.



A DOBOZ TARTALMA



6 BÉKA NAGYKÖVET
(MINDEN SZÍNEN 1)



6 VÖDRŐ



32 KÁRTYA

20 ERDŐLAKÓ ÉS ÉPÍTMÉNY
12 FOLYÓMÉREI AKCIÓHELY KÁRTYA

1 FOLYÓTÁBLA ÉS 2 CSODATÁBLA



25 IGÁZGYÖNGY



4 CSODA



8 DÍSZTÁRGYKÁRTYA

ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsétek elő a játékot az alapjáték szabályai szerint, majd folytassátok a következő lépésekkel:

- 1) A folyótáblát illesszétek az alapjáték játéktáblájának bal oldalára. Tegyétek az igazgyöngyöket a folyótábla gázlójára.
- 2) Tegyétek a csodatáblákat az Örökfa alá, letakarva az eseménylapok költségeit. (Az eseménylapokat nem fogjátok használni, amikor ezzel a kiegészítővel játszottok.) Tegyétek a csodákat a helyükre a csodatáblákon.
- 3) Keverjétek meg a „Polgár” folyómedri akcióhely kártyákat, és tegyetek félre 2-t, anélkül, hogy megnéznék. Ezután tegyétek meg ugyanezt a „Helyszín” folyómedri akcióhely kártyákkal. Ezután keverjétek össze

az így félretett 4 kártyát, és tegyetek egyet-egyét képpel lefelé a folyótábla 4 mezőjére. Tegyetek 1-1 igazgyöngyöt mind a négy kártyára. A többi folyómedri akcióhely kártyát tegyétek vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznék.

- 4) Keverjétek a szimbólummal ellátott új erdőlakó- és építménykártyákat a pakliba, mielőtt húznátok belőle.

- 5) Keverjétek meg a dísztárgykártyákat, és osszatok képpel lefelé 2-t minden játékosnak. A többit, anélkül, hogy megnéznék, tegyétek vissza a dobozba. A játékosok bármikor megnézhetik saját kártyáikat. Ezek a lapok nem számítanak bele a kézben tartott lapokba.

- 6) Minden játékos vegye magához a munkásai színéhez tartozó béka nagykövetet.





A FOLYÓ

Kételtű nagyköveteikkel meglátogathatjátok Gyöngypatak víz alatti helyszíneit és polgárait, ezzel ápolva a diplomáciai kapcsolatot a víz alatti népekkel. Ezekkel a látogatásokkal hasznos bónuszokhoz juthattok, melyek közül a legjelentősebb az értékes igazgyöngy. Az igazgyöngyből dísz tárgyakat készíthettek és pompás csodákat építhettek.

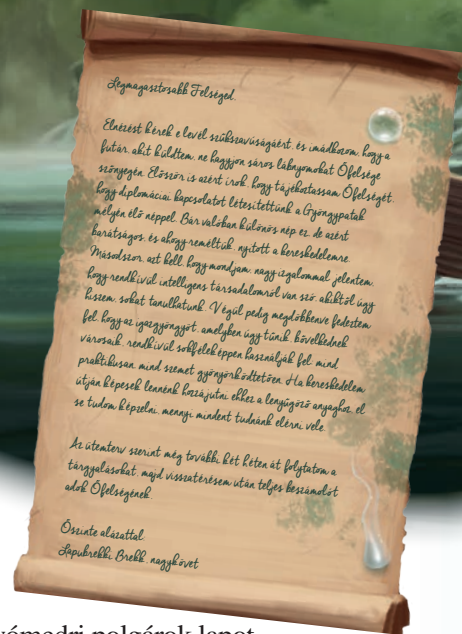
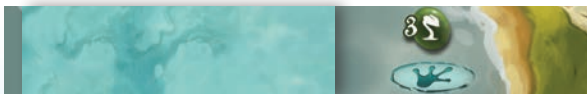
Ahhoz, hogy meglátogathassatok egy folyómedri akcióhely kártyát, a városotoknak rendelkeznie kell a meghatározott feltételekkel.

FOLYÓMEDRI AKCIÓHELY KÁRTYÁK

Az első alkalommal, amikor valaki meglátogat egy folyómedri akcióhelyet, az azt meglátogató játékos megkapja a képpel lefelé fordított kártyán lévő 1 igazgyöngyöt, majd felfordítja a kártyát. Ha a játékos tudja teljesíteni a kártyán feltüntetett feltételeket, megteheti ezt, hogy megkapja a felsorolt jutalmakat.

Egy játékos bármelyik (képpel lefelé vagy felfelé fordított) folyómedri akcióhelyet meglátogathatja, feltéve, hogy rendelkezik a szükséges feltételekkel, és nem áll ott másik játékos nagykövete.

Példa: Ahhoz, hogy meglátogathasd ezt a folyómedri akcióhelyet, rendelkezned kell 3 termelés (zöld) típusú kártyával. Ez egy zárt helyszín.



A folyómedri polgárok lapot fognak dobálni veled, amiért cserébe 1 pontjelző korongot és 1 igazgyöngyöt kapsz.

A folyómedri helyszínénél egy pontjelző korong és valamilyen nyersanyag elköltéséért kártyákat és 1 igazgyöngyöt kapsz.

GÁZLÓ

A folyómedri akcióhelyek helyett a gázlót is meglátogathatjátok, ahol 2 lap eldobása és 2 bármilyen nyersanyag elköltéséért cserébe kaptok 1 igazgyöngyöt. Ez egy közös helyszín.



Az ezzel a szimbólummal ellátott helyszínek munkással nem, csak

nagykövettel látogathatók meg. Ha a nagykövetet egy folyómedri akcióhely kártyára külditek, az a munkásokhoz hasonlóan lehelyezettnek számít. A nagykövetet nem használhatjátok hagyományos munkásként, nem mehet más helyszínre.

És a kártyát a nagykereslet felbeszélhetetlen és természetesen alacsony
mester.!!! Választás a L.H.P. Franc tette k. r. r. Franc mester szolgálata. kérszre igénybe
veletől. Elérhető minden este 7.22 és 11.44 között a Franc és farkán.

HÍRDETMÉNY!

Figyelem, minden erdőlakó, egytől-egyig! Nem vagy tán elégedetlen, hogy
téli álmot kell aludnod, és úgy kell kívánnod az évszakok változását, hogy
bundád se borzolódik, pihkelyed se rezdül? A fűradtság és bánat szürkeségébe
süllyedve azon kapod magad, hogy a látóhatárt fűrkészve, szívedben tüzes
buzgalom lángja gyullad?

Engedj a hívásnak! Állj te is kalóznak!

Dobd félre felelősségadatodat és kérésnyes ragaszkodásodat a megszokotthoz!
Tedd kockára bajuszd és farkcsodát a hírnévért és dícsőségért! Hajózz velünk a
folyó végéig, ahol véletlenségből akár egy óceánra is bukkanhatunk, és ha így
van, nagy buzgóssággal húzzuk majd fel a vitorlát, és indulunk életveszélyes
kalandra, hogy szembenezzünk a biztos végzetünkkel, mert mi bátrak és
rettenthetetlenek vagyunk, és még térképünk is van!

Bezony ám, jól hallottad, térképünk is van! Egy térkép, amely olyan
hiteles forrásból származik, hogy saját életemet is kockára tenném, hogy
megkeressem a kincset, amirehhez elvezet! Már csak egy navigátor mesterre
van szükségünk, aki ért a hajózáshoz, a főzéshez, a takarításhoz és a betűk
megfőjtéséhez, de még sokkal inkább egy csapat csupa szív erdőlakóra, akik
elég erősek ahhoz, hogy fel tudják majd emelni a kincsektől roskadozó
nehéz ládákat!

Ha érdekel a dolog, jelentkezsz F. Randa kapitánynál, hogy átadja a hivatalos
szerződési feltételeket, és persze a személyes adatodat.
Aki nem gyáva, jelentkezze! Arr!



DÍSZTÁRGYAK



Egy kör során
kijátszhatjátok a
játék elején kapott
dísz tárgykártyák egyikét.
Ez akciónak számít az
adott körre.
A dísz tárgykártyák
nem foglalnak helyet a
városban, és a kijátszásuk
1 igazgyöngybe kerül.

Egy dísz tárgy kijátszásakor a kártya felső része
azonnal aktiválódik. Az alsó felén látható, hogy
a kártyát kijátszó játékos városának felépítésétől
függően hány pont jár a dísz tárgyéért a játék végén.

A dísz tárgykártyák nem számítanak bele a kézben
tartott lapok számába. Egy dísz tárgykártya
kijátszása után ne húzzatok újat. Mindkét
dísz tárgyat kijátszhatjátok, de ugyanabban a körben
nem játszhatjátok ki mindkettőt.

CSODÁK

Egy kör során letehettek 1 munkást az egyik csoda
alá, hogy megépítse azt. Fizessétek ki a feltüntetett
nyersanyagokat, igazgyöngyöket, és dobjátok el a
meghatározott mennyiségű kártyát a kezetekből.
Egy csoda megépítésekor semmilyen kártya
képességét nem használhatjátok.

Miután kifizette az árát, a munkást lehelyező
játékos tegye a csodát a városa mellé. A munkást,
amelyikkel megépítette, akkor kapja vissza, amikor
felkészül a következő évszakra.

Minden csoda annyi pontot ér a játék végén,
amennyi fel van rajta tüntetve. A játék során egy
játékos több csodát is megépíthet. Mindegyik
csodát csak egy játékos építheti meg.

IGAZGYÖNGYÖK

A játék végén minden igazgyöngy, amit nem
használtok fel, 2 pontot ér.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

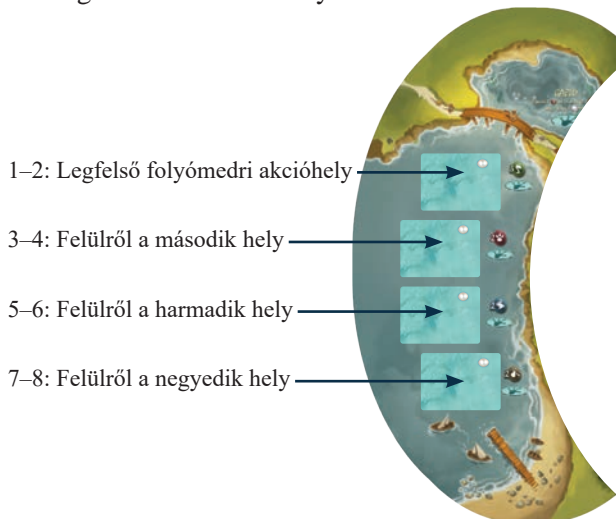
Varjúháj visszatért!

Bár már sikerült elkergetned ezt a vén semmirekellőt, és Örökvölgy népe békében és nyugalomban tölthette napjait, a Gyöngypatak gazdagságáról és szépségéről szóló mesék újra előcsalogatták sötét rejtekéből, hogy ismét megpróbálja meghódítani Örökvölgyet. Muszáj megállítanod!

Amikor a *Gyöngypatak* kiegészítőt egyedül játszod, az alapjáték egyszemélyes játékszabályai szerint játszsz, választva a nehézségi szintek közül, kiegészítve azt az alábbi szabályokkal.

ELŐKÉSZÜLETEK

Varjúháj banditacsapatához egy nagykövet is csatlakozik. Az előkészületek során őt is tedd le – dobj a kockával, és tedd a folyómeder alább meghatározott akcióhelyére:



Varjúháj azonnal meg is kapja a folyómedri akcióhelyen lévő igazgyöngyöt. Csapd fel a folyómedri akcióhely kártyát, és adj Varjúhájnak még 1 igazgyöngyöt. Amíg a nagykövet ott áll, ez a folyómedri akcióhely nem elérhető.

A JÁTÉK MENETE

A játék az alapjáték egyszemélyes játékszabályai szerint zajlik, az alábbi módosításokkal:

- Amikor kijátszol egy dísztárgykártyát, adj Varjúhájnak 5 pontjelző korongot.
- Amikor Varjúháj felkészül a következő évszakra, mozgasd a nagykövetét 1 hellyel lejjebb a folyón (ha a legalsó folyómedri akcióhelyen állt, mozgasd a legfelsőre). Ha a folyómedri akcióhely, ahová mozgattad, még képpel lefelé van, Varjúháj megkapja a rajta lévő igazgyöngyöt. Ezután csapd fel a kártyát, és adj Varjúhájnak még 1 igazgyöngyöt. Ha a hely, ahová lépett, már fel volt fordítva, csak 1 igazgyöngyöt kap.
- Miután a játék végén passzoltál, Varjúháj még csodákat épít. Varjúhájnak csak igazgyöngyöt kell fizetnie a csodák építéséhez. Mindig a legtöbb pontot érő csodát építi meg. Akár több csodát is megépíthet.

Példa: Varjúhájnak 6 igazgyöngye van a játék végén. Te már megépítetted a 25 pontot érő Csillagveszejtő lángját, más csodát viszont nem. Varjúháj elkölt 3 igazgyöngyöt, hogy megépítse a 20 pontot érő Verőfény hidat és a 15 pontot érő Ködkeltő szökőkutat. Varjúháj megkapja a megépített csodáiért járó pontokat.

- Varjúháj 2 pontot kap minden megmaradt igazgyöngye után.



A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

Hajóács: A játék végén 1 pontot ér minden városodban lévő, *Gyöngypatak* szimbólummal rendelkező kártya után, beleértve ezt a hajóácsot is.

Híd: A kézben tartható lapjaid száma eggyel nő minden igazgyöngyöd után. Minden alkalommal, amikor igazgyöngyöt kapsz, húzz 2 kártyát.

Hírvivő: Egy építmény alá kell kijátszani. Miután kijátszottad, kapsz 1 pontjelző korongot, és húzz 1 kártyát. Amikor folyómedri akcióhelyet látogatsz meg, ez a Hírvivő olyan színűnek számít, mint az építmény, ami alá kijátszottad. Minden más játékhatsz szempontjából vándor (barna) típusú kártyának számít. Ha az építményt bármi oknál fogva eltávolítod, azonnal rendeld hozzá a Hírvivőt egy másik építményhez a városodban.

Kalóz: Amint kijátszod, dobj el legfeljebb 4 kártyát a kezedből, majd csapj fel ugyanannyi kártyát a pakliból. Ha a felcsapott kártyák alappontszámainak összege 7 vagy több, kapsz 1 igazgyöngyöt. Függetlenül attól, hogy mennyi lett az összegük, mindegyik kártyát húzd fel a kezedbe. A Kalóz nem foglal helyet a városodban.

Kalózhajó: Nincs kijátszási költsége, ingyen kijátszhatod a városodba. Saját köröd során leteheted egy munkásodat erre a Kalózhajóra, majd átteheted a kártyát a rajta álló munkásoddal együtt egy ellenfeled városába, ha van még üres hely a városában. Ezután kapsz 1 bármilyen nyersanyagot és 1 pontjelző korongot ellenfeled minden igazgyöngye után (legfeljebb 3). A Kalózhajó ezután ellenfeled városában marad. Miután a munkásod lekerült a kártyáról, ellenfeled is használhatja a Kalózhajót. Ha minden ellenfeled városa tele van, nem tehetsz munkást a Kalózhajóra.

Kikötő: Amikor kijátszod ezt a kártyát, és a termelési fázisaid során, ha van legalább 2 igazgyöngyöd, kapsz 2 bármilyen nyersanyagot.

Rév: Amikor erre a kártyára teszed a nagykövetedet, lemásolhatod bármelyik képpel felfelé fordított folyómedri akcióhelyet, még akkor is, ha az akcióhelyen áll már egy nagykövet, vagy ha nem teljesíted az akcióhely meglátogatásához szükséges feltételeket. Ha egy ellenfeled a Révre teszi a nagykövetét, kapsz 1 pontjelző korongot.

Révészmenyét: Amikor kijátszod ezt a kártyát, és a termelési fázisaid során, ha van legalább 2 igazgyöngyöd, kapsz 2 pontjelző korongot.

KÉSZÍTŐK

A kiegészítő szerzője: James A. Wilson

Játékfejlesztők: Dann May, Brenna Noonan

Grafika: Andrew Bosley

Művészeti koncepció és grafikai kivitelezés: Dann May

További grafikai munkák: Cody Jones, Barry Pike III

Gyártásvezető: Dan Yarrington

Fordító: Trásy Zsolt

Lektor: Horváth Lajos, Nagy Levente

Tördelő: Bence Domonkos

DÍSZTÁRGYAK:

A város kulcsa: Kapsz 2 bármilyen nyersanyagot, és húzz 1 kártyát a pakliból minden városodban lévő építmény után. A játék végén: 1 pontot ér minden városodban lévő 2 építmény után.

Aranyozott könyv: Megkapod egy városodban lévő közigazgatási (kék) típusú kártya kijátszási költségét. Példa: Ha a városodban van Óratorony, kaphatsz 3 faágot és 1 kavicsot. A játék végén: 1 pontot ér minden városodban lévő közigazgatási (kék) típusú kártya után.

Álarc: Ingyen kijátszhat 1 legfeljebb 3 alappontszámú kártyát a kezedből vagy a Nagymezőről. A játék végén: 1 pontot ér minden 3 pontjelző korongod után, beleértve azokat a pontjelző korongokat is, amelyek olyan kártyákon vannak, mint az Óratorony és a Kápolna.

Csengő: Kapsz 3 bogyt, és húzz 1 kártyát minden városodban lévő erdőlakó után (beleértve azokat is, akik nem foglalnak helyet a városodban, mint például a Kalóz). A játék végén: 1 pontot ér minden városodban lévő erdőlakó után.

Fejdzs: Kapsz 1 bármilyen nyersanyagot minden városodban lévő virágzás (lila) típusú kártya után. A játék végén: 1 pontot ér minden városodban lévő virágzás (lila) típusú kártya után.

Homokóra: Végrehajthatod egy erdei helyszín akcióját, még akkor is, ha a helyszín már foglalt. Ezen kívül kapsz 1 bármilyen nyersanyagot. A játék végén: 1 pontot ér minden városodban lévő akció (vörös) típusú kártya után.

Iránytű: Újraaktiválhatsz 2 különböző vándor (barna) típusú kártyát a városodban. Ha a Romokat aktiválsz, hajtsz végre úgy, mintha épp most játszottad volna ki. Ha a Vásári bolondot aktiválsz, átteheted egy ellenfeled városába. A játék végén: 1 pontot ér minden városodban lévő vándor (barna) típusú kártya után.

Napóra: Aktiválhatsz legfeljebb 3 termelés (zöld) típusú kártyát termelését a városodban. A játék végén: 1 pontot ér minden városodban lévő 2 termelés (zöld) típusú kártya után.