

The background is a soft, light green color with a subtle, textured pattern. Scattered throughout are several falling leaves in various shades of brown, orange, and yellow, creating a sense of autumn. The leaves are of different shapes and sizes, some appearing to be in motion as if falling from above.

Everdell
Virágfesztivál

SZABÁLYFÜZET



BEVEZETŐ

Örökvölgy lakói majd' száz éve serényen építik, szépítik városukat szeretett völgyükben. Itt az idő, hogy ezt megünnepeljék! A király és a királynő egy olyan, egész éven át tartó eseményt szerveznek, amellyel Örökvölgy megalapításának 100. évfordulójáról emlékeznek meg. Gyertek hát, itt az idő, hogy megtartsuk a Virágfesztivált!

A *Virágfesztiválban* több olyan játékváltozatot és játékelemet találhattok, amelyeket tetszés szerint hozzáadhattok az *Everdell – Az Örökfa árnyékában* játékhoz. Az Örökfa helyére a tábla egy újabb szelete kerül, új különleges eseményeket próbálhattok teljesíteni, babérkoszorút szerezhettek, minden erdőlakócsaládot egyedi képességekkel ruházhattok fel, játszhattok 5-en vagy 6-an – és itt még messze nincs vége!

KÉSZÍTŐK

A kiegészítő szerzője: James A. Wilson

Játékfejlesztők: Dann May, Brenna Noonan

Grafika: Andrew Bosley

Művészeti koncepció: Dann May

Gyártásvezető: Dan Yarrington

A játék tesztelői: Clarissa Wilson, Nathan Wilson, Jacob Parker, Jonathan Parker, Lee Kaiser, Maximilian Berbechelov, Iskra Dyulgerova, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Tom Peske, Amy Peske, Alex Peske, James Charlick, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Trevor Baker, Gregory Delaney-Mucklow, Cory Kneeland, Angela Kneeland, Marie Kneeland, Michael Forrey, Tim Dolloff, Benjamin Leroy-Beaulieu, Kim Williams, Anthony Williams, Erin Williams, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Jonathan Baxter, Erin Baxter, Andrew Albertsen

A DOBOZ TARTALMA



I VIRÁGFESZTIVÁL TÁBLA



I PIACTÁBLA



6 JÁTÉKOSTÁBLA



7 BABÉRKOSZORÚ-LAPKA



I VIRÁGFESZTIVÁL ESEMÉNYLAPKA



4 ERDEI TISZTÁS KÁRTYA



I VARJÚHÁJ LAPKA



4 PIACLAPKA



12 ERDŐLAKÓ (6 KARDINÁLISPINTY, 6 VARANGY) ÉS 2 BÉKA NAGYKÖVET



9 KÜLÖNLEGES ESEMÉNYKÁRTYA



15 KÜLÖNLEGES KÉPESÉG KÁRTYA



8 AXOLOTL/ NYERSANYAG KORONG

JÁTÉKVÁLTOZATOK

A *Virágfesztivál* több játékváltozatot tartalmaz, amelyeket játszhattok az *Everdell* – az *Örökfa árnyékában* alapjátékkal vagy akár az alapjátékkal és annak bármely más kiegészítőjével együtt. Mielőtt nekiálltok a játék előkészítésének, válasszátok ki, melyik játékváltozatot szeretnétek játszani. Annak részleteit, hogy melyik változathoz milyen előkészületek szükségesek, és hogyan változtatják meg a játékszabályt, a következő oldalakon olvashatjátok.

JÁTÉKOSTÁBLÁK

Ezeket a táblákat tárolhatjátok a munkásaitok által begyűjtött nyersanyagokat, a szerzett pontjelző korongokat – és persze a munkásokat. A táblák nem kötődnek játékosszínhez, válasszátok közülük kedvetekre.

ERDEI TISZTÁSOK

Ezt a 4 új erdei tisztás kártyát belekeverhetitek az erdei tisztás kártyák paklijába.



Figyelem: mind a 3 faágat ki kell fizetned, hogy használhasd ezt a helyszínt.

KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEK

A *Virágfesztivál* különleges eseménykártyái lazább feltételekhez kötött események, mint az alapjátékban lévők. Ezeket az új eseménykártyákat különböző módokon tudjátok a játékhoz adni:

- Keverjétek össze az összes többi különleges eseménykártyával a játék előkészítésekor;

- Keverjétek meg az új kártyákat, majd húzzatok kettőt – és húzzatok kettőt az alapjáték kártyái közül;
- Csak a *Virágfesztivál* kártyáit használjátok a játékhoz.

A VIRÁGFESZTIVÁL ESEMÉNYLAPKA

Ezt az eseménylapkát a többi eseménylapka mellé tegyétek az alapjáték táblájára vagy a *Virágfesztivál* táblán kijelölt helyére. Ezt az eseménylapkát ugyanúgy lehet megszerezni, mint a többi eseményt.

Ahhoz, hogy megszerezzétek ezt az eseményt, mind az öt színű kártyából lennie kell egynek a városotokban, és küldenetek kell egy munkást az eseménylapkára.

BABÉRKOSZORÚK

Ezeket a különleges díjakat a király és a királynő adományozza azoknak a városoknak, amelyek tökélyre fejlesztették városuk valamely aspektusát.

A játék előkészületei során keverjétek meg a babérkoszorú-lapkákat, húzzatok egyet, majd tegyétek a fő tábla mellé képpel felfelé, vagy a *Virágfesztivál* táblán a kijelölt helyre.

A játék végén ellenőrizzétek, kinek a városában van azokból a kártyákból a legtöbb, amelyet a babérkoszorú-lapkán láthattok. Ez a játékos 6 pontot kap. A második legtöbb ilyen kártyát szerző játékos 3 pontot kap.

Amennyiben a babérkoszorúért akár az első, akár a második helyen döntetlen alakulna ki, mindkét játékos megkapja az adott pontot.

Ahhoz, hogy a babérkoszorúra valaki jogosult legyen, a felsorolt kártyatípusok közül legalább egynek a városában kell lennie.

PIAC

Tegyétek a piactáblát a fő játéktábla mellé, vagy használjátok a *Virágfesztivál* táblán lévő piacot.

- A játék kezdetén tegyétek a 4 piaclapkát a piac „kapsz” oldalára.
- Amikor egy játékos munkást küld a piacra, választania kell, hogy nyersanyagokat **kap** vagy **cserél**.
- Ha **kap**, vegyen el egy tetszés szerinti piaclapkát. Megkapja a lapkán látható nyersanyagokat és kártyákat, majd tegye át a lapkát a „cserélsz” oldalra.

Ha a játékos cserélni szeretne, ki kell választania egy piaclapkát a „cserélsz” oldalról, majd el kell dobni annyi kártyát és nyersanyagot, amennyi a választott lapkán látható. Ezután vegyen el 3 pontjelző korongot és 2 bármilyen nyersanyagot, és tegye vissza a piaclapkát a „kapsz” oldalra. Egyszerre legfeljebb egy munkásod lehet a piacon.

VIRÁGFESZTIVÁL TÁBLA

Az alapjáték Örökfája helyett használhatjátok ezt a táblát. Tegyétek a munkásaitokat a tábla tetején lévő évszakhelyszínekre. A különleges eseménykártyákat tegyétek a tábla aljára. A húzópaklit tehetitek az Örökfa tönkjére vagy a tábla mellé, hogy átláthatóbb legyen a tábla.

A Virágfesztivál táblán van kijelölt helye a Virágfesztivál eseménylapjának és a babérkoszorú-lapkának is.



Így néz ki a Virágfesztivál tábla, ha felteszitek rá a Virágfesztivál eseménylapját, a babérkoszorút és a piacot is.

5-6 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Ha öten vagy hatan szeretnétek játszani, néhány szabály megváltozik:

- Amikor felkészültök a tavaszra, nem kaptok munkást;
- Öt játékos esetén 5, hat játékos esetén 6 különleges eseményt húzzatok.
- A kézben tartható lapok száma 8-ról 7-re csökken.
- A játék elején ennyi kártyát osszatok:

Kezdőjátékos: 5 kártya

2. játékos: 5 kártya

3. játékos: 6 kártya

4. játékos: 6 kártya

5. játékos: 7 kártya

6. játékos: 7 kártya

- Amikor a játék végén passzoltok, a kezetekben maradt lapokat tegyétek a dobópaklira.
- Ha elfogy a kártya a húzópakliból, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle új húzópaklit. Ha minden kártya elfogy mind a húzó-, mind a dobópakliból, a Nagymezőről is vehettek el lapot, mintha az lenne a húzópakli. Ha a Nagymezőről is elfogytak a lapok, nem tudtok új kártyát húzni a játék hátralévő részében, csak akkor, ha lapot dobtok a dobópakliba – amiből így újra tudtok húzópaklit alkotni.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Ezzel a változattal minden játékosnak saját, egyedi képessége lesz, attól függően, melyik állatfajt választja.

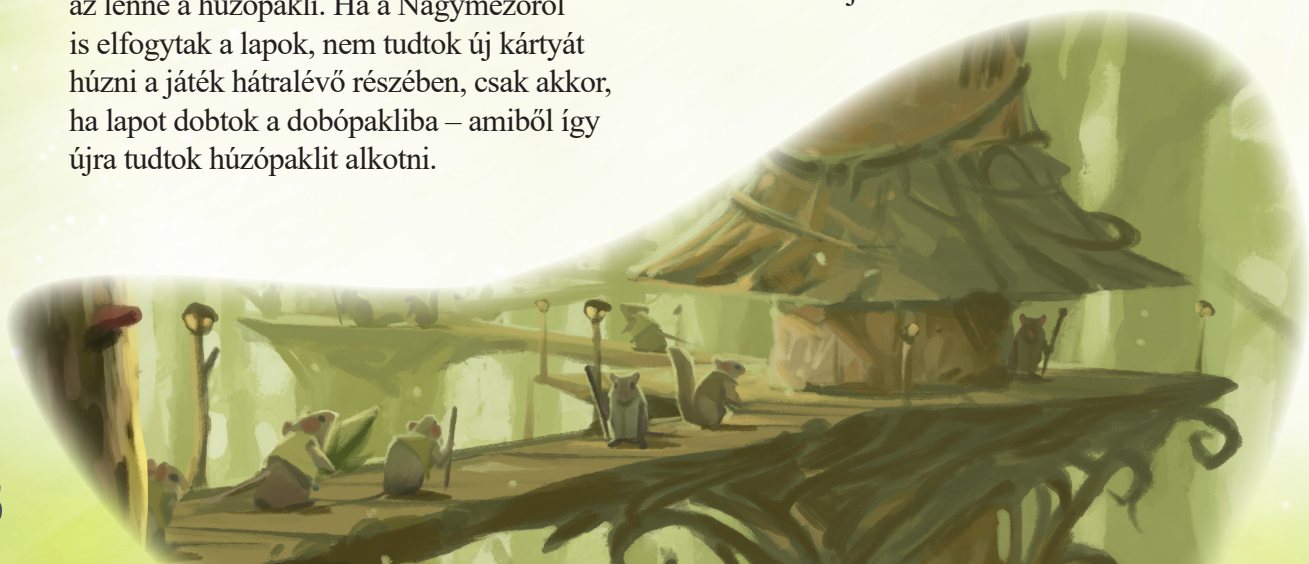
Mindegyik képesség a normál játékszabályon felül kerül játékba, így nem változnak a munkások hagyományos funkciói, illetve ezek az új tulajdonságok nem számítanak „kártyakijátszási képességnek” (kombinálhatók a Bíróval, a Fogadóssal vagy az Építődarúval).

Mielőtt előkészítitek a játékot, osszatok minden játékosnak 2 különleges képesség kártyát. Mindenki válasszon ki belőle egyet, amit a játék során használni fog, a többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.

Ha ezt a változatot használjátok, nem kaptok munkást, amikor felkészültök a tavaszra.

Ha az egyszemélyes játékban játszotok ezzel a változattal, azt ajánljuk, hogy az ebben a szabályfüzetben található egyszemélyes játékváltozatok közül válasszatok egyet.

Minden különleges képesség magyarázatát megtaláljátok a következő oldalakon, részletesen kifejtve.





Axolotlok: a játék elején tegyetek egy nyersanyag-korongot minden folyóparti helyszínre. Amikor ilyen helyszínre küldesz munkást, a helyszínen kapott nyersanyag(ok) mellett megkapod a korongot is. Minden korongot egyszer felhasználhatsz egy bármilyen nyersanyagként.



Baglyok: a kézben tartható lapjaid száma eggyel nő. Miután lehelyeztél egy munkást, eldobhatsz egy lapot és/vagy húzhatsz egy lapot. A húzott lapot megtarthatod vagy odaadhatod egy ellenfelednek. Ha odaadod, húzz helyette 2 lapot.



Egerek: miután egy munkásodat egy folyóparti helyszínre vagy erdei tisztásra küldted, kapsz egy olyan nyersanyagot, ami épp nincs a készletedben.



Gyíkok: A játék elején a fel nem használt erdei tisztás kártyákat keverjétek meg, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Minden évszak elején, beleértve a játék kezdetét, húzz 3 kártyát és válassz ki belőle egyet, amit tegyél magad elé, a másik kettőt pedig tedd a pakli aljára. Erre a helyszínre csak te küldhetsz munkást. *Figyelem: ezeket a helyszíneket nem másolhatják le az ellenfeleid a Kilátóval.*



Kacsacsőrű emlősök: a játék elején tegyél 5 egy pontos pontjelző korongot a képességekártyádra. A saját körödben bármikor elkölthetsz legfeljebb egy jelzőt, hogy kapj egy tetszőleges nyersanyagot és húzz egy kártyát a húzópakliból vagy elvegyél egyet a Nagymezőről. A fel nem használt korongok pontot érnek a játék végén.



Kardinálispintyek: a kézben tartható lapjaid száma kettővel nő. Amikor lapot húzol, akár egy munkásod lehelyezése, akár egy kártyahatás miatt, húzhatsz plusz egy lapot.



Mókusok: Amikor egy munkással legalább 1 faágot kapsz, kapsz egy további faágot. Ha egy építményt játszol ki a városodba, fizethetsz 2 faágot azért, hogy egy, az építkezéshez szükséges nyersanyagot kiválsz vele. Egy építménynél akárhány nyersanyagot kiválthatsz így. *Példa: fizethetsz 6 faágot, hogy egy építkezés költségét 3 nyersanyaggal csökkentsd.*



Patkányok: A játék elején tedd a Varjúháj lapkát a Nagymező egyik kártyájára. Amikor azt a kártyát valaki kijátssza (egy ellenfeled vagy te), kapsz egy olyan nyersanyagot, amilyen nincs a készletedben, majd tedd át a Varjúháj lapkát a Nagymező egyik másik kártyájára. Ha a kártyát kézbe veszik vagy eldobják, akkor a helyére húzott kártyára tedd a lapkát.



Rókák: ha egy munkásodat egy erdei tisztásra helyezed, ahelyett, hogy az adott helyszín hatását használnád, lemásolhatod egy olyan, nem végleges helyszín hatását, amit épp az egyik ellenfeled munkása foglal el. Ilyen helyszíneknek számítanak az olyan kártyák, mint a Fogadó vagy a Királynő, de például a Temető nem, mert az oda helyezett munkások végleg ott is maradnak.



Seregélyek: a kézből tartható lapjaid száma hárommal nő. Amikor kártyát húzol, eldöntheted, hogy a húzópakliról vagy a Nagymezőről teszed azt. Ha több lapot húzhatsz, akár a kettő kombinációja mellett is dönthetsz. Addig ne töltsd fel a Nagymezőt új lapokkal, amíg a laphúzást be nem fejezted. Amikor fel kell csapnod egy vagy több kártyát, például a Postagalambbal, mindig a húzópakliból csapd fel azokat.



Sünök: ha nem kaptál bogyót, amikor munkást helyeztél egy folyóparti helyszínre vagy erdei tisztásra, kapsz 1 bogyót. Ha egy építményt játszol ki a városodba, fizethetsz 2 bogyót azért, hogy egy, az építkezéshez szükséges nyersanyagot kiválts vele. Egy építménynél akárhány nyersanyagot kiválthatsz így. *Példa: fizethetsz 6 bogyót, hogy egy építkezés költségét 3 nyersanyaggal csökkentsd.*



Teknősök: Miután kijátszol egy lapot, és végrehajtod a hatását (ha van), tehetsz egy tetszés szerinti nyersanyagot a készletedből a különleges képesség kártyára, vagy ha már van a kártyán nyersanyag, megkapod azt és még egy ugyanolyat a közös készletből. Ha a játék végén bármilyen nyersanyag ezen a kártyán marad, a játék végi pontszámítás szempontjából a készletedhez tartozik. *Példa: Kijátszol egy új kártyát, és a különleges képesség kártyádra korábban tettél egy kavicsot. Most megkapod a kavicsot, plusz még egyet a közös készletből.*



Vakondokok: valahányszor egy munkásod nyersanyagot szerez egy helyszínről, fizethetsz egyet az épp megszerzett nyersanyagból, hogy kapj 1 kavicsot.





Varangyok: amikor termelő kártyát (zöld) játszol ki a városodba, eldobhatsz a kezedből egy lapot, hogy újra aktiválhasd az adott termelő kártyát. Ezt minden termelő kártyával egyszer teheted meg (nem használhatod ezt a képességet arra, hogy háromszor aktiváld a kijátszott kártyát). A lapot még azelőtt el kell dobnod, hogy aktiválnád a termelő kártyát.



Vidrák: amikor egy építményt játszol ki a városodba, bármilyen nyersanyag helyett használhatsz gyantát.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

A Patkány különleges képesség kártyát nem használhatod az egyszemélyes játékban.

Ha Varjúháj szerzi meg a Virágfesztivál eseményt, 4 pontot kap érte.

Varjúháj megkapja az összes munkását, még akkor is, ha különleges képességet használsz, és így nem kapod meg a munkásodat tavasszal.

Ha még nagyobb kihívásra vágysz az egyszemélyes játékban, az alábbi játékváltozatok közül adj egyet (vagy többet) a játékhoz:

Csicsás: minden virágzás kártya, amit Varjúháj megszerez, 5 pontot ér (3 helyett).

Fészekfoglaló: Varjúháj minden, a városodban üresen maradt hely után további 2 pontot kap.

Hamari: Varjúháj évszakváltáskor azonnal megkapja balról az első különleges eseményt.

Szerencsés: ha ugyanazt a számot dobod a kockával, amit előtte is dobtál, adj Varjúhájnak egy 1-es pontjelző korongot.

Házsártos: ha nyolcat gurítasz, véletlenszerűen el kell dobnod a kezedből egy kártyát.



EVERDELL

100 ÉVES TÖRTÉNELME

ÖRÖK ÉV

1: Örökfark Kurszán megalapítja Örökvölgyet.

2: Kurszán frigyre lép Termékeny Emíliával, így ők lesznek Örökvölgy első királya és királynéje.

3: Az első postahivatal megalapítása.

4: Gergelyfia Rágcsa Örökvölgybe költözik, és megalapítja a Jó Folyó Tanyát.

5: Örökvölgy lakossága átlépi az 500 főt.

6: Megalakítják az Örökvölgyi Vének Tanácsát.

7: Gergelyfia Rágcsa minden korábbi rekordot megdöntő méretű tököt termeszt.

8: Az első rendelésre szállító faúszató bárka.

9: Megjelenik az Örökvölgyi Hírharsona.

10: Feltalálják Örökvölgy kedvenc sportját, a rohangólt.

11: Befejezik Vaskostó Várát.

12: Kereskedelmi megállapodás születik Gyöngypatak lakosaival.

13: Cséphadaró Csipke gyantafinomító eljárását talál fel, és megalapítja a völgy első finomítóját.

14: Megindul a termelés a kavicsbányában.

15: A brekegögörccsjárvány végigsöpör Örökvölgyön, a járványra Tollas Sül talál gyógymódot.

16: Megépül a Reményváró Kapu.

17: Megalapítják az Örökvölgyi Rohangól Ligát. Az első bajnokságban a Zöldsonkások győzedelmeskednek, 5–4-es eredménnyel a Csillagok ellen.

18: Aszott Szilva kapitány ősi kincsek elfedett rejtekhelyét fedezi fel.

19: Befejeződik a Mocsárfény Palota építése.

20: Az Első Örökvölgyi Játékok.

21: Kiönt a Gyöngypatak.

22: Gergelyfia Rágcsa jobblétre szenderül.

23: Tengerjáró Teodór kiadja Örökvölgy Atlaszát, Rák Bosley illusztrációival.

24: Új kereskedelmi útvonal nyílik a Fagybérc-hegységen át.

25: Megalapítják Örökvölgy egyetemét.

26: Erdöss Menyét testvér megírja a Tanmeséket (szájhagyomány alapján).

27: A Kődöserdei Barátok befejezik a Tölgylevél Monostort.

28: A Kaksztuszi Kápolna mennyezetének kifestése.

29: Megépül a Ködkeltő Kútja.

30: A lakosság harmada elpusztul a fekete retek járványban.

31: Megalakul az Orvosok Társasága.

32: Kurszán király meghal a fekete retek szövödményében. Párja, Termékeny Emília követi a trónon.

33: Gildini Flóra királynő látogatása, mely alatt egyezmények születnek.

34: Megalakul a történészek céhe.

35: Leleplezik Ázsó Miklós Örökfark Kurszánról készült szobrát.

36: Emília királynő utód nélkül jobblétre szenderül.

37: Nemesfark Fáint választják meg királynak. Jóslat születik egy közelgő háborúról.

38: Fáin király sereget állít. A nagy darázsháború kezdete

39: A nagy bogyóvész éhínség kezdete.

40: Megépül Mégazonistúl erődje. A borzfoki csata.

41: Fáin király győzedelmeskedik a nagy darázsháborúban.

42: Fáin király halála. Lánya, Harmat Csilla lesz a királynő.

43: Aláírják az egyezményt a Rezgótánc Réttel, beindul a mézkereskedelem.

44: Édesmancs Pracli megsüti az első „felfújt bucit”.

45: Megtalálják Ezüstpikkely forrást a Vaskostó vára mögötti barlangban.

46: Megnyílik a Zöld Makk fogadó.

47: Aranyszárnyú Jor megírja és előadja Örökvölgy dalát.

48: Feltalálják a borókarumbát.

49: Megnyílik Leander operaháza.

- 50:** Álszerény Pötty kiadja csillagterképét.
51: Meghal Harmat Csilla királynő férje.
52: Feltalálják a kávé.
53: Elkészül a Nagy Hódgát.
54: Harmat Csilla királynő feleségül megy Mellényes Gergelyfiához, hármassikreik születnek.
55: Barázdás, „a Villám” befejezi pályafutását rohangólban, 238 makkolással és 120 sapkázással.
56: Jó Folyó Tanyát áradás rombolja le, lakosai elhagyják.
57: Lebontják a Nagy Hódgátat.
58: Sir Tasli Villminias befejezi az Arany Könyvet.
59: Megépül a Verőfény híd.
60: Bogyós Gaia és Barna újjáépíti a Jó Folyó Tanyát.
61: A Csontszáraz Aszály tönkreteszi a termést.
62: Csobogó Kapor vízvezetékrendszert épít.
63: Szélfűtta Gomoly megteszi leghosszabb légi útját.
64: Aranyat találnak a Borostyán-barlangban.
65: Kirabolják a királyi kincstárat.
66: Megalapítják a Szürkeköpenyesek céhét.
67: Bogyós Gaia és Barna rekordot döntenek 21. gyermekük megszületésével.
68: Frisshajtásban megnyílik a Liánlabiritintus. Csobogó Kapornak nyoma vész.
69: Átadják Ront Olivérnek a város kulcsát.
70: Gyuszi nyuszi megnyitja minden idők legnagyobb vegyeskereskedését.
71: Gyuszi nyuszi vegyeskereskedése porig ég. Gyuszi új kereskedést nyit.
72: Harmat Csilla királynő halála. Fia, Gergelyfia Észak lesz a király.
73: Varjúháj megpróbálja magához ragadni a királyi hatalmat, de kudarcot vall.
74: Észak király felállítja a határőrséget.
75: Egyezség születik Zöldföldével és Távoliaparttal. Megalapítják Alsóvölgyet.
76: Észak király segélycsapatokat küld Gildin megvédésére Vöröspikkellyel szemben.
77: A Bajnokok Hete sarokba szorítja és legyőzi Vöröspikkelyt Hosszúláb Erdőben.
78: Örökvölgy népessége meghaladja az 5,000 főt.
79: Megalapítják a Négy Várost.
80: Varjúháj megpróbálja magához ragadni a királyi hatalmat, de kudarcot vall.
81: Kóbor Puhamancs, a neves erdőkerülő nyakon csípi a ravasz Makktolvajokat.
82: A rohangólt az „Évszázad sportjának” nyilvánítják. Az ÖRL 16 csapatosra bővül.
83: Feltalálják a felhőszörfözést.
84: A postagalambok sztrájkja.
85: Bukdácsoló Samu feltalálja a „fonott parókát”.
86: Örökvölgy hivatalosan elfogadott településeinek száma meghaladja a 100-at.
87: Varjúháj megpróbálja magához ragadni a királyi hatalmat, de kudarcot vall.
88: Tornádó söpör végig Örökvölgyön.
89: Fagybérc uralkodója, Rhun király Örökvölgybe látogat, hogy felajánlja segítségét.
90: Minta Pinty feltalálja a „gőzgépet”.
91: Ragmancs az első Nagy Erdőlakó, aki megkapja az örökvölgyi polgárjogot.
92: A felfűjt bucit „az Évszázad sütijének” nyilvánítja az örökvölgyi pékek céhe.
93: A felhőszörfözés az 50. hivatalos sportág az Örökvölgyi Játékokon.
94: Az apró pennit kivonják a forgalomból.
95: Jövöbelátó Proféta halála előtt közvetlenül egy közelgő katasztrófára figyelmeztet.
96: Meteorzápor sújtja Örökvölgyet.
97: A Kődöserdei szerzetesek irányításával elkezdődik az újjáépítés. Az Örökvölgyi Rohangól Liga is kiveszi a részét a munkából.
98: Elkezdődik a Fagybércen átvágó vasútvonal építése.
99: Minta Pinty bemutatja az „izzófényt”.
100: Észak király védnöksége alatt megnyílik a Virágfesztivál, amellyel Örökvölgy 100 évvel korábbi alapítását ünneplik.



STARLING
GAMES