

Everdell

AZ ÖRÖKFA ÁRNYÉKÁBAN

JÁTÉKSZABÁLY

EGY ÚJ ESZTENDŐ KÜSZÖBÉN...

Örökvölgy varázslatos mélyén, toronymagas fák óvó ágai alatt, kanyargó patakok és mohás mélyedések között erdőlakó állatok közössége gyarapodik és terjeszkedik. Mióta a hírneves Örökfark Kurszán, a nagy kalandor felfedezte ezt a rejtőzködő birodalmat, lakosai boldogan élnek az Örökfa állhatatos oltalma alatt.

Örökfagytól Harangozóig sok minden történt egy év alatt, de eljött az ideje, hogy a felfedezetlen területeken új városok szülessenek. Egy csapat erdőlakó vezetője lehetsz, akikkel erre a feladatra vállalkozhatsz. Építményeket kell felhúzzatok, tetre kész állatokkal kell találkozzatok, eseményeknek otthont adnotok – nem fogtok unatkozni! Vajon kinek a városára fog a legszebben sütni a nap, mielőtt a téli hold az égre hág?

Ragadjon magával Örökvölgy varázslatos világa – ha belépsz oda, talán sosem akarod elhagyni!

„Örökvölgy”

Barangolj a fák közt
Gyűjtsd a köveket
Siess az ösvényen
Mely otthonunkba vezet
Rakd le az alapot
Emeld a falakat
Dolgozz minden nap
Télről őszig nem sok idő marad.

És lepihenünk majd
Hol dús a rét
Hűsíti szomjunk a patak
Megtérjük a csillagok fényét
És más se kell nekem
Csak hogy mellettem légy
És hogy lássuk az esti szellőben
Az Örökfa völgyét

A gazda a szántón
A bányász a föld alatt
A király a várában
Kökény-kék vérével
Az ágak közt iskola
A patak szirtjén kápolna
Vállt vállnak vetve
Álmunkat éptvén

És lepihenünk majd
Hol dús a rét
Hűsíti szomjunk a patak
Megtérjük a csillagok fényét
És más se kell nekem
Csak hogy mellettem légy
És hogy lássuk az esti szellőben
Az Örökfa völgyét





A JÁTÉK LÉNYEGE RÖVIDEN

Az *Everdell* – Az Örökfa árnyékában munkásokat kell küldenetek a játéktáblán található különböző helyszínekre, hogy olyan nyersanyagokat gyűjtsetek velük, amelyekkel kártyákat játszhattok ki magatok elé – hogy megépítsétek belőlük saját erdei városotokat.

Minden alkalommal, amikor sorra kerültök, az alábbi 3 lehetséges akció közül kell válasszatok:

- lehelyezhettek egy munkást
- kijátszhattok egy kártyát
- felkészülhettek a következő évszakra

A munkásokat bármelyik helyszínre lehelyezhettek, feltéve, hogy azt nem foglalta el egy másik munkás (kivéve, ha arra a helyszínre több munkás is lehelyezhető). Miután a munkást lehelyezték, vegyék el a jelzett nyersanyag(oka)t vagy hajtsák végre az akciót.

Ahhoz, hogy egy kártyát ki tudjatok játszani, ki kell fizessétek a rajta szereplő költségeket. Kártyát a kezetekből tudtok kijátszani vagy a tábla Nagymezőjének nevű részéről.

Ha már minden munkásotokat lehelyeztél valahová, és nem szeretnétek (vagy tudtok) több kártyát kijátszani, felkészülhettek a következő évszakra – vegyék vissza az összes munkásotokat, továbbá az évszakban pluszban megszerezhető munkásotokat (vagy munkásaitokat), és hajtsák végre azt az akciót, amely az évszakhoz tartozik.

Egy játékos akkor fejezi be a játékot, ha az utolsó évszakot is befejezte, és már nem tud végrehajtani több akciót. Amikor az összes játékos befejezte a játékot, a legtöbb pontot összegyűjtő játékos győzött!

A JÁTÉK ELEMEI



1 JÁTÉKTÁBLA



4 ESEMÉNYLAPKA



24 MUNKÁS (JÁTEKOSONKÉNT 6)
SÜNÖK, EGEREK, MÓKUSOK ÉS TEKNŐSÖK



PONTJELZŐ KORONGOK
(10 DB 3 ÉS 20 DB 1 PONTOS)



20
AJTÓKORONG



1 NYOLCOLDALÚ
DOBÓKOCKA
(AZ EGYSEMÉLYES JÁTÉKHOZ)

Köszönöm, hogy nálam vásároltál
GYUSZI NYUSZI
VEGYESBOLTJÁBAN

Az alábbi tételeket vásároltad
Evelécszerző 12. napján

Áru visszavételét csak a vásárlás utáni 15 napban fogadom, más megállapodás hiányában. Kedvezményes ártí termékeket nem veszek vissza!

1 szerecsendió magja	1*
2 csepp méz	1*5
3 zsák liszt	3*3
7 kékbogyó (kedvezményes áron)	2*2
3 arasznyi selymes pókfonál	4*
1 tű	3*
9 papírlap	10*5
3 orsó	1*
1 méretre készített makk-kalap	3*
(30 napos garanciával)	15*
	42*5



128 ERDŐLAKÓ- ÉS ÉPÍTMÉNYKÁRTYA



11 ERDEI TISZTÁS KÁRTYA



16 KÜLÖNLEGES
ESEMÉNYKÁRTYA



1 GYŐZTESKÁRTYA



30 BOGYÓ



30 FAÁG



25 GYANTA



20 KAVICS



1 ÖRÖKFA



LEGFONTOSABB
KIFEJEZÉSEK

Kapsz: vedd el a közös készletből a felsorolt nyersanyagokat.
Fizess: tedd a saját készletedből a felsorolt nyersanyagokat a közös készletbe.
Húzz: vegyél el egy kártyát a húzópakli tetejéről, és vedd a kezvedbe.
Csapj fel: kártyahúzás után fordítsd fel a lapo(ka)t, hogy minden játékos láthassa azokat.



Pontjelző
korong



Játék végi
pont



Kártya



Faág



Gyanta



Kavics



Bogyó



Bármilyen
nyersanyag



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1) Tegyétek a táblát az asztalra. Állítsátok az Örökfát a tábla szélén lévő fatönkre.
- 2) Tegyétek a faágakat, gyantákat, kavicsokat és bogyókat kupacokban a folyó partjára. A pontjelző korongokat és az ajtókorongokat tegyétek a tábla mellé.
- 3) Keverjétek meg az erdei tisztás kártyákat, és tegyetek belőlük 2 játékos esetén hármat, 3 vagy 4 játékos esetén négyet az erdei tisztásokra. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.
- 4) Tegyétek a négy eseménylapkát a folyó menti helyükre, majd keverjétek össze a különleges eseménykártyákat, és tegyetek négyet az Örökfa alsó ágaira. A többi különleges eseménykártyát tegyétek vissza a dobozba.
- 5) Keverjétek össze az erdőlakók és az építmények kártyáit, majd tegyetek nyolcat, képpel felfelé, a Nagymezőre. A pakli fennmaradó részét tegyétek az Örökfa törzsébe.
- 6) Válasszatok játékosszint (állatfajt) magatoknak, és vegyetek el 2 munkást ebben a színben, ennyivel kezditek a játékot. A kezdő játékos húzzon 5 kártyát a pakliból, az utána következő játékos 6 kártyát, a harmadik játékos 7 kártyát, a negyedik pedig 8-at.
- 7) Végül mindenki állítsa a többi munkását az Örökfa legfelső ágaira, 1-et a tavaszira, 1-et a nyárra és 2-t az őszi.

A játékot a legerényebb játékos kezdi.

Beleg neve: Sikamlós Pletyka, a varangy

Tünetek: Lila hólyagok, többnyire az arcon és a nyakán, nagyon viszketnek. Folytatólagos köhögés. Érzékenyen reagál a napfényre. Hasi görcsök.

Diagnózis: A tünetek a brekegőgörcs-fertőzés korai stádiumára utalnak

Javallott gyógy mód: Karantén! Reszketeg-gyökér-tea, forrón, naponta ötször. Minden hólyagot alaposan lekezelni manukamézsből és bodzakivonatból készült poraccával, legalább háromszor naponta. Fizikai megerőltetést okozó tevékenységek kerülése.

Tartózkodjon mindennemű édességtől!

6

Kezdőjátékos



5 kártya

1



6

A 2. játékos



6 kártya



2

2

A nyersanyagok darabszáma, amit a játékosok összegyűjthetnek, nincs korlátozva, így ha a játék folyamán elfogyyna bármelyik nyersanyag, használhatok mását a pótlására.



3



3 bogó

5



3



3 kártya és 1 kavics

Dobj el bármennyit, aztán minden eldobott kártya után 2-1



Útazás

Dobj el annyi kártyát, ahány pontot kapsz.

Nagymező

Ide tegyék az eldobott lapokat, képes felükkel lefelé.

Rév

Dobj el bármennyit a kezedből. Minden 2 után kapsz 1 kártyát.

6

A 4. játékos



8 kártya



6

A 3. játékos



7 kártya

A JÁTÉK MENETE

Az óramutató járása szerinti irányban következtek egymás után. A körötökben az alábbi akciók egyikét választ-hatjátok. Bármelyik akciót választ-hatjátok, de körönként csak egyet.

- lehelyeztek egy munkást, vagy
- kijátszottok egy kártyát, vagy
- felkészültök a következő évszak-ra (passzoltok).

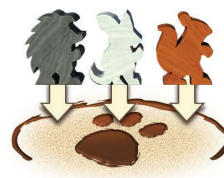
EGY MUNKÁS LEHELYEZÉSE

A munkásaitokkal tudjátok a városotokat bővíteni és nagyszerűvé tenni. Örökvölgyben számtalan helyszínre tudjátok majd őket küldeni: nyersanyagot gyűjthettek, újabb kártyákat húzhattok, eseményeknek lehettek házigazdái, vagy akár egy utazásba kezdhettek.

Kétféle helyszín van a táblán: zárt és nyitott (utóbbit egy nyitott kör jelzi). A zárt helyszínekre kizárólag egyetlen munkást helyezhettek. A közös helyszínekre viszont bármennyi munkást – egy játékos akár több munkást is!



ZÁRT



KÖZÖS

Azzal jelzitek, hogy a munkások egy helyszínt látogat meg, hogy egyikőjüket egy  ikonra teszitek, ilyenkor azonnal vegyétek magatokhoz az ott felsorolt nyersanyagokat vagy hajsátok végre az ott leírt akciót. Ez a munkások munkába állt, és azon a helyszínen is marad, amíg fel nem készültök a következő évszakra, és az össze- set vissza nem hívjátok.



*Egy példa:
ha erre a helyszínre küldöd
az egyik munkásodat,
húzhatsz két kártyát
és kapsz egy pontjelző
korongot.*

A HELYSZÍNEK TÍPUSAI

FOLYÓPARTI HELYSZÍNEK



ERDEI TISZTÁSOK

Az erdei tisztások a folyóparti helyszínektől különböző, sokszor több előny-
höz juttató helyszínek, amelyekre a munkásaitokat állíthatjátok. Egy két- vagy
háromfős játékban minden erdei helyszínre csak egyetlen munkás állítható.
A második -rel jelzett helyeket csak a négyfős játékban használhatjátok.
De még ilyenkor sem lehet egy erdei tisztáson egy játékos 2 munkása.



AKCIÓHELY KÁRTYÁK



Küldhettek munkást a városotokban lévő bármelyik akcióhelykártyára vagy egy másik játékos városában lévő kártyára is, ha azon **NYITVA** tábla látható – de ebben az esetben a város tulajdonosa kap 1 pontjelző korongot a **közös készletből**.

ESEMÉNYEK



A Nagy Turné teljesítéséhez a városodban meg kell legyen építve 3 akcióhelykártya.



*A Kaksztuszi kápolna
mennyezete teljesítéséhez
a városodban kell legyen
egy Kápolna és egy
Fafaragó.*

A teljesített eseményeket helyezték a városotok mellé, hogy a játék végi pontozásnál számolhassatok vele. Figyelem: nem kell visszaadjátok a már teljesített eseményeket, ha a feltételként szereplő kártyák közben már kikerültek a városotokból!

RÉV

A Rév egy közös helyszín. Nincs korlátozva, hány munkás állhat rajta, akár egy játékosnak is lehet itt több munkása. Amikor ide küldtök egy munkást, bármennyi kártyát eldobhattok a kezetekből, és minden 2 eldobott kártya után kaptok egy nyersanyagot. Figyelem: a dobópakliba a kártyákat képpel lefelé kell tenni!



UTAZÁS



Utazásra csakis ősze küldhetitek munkásaitokat. El kell dobjatok annyi kártyát, ahány pont van az általotok választott utazáshelyszín szintjénél. Az 5, 4 és 3 pontos helyszínek zártak, míg a 2 pontos nyitott. Az ide küldött munkás annyi pontot ér, ahány pontos helyszínre küldtéték. Akár több munkást is elküldhettek utazásra.



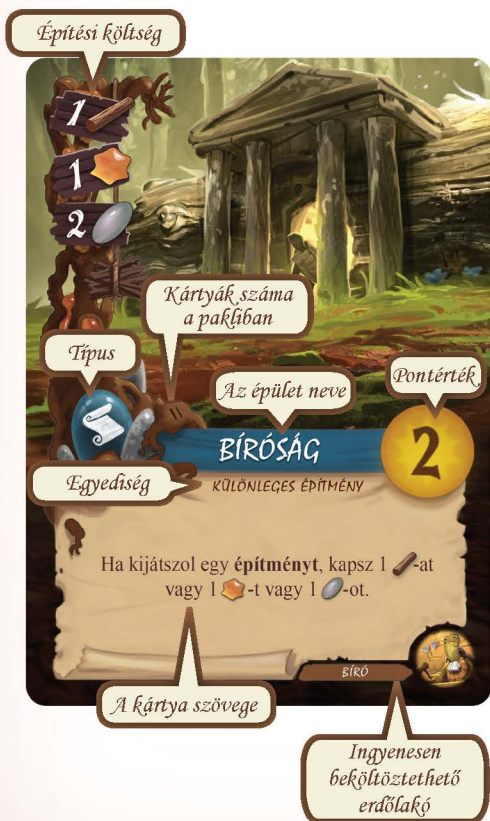
EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Egy körben egy kártyát játszhattok ki. Egy kártya kijátszásához ki kell fizetnetek a kártyán felsorolt nyersanyagot a közös készletbe. **Kártyákat vagy a kezetekből, vagy a Nagymezőn lévő kártyákból játszhattok ki.**

A kijátszott kártyákat tegyétek magatok elé, itt építitek fel a városotokat. Kétféle kártya van a játékban: **erdőlakók és épületek.** Bármelyik *egyszerű* kártyának akár több példányát is megépíthetitek a városotokban, de egy *különleges* kártyának csak egyetlen példányát.

Egy példa: akár több Gazdaságotok vagy Fogadótok is lehet egy városban, de csak egy Bíróság és egy Színház.

ÉPÜLETEK



ERDŐLAKÓK



Hogy egy erdőlakó beköltözhessen a városotokba, vagy ki kell fizessétek a rajta lévő költséget, vagy, ha az erdőlakó kártyáján a bal felső sarokban szereplő épület már a városotokban van, a költség megfizetése nélkül kijátszhatjátok.

Figyelem: ha egy erdőlakó a költség megfizetése nélkül költözik be a hozzá tartozó épületbe, tegyetek egy ajtókorongot (door icon) az épületkártyára. Minden épületbe csak egyszer költözhet be ingyen a lakója.

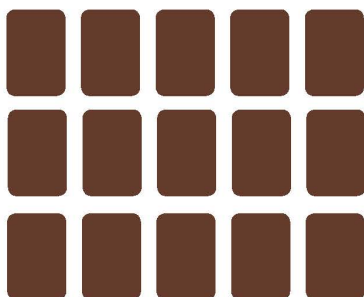


Jegyezzétek meg: az ajtókorongot nem kell az épületről levenni, ha a lakóját eltávolítjátok a városotokból!

A VÁROS

A városotokba **legfeljebb 15 kártyát** tudtok kijátszani. Minden kártya 1 helyet foglal. Az a legátlatosabb, ha 5-5 kártyát tesztek 3 sorban.

Az eseménykártyák nem számítanak bele ebbe a 15 kártyás limitbe.



javasolt elrendezés

KÁRTYATÍPUSOK



Barna – vándor: Egyszer, a kijátszáskor aktiválódik.



Zöld – termelés: Kijátszáskor aktiválódik, majd újra, amikor felkészül a tavaszra, illetve az ősze.



Vörös – akció: Akkor aktiválódik, ha egy munkást helyezel rá. A **NYITVA** táblával ellátott kártyákra akár a többi játékos is küldhet munkást.



Kék – közigazgatási: bizonyos típusú kártyák kijátszása után részesít előnyökben, és különféle módon teszi lehetővé, hogy egy kártyát kevesebb nyersanyagért játszhass ki.



Lila – virágzás: a rajta szereplő pontszámon felül további bónusz pontokat ad a játék végén.

KÁRTYÁK HÚZÁSA

Új kártyát mindig a húzópakliból húzzatok, hacsak nem az az utasítás, hogy a Nagymezőről vegyetek el kártyát.

Sosem lehet 8 lapnál több a kezedben. Ha több lapot húzhatnál, csak addig teheted, amíg nem éri el a nyolcat a lapok száma a kezedben. Ha az az utasítás, hogy adj kártyákat egy játékosársadnak, akkor lehetőleg olyan játékosársat kell választanod, akinek a kezében van hely; majd adj neki annyi lapot, amennyi szabályos, ha ezen felül maradna kártya, azt dobd el.

Ha egy kártyát a Nagymezőről játszol ki, **azonnal töltsd fel a helyét a húzópakliból.** Ha egy kártya hatásaként több kártyát húzhatsz a Nagymezőről, **vegyél el annyi kártyát, amennyit kell,** és csak **utána töltsd fel a helyüket.**

Ha a húzópakli esetleg kifogyna, keverjétek újra a dobópaklit, és abból képezzetek új húzópaklit.

SORRENDISÉG

Egy kártya kijátszásakor kövessétek az alábbi lépéseket, ha mindegyik rendelkezésre áll:

1. Használjatok egy kártyakijátszási képességet (lásd: tömlőc, bíró, vendéglős stb.).
2. Fizessétek meg a költséget vagy használjatok egy ajtókorongot.
3. Ha a kártyát a Nagymezőről vettétek el, töltsétek fel a helyét.
4. Helyezzétek el a városotokban a kijátszott kártyát. (Ha az új kártya hatásaként el kell távolítsatok egy kártyát a városból, azt még azelőtt tegyétek meg, hogy az új kártyát leraknátok.)
5. Hajtsátok végre az új kártya hatását.
6. Hajtsátok végre a kapcsolódó hatásokat (például Bíróság, Boltos stb.).

FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ ÉVSZAKRA

Ha egy játékos az összes munkását lehelyezte, és nem tud vagy nem akar több kártyát kijátszani, akkor fel kell készülnie a következő évszakra. Ebben az esetben a körötök a következőből fog állni: szedjétek össze a munkásaitokat, kapjátok meg az évszak szerinti bónuszokat – ahogy az az Örökfa tetején olvasható. Ha mindezzel megvan az adott játékos, a köre véget ér, és a játék folytatódik a következő játékosal.

A játék – a történet szerint – tél végén kezdődik, és a következő tél küszöbén ér véget. Így az ősz az utolsó évszak, amelyre felkészülhettek a játék folyamán.

FONTOS: nem vagytok kötelesek a következő évszakra való felkészülést a többiekkel azonos időben (fordulóban) végrehajtani, ha valaki évszakot vált, nem kell, hogy bevárja a többieket.

Egy példa: Első körödben egy munkásodat a 3 faágas helyszínre teszed, és magadhoz veszed ezeket a nyersanyagokat. A következő fordulódban a másik munkásodat egy erdei tisztásra helyezed, hogy elvehess 1 faágat, 1 gyantát és 1 bogyót. A következő fordulódban kijátszod a Gazdaságot a kezedből, kifizetve a felsorolt építési költségeket (2 faág és egy gyanta); ezzel rögtön termelsz is egy bogyót. Az ezután következő körödben kijátszod az Uszályos varangyot a Nagymezőről, 2 bogyóért cserébe, és az uszályos varanggyal rögtön két faághoz jutsz, mivel van egy gazdaságod a városodban.

A rákövetkező körödben nincs elegendő nyersanyagod újabb kártya kijátszásához, és már minden munkásod munkában áll, ezért felkészülsz a következő évszakra. Vissza kell gyűjtsd a munkásaidat, és megkapod a felsorolt bónuszokat, amelyek tavasz elején járnak: szedj le egy munkást az Örökfa tetejéről, és aktiválj minden zöld, azaz termelő épületet a városodban – ebben az esetben a gazdaságodat és az uszályos varangyodat, ezzel egy bogyót és két faágat gyűjtesz be.

Szerelmem!

Az Örökfa ma a nyárkére vetette árnyékát, és mi ünnepeltünk áldott ernyője alatt. A boltos nyállal ékezttem, és közben hallgattuk, ahogy Lenóra a nyári történeteit mesélte a türelmes gyerekeknek, akik körben ültek körülötte.

Lenóra történetei, hisz tudod, nem rövidiek, és mi mosolyogva figyeltük, ahogy a gyerekek – egyik a másik után – egyre többször fészkelődtek, ahogy felforgatták a szőrhüket, és egyre többször sandított a patak felé. És aztán, ahogy egy erecske átzakít egy gátat, mind felpattantak, és futottak, hogy a patak hűs vizébe ugorhassanak! Ekkor Lenóra, a maga sajátos módján, egy találs fordulóval zárta a történetét, mintha az egész jelenetet így tervezte volna el...

Azt kell mondjam, az idei kiemelkedően termékeny nyár volt. A bagyók már-már érettnékné tűnnek, és úgy érzem, évek óta nem volt olyan gazdag termésünk, mint idén. Azok a kék bagyók, amiket külön gondással ültettél a parcelládon, majd kicsattannak, és olyan kékre értek, mint a te éjszakai szemeid.

Nagyon hiányzol.
Barra





Drága Egyetlenem!

Ma elcsúsztam a gazdaságtól délre álló orgonás erdőbe, és gondoltam, papírra vetek pár sort neked. Nézd el nekem a macskakaparást – késő éjszakaig szedtem az ánizsmagokat, és a fagydaganatok még nem múltak el a mancsomról.

A te mancsaid melegen vannak tartva? A bajuszodat tisztán tudod tartani?

A facsereitek földig hajolnak a hó súlya alatt. A tűzhelyet is őrizni kellene, miközben a makkokat le kéne szüretelni. A viharok befújtak a kéményen, és az üres ház megtelt nedves, szürke füsttel. Ez arra a napra emlékeztet, amikor először próbáltál tüzet gyújtani! Emlékszel, ahogy a zöld faágak közül a füst egészen a kápolnáig tekeredett, és amikor megcsókoltál, a szádnak olyan íze volt, mint a fák nedvének?

A lenc már magasabbra nyújtózkodott, mint a ház. A fákat már elhagyták a levelek, de engem nem hagyott el a remény, hogy nemsokára visszatérsz. Aranyszín harangvirágokat aggattam az ereszed alá, és a szél a te neved éneklé rajtuk.

Örökre a tiéd,

Gréta



Amikor egy következő évszakra készültök fel, az Örökfa tetejéről újabb munkások csatlakoznak gyarapodó városotokhoz. Ilyenkor gyűjtsétek be a megfelelő számú munkást, és aktiváljátok a következő évszak felsorolt bónuszait.



Tavasszal egy munkást kaptok, és **aktiváljátok az összes zöld kártyát a városotokban (termelési fázis)**, az általatok választott sorrendben.



Nyáron egy munkást kaptok. Nyáron nincsen termelés, de ha új zöld kártyát játszatok ki ebben az évszakban, azok ugyanúgy azonnal termelnek. Ezen felül húzzatok 2 kártyát a Nagymezőről a kezetekbe.



Ősszel két munkást kaptok, és **aktiváljátok az összes zöld kártyát a városotokban (termelési fázis)**, az általatok választott sorrendben.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egyikőtök elérte az ősz végét, és nem tud (vagy nem akar) több akciót végrehajtani, befejezte a játékot, és passzolnia kell. Ha egy játékos passzolt, már nem lehet neki kártyát vagy nyersanyagot adni. Ha kártyákat vagy nyersanyagokat kellene valakinek adnotok, de rajtatok kívül már mindenki passzolt, tegyétek azokat a dobópakliba, ill. a közös készletbe.

Mindegyikőtök, aki még nem passzolt, tovább játszik, és a játék addig tart, amíg mindenki nem passzolt. Ezután számoljátok össze a pontjaitokat, hogy megállapítsátok, ki győzött.

Talán az a legkönnyebb, ha először a lapjaitokon jelzett pontszámot adjátok össze, utána hozzáadjátok a pontjelző korongokat, a lila (virágzás) kártyák pluszpontjait, az utazás(ok)ból, végül az eseményekből kapott pontokat.

Ha döntetlen alakulna ki az első helyen, az győz az azonos pontszámú játékosok közül, aki több eseményt teljesített. Ha még ebben is döntetlen az állás, akkor az, akinek több nyersanyaga maradt a játék végére.

EGY PÉLDA A PONTSZÁMÍTÁSRA (LÁSD A 14. OLDALON)

A kártyák alappontszáma: 22

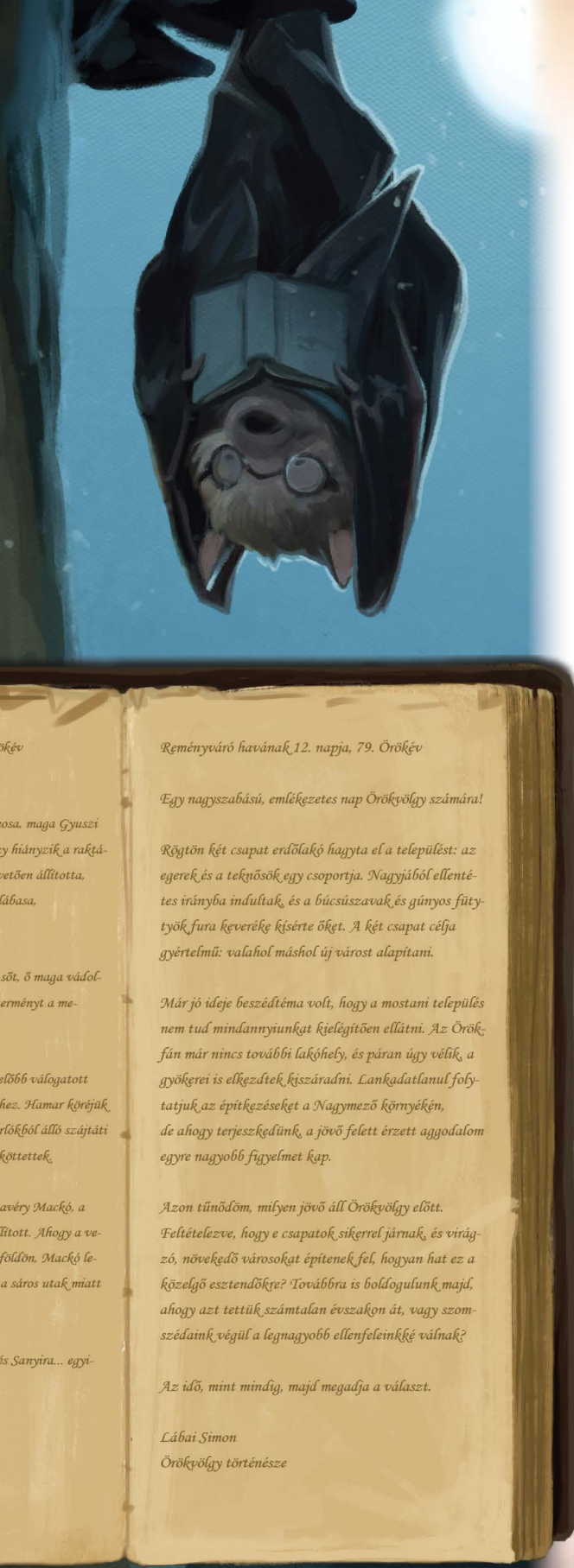
Pontjelző korongok: 14

Virágzás kártyák pluszpontjai: 10 (3 a Feleség, 2 az Építész, 5 a Király után)

Utazás: 4 pont

Események: 12 (6 az Előadóművész a városban, 3 a Gonosztevők gyámolítása, 3 a Nagy turné után)

Összesen: 62 pont



Reményváró havának 12. napja, 79. Örökév

Egy nagyszabású, emlékezetes nap Örök völgy számára!

Rögtön két csapat erdőlakó hagyta el a települést: az egerek és a teknősök egy csoportja. Nagyjából ellentétes irányba indultak, és a búcsúszavak és gúnyos fütytyők fura keveréke kísérte őket. A két csapat célja gyértelmű: valahol máshol új várost alapítani.

Már jó ideje beszédtema volt, hogy a mostani település nem tud mindannyiunkat kielégítően ellátni. Az Örök fán már nincs további lakóhely, és páran úgy vélik, a gyökerei is elkezdtek kiszáradni. Lankadatlanul folytatjuk az építkezéseket a Nagymező környékén, de ahogy terjeszkedünk, a jövő felett érzett aggodalom egyre nagyobb figyelmet kap.

Azon tűnődöm, milyen jövő áll Örök völgy előtt.

Feltételezve, hogy e csapatok sikerrel járnak, és virágzó, növekedő városokat építenek fel, hogyan hat ez a közeli esztendőkre? Továbbra is boldogulunk majd, ahogy azt tettük számtalan évszázadon át, vagy szomszédaink végül a legnagyobb ellenfeleinkké válnak?

Az idő, mint mindig, majd megadja a választ.

Lábai Simon

Örök völgy története

Utazás
Dobj el annyi -t,
ahány pontot kapsz.

Csak össze használható!



SZABÁLYOK AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKHOZ

Ha egyedül szeretnél játszani az *Everdell – Az Örökfa árnyékában* egy házsártos vén patkány-nyal, Varjúhájjal és az ő verekedős, kötekedős banditacsapatával fogsz vetélkedni. Három egymást követő évben fog visszatérni Örökvölgybe, és minden évben a komiszság egy új gúnyját ölti magára. Találd ki, hogyan győzheted le galád trükkjeit, és hogyan szabadíthatod meg Örökvölgyet ettől a szennyfolttól mindörökre!

A három év három nehézségi szintet képvisel, és nem azt jelenti, hogy a hármat egymás után kell lejátszanod (bár egy kalandvagyó erdőlakó megpróbálkozhat egy ilyen hőstettel).

1. ÉV: VARJÚHÁJ, A CSIRKEFOGÓ

Válassz egy játékoszint Varjúhájnak (bár ő a feketét szereti legjobban), és készítsd elő a játékot két játékos számára. A játékot te 5 kártyával kezded, Varjúhájnak nem lesz kártyája.

Varjúháj egyik munkását helyezd a bal felső erdei tisztásra, így azt elfoglalja előled. A másik munkását 3 faágas folyóparti helyszínre tedd.

A játék innentől a korábban leírtak szerint működik, ezekkel az új szabályokkal:

Bármikor, amikor kártyát játszol ki, Varjúháj is kijátszik egy kártyát. Ha a Nagymezőről játszottad ki a kártyát, töltsd fel a helyét.

Hogy kiderüljön, melyik kártyát játssza ki Varjúháj, dobj a 8 oldalú dobókockával, az eredmény mutatja meg, a Nagymező melyik kártyáját építheti meg Varjúháj a saját városában. A Nagymezőn lévő kártyák helye 1-től 8-ig van számozva, a bal felső hely az egyes, a jobb alsó a 8-as. Varjúháj városában a

kártyákat tedd típusonként (színenként) egymásra, hogy látható legyen, melyikből mennyi épült már meg neki. A kártyák tulajdonsága és pontértéke lényegtelen. Ha már ő is kijátszotta a kártyáját, töltsd fel újra a Nagymezőt. Miután végrehajtottál egy évszakra való felkészülést, Varjúháj is végrehajtja ezt, a következő lépésekben:

- 1) Nézd meg, hogy bármelyik színből van-e már neki annyi, hogy az ahhoz a színhez tartozó eseményt teljesíthesse. Ha már van neki annyi, akkor tedd azt az eseményt a városába.
- 2) Vedd el az új munkását, és tedd a Nagymező 1-es számú kártyájára, (a nyárit tedd a 2-esre, az őszi munkásokat a 3-asra és a 4-esre), így a játék végére munkásai lefoglalják a Nagymező felső 4 kártyáját. Te már nem játszhatod ki az ilyen módon lefoglalt kártyákat, de Varjúháj igen.
- 3) Az erdei tisztáson lévő munkását tedd át az óramutató járásával ellentétes irányban a következő tisztásra.

Amikor a tavaszra készülsz fel, tedd át Varjúháj munkását a 3 faág helyszínről a 2 gyantát adó helyszínre. Nyár elején tedd át ezt a munkást az 1 kavicsos helyszínre. Ősz elején tedd az 1 bogyót és 1 kártyát adó helyszínre.

Ősszel az erdei tisztást lefoglaló munkását tedd a 3 pontos Utazásra.

PONTSZÁMÍTÁS

Varjúháj a következő pontokat kapja: 2 pontot minden kártyája után a városában (illetve 3-at minden lila kártya után), 3 pontot minden alap esemény után, amit megszerzett, 3 pontot minden különleges esemény után, amit te nem szereztél meg, 3 pontot az Utazáson álló munkása után, plusz a pontjelző korongokat, amelyeket esetleg te adtál neki.

2. ÉV: VARJÚHÁJ, A ZÜLLÖTT

A szabályok ugyanazok, mint az első évben, pár kivétellel:

Ősszel az erdei tisztást lefoglaló munkását tedd a 4 pontos Utazásra (ne a 3 pontosra).

Minden olyan különleges esemény után, amit nem teljesítettél, Varjúháj 6 pontot kap (nem hármat).

3. ÉV: VARJÚHÁJ, A SENKIHÁZI

A szabályok ugyanazok, mint a második évben, pár változtatással:

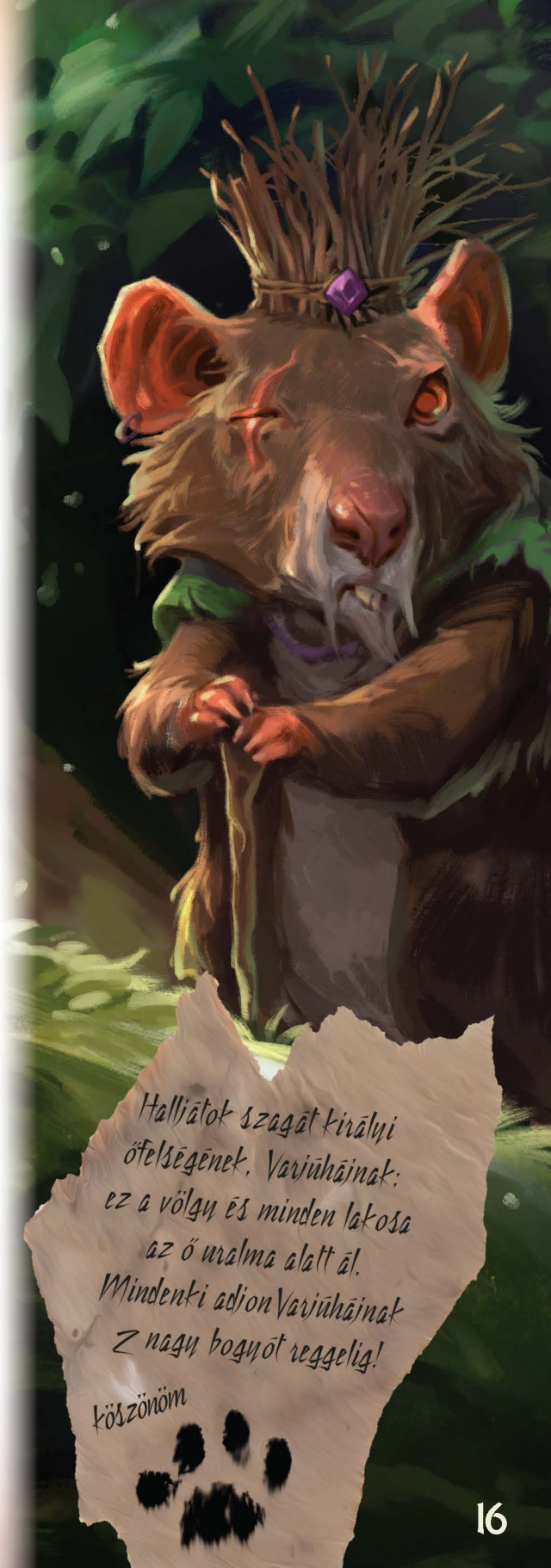
Ősszel az erdei tisztást lefoglaló munkását tedd a 5 pontos Utazásra (ne a 4 pontosra).

Amikor Varjúháj felkészül az ősze, elrabolja egy munkásodat! Ne tedd át a munkását az 1 bogyó + 1 kártya helyszínre, hanem tedd vissza a dobozba ezt a munkását – ahogy az egyik saját munkásodat is! Így ősze csak 5 munkásod marad.

Győzd le őt a harmadik évben is, és Örökvölgy dalnokai diadalodról fognak zengeni! A történészek feljegyzik győzelmedet, és az örökké fennmarad az utókornak! A vén patkány pedig meglapulva távozik Örökvölgyből, békét hagyva maga mögött... egyelőre.

FONTOS SZABÁLYOK

- Varjúhájnak 15-nél több kártyája is lehet a városában
- Azok a Nagymezőn lévő kártyák, amelyen Varjúháj munkásai állnak, nem kijátszhatók, húzhatók fel vagy dobhatók el.
- Ha kártyát vagy nyersanyagot kellene adnod valamelyik ellenfelednek, rakd azokat a dobópaklira, ill. a közös készletbe.



Halljátok szagát királyné
őfelségének, Varjúháinak:
ez a völgy és minden lakosa
az ő uralma alatt áll.
Mindentki adjon Varjúháinak
2 nagy bogyót reggelig!

köszönöm

A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

Amikor a játék arra hivatkozik, hogy kapsz 1 pontjelző korongot, az mindig 1 pontost jelent. A 3 pontosok váltásnak vannak.

ERDŐLAKÓK

Bányászvakond: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban lemásolhatsz valamelyik ellenfeled városában egy zöld (termelő) kártyát. Gyakorlatilag a Bányászvakond azzá a termelő kártyává válik egy pillanatra – vagyis ha lemásolsz egy vegyesboltot, elvehetsz 2 bogyót, feltéve, hogy a kiválasztott ellenfél városában van egy Gazdaság is. A bányászvakonddal nem tudsz lemásolni egy Raktárat.

Ugyanakkor megteheted, hogy a Bányászvakonddal lemásolsz egy másik Bányászvakondot az egyik ellenfeled városában, amivel a saját városodban lévő raktárat aktiválhatod, és így a Raktárra (ne a Bányászvakondra!) tehetsz új nyersanyagokat. *Egyszerűsített játék:* a Bányászvakonddal Varjúháj városának bármelyik termelő kártyáját lemásolhatod.

Bíró: amikor egy erdőlakót vagy építményt játszol ki, a felsorolt költségek közül egyet lecserélhetsz bármilyen más nyersanyagra. Például ha a kártya 2 bogyóba kerül, fizethetsz helyette 1 bogyót és 1 faágat.

Boltos: kapsz 1 bogyót minden, a városodba kijátszott erdőlakó után. Magáért a Boltos kijátszásáért nem kapsz bogyót.

Dalnok: dobj el legfeljebb 5 lapot a kezedből, és vegyél el mindegyik eldobott lapért 1 pontjelző korongot.

Építész: a játék végén 1 pontot ad minden a saját készletekben megmaradt gyantáért és/vagy kavi-csért, de nem többet, mint összesen 6 pontot.

Erdőőr: amikor kijátszod, tedd át az egyik már lehelyezett munkásodat egy másik, szabad helyre, a lehelyezés szabályait figyelembe véve. Ezzel megnyitod a Börtön második celláját. Az Erdőőrt nem teheted a Börtön második cellájába!

Fafaragó: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban fizethetsz legfeljebb 3 faágat, hogy értük egyenként 1 pontjelző korongot kapj.

Feleség: megosztódik a Férijel egy helyen, azaz ők ketten együtt csak egy helyet foglalnak el a városodban. A játék végén 3 pontot ér, ha a Férij is mellette áll. Mindazonáltal csak 1 Férijel hajlandó megosztani a helyen...

Férij: megosztódik a Feleséggel egy helyen, azaz ők ketten együtt csak egy helyet foglalnak el a városodban. Ha van a városodban Gazdaság és Feleség is, akkor a Férij egy választásod szerinti nyersanyagot ad kijátszáskor és a termelési fázisban is. Mindazonáltal csak 1 Feleséggel hajlandó megosztani a helyen...

Fogadós: amikor egy erdőlakót játszol ki, eldobhatod a városodban élő Fogadóst, hogy az új erdőlakó beköltözését 3 bogyóval olcsóbbá tedd. Nem veheted el a 3 bogyót. A kártya hatását nem kombinálhatod további, a kártyák kijátszására vonatkozó hatással, beleértve a Fogadót; bármelyik erdei tisztást, amely hatására kijátszhatsz egy kártyát; vagy olyan kártyákét sem, mint a Börtön.

Gyászbogár: amikor kijátszod, dobj el 3 kártyát a Nagymezőről, töltsd fel a helyüket, és húzz fel egy kártyát a Nagymezőről. Ezzel megnyitod a Temető második parcelláját is.

Házaló: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban becserélheted 2 nyersanyagodat 2 tetszőleges másik nyersanyagra. A közös készletből kell cserélned, nem valamelyik ellenfeledéből.

Király: a játék végén további 1 pontot ad minden teljesített eseményhez, és további 2 pontot minden teljesített különleges eseményhez.

Királynő: ha egy munkást helyezel erre a lapra, kijátszhatsz ingyen egy kártyát a kezedből vagy a Nagymezőről, ha annak az értéke nem több, mint 3 pont. Ez az értékhatár a kártya alappontszámára vonatkozik, a bónuszpontokra nem.

Orvos: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban fizethetsz legfeljebb 3 bogyót, hogy elvegyél bogyónként 1 pontjelző korongot.

Pásztor: a kijátszási költségét egy ellenfelednek kell adnod. Amikor kijátszod, kapsz 3 bogyót. Kapsz annyi pontot, ahány korong van a Kápolnádon a Pásztor kijátszásakor.

Postagalamb: amikor kijátszod, csapj fel 2 kártyát a húzópakliból. Az egyiket azonnal kijátszhatod ingyen, ha a kártya értéke nem több, mint 3 pont. A másik kártyát tedd a dobópaklira. *Egyszemélyes játék:* ha kijátszod ezt a kártyát, és használsz is a képességét, vagyis kijátszol egy további kártyát, az két kártyának fog számítani, így Varjúháj 2 kártyát fog kijátszani a körében.

Seprűs mókus: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban aktiválhatsz egy *másik* zöld, azaz termelő kártyát a városodban. Tudjuk, mire gondolsz, de nem javasoljuk. Mire szegény jószág végre elkapná a saját farkát, már egy mutatós lyukat égetett az asztal-lapba. Ne kérd őt erre.

Szerzetes: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban adhatsz 1 vagy 2 bogyót egy ellenfelednek, amiért bogyónként 2 pontjelző korongot kapsz. Ezzel az akcióval kinyitod a Kolostor második szobáját.

Tanár: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban húzz 2 kártyát. Egyet tarts meg, a másikat add oda egy ellenfelednek, akinek van hely a kezében (lásd a 10. oldalon, kártyák húzása).

Történész: húzz egy kártyát, miután kijátszottál egy erdőlakót vagy egy építményt – vagyis ha a Történész a városodban van, mindig kapsz egy lapot, amikor kijátszol egy új kártyát (persze a kézben tartható lapok számának figyelembevételével).

Uszályos varangy: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban vedd el annyiszor 2 faágat, ahány Gazdaság van a városodban.

Vándor: amikor kijátszod, húzz 3 kártyát. A Vándor nem foglal egyet sem a 15 helyből.

Vásári bolond: valamelyik ellenfeled városába játszhatod ki, ha van még ott hely (akkor is, ha ő már befejezte a játékot). Görény dolog, igaz? *Egyszemélyes játék:* Varjúháj kijátszhatja a városodba. Ha te játszod ki, tedd a dobópakliba Varjúháj városának egyik kártyával együtt.



Szívembe mindig öröm költözik, amikor beköszönt Harangozó havának első napja, mert azt áthatja az adakozás és az állati szeretet. Örökvölgy lakosainak hetekbe telik, mire befejezik az aratást és elraktározzák a termést a közelgő télre készülve, és közösen megélhetik a jólét e rövid pillanatát. Ma azok, akik többet tudtak összegyűjteni, mint amennyire szükségük van, adományt helyeztek el az Örökfa gyökerei között, így bárki, aki ínségben szenved, vehet belőle. A teli gyomor ígérete felett érzett örömben a kölykök az adományok körül ugráltak. Ahogy belenéztem szemeikbe, amelyek akkorára kerekedtek, mint az érett bogyók, és láttam a sóvárgást az arcukon, a Tanmesék I-V. jutott eszembe:

Ne töltsétek az ti gyomrotokat,
Míg a szomszédok gyomra meg nem telt,
Adjatok, míg adhattok, és így
Magatok is ehettek a jószág gyümölcséből
Minden áldott nap.

ÉPÍTMÉNYEK

Bánya: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 1 kavicsot.

Bíróság: kapsz vagy 1 faágot, vagy 1 gyantát, vagy 1 kavicsot minden alkalommal, amikor építménykártyát játszol ki. A Bíróság kijátszásáért nem kapsz nyersanyagot.

Börtön: amikor kijátszol egy építményt vagy egy erdőlakót, egy, már a városban lévő erdőlakódat becsúszathatod a Börtön alá, hogy csökkentsd az éppen kijátszott kártya építési költségét 3, választásod szerinti nyersanyaggal. Nem kapod meg a 3 nyersanyagot. A börtönbe zárt erdőlakó már nem számít a városod lakosának, és így nem is ér pontot. A kártya hatását nem kombinálhatod további, a kártyák kijátszására vonatkozó hatással, beleértve a Fogadót; bármelyik erdei tisztást, amely hatására kijátszhatsz egy kártyát; vagy olyan kártyáét sem, mint az Építődaru vagy a Fogadás. A Börtönnek legfeljebb 2 rabja lehet, de a második cella kinyitásához először ki kell játsszad az Erdőört.

Egyetem: amikor egy munkást állítasz erre a kártyára, dobj el egy építményt vagy erdőlakót a városodból, és megkapod annak az építési költségét – és hozzá még 1 választásod szerinti nyersanyagot. Ha egy olyan kártyát dobsz el, amin egy munkásod állt, és nem véglegesen, akkor állítsd azt a munkást az Egyetemre. Ha a munkás véglegesen állt azon a kártyán, elveszíted azt a munkást (visszakerül a dobozba).

Építődaru: amikor egy építménykártyát játszol ki, eldobhatod az Építődarut, hogy csökkentsd az építési költséget 3, választásod szerinti nyersanyaggal. Nem kapod meg a 3 nyersanyagot. A kártya hatását nem kombinálhatod további, a kártyák kijátszására vonatkozó hatással, beleértve a Fogadót; bármelyik erdei tisztást, amely hatására kijátszhatsz egy kártyát; vagy olyan kártyáét sem, mint a Börtön.

Faúszató bárka: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 2 faágot.

Fogadó: amikor egy munkást állítasz erre a lapra, kijátszhatsz egy kártyát a kezedből vagy a Nagymezőről 3, választásod szerinti nyersanyaggal olcsóbban. Nem kapod meg ezeket a nyersanyagokat. Kapsz 1 pontjelző korongot, ha egy ellenfeled állít munkást erre a lapra. *Egyszemélyes játék:* küldhetsz munkást a Varjúháj városában álló fogadóba, cserébe Varjúháj kap egy pontjelző korongot.

Gazdaság: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 1 bogyót.

Gyantafinomító: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 1 gyantát.

Iskola: a játék végén minden egyszerű erdőlakó további 1 pontot ér.

Kápolna: ha egy munkást állítasz erre a lapra, rakj egy pontjelző korongot a kápolnára. Utána húzz annyiszor 2 kártyát, ahány pontjelző korong van a kápolnán.

Kilátó: amikor egy munkást állítasz erre a lapra, azzal használatba veszel egy választásod szerinti folyóparti helyszínt vagy erdei tisztást, még akkor is, ha azon éppen egy másik munkás áll.

Kolostor: amikor egy munkást állítasz erre a lapra, adj 2, választásod szerinti nyersanyagot valamelyik ellenfelednek, és kapsz 4 pontot. A munkásod már nem hagyja el többé a Kolostort. A Kolostoron akár két munkásod is állhat, de a második cellát csak úgy nyithatod meg, hogy kijátszod a városodba a szerzetest.

Óratorony: amikor kijátszod ezt a lapot, tegyél rá 3 pontjelző korongot. Amikor felkészülsz egy következő évszakra, és visszagyűjtenéd a munkásaidat, levehetsz 1 pontjelző korongot az Óratoronyról, és cserébe aktiválhatsz egy folyóparti helyszínt vagy erdei tisztást, ahol már áll egy munkásod. Minden, az Óratornyon maradt pontjelző korong számít a játékvégi pontszámításnál.

Örökfa: a játék végén minden lila kártyád további 1 pontot ér, az Örökfát is beleértve. Az Örökfába beköltözhet egy tetszőleges erdőlakó, ingyen.

Palota: a játék végén minden különleges építmény egy ponttal többet ér, magát a Palotát is beleértve.

Postahivatal: amikor egy munkást állítasz erre a lapra, adj az egyik ellenfelednek a kezedből 2 kártyát, utána dobj el a kezedből annyi lapot, amennyit szeretnél. (Ahhoz, hogy egy munkást küldj ide, kell legyen legalább 2 kártya a kezekben.) Ezután húzz annyi kártyát a húzópakliból, hogy végül nyolc kártya legyen a kezekben. Kapsz 1 pontjelző korongot, ha egy ellenfeled használja a Postahivatalodat. *Egyszemélyes játék:* használhatod Varjúháj postahivatalát, cserébe ő 1 pontot kap.

Raktár: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban vedd el a közös készletből 3 faágat, vagy 2 gyantát, vagy 1 kavicsot, vagy 2 bogyót, és tedd erre a kártyára. Ahhoz, hogy a kártyán lévő nyersanyagokat megkapd, állíts egy munkást a kártyára.

Romok: amikor kijátszod, dobj el egy építményt a városodból, és tedd ezt a kártyát a helyére, ezután visszakapod az eldobott lap építési költségét – és még húzz 2 kártyát. Ha olyan épületet dobsz el a romok hatásaként, amelyen pontjelző korongok vannak, dobd el a korongokat is. Ha egy olyan kártyát dobsz el, amin egy munkásod állt, és nem véglegesen, akkor állítsd azt a munkást a romokra. Ha a munkás véglegesen állt azon a kártyán, elveszíted azt a munkást (visszakerül a dobozba).

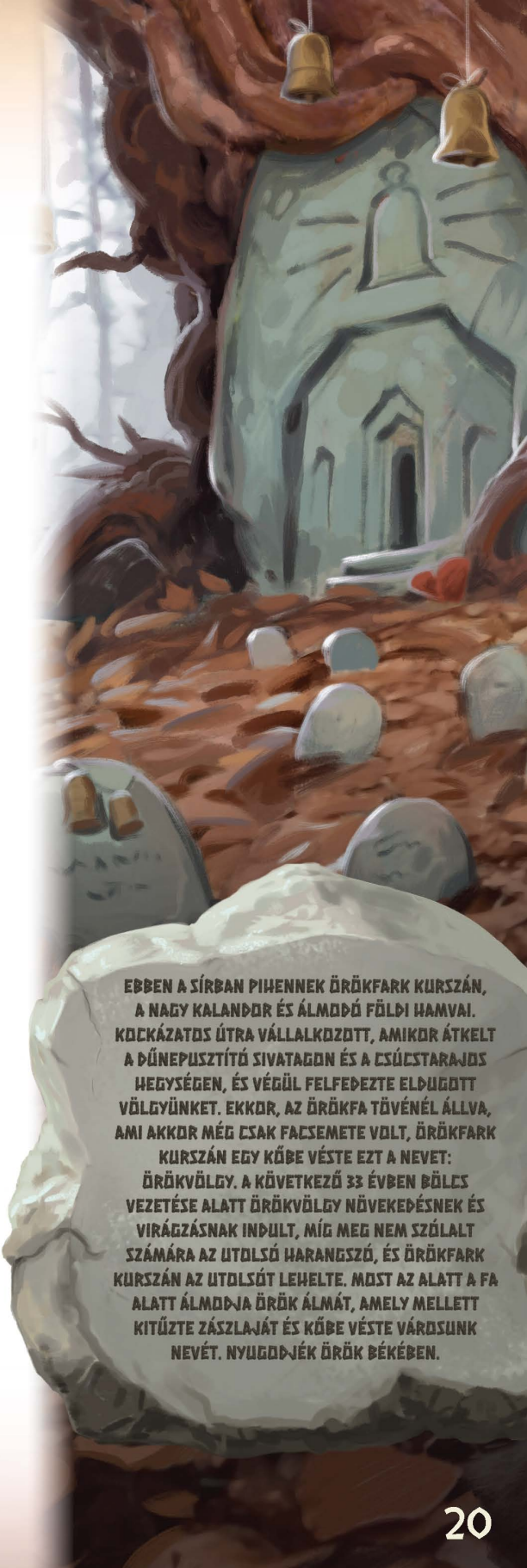
Színház: a játék végén minden különleges erdőlakó további 1 pontot ér.

Temető: ha egy munkást állítasz erre a lapra, csapj fel 4 lapot a húzópakli vagy a dobópakli tetejéről, és játssz ki egyet ingyen. A többit tedd a dobópaklira. A munkásod már véglegesen a Temetőben marad... A Temetőt akár kétszer is használhatod, de ehhez meg kell nyisd a második parcellát a Gyászbogárral.

Várkastély: a játék végén további 1 pontot kapsz minden, a városodban álló egyszerű építményért.

Vásártér: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban húzz 2 kártyát.

Vegyesbolt: amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 1 bogyót, vagy 2 bogyót, ha Gazdaság is van a városodban (de csak egy gazdaság után, azaz nem kapsz gazdaságonként 2 bogyót).



EBBEN A SÍRBA PIHENNEK ÖRÖKFARK KURSZÁN,
A NAGY KALANDOR ÉS ÁLMODÓ FÖLDI HAMVAI.
KOCKÁZATOS ÚTRA VÁLLALKOZOTT, AMIKOR ÁTKELT
A DŰNEPUSZTÍTÓ SIVATAGON ÉS A CSÚCSSTARAJOS
HEGYSÉGEN, ÉS VÉGÜL FELFEDEZTE ELDOBOZT
VÖLGYÜNKET. EKKOR, AZ ÖRÖKFA TÖVÉNÉL ÁLLVA,
AMI AKKOR MÉG CSAK FACSEMETE VOLT, ÖRÖKFARK
KURSZÁN EGY KÖBE VÉSTE EZT A NEVET:
ÖRÖKVÖLGY. A KÖVETKEZŐ 33 ÉVBEN BÖLCES
VEZETÉSE ALATT ÖRÖKVÖLGY NÖVEKEDÉSNEK ÉS
VIRÁGZÁSNAK INDULT, MÍG MEG NEM SZÓLALT
SZÁMÁRA AZ UTOLSÓ HARANGSZÓ, ÉS ÖRÖKFARK
KURSZÁN AZ UTOLSÓT LEHELTE. MOST AZ ALATT A FA
ALATT ÁLMODJA ÖRÖK ÁLMÁT, AMELY MELLETT
KITŰZTE ZÁSZLA-JÁT ÉS KÖBE VÉSTE VÁROSLUNK
NEVÉT. NYUGODJÉK ÖRÖK BÉKÉBEN.

AZ ÁLLÓKÖVEK MESÉJE

Lenóra, a legendás elbeszélő tollából

Réges-régen, egy távoli tájon, Gildin földjén egy kisegér szemeit a távoli hegyekre meresztette, és azon tűnődött, mi rejtőzhet mögöttük. Az élete tele volt nehézségekkel és zűrzavarral – ahogy sok más állatnak is abban a sötét időszakban. Egy csöppnyi mézet, egy harapásnyi bogyót sem lelt akkor senki, mert minden élelmiszert a Kígyóháborúban használtak fel, amikor a bátor kis teremtmények együttesen verték vissza az Északi Vadon csúszómászóit.

Ebben a pusztulásban és szegénységben töprengett egy egér, a remény álmait kergetve. Örökfark Kurszán volt a neve. Apja, egy bátor harcos, életét vesztette a háborúban. Férje halálhírének súlya alatt Kurszán édesanyja összeomlott, és nemsokára követte őt – így Kurszán árván maradt Viharfüzes, a kikötőváros sötét utcáin.

Fiatalságának nehéz évei alatt számtalan kalandban volt része, melyekből hajszál híján menekült csak meg, de gyors esze és acélos akarata – és persze nem kevés előrelátása – mindig segített neki. Álmai tovább éltek fejében egy szebb világról, a távoli hegyek mögött. Tudta, hogy egy ekkora út akár a halálát is jelentheti, de Viharfüzesben nem volt jövője.

Elérkezett az indulás ideje.

Kevés barátja közül hármat rá tudott venni, hogy tartsanak vele. Együtt keltek útra, Rügyszöldítő havának egy hideg reggelén, hogy vándorokként egy olyan földet keressenek, ami talán nem is létezett.

Számtalan történet szól arról, hogyan vágtak át a Dűnepusztító sivatagon és a Csúcsarajos hegységen. Kilenc hónapig tartott ez a szívfájdító kaland, amely közben Kurszán elvesztette legkedvesebb barátját. De amikor a reménysugár, amit követtek, a leghalványabb volt, utazóink Reményváró 19. napján végül megmászták az utolsó hegycsúcsot, és megpillantották a csodát, ami után kutattak.



ÖRÖKFAGY
REMÉNYVÁRÓ
✿ KÖDKELTŐ
TÓCSAMÉLYÍTŐ
☀ RÜGYZÖLDÍTŐ
ÖRÖKVIRÁG
NAPMELEG
VERŐFÉNY
✿ SZÉLKELET
LEVÉLCSERZŐ
☀ CSILLAGVESZEJTŐ
HARANGZÓ

A nap is boldog volt aznap, mert át tudta törni a sötét felhőket, amelyek olyan hosszú ideje komorrá tették az eget, és sugarait a mélyben fekvő, ragyogó smaragdzöld völgyre vetette. Egy érintetlen földet láttak, amit még nem érintett meg sem a háború mocska, sem a pusztító mohóság.

Hetekbe telt, mire felfedezték a teljes völgyet, végül Kurszán és társai letelepedtek azok közé a gyökerek közé, amelyekből később a reményt megtestesítő emlékmű vált: az Örökfa. Kurszán elnevezte a helyet Örök-völgynek, és megáldotta.

Közvetlenül azután, hogy hajlékot épített magának, Kurszán egy emlékművet állított, hogy megünnepeljék és sose felejtsek azt az utazást, amely ennek a szent helynek a felfedezéséhez vezetett.

Kilenc hófehér követ állítottak körbe, ezek mindegyike az utazás egy hónapját jelképezték. A kövekbe vésték emlékeiket, reményeiket és álmaikat, és egy felhívást is, mindazokhoz, akik kedves birodalmuk békéjét és kényelmét élvezhetik.

Ezek Örökfark Kurszán szavai, amelyeket a kőbe karcolt, halljátok, és ne feledjétek soha:

*Nem lehet a bánat elég fekete,
hogymint remény ne nőjön benne.
Még az éjféli is utat nyit a reggel fele.
Használd ki a napod, varázsol széppé,
Szóljon a harangod igazul s örökké.*

És most menjetek, fedezzétek fel a világot, és legyen az életetek olyan, mint ezek a kövek, amelyek még sok évszakra át bátorítanak és ösztönöznek másokat, hogy eljőjenek Örökvölgybe.

KÉSZÍTŐK

A játék szerzője

James A. Wilson

Az illusztrációkat készítette

Andrew Bosley

Játékfejlesztői csapat

Dann May

Brenna Noonan

James A. Wilson

Művészeti koncepció

és grafikai kivitelezés

Dann May

További grafikai munkák és layout

Cody Jones

Marketing

Brenna Noonan

Gyártás-előkészítés

Cody Jones

Gyártásvezető

Dan Yarrington

A játék tesztelői

Clarissa Wilson, Jacob Parker,

Nathan Wilson, Andrew &

Jordana Osborne, Justin Schaffer, Michael

Mindes, Seth Jaffee, Joel Eddy, Allen

Chang, Cody Jones,

Chris McMullen, Michael Fox, Andrew

Bosley ...és külön köszönet Michael

Cyrnek a BGG csapatából.

A fordítás Tóth Balázs munkája.



HU



STARLING
GAMES