

Эверделл Дуэль



ПРАВИЛА

ВВЕДЕНИЕ

В живописной долине Эверделл идёт ожесточённая борьба за создание и развитие самых процветающих городов. Животные съезжаются со всех сторон, чтобы поселиться в Изумрудной долине, а мэры делают всё возможное, чтобы их город стал самым лучшим.

Вы берёте на себя роль одного из таких мэров и будете соревноваться с соперником лицом к лицу. Но время и ресурсы ограничены, и если все события должны быть отпразднованы до конца года, вам придётся тщательно планировать и играть стратегически, чтобы победить.

Или...

Вы можете объединить усилия и вместе управлять одним городом! Это будет непросто, ведь у вас с партнёром наверняка разные идеи и планы. Но если вы сумеете договориться и удовлетворить местную прессу своими результатами, вы можете создать самый гармоничный город, который когда-либо видел Эверделл.

Солнце встаёт. Пора за работу!

ОБЗОР

В Everdell Duo вы либо соревнуетесь с соперником, либо играете вместе, чтобы набрать наибольшее количество очков. Для этого вы размещаете работников, собираете ресурсы и используете их для розыгрыша карт перед собой, создавая собственный лесной город.

Карты можно разыгрывать с руки или из открытой зоны на поле, называемой Лугом (Meadow). Однако из Луговой зоны можно брать только те карты, которые соприкасаются с жетоном Солнца или Луны, и эти жетоны будут перемещаться каждый ход. Поэтому правильное планирование и выбор момента для розыгрыша карт критически важны.

В каждой игре есть События, которые вы стараетесь выполнить. Их требования будут различаться от партии к партии, из-за чего определённые карты и комбинации становятся более ценными.

Игра длится 4 сезона. После этого игроки подсчитывают очки, чтобы определить победителя. Если вы играете кооперативно, проверьте условия главы, чтобы понять, победили ли вы.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Существует четыре режима игры в Everdell Duo:

Соревновательный (2 игрока)

Игра друг против друга, побеждает один игрок.

Кооперативный (2 игрока)

Вы строите один общий город, используя правила кампании с уникальными целями и ограничениями.

Кампания (1–2 игрока, кооперативно)

Кампания из 15 глав с новыми правилами и задачами. Вы отслеживаете прогресс и в конце определяете итоговый результат.

Испытание (1–2 игрока, кооперативно)

Отдельные партии против искусственного противника. Нужно победить и выполнить все 10 достижений на разных уровнях сложности.

КОМПОНЕНТЫ



1 двухстороннее игровое поле



20 речных тайлов



Книга кампании



32 жетона событий (по 6 каждого типа: А-Е, 1 Ярмарка, 1 Путешествие)



1 жетон Солнца и 1 жетон Луны



1 жетон совместного действия



4 двухсторонних сезонных тайла



1 кубик D6



80 карт жителей и построек



Листы подсчёта очков кампании



2 жетона карманных часов



3 зайца, 3 черепахи и 6 белок (работники)



Ресурсы: ветки, смола, камешки, ягоды



2 памятки игрока



25 карт «Хороших новостей»



Жетоны на 1 и 3 очка



Маркеры целей



Жетоны занятости

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1: В соревновательной игре положите игровое поле на стол стороной с надписью «Путешествие» в правом верхнем углу. В кооперативной или сольо-игре используйте сторону поля с цифрами на некоторых ячейках.

2: Поместите жетоны Солнца и Луны на центральную дорожку на первую ячейку слева. Положите ресурсы, жетоны очков и жетоны занятости рядом с полем, чтобы сформировать общий запас.

3: Перетасуйте карты жителей и построек, сформируйте колоду лицевой стороной вниз рядом с левой стороной поля. Откройте по 1 карте на каждую ячейку Луговой зоны на поле. Всегда заполняйте Луг слева направо, начиная с верхнего ряда. Сброс будет лежать лицевой стороной вниз и повернут на 90 градусов, хотя в начале карт в нём не будет.

4: Перетасуйте речные тайлы и сформируйте стопку лицевой стороной вниз. Откройте верхние 2 тайла и положите их на речные ячейки на поле.

5: Поместите 4 сезонных тайла на правую сторону поля в порядке: зима, весна, лето, осень. (Значок скунса будет виден сверху в сольо-игре или кооперативной игре, в соревновательной — нет).

6: Перетасуйте каждую стопку тайлов событий с буквами отдельно и случайным образом возьмите по 1 из каждой стопки. Соедините эти 5 тайлов с тайлом «Ярмарка», затем перетасуйте все 6 тайлов и случайным образом разместите по 1 на каждую ячейку события в верхней части поля лицевой стороной вверх. Тайл события «Путешествие» положите на его место в крайней правой ячейке.

7: Дайте 3 рабочих-зайца игроку, который последним спал. Дайте 3 рабочих-черепахи другому игроку. Каждый игрок берёт из колоды по 2 карты. Затем разрешите эффекты шага, показанные на тайле сезона «Зима» (см. стр. 7).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Сначала описывается соревновательный режим, хотя большинство правил одинаковы. Отличия кооперативной игры описаны на стр. 8.

В свой ход вы можете выполнить только 1 из 3 возможных действий. После каждого действия вы должны переместить жетон Солнца или Луны на 1 клетку вправо, в зависимости от выполненного действия.

- Разместить рабочего  :  
- Сыграть карту  :  
- Взять карту  /  :  /  

Когда жетон Солнца или Луны достигает конца дорожки, вы не можете выполнить действие, требующее перемещения этого жетона.

 :  В любой момент своего хода вы можете сбросить любое количество карт из руки, чтобы получить 1 любой ресурс за каждые 2 сброшенные карты. Правильный выбор момента для этого действия может быть очень мощным и поможет достичь того, чего иначе не удалось бы.

В этом примере в этом сезоне больше нельзя разместить рабочих, но действия «Сыграть карту» или «Взять карту» всё ещё можно выполнить.

Имейте в виду, что может возникнуть ситуация, когда у вас остался неразмещённый рабочий, но жетон Солнца уже дошёл до конца дорожки. В этом случае вы не сможете разместить рабочего. Тщательно планируйте порядок своих действий!

На поле есть 7 ячеек для жетонов Солнца и Луны, всегда по углам карт в Лугу, а не по сторонам. Они начинаются каждый сезон на первой ячейке на поле.



РАЗМЕСТИТЬ РАБОЧЕГО :

Разместите 1 своего неразмещённого рабочего на любую незанятую ячейку и немедленно выполните действие этой ячейки. На каждой локации может быть только 1 рабочий. После полного разрешения действия переместите жетон Солнца на 1 клетку вправо.

Вы можете посетить следующие локации:

Фермерские локации



Вы можете посетить 4 фермерские локации в нижней правой части поля.

Разместив здесь рабочего, вы получите 3 ветки из общего запаса.



Речные локации



Вы можете посетить 2 речные локации в нижней левой части поля. Они часто лучше фермерских, но непредсказуемы и меняются каждый сезон.

Разместив здесь рабочего, вы сможете обменять 1 любой ресурс на 3 ресурса любого типа.



Красные карты назначения

Вы можете посетить любую свободную красную карту назначения в своём городе или в городе другого игрока. Если вы посетите карту в городе другого игрока, вы немедленно получаете 1 жетон на 1 очко из запаса.

Разместив здесь рабочего, вы можете немедленно активировать любую из речных локаций, даже если они уже заняты, и получить 1 жетон на 1 очко.



СОБЫТИЯ

Вы можете разместить рабочего на любом Событии, если выполняете указанные требования. Достаточно соответствовать требованиям в момент выполнения События. Сразу получите награду, указанную на поле под Событием, и возьмите жетон События себе рядом с городом. В конце игры он принесёт указанные очки. Каждое Событие может выполнить только один игрок.



Если в вашем городе есть хотя бы по 1 карте каждого цвета, вы можете разместить здесь рабочего. Немедленно получите 1 смолу и возьмите жетон События.

Для Событий, где нужно иметь больше чего-либо, чем у соперника, вы также должны иметь как минимум по 1 каждого указанного элемента и общее количество не меньше числа в скобках. Ваша сумма должна быть больше, чем у соперника (равенство не засчитывается).



Это Событие требует, чтобы у вас было больше сочетание жителей и ягод, чем у соперника. У вас должен быть минимум 1 житель и 1 ягода, а общее количество — не менее 4.

ПУТЕШЕСТВИЕ (JOURNEY)



Жетон Путешествия — это особый бонус, который получает игрок, у которого в конце игры больше всего карт в руке плюс карт в городе. Для этого не нужно размещать рабочего. У игрока должно быть больше, чем у соперника. При равенстве никто не получает бонус.

СЫГРАТЬ КАРТУ



Сыграйте 1 карту перед собой, оплатив её стоимость. Эти карты формируют ваш город. После полного выполнения действия переместите жетон Луны.

Вы можете играть карты из трёх мест:

- из руки
- из Луговых карт рядом с жетоном Солнца
- из Луговых карт рядом с жетоном Луны



В начале сезона доступны только 2 карты Луговой зоны для розыгрыша.



В примере: можно сыграть любую из 8 карт Луговой зоны, которые соприкасаются с углами жетонов Солнца или Луны. Остальные карты играть нельзя.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту из Луговой зоны:

1. Полностью выполните её эффект
2. Затем заполните пустое место новой картой

Если пустых мест несколько, заполняйте их слева направо, сверху вниз.

ЖЕТОНЫ ЗАНЯТОСТИ (OCCUPIED TOKENS)

Карты жителей можно играть, оплачивая их ягодами. Однако если у вас есть жетон занятости, вы можете вместо оплаты:

- положить этот жетон на любое сооружение в вашем городе того же цвета
- затем сыграть жителя бесплатно

Ограничения:

- у вас может быть только 1 жетон занятости каждого цвета
- в начале игры их нет — они получают по ходу партии
- вы можете использовать жетон даже при наличии других скидок (например, от трактира или речной локации, дающей скидку)



Чтобы сыграть этого жителя, вы должны заплатить 1 ветку и 1 смолу из общего запаса, либо сыграть эту карту с помощью жетона занятости.

Цвет
Тип карты
(постройка)

Когда вы разыгрываете эту карту и активируемое производство срабатывает, получите 1 камешек.



Житель
(кто это)

Чтобы сыграть этого жителя, вы должны заплатить 1 ягоду или поместить жетон занятости (●) на зелёную карту постройки в вашем городе.



Эта карта приносит 1 жетон на 1 очко в конце игры.

Когда вы разыгрываете эту карту и активируемое производство срабатывает, вы можете сбросить 1 карту из руки, чтобы взять 1 карту и получить 1 жетон на 1 очко.

Чтобы сыграть карту, вы должны заплатить её стоимость, указанную в левом верхнем углу карты, или использовать жетон занятости. Стоимость некоторых карт — это сбросить карту из руки вместо траты ресурсов, что показано этим значком:

Цвета карт работают по-разному. При активации карты вы получаете указанную награду. Каждый эффект активации необязателен.



Производство (зелёные) карты активируются сразу после того, как вы их сыграли, а также в начале весны и осени.



Управление (синие) карты активируются в разное время, указанное на картах. Они часто дают скидки на другие карты или различные награды за определённые действия. Такие карты, как «Хранитель архива», не активируются сразу — их эффект можно использовать позже, в свой ход.



Путешественник (бежевые) карты активируются только один раз сразу после розыгрыша. Они больше не активируются.



Назначение (красные) карты активируются только тогда, когда вы размещаете на них рабочего. Если ваш соперник разместит рабочего на красной карте назначения в вашем городе, вы сразу получаете 1 жетон на 1 очко из запаса.



Благосостояние (фиолетовые) карты активируются только после окончания игры и приносят вам бонусы в зависимости от того, что указано в вашем городе.

Некоторые карты имеют этот значок звезды (★). Это карты со скидкой при розыгрыше других карт. За один раз вы можете использовать только 1 такую способность и не можете комбинировать их. Обратите внимание: в игре есть несколько карт способностей, где звезды нет. Эти способности можно комбинировать со звёздными для ещё большей выгоды.



ВЗЯТЬ КАРТУ

Вы можете либо взять 1 карту из колоды, либо взять любую карту из Луга, даже если рядом нет жетона Солнца или Луны. После этого пополните Луг новой картой. Затем переместите жетон Солнца или Луны (на ваш выбор). Если один из жетонов не может двигаться, переместите другой.



Карты в руке скрыты от вашего соперника, но он может видеть, сколько у вас карт (по количеству очков внизу карт). Ограничения по количеству карт в руке нет.

СЕЗОНЫ

Сезон заканчивается, когда жетоны Солнца и Луны достигают конца дорожки. Больше действий выполнять нельзя, пока не начнётся следующий сезон. Чтобы подготовиться к следующему сезону, выполните следующие шаги:

- Заберите всех своих размещённых рабочих.
- Уберите из игры текущий сезонный тайл.
- Переместите жетоны Солнца и Луны в начало дорожки.
- Выполните действия, указанные на тайле следующего сезона.



Зима: Заяц берёт 1 карту из колоды. Черепаха берёт 1 карту из колоды, затем 1 карту из Луга. Пополните карты Луга.

Заяц — начинающий игрок этого сезона. Эти действия «Зима» выполняются в начале игры в рамках подготовки.



Весна: Сбросьте 2 речных тайла, затем пополните их. Черепаха активирует все зелёные карты в своём городе. Затем Заяц активирует все зелёные карты в своём городе и берёт 1 карту из колоды. Черепаха — начинающий игрок этого сезона.



Лето: Сбросьте 2 речных тайла, затем пополните их. Заяц берёт 1 карту из Луга. Черепаха берёт 1 карту из Луга, затем получает 1 любой ресурс. Пополните карты Луга. Заяц — начинающий игрок этого сезона.



Осень: Сбросьте 2 речных тайла, затем пополните их. Черепаха активирует все зелёные карты в своём городе. Затем Заяц активирует все зелёные карты в своём городе и получает 1 любой ресурс. Черепаха — начинающий игрок этого сезона.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу, как только жетоны Солнца и Луны достигают конца дорожки в осеннем сезоне. Если жетон Путешествия не был получен (см. стр. 5), присудите очки и определите победителя:

- Очки на картах
- Фиолетовые бонусные очки
- Жетоны очков
- События



Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. При ничьей используйте следующие критерии по порядку:

1. Больше выполненных событий
2. Больше оставшихся ресурсов
3. Больше карт в городе
4. Больше карт в руке



КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ / КАМПАНИЯ

Everdell Duo можно играть кооперативно: либо в одной отдельной партии, либо в формате серии — кампании, где оба игрока работают вместе, чтобы пройти испытания в каждой из 15 глав кампании. Правила кооперативной игры такие же, как и в соревновательной, с нижеприведёнными дополнениями и изменениями.

Игроки строят один общий город, стараясь набрать определённое количество очков, а также выполнить заданное число Событий или других целей. Специальные правила для каждой главы будут раскрываться и объясняться в книге кампании. Чтобы сыграть одну отдельную партию, выберите любую главу, или используйте режим «Испытание» на стр. 12. Чтобы пройти всю кампанию как единую историю, стройте город и отслеживайте прогресс на листе счёта, продвигаясь по главам по порядку.

Во время кампании вам будет противостоять беспринципная журналистка-скупс по имени мисс Лили Торн, работающая в газете «Корень». Мисс Торн и остальной персонал «Корня» будут наблюдать за всем, что вы делаете, и освещать это. В игре они представлены рабочими-скупсами, которые перемещаются по полю, мешая вам выполнять некоторые действия каждый раунд.



«Газета «Корень»
решил, где правда,
а где вымысел!»

События:

Луг:

Локации:

Используйте
сторону поля
с цифрами
без жетона
Путешествия



ПОДГОТОВКА

Каждая глава кампании покажет, сколько рабочих-скупсов нужно выставить на поле в каждой зоне (События, Луг, Локации). Для каждого скупса бросьте кубик, чтобы определить, на какую ячейку поставить рабочего. Сосчитайте нужное количество ячеек слева направо. Если на этой ячейке уже есть рабочий, поставьте следующего рабочего на ближайшую свободную ячейку справа. Если нужно вернуться к началу ряда, поставьте на ближайшую свободную ячейку справа от начала ряда. Пропустите ячейку «Путешествие» и среднюю ячейку «рукопожатие». На обратной стороне игрового поля цифрами обозначены ячейки — это поможет вам с подсчётом.

Затем поместите жетоны Солнца и Луны на самую левую открытую ячейку дорожки Луга.

Используйте сезонные тайлы со значком скупса вверх. Обратите внимание: карта вытягивается и активации «Производство» (зелёные карты) делятся между игроками поровну.

Не используйте жетон События «Путешествие». Если повторный бросок для скупса переместил бы его через 6-е Событие, вернитесь в начало ряда Событий и не используйте 7-ю ячейку.

Некоторые главы могут иметь дополнительные требования к подготовке. В противном случае подготовьте остальную часть игры, как описано в правилах соревновательной игры (см. стр. 3).

СОВМЕСТНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

В зависимости от главы вы можете делиться предметами с партнёром. Если применимо, поместите жетон Совместного использования на стол туда, где оба игрока могут до него дотянуться.



Открытое использование:

В любой момент своего хода вы можете положить на этот жетон до 1 предмета: 1 из своих ресурсов, 1 карту из руки или 1 жетон занятости из запаса. Другой игрок берёт этот предмет в начале своего хода.



Ограниченное использование:

То же, что и Открытое использование, но вы можете поделиться только если жетон Солнца или Луны находится на средней ячейке (ячейка рукопожатия) поля в начале вашего хода. Другой игрок берёт предмет в начале своего хода, даже если потом Солнце или Луна переместятся с этой ячейки.



Без совместного использования:

Игроки не могут делиться предметами в этой главе.

КАРТЫ «ХОРОШИХ НОВОСТЕЙ»

В начале каждой главы, после подготовки к игре, перемешайте колоду карт «Хороших новостей» и откройте 3 карты лицевой стороной вверх. Как команда, решите, какие из этих карт вы оставите, затем верните другие 2 карты в колоду «Хороших новостей».



Вы можете использовать карту «Хороших новостей» в любой момент игры. После этого сбросьте её из игры. Вы не можете использовать её снова в этой кампании.

В кампании на обычной сложности вы можете сохранить любое количество неиспользованных карт «Хороших новостей» для будущих партий. На высокой сложности у вас может быть не более 1 такой карты одновременно. Если вы не использовали карту в предыдущей главе, вы должны сбросить её, чтобы взять новую, или решить не брать новую карту в следующей главе.

КАРМАННЫЕ ЧАСЫ

При игре на обычной сложности начинайте каждую главу с 1 жетона Карманных часов. Некоторые главы дадут вам дополнительный жетон Карманных часов. Жетоны Карманных часов нельзя сохранять от главы к главе.



В любой момент главы любой игрок может использовать жетон Карманных часов, чтобы переместить жетон Солнца или Луны на 1 ячейку вперёд по дорожке. Это даст вам ещё один ход. Если вы используете жетон Карманных часов, переверните его на использованную сторону. Использовать его снова в этой главе нельзя.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Запасы и рука

У каждого игрока есть свой запас ресурсов и своя рука карт. Вы не можете показывать партнёру, какие карты у вас в руке, но можете говорить ему, каких цветов и типов (Житель или Постройка) у вас карты, и какие ресурсы вам нужны.

Солнце и Луна

Игроки ходят по очереди, начиная с игрока, указанного первым на текущем тайле сезона. После выполнения действия перемещайте либо жетон Солнца, либо жетон Луны, как в соревновательном режиме. Если на пути токена стоит скунс, пропустите эту ячейку и поместите жетон на следующую доступную ячейку. Таким образом, у игроков будет меньше ходов.

Если два скунса стоят рядом, некоторые карты в Луте могут быть заблокированы и недоступны для розыгрыша обычным способом, так как рядом с ними нет ячейки для Солнца или Луны. Если вы выполняете действие, позволяющее взять карту из Лута, вы можете взять любую из этих карт, даже если они полностью заблокированы скунсами.

Если рядом с жетоном Солнца или Луны больше нет свободных ячеек, вы не можете совершать действия, которые переместили бы этот жетон, до следующего сезона.



Размещение рабочих

Вы не можете разместить рабочего на любой локации, которая занята скунсом или другим игроком, если только в правилах главы не указано иное.

вы используете способность карты, позволяющую посетить занятую ячейку. Помните, что вы можете поставить рабочего только если на пути для жетонов Солнца есть ещё свободные ячейки для перемещения. Очень важно планировать размещение рабочих, поскольку свободных мест в сезоне может не хватить для всех рабочих обоих игроков.

РОЗЫГРЫШ КАРТ

Вы работаете вместе, чтобы построить один общий город. Играйте карты в одну и ту же область на столе. Не нужно следить за тем, кто какую карту сыграл.

Чтобы сыграть карту, у вас должны быть необходимые ресурсы в вашем личном запасе. Вы не можете использовать ресурсы из запаса партнёра. (Но см. раздел «Совместное использование», стр. 9).

Если вы сыграли зелёную Производственную карту или бежевую карту Путешественника, активируйте её эффект только для себя. Если синяя карта Управления активируется как результат вашего хода, вы получаете её выгоду. Любые жетоны очков, полученные таким образом, делятся между игроками поровну.

СОБЫТИЯ

События, на которых изображён скунс, выполнить нельзя. Исключение составляют три карты, которые позволяют это: Жонглёр, Мост и Рейнджер.

Если событие требует, чтобы у вас было больше чего-то, чем у соперника, посмотрите число в скобках на этом событии, прибавьте 1 за каждого рабочего-скунса, находящегося на любых событиях. Затем у вас должно быть как минимум это число требуемых предметов, чтобы выполнить событие.

Для событий, основанных на ресурсах, игрок, выполняющий событие, должен иметь требуемые ресурсы в своём личном запасе в момент выполнения события.

СЕЗОНЫ

В начале каждого сезона переместите рабочих-скунсов на новые локации. Они останутся на тех областях, куда вы их поставили в начале главы, но, скорее всего, перейдут на новые ячейки в этой области. Для этого бросьте кубик за каждого скунса и переместите его на выпавшую ячейку. Сделайте это при зимней подготовке. При необходимости продвиньте скунсов на следующую ячейку.

Разные сезоны также дают возможность брать карты из колоды и/или Луговой зоны. Выберите, какой игрок будет выполнять каждое из этих действий.

Когда в фазе подготовки сезона активируются зелёные Производственные карты, выберите, какой игрок активирует каждую из них и получит выгоду.

Розыгрыш карт и активации Производства могут распределяться любым способом по вашему соглашению. Один игрок может выполнить даже все действия, если с этим согласен другой.

Игроки поочерёдно являются стартовым игроком в каждом сезоне (см. тайл сезона).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу, как только жетоны Солнца и Луны достигают последней незанятой ячейки на дорожке осенью.

Если иное не указано в главе, минимальные требования целей указаны как минимум. Для победы нужно набрать 5 событий, если требование цели равняется 4, но внимательно следите за теми целями, для выполнения которых требуется очень конкретный набор действий!

Каждая глава содержит особые цели, которые нужно выполнить в определённом порядке, чтобы запечатать жетоны целей и победить. Обратите внимание на то, когда и какие цели должны быть выполнены.

Также у вас должен быть определённый итоговый счёт для победы: в обычном или сложном режиме, в зависимости от того, на каком уровне сложности вы играете. Точное соответствие цели считается успешным выполнением.

Подсчитайте очки вместе за ваш общий город. Для подсчёта очков карты Историка и Архитектора засчитываются только у одного из игроков, а не у обоих.

На этом примере показано, что вы должны выполнить как минимум 4 события к концу игры, а итоговый счёт должен быть 85 (или 95 для сложного режима) или больше, чтобы засчитать главу как победу.



В конце игры сложите свои очки и проверьте, все ли цели выполнены. Если да — вы победили в этой главе!

Если вы играете кампанию, запишите свой победный результат в лист кампании. Если вы проиграли, у вас есть возможность переиграть эту главу 1 раз. Обведите на листе кампании кружок «Повтор». Если вы проиграли главу, не записывайте никаких очков в лист кампании. Проигрыш главы не означает, что вы проиграли всю кампанию — просто за эту главу вы не получаете очков кампании.

Если вы понимаете, что цели текущей главы больше недостижимы, вы можете сразу засчитать эту главу как проигранную и завершить игру.

СЛОЖНОСТЬ

Кампания может проходить в одном из двух уровней сложности. Выберите сложность перед началом кампании.

Обычный (Normal):

- Вы можете переиграть каждую главу 1 раз.
- За каждую главу вы получаете 1 жетон Карманных часов, в дополнение к главам, которые дают этот жетон.
- Вы можете хранить любое количество неиспользованных карт «Хороших новостей».
- Вы должны набрать обычный результат, указанный для каждой главы.

Сложный (Hard):

- За всю кампанию можно переиграть только до 3 глав.
- Жетон Карманных часов вы получаете только в главах, где он предусмотрен, а не в каждой главе.
- Вы можете хранить только до 1 карты «Хороших новостей» за раз.
- Вы должны набрать сложный результат, указанный для каждой главы.

ФИКСАЦИЯ ПРОГРЕССА

Когда вы начинаете новую кампанию, сначала запишите имена игроков и название вашего города. Затем выберите уровень сложности для кампании.

После завершения главы запишите дату, когда вы играли. Если вы проиграли, у вас есть возможность переиграть её, поставив орметку в кружке «Повтор». Если вы не переигрываете — обведите W для победы (Win) или L для поражения (Loss). Если вы победили, запишите свои очки за эту главу. Если проиграли — запишите 0.

Если вы использовали жетон Карманных часов в этой главе — зачеркните его. Если не использовали — обведите его. В сложном режиме обводите только те жетоны Карманных часов, которые не использовали в главах, где у вас есть этот жетон.

Если хотите отслеживать общий прогресс, сложите очки из предыдущих глав и запишите их в бежевых полях между главами. Это необязательно. Для первой главы просто скопируйте свой результат в бежевую строку под Главой 1.

ОБЩИЙ РЕЗУЛЬТАТ КАМПАНИИ

После завершения кампании сложите все свои очки.

- Добавьте по 10 очков за каждый обведённый (неиспользованный) жетон Карманных часов.
- Вычтите по 30 очков за каждую использованную переигровку (отмеченный кружок «Повтор»).

И наконец, посмотрите, какую медаль вы заслужили!

ИТОГО:

1000
БРОНЗА



1250
СЕРЕБРО



1500
ЗОЛОТО



СОЛО-КАМПАНИЯ. ПРАВИЛА

Кампания может проходить в одиночном режиме. В этом случае вы будете управлять оба мэрами и соблюдать все те же правила, что и в кампании для двоих.

Чтобы держать две руки карт отдельно, рекомендуется раскладывать карты рубашкой вверх над справочными картами игроков, как показано ниже:



ИСПЫТАНИЕ

В режиме Испытания вы соревнуетесь с безжалостным скусом-репортёром мисс Лили Торн, работающей в газете «Корень». Ваша цель — превзойти её счёт, который включает все локации и жителей, которых она посетила, а также События, о которых сообщила.

Чтобы пройти Испытание, необходимо выполнить все 10 различных испытаний. Можно засчитать прохождение только в том случае, если ваш счёт превысил счёт мисс Торн!

Мисс Торн будет получать карты и, возможно, некоторые События на протяжении всей игры. Их можно держать в стопке рядом с полем. Мисс Торн никогда не получает ресурсы, жетоны очков или жетоны занятости и игнорирует весь текст на картах.

Испытание можно проходить как в одиночном режиме, так и совместно.

ПОДГОТОВКА

Подготовьте игру по правилам кампании, кроме того, что не используйте конкретную главу. Разместите скунов и выполняйте правила совместного использования в зависимости от уровня сложности ниже.

При первоначальной подготовке разместите первого скуна на ячейке с Событием «А» вместо броска кубиков. Для дополнительных скунов и в последующих сезонах бросайте кубик, как обычно. Для Событий разместите скунов над ячейками Событий, так как они не мешают игроку, но имеют другие эффекты, описанные ниже.

Возьмите 3 карты из верха колоды и положите их рубашкой вверх в стопку карт мисс Торн.

РАЗМЕЩЕНИЕ СКУНОВ

СОВМЕСТНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

БОНУСНЫЕ ОЧКИ МИСС ТОРН

ЛЁГКИЙ:

События:



Луг:



Локации:



$$2 / \text{flower icon} + 15$$

ОБЫЧНЫЙ:

(+1 к минимумам)

События:



Луг:



Локации:



$$4 / \text{flower icon} + 20$$

СЛОЖНЫЙ:

(+2 к минимумам)

События:



Луг:



Локации:



$$6 / \text{flower icon} + 25$$

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Правила игрового процесса такие же, как описано в правилах кампании выше, с этими изменениями и дополнениями:

Не используйте специальные требования к подготовке или цели главы.

Вы можете выполнять События, на которых находится скунс, при условии, что выполняете требования. Вы также можете специально пытаться выполнить такие События, чтобы не дать мисс Торн их получить. Если вы играете на обычной или сложной сложности, у вас должно быть хотя бы на 1 больше каждого требуемого предмета, чем указано в скобках на Событиях каждого скунса.

В конце каждого сезона сразу выполните дополнительные шаги:

- Если под скунсом есть невыполненное Событие, поместите это Событие в область мисс Торн.
- Зимой и летом поместите каждую карту из Луговой зоны в верхний правый угол области мисс Торн, если на этой клетке был скунс. Весной и осенью положите карту в нижний правый угол. На тайлах сезона есть стрелки, которые напоминают об этом. Для скунса на 6-й позиции вместо карты из Луговой зоны возьмите карту из колоды и поместите её в область мисс Торн. Таким образом, к концу игры у мисс Торн всегда будет 15 карт.



Испытания:

- Трудолюбие:** Нет  в вашем городе.
- Скромность:** Нет  в вашем городе.
- Эффективность:** 10  или меньше в вашем городе.
- Сбалансированность:** По 3 карты каждого цвета в вашем городе.
- Гостеприимство:** 5  в вашем городе и/или запасе.
- Экономность:** Не менее 25 жетонов очков.
- Целеустремлённость:** Победа с разницей не менее 20 очков.
- Роскошь:** 5 или больше  в вашем городе.
- Готовность:** Не менее 7  у вас в руке в конце игры.
- Воодушевление:** Выполнить 5 Событий.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если у вас или у мисс Торн остались невыполненные События, мисс Торн забирает их себе.

Затем мисс Торн получает очки, указанные на каждой карте в её стопке, плюс все очки за События.

Карты процветания дают дополнительные очки в зависимости от уровня сложности вместо бонусных очков, напечатанных на карте. Она также получает дополнительное количество очков в зависимости от сложности.

Если счёт равный — побеждает мисс Торн.

Если вы обыграли мисс Торн, отметьте, какие испытания вы выполнили!

УКАЗАТЕЛЬ

Ниже приведены пояснения к некоторым важным картам или локациям. Для полных пояснений по любой карте или локации посетите сайт www.TabletopTycoon.com/duo-index или отсканируйте QR-код:



Речные локации



Активируйте две разные зелёные карты Производства в своём городе.



Активируйте две разные зелёные карты Производства на Луговой зоне. Это может активировать Склад, после чего все ресурсы на Складе останутся там при розыгрыше карты.



Активируйте любого размещённого работника для себя, либо своего, либо соперника (включая скунсов). Этот эффект нельзя использовать, чтобы похитить Событие, которое ваш соперник уже получил.



Сбросьте 1 карту из руки, чтобы активировать две разные локации Ферм на игровом поле.



Возьмите 1 карту из колоды, затем сыграйте любую подходящую карту за на 1 ресурс меньше.



Возьмите 1 карту с Луговой зоны, затем сыграйте любую подходящую карту за на 1 ресурс меньше. Восстановите Луговую зону только после того, как сыграете карту.



Сыграйте любую подходящую карту за на 2 ресурса меньше.



Обменяйте один ресурс любого типа из вашего запаса на 3 ресурса любого типа(ов) из общего запаса.



На всех остальных речных локациях получите ресурсы, показанные на значках.

Постройки



Воздушный шар: При розыгрыше вы можете активировать любую красную карту Назначения на Луговой зоне или в любом городе без размещения работника. В городе соперника он не получает жетон очков из запаса.

Мост: При розыгрыше возьмите 3 жетона очков из общего запаса на эту карту. Пока выполняется действие «Разместить работника», вы можете потратить 1 жетон очков, чтобы разместить этого работника на занятой локации. В режиме соревнования эта карта не применяется к Событиям, но может использоваться для Событий в кампании. Оставшиеся жетоны очков считаются в конце игры.

Карнавал: При розыгрыше и при активации вы можете активировать 1 зелёную карту Производства на Луговой зоне.

Часовая башня: При розыгрыше возьмите 2 жетона очков из общего запаса на эту карту. При размещении работника на любой локации Ферм на поле вы можете потратить до 1 из этих жетонов очков, чтобы активировать эту ячейку дважды. Оставшиеся жетоны очков считаются в конце игры.

Суд: При розыгрыше возьмите 3 жетона очков из общего запаса на эту карту. При розыгрыше карты вы можете потратить до 1 жетона очков из общего запаса, чтобы уменьшить стоимость на 1 любого ресурса. Эту способность можно комбинировать со способностями карт, на которых есть звезда. Оставшиеся жетоны очков считаются в конце игры.

Подъёмный кран: Чтобы сыграть эту карту, вы должны сбросить карту из руки. В будущем ходу вы можете сбросить этот кран из города, чтобы сыграть Постройку на 3 ресурса меньше любого типа.

Подземелье: Вы можете сыграть 1 карту жителей из руки под этим Подземельем, чтобы взять другую карту (из руки или Луговой зоны) на 3 ресурса меньше. Это можно делать до 2 раз за игру. Карты под этим Подземельем не учитываются при подсчёте чего-либо в вашем городе.

Вечное дерево: В конце игры получите по 2 бонусных очка за каждую фиолетовую карту Процветания в вашем городе, включая это Вечное дерево.

Теплица: При розыгрыше вы можете активировать до 2 разных зелёных карт Производства в своём городе. Нельзя активировать одну и ту же карту дважды.

Гостиница: При розыгрыше за каждую карту жителей в вашей руке получите 1 любой ресурс или 1 жетон очков, максимум за 5 жителей. Вы должны показать эти карты сопернику.

Монастырь: При розыгрыше вы можете взять 1 любой ресурс и сбросить 1 карту из руки, чтобы взять 3 жетона очков. Можно делать это до 2 раз.

Пиратский корабль: Чтобы сыграть эту карту, вы должны сбросить карту из руки. При розыгрыше активируйте любую занятую локацию, которую контролирует другой игрок (включая скунсов), кроме Событий.

Почтовое отделение: При размещении работника вы можете сбросить 1 карту из руки, чтобы получить всего 3 любых ресурса и 1 жетон очков.

Склад: При розыгрыше и при активации либо возьмите 2 любых ресурса из общего запаса, либо получите все ресурсы на этой карте из общего запаса. Ресурсы на этой карте не считаются теми, что у вас в запасе, и их нельзя тратить с карты — также они не учитываются при подсчёте для Архитектора.

Стена: При розыгрыше получите по 1 жетону очков за каждую Постройку в вашем городе, включая эту Стену, максимум за 5 Построек.

СКУНСЫ



Архитектор: В конце игры получите по 2 бонусных очка за каждый разный тип ресурса, который у вас остался.



Сборщик ягод: При розыгрыше и активации можете заплатить до 2 ягод, чтобы получить 1 ресурс любого типа и 1 жетон очков.



Канцлер: В конце игры получите по 1 очку за каждую пару карт Построек и Скунсов в вашем городе. Например, при 3 Постройках и 12 Скунсах получится 3 бонусных очка.



Мастер-ремесленник: При размещении рабочего сюда можете активировать до 2 разных зелёных карт Производства в своём городе.



Генеральная уборка: При розыгрыше и активации можете активировать ещё 1 другую зелёную карту Производства в своём городе.



Дипломат: После того как другой игрок разыгрывает Скунса, получите 1 жетон очков. При игре в одиночном режиме получите жетон очков.



Доктор: При розыгрыше и активации можете заплатить до 2 ягод, чтобы получить по 2 жетона очков за каждую выплаченную ягоду.



Шут: Чтобы сыграть этого Шута, сбросьте карту из руки, если только не используете жетон занятости. Поместите этого Шута в свой город, затем сможете вернуть жетон занятости из карты в свой запас.



Смотритель: Чтобы сыграть этого Смотрителя, сбросьте карту из руки, если только не используете жетон занятости. В свой ход можете сбросить Смотрителя из города, чтобы сыграть Постройку на 3 ресурса меньше любого типа.



Судья: При розыгрыше карты можете заменить 1 любой ресурс из стоимости на 1 любой другой ресурс, который у вас есть. Это действие может комбинироваться со способностями карт, на которых есть звезда.



Жонглёр: При розыгрыше можете немедленно выполнить любое невыполненное Событие, на которое имеете право, даже если эта локация занята. Не получите награду на поле.



Глашатай: При розыгрыше получите по 1 жетону очков за каждого Скунса в вашем городе, включая этого Глашатая, максимум 5 жетонов.



Крот-шахтёр: При розыгрыше и активации можете активировать 1 зелёную карту Производства из руки. Покажите карту сопернику.



Монах: При розыгрыше и активации можете заплатить до 3 разных ресурса в запас, все ресурсы должны быть разными. Получите по 2 жетона очков за каждый заплаченный ресурс.



Работодатель: При розыгрыше и активации можете заплатить 1 ресурс, чтобы получить 2 ресурса любого типа. Они могут быть одинаковыми или разными.



Почтовый голубь: При розыгрыше возьмите 2 карты из колоды, затем одну из них сыграйте за 2 ресурса меньше. Вторую карту сбросьте.



Копатель: При розыгрыше и активации можете сбросить 1 карту из руки, чтобы взять 1 карту из колоды и получить 1 жетон очков.



Проводник: Можете сыграть 1 карту Постройки из руки под этим Проводником, чтобы сыграть другую карту (из руки или Лута) за 3 ресурса меньше. Можно делать это до 2 раз за игру. Карты под этим Проводником не учитываются при подсчёте чего-либо в вашем городе.



Странник: При розыгрыше получите по 1 любому ресурсу и по 1 жетону очков за каждую карту Постройки в руке, максимум 5 Построек. Покажите эти карты сопернику.



Дровосек: При розыгрыше и активации можете заплатить до 2 веток, чтобы получить 1 любой ресурс и 1 жетон очков за каждые 2 заплаченные ветки.

АВТОРЫ

Дизайн игры: Джеймс и Кларисса А. Уилсон

Редактор: Тим Шютц

Иллюстрации: Эндрю Босли, Энггар Адираса

Дизайн графики: Тристан Коллинз

Производство: Доусон Эллис

Продюсер: Тим Шютц

Исполнительный продюсер и издатель: Дэн Яррингтон

Особая благодарность нашим тестировщикам: Джеймс Белч, Лори Белч, Джоэль Катала, Доусон Эллис, Крис Ханна, Брент Кайп, Николь Кайп, Брайант МакКой, Эндрю Осборн, Дезири Осборн, Джордана Осборн, Кадди Паркер, Джейкоб Паркер, Джонатан Паркер, Алекс Пешке, Эми Пешке, Крисси Пешке, Том Пешке, Тим Шютц, Ноа Уилсон, Дэн Яррингтон, Сара Яррингтон.



© 2024 Tabletop Tycoon, Inc.

Это первое издание игры «Everdell Duo».

Starling Games — это торговая марка компании Tabletop Tycoon

Больше информации о наших играх вы найдёте на сайте TabletopTycoon.com



ИСПЫТАНИЯ

ТРУДОЛЮБИЕ Нет  в вашем городе. 1 ИГ    2 ИГ    Лёгкий Обычный Сложный	СКРОМНОСТЬ Нет  в вашем городе. 1 ИГ    2 ИГ    Лёгкий Обычный Сложный	ЭФФЕКТИВНОСТЬ 10  или меньше в вашем городе. 1 ИГ    2 ИГ    Лёгкий Обычный Сложный	СБАЛАНСИРОВАННОСТЬ По 3 карты каждого цвета в вашем городе. 1 ИГ    2 ИГ    Лёгкий Обычный Сложный	ГОСТЕПРИИМСТВО 5  в вашем городе и/или запасе. 1 ИГ    2 ИГ    Лёгкий Обычный Сложный
ЭКОНОМНОСТЬ Не менее 25 жетонов очков. 1 ИГ    2 ИГ    Лёгкий Обычный Сложный	ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ Победа с разницей не менее 20 очков. 1 ИГ    2 ИГ    Лёгкий Обычный Сложный	РОСКОШЬ 5 или больше  в в вашем городе. 1 ИГ    2 ИГ    Лёгкий Обычный Сложный	ГОТОВНОСТЬ Не менее 7  в вашей руке в конце игры. 1 ИГ    2 ИГ    Лёгкий Обычный Сложный	ВООДУШЕВЛЕНИЕ Выполнить 5+ Событий. 1 ИГ    2 ИГ    Лёгкий Обычный Сложный

Старый добрый шляпник

Если вы опытный игрок в Everdell, обратите внимание на несколько отличий в Duo:

- Вы можете использовать только жетоны Занятости, полученные в предыдущих действиях, и только по одному каждого цвета, даже если совпадает скус.



- Любые красные карты назначений можно посещать как открытые.
- При размещении рабочих и перемещении жетонов Солнца и Луны учитывайте количество свободных клеток. Планируйте свои ходы. Сезоны разыгрываются одновременно.
- Нет ограничений на размер руки или города.
- Порядок игроков меняется между сезонами.

ЛЕГЕНДА

	Скус		Режим Испытания		Карта		Локация Ферма
	Постройка		Способность звезды		Карта Луга		Речная локация
	Веточка		Перетасовка колоды		Взять карту из колоды		Солнце
	Смола		Очки (подсчитываются в конце игры)		Взять карту с Луга		Луна
	Камешек		Жетоны очков (получаются сразу)		Сбросить (из руки)		Переместить (Солнце или Луну)
	Ягода		Жетон Занятости		Обмен с запасом		Активировать
	Любой ресурс						
	Два разных						