



Everdell

LIVRO DE REGRAS

É O COMEÇO DE UM NOVO ANO...

No fundo da charmosa ravina de Everdell, o Vale Perene, sob os ramos de árvores imponentes e entre riachos serpenteantes e grotas musgosas, uma civilização de criaturas da floresta prospera e se espalha. Desde que o famigerado aventureiro Corrin Caudaperene descobriu este reino escondido, muito tempo atrás, os moradores locais vêm florescendo sob o abrigo da resistente Árvore Perene de Ever.

Muitos anos vieram e se foram, do mês de geadeiro ao mês de bateossino, mas é chegada a hora de conquistar novos territórios e instalar novas vilas. Você irá liderar um grupo de criaturas dispostas a se dedicar a tal missão. Há construções para erguer, personagens cativantes para conhecer, eventos para organizar... Vai ser um ano agitado! Irá o mais fulgurante Sol brilhar sobre sua vila antes que a Lua do inverno assuma os céus?

Prepare-se para se encantar com o maravilhoso mundo de Everdell, o Vale Perene. Uma vez nele, seu coração se encherá de uma vontade perene de nunca mais ir embora.

"Everdell, o Vale Perene"

*Vagamos pelos bosques
Coletando pedra e rocha
Direto à nossa morada
Leva a trilha que desabrocha
Cavamos as fundações
Erguemos cada parede
Trabalhamos dia após dia
Do inverno que o outono precede*

*Depois confraternizamos
Onde relva fofa houver
Bebemos do riacho
As estrelas vêm nos ver
E já basta para mim
Ter você juntinho assim
Na brisa noturna e solene
Ao pé da Árvore Perene*

*Quem cultiva vai ao campo
Quem minera vai à caverna
Quem reina fica no castelo
E com sangue azul governa
A escola fazemos nas árvores
A capela, no regato risonho
Permanecemos lado a lado
Construindo nosso sonho*

*Depois repousamos
Onde relva fofa houver
Bebemos do riacho
As estrelas vêm nos ver
E já basta para mim
Estar aqui contigo assim
Sob a copa marrom e creme
Da Árvore Perene*





REGRAS GERAIS

Em *Everdell*, você aloca trabalhadores nos vários locais do tabuleiro para coletar recursos, que depois utiliza para jogar cartas viradas para cima à sua frente, formando sua própria vila silvestre.

Em cada turno, você realiza uma das três ações possíveis:

- Alocar um Trabalhador
- Jogar uma Carta
- Preparar-se para a Estação

Você pode colocar um de seus trabalhadores em qualquer local, contanto que ele não esteja bloqueado por outra criatura (a menos que seja um dos locais que permite vários trabalhadores). Imediatamente, pegue os recursos listados ou realize a ação.

Para jogar uma carta, você precisa pagar o custo indicado na lista de recursos. Você pode jogar cartas da sua mão ou da Campina, a área do tabuleiro em que ficam as cartas viradas para cima.

Se todos os seus trabalhadores estiverem alocados, você pode se preparar para a próxima estação recuperando todos os seus trabalhadores, recebendo novo(s) trabalhador(es) e realizando a ação descrita para a próxima estação.

Um(a) jogador(a) termina a participação na partida quando joga a última estação e não é mais capaz de realizar ações. Depois que todas as pessoas terminam, quem tiver mais pontos vence.

COMPONENTES



1 TABULEIRO



4 PEÇAS DE EVENTO BÁSICO



24 TRABALHADORES
(6 POR PESSOA JOGANDO)

OURIÇOS, CAMUNDONGOS, ESQUILOS, TARTARUGAS



FICHAS DE PONTUAÇÃO
(10 DE 3 PONTOS, 20 DE 1 PONTO)

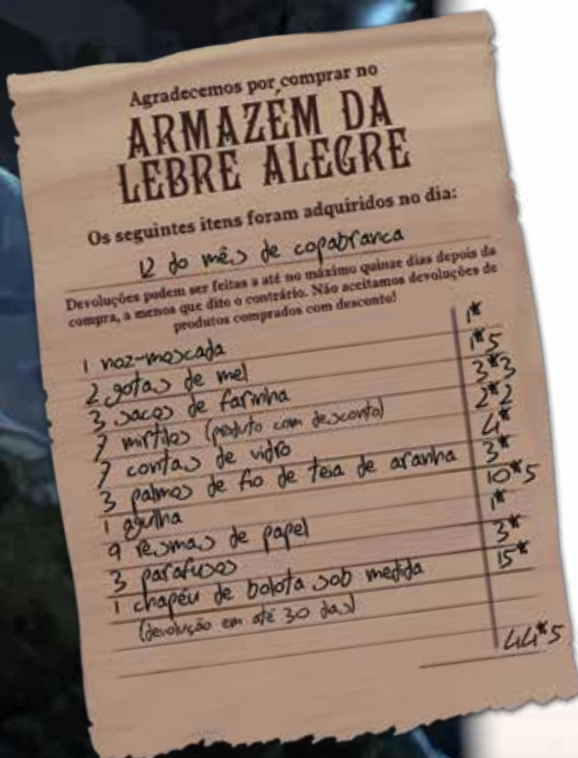


20 FICHAS
DE OCUPADO



1 DADO DE
8 LADOS

(PARA PARTIDAS NO MODO SOLO)





128 CARTAS DE CRIATURA
E DE CONSTRUÇÃO



11 CARTAS DE FLORESTA



16 CARTAS DE
EVENTO ESPECIAL



1 CARTA DE VITÓRIA



30 FRUTOS



30 GRAVETOS



25 CRISTAIS



20 SEIXOS



1 ÁRVORE PERENE DE EVER



LEGENDA



Ficha de
pontuação



Pontos do fim
da partida



Carta



Graveto



Cristal
de resina



Seixo



Fruto



Qualquer
recurso

Receba: pegue os recursos listados ou as fichas de pontuação do estoque geral.
Pague: tire os recursos listados do seu estoque e os coloque no estoque geral.
Compre: compre uma carta do topo do baralho e a coloque na sua mão.
Revele: revele cartas do baralho para que todas as pessoas jogando as vejam.



PREPARAÇÃO

- 1) Coloque o tabuleiro na mesa. Coloque a Árvore Perene de Ever no toco desenhado no topo do tabuleiro.
- 2) Coloque os gravetos, cristais, seixos e frutos em pilhas ao longo da margem do rio. Coloque as fichas de Pontuação e as fichas de Ocupado ao lado do tabuleiro.
- 3) Embaralhe as cartas de Floresta e as coloque nas clareiras na floresta. Use 3 cartas para 2 jogadores(as), ou 4 cartas para 3 ou 4 jogadores(as). Guarde as cartas restantes na caixa.
- 4) Coloque as 4 peças de Evento básico ao longo da margem do rio; depois, embaralhe as cartas de Evento especial e coloque 4 cartas de Evento especial nos galhos inferiores da Árvore Perene de Ever. Guarde as cartas de Evento restantes na caixa.
- 5) Embaralhe o baralho principal e coloque 8 cartas aleatórias viradas para cima na Campina. Coloque o baralho dentro da Árvore Perene de Ever.
- 6) Cada jogador(a) escolhe uma cor e começa com 2 trabalhadores dessa cor. A primeira pessoa a jogar compra 5 cartas do baralho, a segunda compra 6 cartas, a terceira compra 7 cartas e a quarta compra 8 cartas.
- 7) Cada jogador(a) coloca seus 4 trabalhadores nos galhos superiores da Árvore Perene de Ever: 1 na primavera, 1 no verão e 2 no outono.

A pessoa mais humilde que estiver jogando começa.

Paciente: rogo Gyo Corredio

Sintomas: severas bolhas rosas, principalmente no rosto e no pescoço, com muita coceira. Espirros incessantes. Sensibilidade à luz solar. Dor abdominal.

Diagnóstico: sintomas indicam estágios preliminares da Febre da Verruga Coaxante.

Tratamento: fazer quarentena. Tomar chá de capim-sicótico quente, cinco vezes por dia. Cobrir totalmente as bolhas com uma mistura de mel de marubá e tintura de fruto-perene pela manhã e tintura de fruto-perene pela noite três vezes por dia. Evitar atividades que exigem esforço.

Fazer jejum de todas as tipos de sobremesa.

6 Jogador(a) 1



5 cartas

1



6 Jogador(a) 2

6 cartas



2

2

Não há limite de quantidade de recursos que alguém pode ter durante a partida. Se algum dos recursos se esgotar no estoque geral, use outra coisa em substituição.



Coloque aqui a pilha de descarte com as cartas viradas para baixo

6 Jogador(a) 4



8 cartas



6 Jogador(a) 3

7 cartas

COMO JOGAR

A partida segue no sentido horário. De forma alternada, cada jogador(a) realiza uma das ações abaixo. Essas ações podem ser realizadas em qualquer ordem, mas apenas uma ação pode ser realizada por turno.

**Alocar um Trabalhador
ou Jogar uma Carta
ou Preparar-se para a Estação**

ALOCAR UM TRABALHADOR

Seus trabalhadores são necessários para a expansão e o sucesso de sua vila. Você irá alocá-los em vários locais de Everdell para coletar recursos, comprar mais cartas, realizar eventos ou talvez até embarcar em uma jornada.

Há dois tipos de local: exclusivo e compartilhado (este último

representado por um círculo incompleto). Apenas 1 trabalhador pode visitar um local exclusivo. Vários trabalhadores, inclusive da mesma cor, podem visitar um local compartilhado.



EXCLUSIVO



COMPARTILHADO

Para visitar um local, coloque um dos seus trabalhadores sobre qualquer símbolo  disponível e imediatamente colete os recursos listados ou realize a ação. Esse trabalhador é então considerado alocado nesse local até que você o traga de volta com a ação Preparar-se para a Estação.



Exemplo: colocar um trabalhador no local da imagem permite que você compre 2 cartas do baralho e receba 1 ficha de 1 ponto.

OS LOCAIS PARA SE VISITAR INCLUEM LOCAIS BÁSICOS DE AÇÃO



LOCAIS DE FLORESTA

Esses são locais variados, e geralmente os mais poderosos, que você pode visitar. Em uma partida com duas ou três pessoas jogando, só há espaço para 1 trabalhador em cada local de Floresta. Os locais com o símbolo  estão disponíveis apenas em partidas com quatro pessoas jogando. Não é permitido, no entanto, colocar 2 dos seus próprios trabalhadores em um mesmo local de Floresta.



CARTAS DE DESTINO



Exemplo:
se alguém colocar
um trabalhador
no Correio, a pessoa a
quem a carta pertence
recebe 1 ponto.

Você pode colocar um trabalhador em qualquer Carta de Destino na sua vila, ou em outra vila se a carta de Destino tiver um símbolo de **ABERTO**. Nesse caso, a pessoa a quem pertence o Destino recebe 1 ficha de 1 ponto do **estoque geral**.

EVENTOS



O Grande Circuito exige que sua vila tenha 3 cartas de Destino.



Teto Imaculado da Capela exige que sua vila tenha o Escultor de Madeira e a Capela.

Você também pode colocar 1 de seus trabalhadores em qualquer Evento básico ou Evento especial remanescente para realizá-lo. Para realizar o Evento, você deve cumprir as exigências listadas no Evento, e deve pagar quaisquer recursos necessários no momento em que colocar seu trabalhador no local. Apenas um(a) jogador(a) pode realizar cada Evento. Você deve ser capaz de realizar o Evento para poder colocar um trabalhador

no Evento em questão. Você recupera o trabalhador normalmente na próxima estação.

Eventos realizados devem ser colocados ao lado da sua vila para contarem pontos

no final da partida. Observação: você não precisa devolver os Eventos realizados se as cartas exigidas forem posteriormente removidas da sua vila.

REFÚGIO

O Refúgio é um local compartilhado. Não há limite para o número de trabalhadores que podem ser colocados nele, mesmo que sejam da mesma cor. Quando for ao Refúgio, você poderá descartar qualquer número de cartas da sua mão, recebendo 1 recurso à sua escolha por cada 2 cartas que descartar. Observação: na pilha de descarte, as cartas ficam viradas para baixo.



JORNADA



Apenas no outono, você pode enviar um trabalhador em uma Jornada.

Você deve descartar um número de cartas igual ao número de pontos do local de Jornada que você escolheu. Os locais de 5, 4 e 3 pontos são exclusivos, e os locais de 2 pontos são compartilhados. O trabalhador alocado a tal missão vale, no fim da partida, o número de pontos listados na Jornada. Você pode enviar mais de um trabalhador em uma Jornada.



JOGAR UMA CARTA

Para jogar uma carta, você deve pagar as exigências listadas e colocar os recursos no estoque geral. **Tanto cartas da Campina quanto cartas da sua mão podem ser jogadas.**

Você joga as cartas à sua frente para formar sua vila. Há dois tipos de cartas no jogo: **Criaturas** e **Construções**. Você pode ter várias cópias de qualquer carta Comum na sua vila, **mas só pode ter uma cópia de qualquer carta Singular.**

CONSTRUÇÕES



CRIAATURAS



Você deve pagar o custo exigido em frutos para jogar a carta de Criatura. Se a Construção listada na extremidade superior esquerda da carta de Criatura já estiver na sua vila, você pode jogar a carta de Criatura sem pagar o custo em frutos.

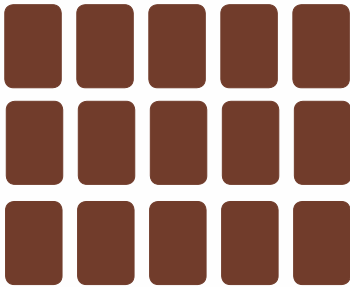
Importante: quando jogar uma Criatura gratuita utilizando a Construção listada, coloque uma ficha de "Ocupado" na Construção em questão. Você só pode fazer isso uma vez por Construção.



Note que a ficha de Ocupado não é removida da carta de Construção se a criatura gratuita for posteriormente removida da sua vila.

VILA

Sua vila tem um **máximo de 15 espaços** nos quais você pode jogar as cartas. Cada carta ocupa 1 espaço. A disposição recomendada é três fileiras horizontais com cinco cartas em cada uma. As cartas de Evento não contam para o limite de 15 cartas.



Sugestão de Disposição da Vila

TIPOS DE CARTA



Carta bronze de Viajante:

ative uma vez, imediatamente quando for jogada. Ela nunca é ativada novamente.



Carta verde de Produção:

ative uma vez, imediatamente quando for jogada, e uma vez durante as ações de Preparar-se para a Estação na primavera e no outono.



Carta vermelha de Destino:

ative quando um trabalhador é alocado nela. Cartas com o símbolo de **ABERTO** podem ser visitadas por oponentes.



Carta azul de Regulamentação:

concede bônus depois que você joga alguns tipos de carta, e oferece maneiras diferentes de jogar cartas com desconto.



Carta roxa de Prosperidade:

vale os pontos de base e os pontos bônus listados no fim da partida.

COMPRANDO CARTAS

Sempre compre cartas do baralho, a menos que haja uma instrução específica de comprar cartas da Campina.

Há um **limite rígido de cartas na sua mão.**

Você nunca pode ter mais de 8 cartas

na sua mão. Quando for comprar cartas, você pode comprar até somar no máximo 8, nunca mais. Se precisar dar cartas para um(a) oponente, deve escolher aquele(a) que tenha espaço na mão, se possível; sempre entregue o máximo de cartas possíveis e depois descarte as demais.

Se uma carta da Campina for jogada, **reponha imediatamente essa carta com uma nova comprada do baralho.** Se uma habilidade permitir que jogadores(as) comprem cartas da Campina, **compre todas as cartas primeiro e depois as reponha.**

Se o baralho acabar, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho.

SEQUÊNCIA

Quando uma carta for jogada, siga essa sequência de ações, quando aplicáveis:

1. Use a "habilidade de carta" (Masmorra, Juíza, Estalajadeiro, etc.).
2. Pague os recursos ou use a ficha de Ocupado.
3. Se a carta tiver sido comprada da Campina, reponha uma carta na Campina.
4. Coloque a carta recém-jogada em sua vila (se o efeito da carta remover outra carta da sua vila, tal carta deve ser removida imediatamente antes da disposição da nova carta).
5. Resolva o efeito da carta recém-jogada.
6. Resolva os efeitos que forem ativados (Tribunal, Lojista, etc.).

PREPARAR-SE PARA A ESTAÇÃO

Se já tiver alocado todos os seus trabalhadores e não puder – ou não quiser – jogar uma carta, você deve se preparar para a próxima estação. No seu turno, traga de volta todos os seus trabalhadores alocados e depois receba os bônus listados para a próxima estação conforme exibido no topo da Árvore Perene de Ever. Depois disso, seu turno acaba e a partida continua com a próxima pessoa na sequência.

De forma temática, a partida começa no final do inverno e termina com a aproximação do inverno seguinte. A ação de Preparar-se para a Estação do outono é a última que você realiza em uma partida.

Meu Amor,

A silhueta da Árvore Perene de Ever pintou a pedra do verão hoje e celebramos sob sua abençoada sombra. Comi com o Merceiro Ceelins e Poe contou histórias de verão para as crianças, todas sentadas em um círculo ao redor dela.

As histórias de Poe são bem longas, como você bem sabe, e sorrímos ao ver quando, uma a uma, as crianças foram ficando inquietas, com as pelagens se arrepiando e os olhinhos mirando o riacho fresco. Depois, em um fluxo que de uma gota virou uma enxurrada, todas correram e fizeram a festa na água gelada do riacho azulado! Poe, daquele jeito misterioso, concluiu a história com um floreio propício – como se, é claro, tivesse planejado aquilo tudo desde o começo.

Devo dizer que este vem sendo um verão particularmente frutífero. Os frutos estão quase maduros para serem colhidos e creio que esta será nossa melhor safra em muitos anos. Os mirtilos que você plantou em nossa trilha especial já estão quase estourando de tão madurinhos, e já assumiram o mesmo tom profundo de azul da meia-noite dos seus olhos.

Estou morrendo de saudades.
Bruin

Importante: as pessoas jogando não precisam realizar as ações de Preparar-se para a Estação ao mesmo tempo.

Exemplo: no seu primeiro turno, você coloca um trabalhador em um espaço de 3 gravetos e recebe os recursos. No próximo turno, coloca um trabalhador em um local de Floresta para receber 1 graveto, 1 cristal e 1 fruto. No próximo turno, você joga uma Fazenda da sua mão, pagando o custo listado de 2 gravetos e 1 cristal; imediatamente, recebe 1 fruto da Fazenda. No próximo turno, você joga um Sapo Balseiro da Campina pagando 2 frutos, e depois imediatamente recebe 2 gravetos do Sapo Balseiro porque tem uma Fazenda na sua vila.

No próximo turno, você não tem mais recursos para jogar nenhuma carta e todos os seus trabalhadores estão alocados, então você se prepara para a próxima estação, trazendo de volta todos os trabalhadores alocados e recebendo os bônus listados para a primavera: recebe um trabalhador do topo da Árvore Perene de Ever, ativa todas as cartas verdes de Produção na sua vila – sua Fazenda e seu Sapo Balseiro – e imediatamente recebe 1 fruto e 2 gravetos.





Quando estiver se preparando para a próxima estação, novos trabalhadores da Arvore Perene de Ever se juntam à sua vila crescente. Receba o número correspondente de trabalhadores e ative a lista de bônus da próxima estação.



Na primavera, você recebe 1 trabalhador novo e **ativa todas as cartas verdes de Produção na sua vila**, na ordem em que escolher.

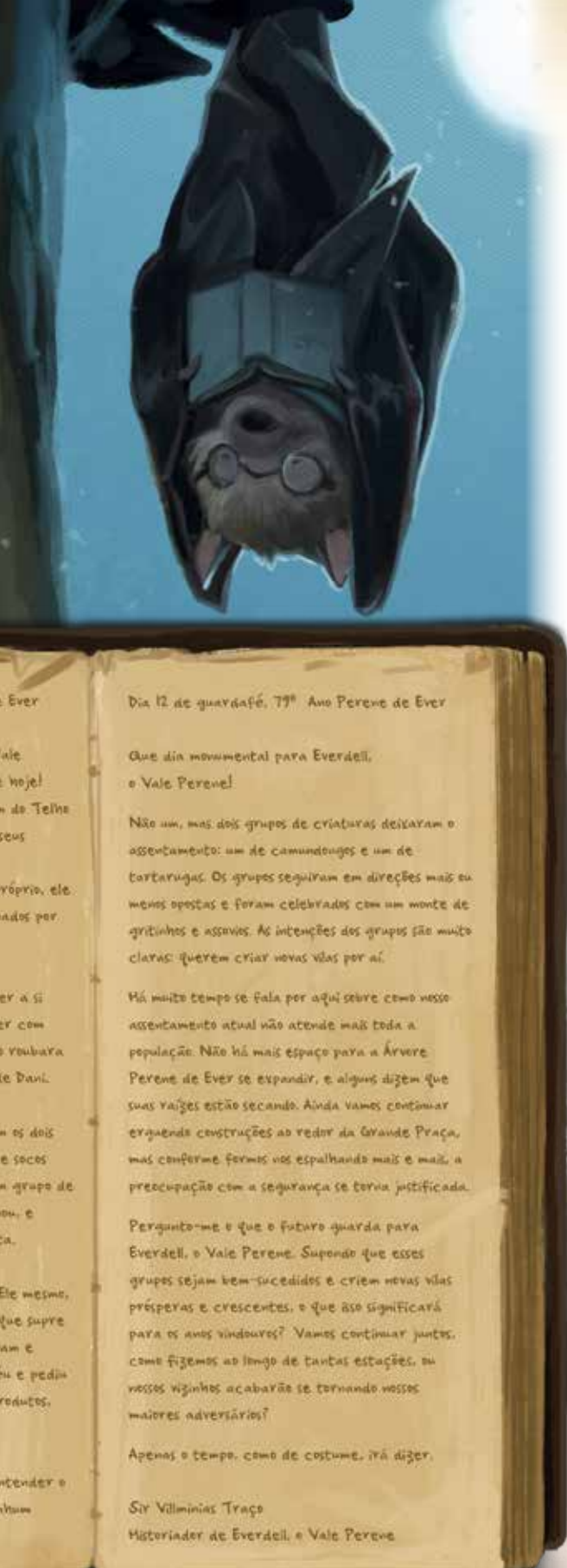


No verão, você recebe 1 trabalhador novo. Não há Produção no verão, mas as cartas verdes ainda são ativadas imediatamente quando jogadas durante o verão. Além disso, você também pode comprar até 2 cartas da Campina enquanto se prepara para o verão.



No outono, você recebe 2 trabalhadores e **ativa todas as cartas verdes de Produção da sua vila**.





FIM DA PARTIDA

Quando chegar ao fim do outono e não puder – ou não quiser – realizar mais nenhuma ação, você deve terminar seu jogo e passar a vez. Depois que passa a vez, um(a) jogador(a) não pode receber mais nenhuma carta ou recurso. Se for preciso dar cartas ou recursos a alguém e todas as pessoas já tiverem passado a vez, descarte as cartas ou os recursos.

As pessoas continuam jogando até que todos(as) os(as) jogadores(as) tenham passado a vez. Depois disso, some todos os pontos para determinar quem venceu.

Pode ser mais fácil somar todos os valores base de cada carta e depois voltar e somar as fichas de pontuação, os bônus das cartas roxas de Prosperidade, os pontos de Jornada e os Eventos.

Se houver um empate, quem tiver realizado mais Eventos ganha. Se ainda assim houver um empate, a pessoa com mais recursos sobrando vence a partida.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO (DA PÁGINA 15)

Pontos base das cartas: 22

Fichas de pontuação: 14

Pontos do bônus das cartas de Prosperidade: 10 (3 da Esposa, 2 da Arquiteta, 5 do Rei)

Pontos de Jornada: 4

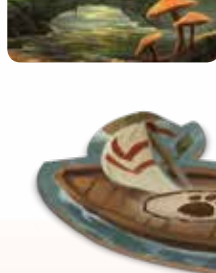
Eventos: 12 (6 de Espetáculo em Domicílio, 3 de Pregando para os Patifes, 3 para o Grande Circuito)

Total: 62

Formado
Você precisa descartar
um número de cartas
igual ao de pontos.

Campesino

Encontre no Outono



REGRAS DO MODO SOLO

Ao jogar *Everdell* no modo solo, você compete com um intratável velho roedor, conhecido como Ragurto, e seu bando de rudes e rebeldes ratos rufiões. Ele volta a Everdell, o Vale Perene, por três anos seguidos, cada vez alegando um novo título sórdido. Você deve descobrir uma maneira de não cair em seus truques desleais e, de uma vez por todas, livrar Everdell, o Vale Perene, de sua presença infame!

Os três anos representam três níveis de dificuldade, e não foram planejados para serem jogados de uma vez só como uma partida completa (embora uma criatura aventureira possa tentar realizar essa proeza).

ANO 1: "RAGURTO, O RASCÃO"

Selecione uma cor de peças para Ragurto (ele prefere preto) e monte o jogo segundo a preparação da partida para duas pessoas. Você começa com uma mão de 5 cartas e Ragurto não tem uma mão de cartas.

Pegue um dos trabalhadores de Ragurto e o coloque sobre a carta superior esquerda de Floresta, bloqueando-a. Coloque o outro trabalhador dele no local Básico de 3 gravetos, bloqueando-o.

Jogue normalmente, com as seguintes regras novas:

Sempre que você jogar uma carta, faça Ragurto jogar uma carta também. Se você jogar uma carta da Campina, primeiro reponha a carta.

Para jogar cartas por Ragurto, jogue o dado de 8 lados. O resultado do rolamento determina qual das 8 cartas da Campina Ragurto joga na vila dele. As cartas são numeradas de 1 a 8, sendo que a carta superior da esquerda é a carta número 1 e a carta inferior da direita é a carta número 8. Para formar a vila de Ragurto, posicione as

cartas do rato ajuntando-as por cor, de modo a enxergar facilmente quantas cartas de cada cor ele tem. A habilidade da carta e os valores em pontos não importam. Reponha a Campina depois que ele jogar uma carta. Depois que você realiza a ação Preparar-se para Estação, Ragurto imediatamente realiza a própria ação de Preparar-se para a Estação, que consiste em três passos:

- 1) Ver se ele tem cartas coloridas o suficiente na própria vila para realizar qualquer um dos quatro Eventos básicos. Se sim, coloque o(s) Evento(s) na vila de Ragurto.
- 2) Pegar um novo trabalhador e colocá-lo na carta da Campina Número 1 (Número 2 para o verão, e Número 3 e 4 para o outono), de modo que, no fim da partida, ele tenha um trabalhador sobre cada uma das cartas da Campina. Você não pode mais jogar tais cartas, mas Ragurto ainda pode.
- 3) No sentido anti-horário, mover o trabalhador dele para a próxima carta de Floresta.

Durante a ação de Preparar-se para a Estação da primavera, mova o trabalhador dele do local de 3 gravetos para o local de 2 cristais. Durante o verão, mova o trabalhador dele para o local de 1 seixo. Durante o outono, mova o trabalhador dele para o local de 1 fruto e 1 carta.

No outono, remova o trabalhador dele do terceiro local de Floresta e o coloque no espaço da Jornada de 3 pontos.

PONTUAÇÃO

Ragurto pontua: 2 pontos por carta que tiver na própria vila (3 pontos por cada carta roxa de Prosperidade), 3 pontos por cada Evento básico que ele tiver realizado, 3 pontos por cada Evento especial que você não tiver realizado, 3 pontos pelo trabalhador dele na Jornada, e quaisquer fichas de pontuação que você tenha dado a ele.

ANO 2: "RAGURTO, O RANÇOSO"

Jogue usando as mesmas regras do Ano 1, com as seguintes regras adicionais:

Coloque o trabalhador dele no espaço da Jornada de 4 pontos em vez de na Jornada de 3 pontos.

Em vez de 3 pontos, Ragurto agora recebe 6 pontos por cada Evento especial que você não tiver realizado.

ANO 3: "RAGURTO, O RANCOROSO"

Jogue usando as mesmas regras do Ano 2, com as seguintes regras adicionais:

Coloque o trabalhador dele no espaço da Jornada de 5 pontos em vez de na Jornada de 4 pontos.

Durante a ação de Ragurto de Preparar-se para a Estação do outono, ele sequestra um dos seus trabalhadores! Não mova o trabalhador dele para o espaço de 1 fruto e 1 carta – em vez disso, mova o trabalhador dele e um dos seus trabalhadores para fora do jogo. Agora você só tem 5 trabalhadores para usar durante a última estação da partida. Vença-o no Ano 3 e todos os bardos de Everdell, o Vale Perene, cantarão sobre seu triunfo! Os historiadores registrarão sua vitória e ela será lembrada por todo o sempre! O velho rato Ragurto rasteja para longe, deixando Everdell, o Vale Perene, em paz... pelo menos por enquanto.

OBSERVAÇÕES:

- Ragurto pode ter mais de 15 cartas na própria vila.
- Qualquer carta na Campina sobre a qual um dos trabalhadores de Ragurto estiver, fica totalmente bloqueada e não pode ser jogada, comprada ou descartada por você.
- Se receber a instrução de dar cartas ou recursos a oponentes, simplesmente descarte as cartas ou recursos.



Por um ds creto da
sua Altezzissima
Rei Ragurto, este
vale 9 todas as
criatura ngle são
seus súdito.
Todos deve dar a
Ragurto 2 fruto
toda MANHÃ
obrigado

ÍNDICE

CRIATURAS

Ambulante: quando jogá-la e durante a Produção, você pode trocar 2 recursos que tiver por quaisquer outros 2 recursos. Troque com o estoque geral, não com outras pessoas jogando.

Andarilha: quando jogá-la, compre 3 cartas. A Andarilha não ocupa um dos 15 espaços da sua vila.

Arquiteta: no fim da partida, a carta vale 1 ponto para cada cristal de resina e seixo que você tiver sobrando, até um máximo de 6 pontos.

Bardo: descarte até 5 cartas da sua mão para receber 1 ficha de 1 ponto por carta.

Bobo da corte: a carta do Bobo da Corte pode ser jogada em qualquer ponto vazio da vila de um(a) oponente. A carta do bobo da corte pode ser jogada até mesmo na vila de um(a) oponente que já tiver terminado a participação dele(a) na partida! Em modo solo: Ragurto pode jogar o Bobo da Corte na vila que você estiver criando. Se você jogar o Bobo da Corte, descarte a carta correspondente e remova qualquer carta da vila de Ragurto.

Coveiro: quando jogá-la, descarte 3 das cartas da Campina, reponha as 3 cartas e depois compre 1 carta da Campina. Além disso, desbloqueie a segunda campa do Cemitério.

Doutor: quando jogá-la e durante a Produção, você pode trocar até 3 frutos por 1 ficha de 1 ponto para cada fruto.

Escultor de madeira: quando jogá-la e durante a Produção, você pode pagar até 3 gravetos para receber 1 ficha de 1 ponto para cada graveto.

Esposa: compartilha um espaço com o Marido, de modo que, combinadas, as duas cartas só ocupam 1 espaço na sua vila. No fim da partida, a carta vale 3 pontos se estiver combinada ao Marido. Só pode compartilhar o espaço com 1 Marido.

Esquilo varredor: quando jogá-la e durante a Produção, ative qualquer carta verde de Produção na sua vila. Sabemos no que você está pensando e não recomendamos que faça isso. Quando o bichinho alcançou a própria cauda, fez um buraco na nossa mesa. Não peça a ele que faça isso.

Estalajadeiro: quando jogar uma Criatura, você pode descartar este Estalajadeiro da sua vila para diminuir o custo da Criatura jogada em 3 frutos. Você não recebe esses 3 frutos. Esta carta não pode ser combinada com nenhuma habilidade de carta — incluindo a da Estalagem, a de qualquer local de Floresta que permita que você use uma carta ou a de cartas como a Masmorra.

Guardião: quando jogá-la, mova 1 de seus trabalhadores alocados para um novo local, seguindo a regra normal de alocação de trabalhadores. Além disso, desbloqueie a segunda cela da Masmorra. Você não pode colocar o Guardião na segunda cela da Masmorra.

Historiador: compre 1 carta depois que jogar uma Criatura ou uma Construção — basicamente, toda vez que você jogar uma carta depois que tiver esse Historiador, pode comprar uma carta (mas sem exceder o máximo de cartas na mão).

Juíza: quando jogar uma Criatura ou uma Construção, você pode substituir 1 recurso qualquer do custo listado por qualquer outro 1 recurso que você tiver. Exemplo: se uma carta custar 2 frutos, você pode escolher trocar o custo por 1 fruto e 1 graveto.

Lojista: receba 1 fruto depois que jogar uma Criatura na sua vila. Não receba frutos ao jogar esta carta de Lojista.

Marido: compartilha um espaço com a Esposa, de modo que, combinadas, as duas cartas só ocupam 1 espaço na sua vila. Se você tiver uma Fazenda na sua Vila e a carta do Marido for combinada com a da Esposa, a carta dá a você 1 recurso à sua escolha quando for jogada e durante a Produção. Só pode compartilhar o espaço com 1 Esposa.

Monge: quando jogá-la e durante a Produção, você pode doar até 2 frutos para um(a) oponente para receber em troca 2 fichas de 1 ponto por cada fruto doado. Além disso, desbloqueie o segundo cômodo do Monastério.

Pastora: quando jogá-la, receba 3 frutos. Receba também 1 ficha de 1 ponto por cada ficha de pontuação na sua Capela.

Pombo-correio: quando jogá-la, revele 2 cartas do baralho. Você pode jogar imediatamente 1 delas com valor de até 3 pontos, de graça. Descarte a outra. Em modo solo: se você jogar um Pombo-correio e ativar a habilidade dele de jogar outra carta, isso conta como se você jogasse 2 cartas, então Ragurto joga 2 cartas no respectivo turno.

Professor: quando jogá-la e durante a Produção, compre 2 cartas. Fique com 1 delas e dê a outra a uma pessoa que ainda tenha espaço na mão (veja a página 11, *Comprando Cartas*).

Rei: no fim da partida, a carta vale 1 ponto para cada Evento básico e 2 pontos para cada Evento especial que você tenha realizado.

Rainha: quando colocar um trabalhador nesta carta, você pode jogar qualquer outra carta da sua mão ou da Campina com valor de até 3 pontos, de graça. Isso se refere aos pontos base da carta, não a pontos bônus.

Sapo balseiro: quando jogá-la e durante a Produção, receba 2 gravetos para cada Fazenda na sua vila.

Toupeira mineira: quando jogá-la e durante a Produção, você pode copiar 1 carta verde de Produção à sua escolha que estiver em uma vila de um(a) oponente. Basicamente, a Toupeira Mineira se transforma na carta em questão por um momento — ou seja, se estiver imitando o Armazém, você recebe 2 frutos se o oponente também tiver uma Fazenda na respectiva vila. Você não pode jogar uma Toupeira Mineira para copiar uma Despesa de outra vila. No entanto, você pode jogar uma Toupeira Mineira para copiar outra Toupeira Mineira de outra vila, e depois ativar uma Despesa na sua própria vila, colocando os recursos na despesa, e não na Toupeira Mineira. Em modo solo: você pode copiar qualquer carta verde de Produção na vila de Ragurto usando a Toupeira Mineira.



Sempre me deleito no primeiro dia do mês de bateossino, pois é o mais maravilhoso dia de caridade e amor entre criaturas. Ao longo de semanas antes desse dia de sorte compartilhada, os moradores de Everdell, o Vale Perene, terminam suas colheitas e estocam suas produções para o inverno vindouro. Neste dia, os que se encontram com mais recursos do que precisam pousam suas ofertas entre as raízes da Árvore Perene de Ever, de modo que aqueles sem tanta sorte possam pegar o que precisam. Crianças se debruçam sobre as oferendas, felizes com a promessa de barriguinhas cheias. Quando olho as carinhas ávidas, com os olhos arregalados como frutos maduros, lembro-me de Fábulas, I-V:

Pois não busque fartura na mesa
Antes que seu vizinho alimentado esteja;
Compartilhe com os outros, e então poderá
Fartar-se com o fruto da benevolência
Por todos os dias de sua existência.

CONSTRUÇÕES

Armazém: quando jogá-la e durante a Produção, receba 1 fruto, ou receba 2 frutos se você tiver uma Fazenda na sua vila (mas não 2 frutos por Fazenda, apenas 2 frutos).

Árvore Perene de Ever: no fim da partida, a carta vale 1 ponto para cada carta roxa de Prosperidade na sua vila, incluindo esta. A Árvore Perene de Ever concede 1 Criatura gratuita.

Balsa de gravetos: quando jogá-la e durante a Produção, receba 2 gravetos.

Capela: quando alocar um trabalhador nesta carta, coloque 1 ficha de 1 ponto na Capela. Compre 2 cartas por cada ficha de 1 ponto na Capela.

Castelo: no fim da partida, a carta vale 1 ponto para cada Construção Comum na sua vila.

Cemitério: quando alocar um trabalhador nesta carta, revele 4 cartas do baralho ou da pilha de descarte e use 1 delas de graça. Descarte as demais. Seu trabalhador deve ficar no lugar permanentemente. O Cemitério pode ter até 2 trabalhadores alocados — mas o segundo espaço deve estar desbloqueado, o que acontece se você tiver um Coveiro na sua vila.

Correio: quando alocar um trabalhador nesta carta, dê a um(a) oponente 2 cartas da sua mão e depois descarte qualquer quantidade de cartas da sua mão, à sua escolha. Você deve ser capaz de dar essas 2 cartas para poder alocar um trabalhador nesta carta. Depois, compre cartas do baralho até atingir o máximo de cartas permitidas na mão. Você recebe 1 ficha de 1 ponto se um(a) oponente visitar seu Correio. Em modo solo: você pode visitar o Correio na vila de Ragurto, e ele ganha 1 ficha de 1 ponto.

Despensa: quando jogá-la e durante a Produção, coloque ou 3 gravetos, ou 2 cristais, ou 1 seixo ou 2 frutos nesta carta, pegando-os do estoque geral. Considere esse lugar disponível para alocar um trabalhador e pegar todos os recursos da carta.

Escola: no fim da partida, a carta vale 1 ponto para cada Criatura Comum na sua vila.

Estalagem: quando alocar um trabalhador nesta carta, jogue uma Criatura ou uma Construção das cartas da Campina gastando menos 3 recursos à sua escolha. Você não recebe esses 3 recursos. Você recebe 1 ficha de 1 ponto se um(a) oponente visitar sua Estalagem. Em modo solo: você pode visitar a Estalagem na vila de Ragurto, e ele ganha 1 ficha de 1 ponto.

Fazenda: quando jogá-la e durante a Produção, receba 1 fruto.

Festival: quando jogá-la e durante a Produção, compre 2 cartas.

Guindaste: quando jogar uma Construção, você pode descartar este Guindaste da sua vila para diminuir o custo da Construção jogada em 3 unidades de qualquer recurso. Você não recebe esses 3 recursos. Esta carta não pode ser combinada com nenhuma habilidade de carta — incluindo a da Estalagem, a de qualquer local de Floresta que permita que você use uma carta ou a de cartas como a Masmorra.

Masmorra: quando jogar uma Construção ou Criatura, você pode colocar uma Criatura da sua cidade sob esta carta de Masmorra para diminuir o custo da carta jogada em 3 unidades de qualquer recurso. Você não recebe esses 3 recursos. A Criatura na sua Masmorra não é mais considerada parte da sua vila e não vale ponto algum. Esta carta não pode ser combinada com nenhuma habilidade de carta — incluindo a da Estalagem, a de qualquer local de Floresta que permita que você use uma carta ou a de cartas como o Guindaste ou o Estalajadeiro. A Masmorra pode ter até 2 prisioneiros, mas o segundo espaço deve estar desbloqueado — o que acontece se você tiver um Guardião na sua vila.

Mina: quando jogá-la e durante a Produção, receba 1 seixo.

Monastério: quando alocar um trabalhador nesta carta, dê 2 recursos à sua escolha para um(a) oponente e, em troca, receba 4 pontos em fichas.

Seu trabalhador deve ficar no lugar permanentemente. O Monastério pode ter até 2 trabalhadores alocados — mas o segundo espaço deve estar desbloqueado, o que acontece se você tiver um Monge na sua vila.

Palácio: no fim da partida, a carta vale 1 ponto para cada Construção Singular na sua vila, incluindo este Palácio.

Refinaria de cristais de resina: quando jogá-la e durante a Produção, receba 1 cristal.

Ruínas: quando jogá-la e durante a Produção, descarte uma Construção da sua vila e coloque esta carta em seu lugar. Depois, receba de volta o custo em recursos listados na Construção em questão. Além disso, compre 2 cartas. Se você usar Ruínas (ou qualquer outra habilidade) para remover uma carta com fichas de pontuação, você perde as fichas de pontuação em questão. Se você remover uma carta com um trabalhador alocado e essa alocação não for permanente, aloque o trabalhador na carta Ruínas. Se a alocação deles for permanente, eles são perdidos junto com a carta arruinada.

Teatro: no fim da partida, a carta vale 1 ponto para cada Criatura Singular na sua vila.

Torre do relógio: quando jogar a Torre do Relógio, coloque 3 fichas de 1 ponto nela. Antes de trazer de volta seus trabalhadores durante uma ação de Preparar-se para a Estação, remova 1 ficha de 1 ponto da Torre do Relógio e ative um dos locais Básicos ou de Floresta onde você tenha 1 trabalhador alocado. Quaisquer pontos restantes na Torre do Relógio no fim da partida contam no seu total de pontos.

Torre de vigia: quando alocar um trabalhador nesta carta, você pode copiar 1 carta de local Básico ou de Floresta, mesmo que ele esteja ocupado por 1 dos seus trabalhadores.

Tribunal: receba 1 graveto, 1 cristal ou 1 seixo toda vez que jogar uma Construção na sua vila. Não receba recursos ao jogar esta carta de Tribunal.

Universidade: quando alocar um trabalhador nesta carta, descarte 1 Construção ou Criatura da sua vila, e receba de volta os recursos listados na carta descartada, mais 1 recurso adicional à escolha, e receba 1 ficha de 1 ponto. Se descartar uma carta com um trabalhador permanente, aloque o trabalhador em questão na Universidade, também de maneira permanente (você não recupera esse trabalhador).



NESTA TUMBA REPOUSAM OS RESTOS MORTAIS DE
CORRIN CALPADERENE, GRANDE AVENTUREIRO E
SONHADOR. DEPOIS DE UMA PERIGOSA JORNADA
PELOS DESERTOS DE DIUNAERMA E PELAS MAIS
ALTAS MONTANHAS DE SERRALTA, ELE DESCOBRIU
NOSSO VALE ESCONDIDO. AQUI, AOS PÉS DA
ÁRVORE PERENE DE EVER, QUE NA ÉPOCA NÃO
PASSAVA DE UM BROTO, CORRIN CALPADERENE
ESCREVEU UM NOME NA PEDRA: EVERDELL. O
VALE PERENE, PELOS 33 ANOS SEGUINTE,
EVERDELL CRESCEU E PROSPEROU SOB SEU SÁBIO
GOVERNO, ATÉ QUE SEU ÚLTIMO SINO BADALOU E
CORRIN CALPADERENE DEU SEU ÚLTIMO SUSPIRO.
AGORA ELE REPOUSA SOB A MESMA ÁRVORE AO
LADO DA QUAL FINCOU SUA BANDEIRA E NA QUAL
GRAVOU SEU NOME, QUE ELE DESCANSE
PERENEMENTE EM PAZ.

A LENDA DO MONUMENTO DE PEDRAS

Segundo Poe, a Lendária Contadora de Histórias

Muito tempo atrás, na distante terra de Gildin, um jovem camundongo mirava as montanhas distantes e se perguntava o que havia atrás delas. Tinha uma vida cheia de dificuldades e turbulências, como era o caso de muitas criaturas naqueles tempos sombrios. Não havia sequer uma gota de mel ou um singelo mirtilo disponível, e cada recurso era direcionado às Guerras Serpênticas, quando bravas criaturas se juntaram para expulsar as serpentes dos Ermos Nortenhos.

Ali, em meio à pobreza e à desolação, havia um camundongo movido por sonhos de esperança. Corrin Caudaperene era seu nome. O pai de Corrin, um bravo guerreiro, perdera a vida na guerra. Ao saber da notícia da morte do pai, a mãe de Corrin faleceu logo depois, e Corrin virou um órfão nas ruas sombrias de Salgueiro Tempestade.

Ele viveu muitas aventuras e escapou de muitos perigos por um triz durante os formidáveis anos da juventude, mas seu pensamento rápido e sua motivação persistente — e não sem uma pequena dose de sorte — permitiram que sobrevivesse. Ele ainda se lembrava do sonho de encontrar terras melhores além das distantes montanhas, e sabia que uma jornada daquela poderia significar sua morte, mas não havia futuro para o jovem camundongo em Salgueiro Tempestade.

Era chegada a hora.

De todos os seus amigos, convenceu apenas três a viajar com ele. Juntos, partiram em uma manhã gélida do mês de broteira; eram aventureiros e aventureiras buscando uma terra que sequer tinham certeza de que existia.

Há muitas histórias sobre a longa jornada pelo deserto de Dunaerma e por entre as montanhas de Serralta. Foi uma aventura angustiante que



GEADEIRO
GUARDAFÉ
✱ SOBEBRUMA
POÇARIA
BROTEIRA
☼ PERENENFLOR
BRILHEIRO
SOLARÇO
✱ VENTANEIRO
COPABRANCA
BAIXESTRELA
☼ BATEOSSINO

durou nove meses, e no fim acabou levando a vida da mais cara amiga de Corrin. Mas quando o último fio de esperança já parecia prestes a arrebentar, no dia 19 do mês de guardafé, os aventureiros ultrapassaram um último cume e vislumbraram as maravilhas que vinham procurando.

O sol brilhava de forma estupenda naquele dia; os raios atravessaram as nuvens negras que os acompanhavam por tanto tempo e a luz banhou os gloriosos vales esmeraldinos lá embaixo. Era uma terra intocada pelas máculas da guerra e preservada do toque devastador da ganância.

Depois de explorar o vale por muitas semanas, Corrin e seus companheiros enfim se instalaram entre as raízes do que um dia seria o monumento de esperança que hoje é conhecido como a Árvore Perene de Ever. Ele declarou que aquele seria Everdell, o Vale Perene, e dedicou uma prece ao local.

Quase imediatamente depois de conseguir um lugar para repousar, Corrin decidiu erguer um monumento para comemorar — e nunca esquecer — a jornada que os levara à descoberta do lugar sagrado.

Eles ergueram nove pedras brancas, cada uma representando um mês da jornada. Em tais pedras gravaram memórias, esperanças e sonhos. E, enfim, gravaram um desafio para todos nós, que agora desfrutamos da paz e do conforto deste amado reino.

Estas foram as palavras de Corrin Caudaperene, gravadas na pedra e ditas agora, para que nunca as esqueçamos:

*Não há tristeza obscura demais para a esperança.
Mesmo as noites mais profundas dão lugar ao alvorecer.
Apostare-se do dia e o faça ressoar.
Deixe que o sino que há dentro de você badale alta e sinceramente.*

E agora vá; vá para o mundo, e permita que sua vida seja um monumento de pedra que irá encorajar e inspirar outras criaturas por muitas e muitas estações ainda por vir.

CRÉDITOS

Design do Jogo

James A. Wilson

Ilustrações

Andrew Bosley

Desenvolvimento de Jogo e Criação

Dann May

Brenna Noonan

James A. Wilson

Direção de Arte e Design Gráfico

Dann May

Gráfico e Layouts Adicionais

Cody Jones

Marketing

Brenna Noonan

Gerenciamento de Produção

Cody Jones

Produção Executiva

Dan Yarrington

Playtesters

Clarissa Wilson, Jacob Parker, Nathan Wilson, Andrew e Jordana Osborne, Justin Schaffer, Michael Mindes, Seth Jaffee, Joel Eddy, Allen Chang, Cody Jones, Chris McMullen, Michael Fox, Andrew Bosley e um agradecimento especial a Michael Cyr, da BGG.

Galápagos Jogos

Tradução: Jana Pin

Revisão: Evelyn Trippo, Ivar Junior e Luciana Galeani Boldorini

Diagramação BR: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

