

# Moje mate Everdell

INSTRUKCJA



# CZEŚĆ, CZEŚĆ!



Dzień dobry! Pierwszy raz w Everdell, prawda? Pozwól, że Cię oprowadzę.

Wiem, gdzie znaleźć najsolidniejsze gałązki i najpyszniejsze jagody. Możemy zbudować fort i udawać, że to zamek. Ja będę kapitanem, a Ty żonglerem. Pozostałe dzieciaki pewnie czekają na nas przy jeziorze. Zbudujemy najlepszy fort na świecie!

Czuję, że przed wieczorną paradą będziemy najlepszymi przyjaciółmi. Na co jeszcze czekasz?

Zwiedzmy Twoje małe Everdell!

## ZAWARTOŚĆ



plansza



4 planszетки domów



54 karty  
(talía główna)



16 żetonów parad



żeton słońca  
(żeton pierwszego gracza)



żeton księżycyca  
(znacznik rundy)



4 karty Kapitanów i 4 karty Fortów  
(Nie wtasowujcie ich do talii głównej).

pionki przyjaciół



3 motylki



3 liski



3 jaszczurki



3 myszki



dotychczasowe żetony jagód,  
gałązek i bryłek żywicy



jagody



gałązki



brytki żywicy



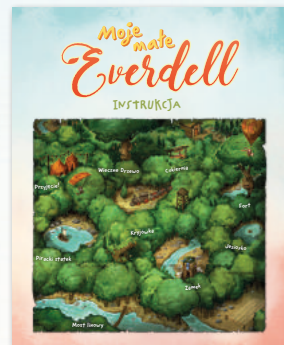
żetony punktów



4 kości surowców



karta zwycięstwa



instrukcja



dwustronna karta  
do gry solo



8-ścienna kość  
do gry solo



4 skrzynki na surowce

1.

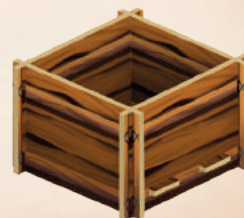


2.



3.

INSTRUKCJA  
ZŁOŻENIA  
SKRZYNEK NA  
SUROWCE



# PRZYGOTOWANIE

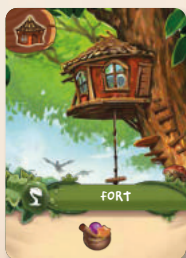
1. Połóżcie planszę na środku stołu. Umieście żeton księżycy nad pierwszym zielonym polem nad planszą.
2. Włóżcie brytki żywicy, gałązki i jagody do skrzynek na surowce. Umieście skrzynki na planszy.
3. Włóżcie żetony punktów do osobnej skrzynki i umieście ją obok planszy.
4. Przygotujcie tyle kości surowców, ilu jest graczy, i połóżcie je na polach na kości na planszy. Nieużywane kości odłóżcie do pudełka.
5. Potasujcie talię główną i połóżcie ją zakrytą obok planszy. Następnie losowo rozłóżcie 8 odkrytych kart pod planszą.
6. Posortujcie żetony parad według rodzaju, układając je w taki sposób, aby żeton o najwyższej wartości (6) znajdował się na wierzchu stosu, a żeton o najniższej wartości (3) na spodzie stosu. Umieście stosy na ścieżce na planszy.
7. Rozdajcie każdemu z graczy planszетkę domu i zestaw 3 pionków przyjaciół. Surowce i pionki przyjaciół możecie przechowywać na swojej planszетce domu.
8. Przekażcie żeton słońca najniższej osobie z Waszego grona. Ta osoba zostaje pierwszym graczem.

## Przygotowanie do gry z młodszymi graczami

W grze *Moje małe Everdell* są 2 sposoby na zwiększenie szans najmłodszych w rozgrywce z bardziej doświadczonymi graczami. Przed każdą rozgrywką zdecydujcie, czy najmłodszy gracz skorzysta z któregoś z ułatwień (albo z obu).



**Bonus startowy.** Rozpocznij grę z 1 brytką żywicy, 1 gałązką i 1 jagodą.



**Kapitan i Fort.** Rozpocznij grę z kartą *Kapitana* albo *Fortu*, albo z tymi obiema kartami. Te karty liczą się do zdobywania żetonów parad. Karty nie aktywują się w czasie przygotowania do gry, ale aktywują się w każdej rundzie w czasie kroku *Zbieranie dobroci* (również w pierwszej rundzie) zgodnie ze standardowymi zasadami. Nadmiarowe karty *Kapitanów* i *Fortów* odłóżcie do pudełka.



# PRZEBIEG GRY

W każdej swojej turze zagrywasz 1 pionek przyjaciela, a następnie 1 kartę (jeśli chcesz i możesz to zrobić). Podczas rozgrywki rozegrasz kilka tur. Wygrywa gracz, który na koniec będzie miał najwięcej punktów! W dalszej części instrukcji dowiesz się, na czym polega gra.

Rozgrywka toczy się przez 4 rundy. Każda runda składa się z 5 kroków:

1. Rzut kośćmi.

2. Zbieranie dobroci .

3. Rozgrywanie tur.  
*(Zagrywacie pionki przyjaciół, a potem karty).*

4. Powrót do domu.

5. Przekazanie żetonu słońca i przesunięcie żetonu księżycy.



			
jagoda	gałązka	bryłka żywicy	dowolny surowiec (jagoda, gałązka albo bryłka żywicy)
			
żeton punktów	stworzenie	miejsce	

## 1. Rzut kośćmi

Na początku rundy gracz z żetonem słońca rzuca kośćmi surowców i odkłada po 1 kości na każde pole na kość na planszy.



*Przykładowe rozmieszczenie kości w rozgrywce 4-osobowej.*

## 2. Zbieranie dobroci

Aktywujcie w dowolnej kolejności zielone karty, które zagraliście wcześniej obok swoich planszetek domów. (W pierwszej rundzie żadne z Was nie ma jeszcze zagryanych zielonych kart, chyba że zaczyna grę z kartą *Kapitana* albo *Fortu*, albo z tymi obiema kartami).

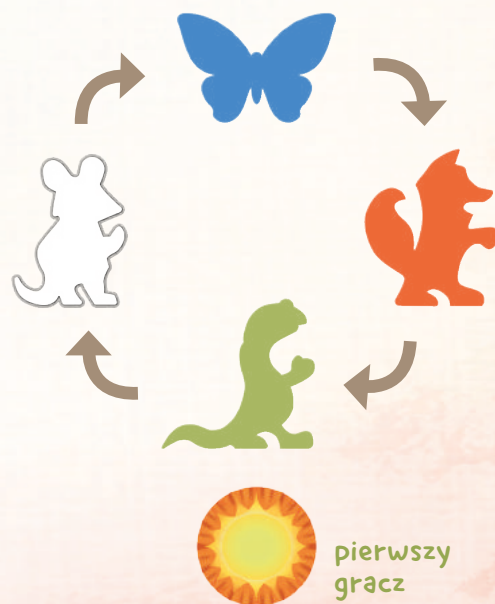
*Pamiętaj! Zielone karty aktywują się wtedy, gdy je zagrywasz, i potem w każdej kolejnej rundzie w czasie kroku Zbieranie dobroci.*

## 3. Rozgrywanie tur

W każdej rundzie, zaczynając od gracza z żetonem słońca i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozgrywacie swoje tury. W swojej turze **zagrywasz 1 ze swoich pionków przyjaciół** na pole na planszy, aby wykonać akcję tego pola.

Potem możesz zagrać 1 kartę spośród tych leżących pod planszą po opłaceniu jej kosztu. Na koniec weź wierzchni żeton parady za każdy rodzaj parady, której wymagania spełniasz (i którego jeszcze nie masz).

Następnie swoją turę rozgrywa gracz po lewej stronie gracza z żetonem słońca. Należy grać w ten sposób tak długo, aż każde z Was rozegra 3 tury.



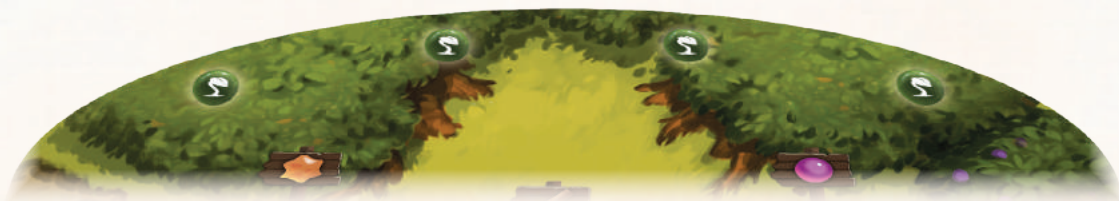
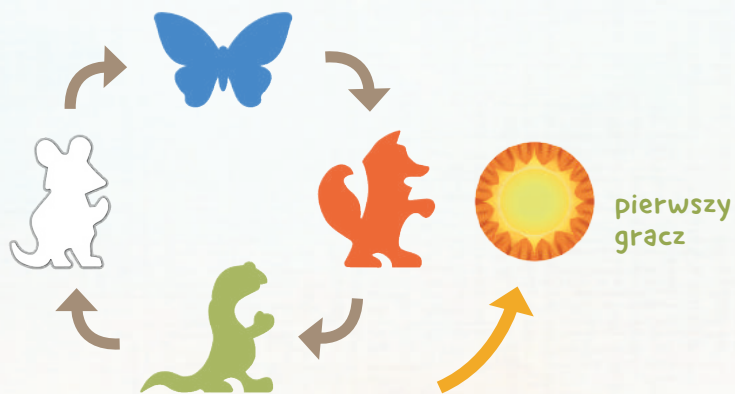
## 4. Powrót do domu

Gdy każde z Was rozegra 3 tury, runda dobiega końca. Umieść swoje 3 pionki przyjaciół z powrotem na swojej planszeczce domu.

## 5. Przekazanie żetonu słońca i przesunięcie żetonu księżyca

Pierwszy gracz przekazuje żeton słońca graczowi po **prawej stronie**. W ten sposób osoba, która w poprzedniej rundzie rozgrywała swoją turę jako ostatnia, zostaje nowym pierwszym graczem.

Przesuńcie żeton księżyca nad kolejne zielone pole nad planszą, aby zaznaczyć, że zaczyna się następna runda.



Zacznijcie rundę od kroku **1.** i grajcie w ten sposób tak długo, aż dobiegnie końca czwarta runda. Następnie podliczcie punkty i sprawdźcie, kto wygrał (zob. str. 12).





# ZAGRAJ PRZYJACIELA

W swojej turze możesz zagrać pionek przyjaciela na dowolne z 3 górnych pól na planszy, nawet jeśli na tym polu znajduje się już inny pionek przyjaciela (Twój albo innego gracza). Gdy zagrasz pionek przyjaciela na któreś z tych pól, możesz wziąć 1 surowiec widoczny nad polem.

Na każdym specjalnym polu na kość surowców może znajdować się tylko 1 pionek przyjaciela. Weź surowce i punkty wskazane na kości na polu, na które zagrałeś pionek przyjaciela. Na kościach surowców zawsze znajduje się więcej surowców niż na pozostałych polach na planszy, ale niekoniecznie muszą to być surowce, których w danym momencie potrzebujesz!

Możesz zagrać pionek przyjaciela na pole na swojej czerwonej karcie, aby wziąć surowiec albo wykonać akcję. Nie możesz go zagrać na pole na czerwonej karcie innego gracza.



*Przykład. Zagrywasz swojego motylka na pierwsze pole od lewej, więc możesz wziąć 1 brytkę żywicy.*



*Przykład. Zagrywasz motylka na to pole, więc możesz wziąć żeton 1 punktu i 1 dowolny surowiec (brytkę żywicy, gałązkę albo jagodę). Skoro Twój motylek znajduje się na tym polu, żaden inny pionek przyjaciela nie może się na nim znaleźć do momentu, aż wszyscy przyjaciele powrócą na planszki domów na koniec rundy.*



*Przykład. Zagrywasz motylka na pole na Wieży widokowej i możesz skopować 1 kość surowców na planszy, czyli wziąć wskazane na niej surowce, nawet jeśli pionek przyjaciela innego gracza zajął już pole z tą kością.*

*Przykład. Zagrywasz motylka na pole na Ogrodniku i możesz aktywować 2 różne zielone karty, które masz w swoim obszarze gry.*

# ZAGRAJ KARTĘ

W każdej swojej turze po tym, jak zagrasz pionek przyjaciela, możesz zagrać 1 z odkrytych kart leżących pod planszą. Aby zagrać kartę, musisz zapłacić surowce wskazane w jej górnej części. Odłóż surowce do odpowiednich skrzynek na surowce. Gdy opłacisz koszt karty, połóż ją odkrytą obok swojej planszeczki domu. Następnie uzupełnij puste miejsce nową kartą z talii głównej.



Możesz trzymać karty stworzeń z jednej strony planszeczki domu, a karty miejsc z drugiej, żeby łatwiej orientować się, czy spełniasz warunki żetonu parady.



W zależności od koloru karty mają różne zdolności. Gdy aktywujesz kartę, otrzymujesz wskazaną nagrodę.



**Zielone** karty aktywują się, gdy je zagrasz, a potem ponownie na początku każdej rundy.



**Niebieskie** karty aktywują się, gdy zagrasz kartę konkretnego rodzaju albo zdobędziesz żeton parady. Dzięki tym kartom możesz zagrywać pewne karty taniej.



**Brązowe** karty aktywują się tylko raz, gdy je zagrasz. Nie aktywują się ponownie.



**Czerwone** karty mają pola na zagranie przyjaciół i aktywują się, gdy zagrasz na nie swój pionek przyjaciela. Możesz używać tylko tych kart, które sam zagrałeś.



**Fioletowe** karty aktywują się tylko na koniec gry. Zapewniają żetony punktów za inne karty albo żetony parad, które masz w swoim obszarze gry na koniec rozgrywki.

## PARADY

W grze występują 4 rodzaje żetonów parad, które zapewniają punkty na koniec gry. Gdy tylko spełnisz wymagania wskazane na 1 z żetonów, weź żeton o najwyższej wartości z tego stosu i umieść go w swoim obszarze gry. Możesz zdobyć tylko po 1 żetonie parady każdego rodzaju.



5 miejsc



5 stworzeń



co najmniej po 1 symbolu  
każdego koloru



3 karty tego samego  
koloru (ale nie zielonego)

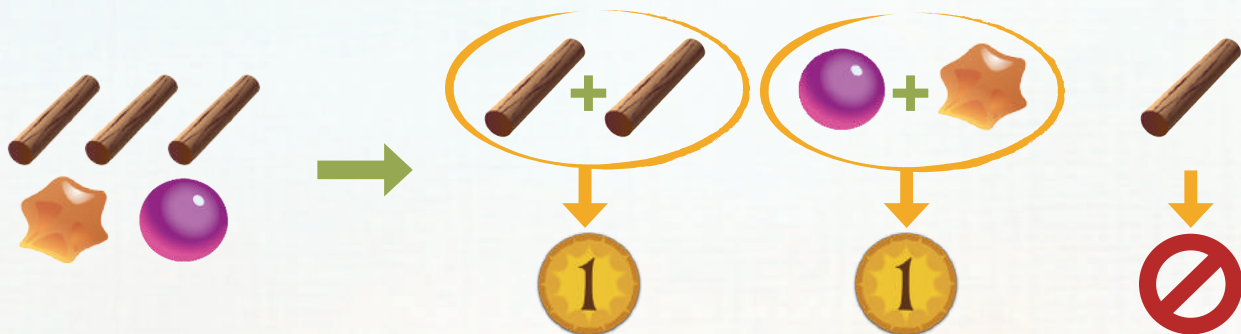
*Przykład. Pierwszy gracz, który zbierze 5 kart stworzeń, bierze żeton parady o wartości 6 punktów. Kolejny gracz, który zbierze 5 kart stworzeń, bierze żeton o wartości 5 punktów i tak dalej. Możesz równocześnie wziąć kilka żetonów parad różnego rodzaju.*

# KONIEC GRY

Gdy ostatni gracz rozegra swoją ostatnią turę w czwartej rundzie, gra dobiega końca.

## Wymiana surowców

Na koniec gry możesz wymienić wszystkie surowce, które Ci zostały, na żetony punktów. Za każde 2 surowce dowolnego rodzaju weź żeton 1 punktu.



*Przykład. Na koniec gry masz 5 surowców (3 gałązki, 1 brytkę żywicy i 1 jagodę). Możesz wymienić 2 gałązki na żeton 1 punktu, a następnie wymienić jagodę i brytkę żywicy na kolejny żeton 1 punktu. Za ostatnią gałązkę nie otrzymujesz żetonów punktów.*

## Punkty bonusowe z fioletowych kart

Za każdą **fioletową** kartę, którą masz na koniec gry, weź tyle żetonów punktów, ile wskazano w opisie karty. **Król** i **Wieczne Drzewo** nie zapewniają punktów bonusowych, ale to bardzo wysoko punktowane karty.



*Przykład. Na koniec gry Zamek zapewnia Ci żeton 1 punktu za każdą zieloną kartę w Twoim obszarze gry.*



*Przykład. Król nie zapewnia punktów bonusowych.*

## Zsumuj swoje punkty

Policz wszystkie punkty na swoich kartach, żetonach parad i żetonach punktów. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa! W razie remisu wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów z kart.



## ZASADY GRY SOŁO

Jeśli grasz w *Moje małe Everdell* w pojedynkę, Twoim przeciwnikiem będzie książę Barwinek albo królowa Podbiałka.

### Przygotowanie

Przygotuj grę według standardowych zasad, ale umieść na planszy 2 kości surowców i tylko po 2 żetony parad każdego rodzaju – o wartości 3 i 6 punktów. Wybierz, czy chcesz grać przeciwko księciu czy królowi, i umieść kartę do gry solo wybraną stroną do góry na stole. Przygotuj planszatkę domu, zestaw pionków przyjaciół i 8-ścienną kość dla swojego królewskiego przeciwnika.



### Przebieg gry

W każdej rundzie jesteś pierwszym graczem. Rozegraj swoją turę zgodnie ze standardowymi zasadami, czyli zagraj pionek przyjaciela, a następnie, jeśli chcesz, również kartę. Potem Twój przeciwnik rozegra swoją turę, jak opisano na kolejnej stronie.

Książę i królowa nie biorą surowców ani żetonów punktów. W każdej turze zagrywają kartę za darmo, więc na koniec gry Twój przeciwnik będzie mieć 12 kart. **Książę i królowa nie mogą sprawdzać, czy spełniają warunki żetonów parad po każdej turze, a jedynie na koniec rundy.**



## Książę Barwinek

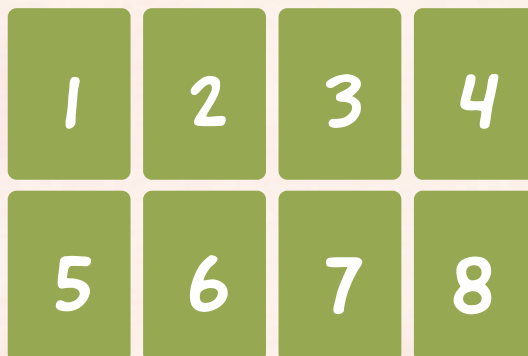
Jeśli któreś pole na kość surowców jest dostępne, Barwinek zagrywa tam 1 ze swoich pionków przyjaciół. Jeśli kilka takich pól jest dostępnych, zagrywa pionek na pierwsze wolne pole od lewej strony. Jeśli oba pola na kość są zajęte, Barwinek zagrywa przyjaciela na pole z jagodami, żeby sobie podjadł. W żadnej z tych sytuacji Barwinek nie bierze surowców.

Gdy Barwinek zagra pionek przyjaciela, rzuć 8-ścienną kością, aby ustalić, którą kartę zagra. Wynik rzutu odpowiada położeniu karty na diagramie. Umieść tę kartę obok planszетки domu Barwinka, a następnie wyłóż nową kartę z talii głównej na jej miejsce.

## Królowa Podbiałka

Najpierw rzuć 8-ścienną kością, aby ustalić, którą kartę zagra Podbiałka. Wynik rzutu odpowiada położeniu karty na diagramie. Umieść tę kartę obok planszетки domu królowy. Nie wykładaj na jej miejsce nowej karty. Zamiast tego połóż 1 z pionków przyjaciół Podbiałki w miejscu, w którym przed chwilą leżała karta. Nowa karta zostanie wyłożona dopiero na koniec rundy. Jeśli wynik na kości wskazuje miejsce, w którym znajduje się już przyjaciel Podbiałki, rzuć ponownie kością.

Na koniec rundy przyjaciele Podbiałki wracają na jej planszетkę domu. Wyłóż nowe karty z talii głównej na 3 puste miejsca.



## Koniec rundy

Na koniec rundy (również ostatniej) sprawdź, czy księżę albo królowa spełnia warunki żetonu parady. Jeśli tak, umieść ten żeton obok planszетки domu przeciwnika.

## Koniec gry

Podlicz punkty (swoje i przeciwnika) zgodnie ze standardowymi zasadami. Twój przeciwnik nie będzie miał surowców, które może wymienić na żetony punktów, ale jeśli ma jakieś punkty bonusowe z fioletowych kart, to je otrzymuje. Jeśli masz więcej punktów albo remisujecie, wygrywasz!

## Dodatkowe wyzwania

Jeśli chcesz, żeby Twoja gra solo była nieco trudniejsza, możesz wprowadzić dowolne z poniższych zmian:

- Twój przeciwnik zabiera żeton parady, gdy tylko spełni jego wymagania, a nie na koniec rundy.
- Twój przeciwnik jest pierwszym graczem w każdej rundzie.
- Twój przeciwnik zaczyna grę z kartami *Fortu* i *Kapitana*.

## Gra wieloosobowa

Księżę Barwinek może dołączyć do rozgrywki wieloosobowej z maksymalnie 3 graczami. Postępujcie zgodnie z powyższymi instrukcjami, ale użyjcie tylu kości surowców, ilu jest graczy, plus 1. Ponadto obowiązuje standardowa zasada przekazywania żetonu słońca kolejnemu pierwszemu graczowi. Gdy żeton trafi do księcia Barwinka, zostaje pierwszym graczem.



# OPRACOWANIE

**Projekt:** James Wilson i Clarissa A. Wilson

**Ilustracje:** Andrew Bosley

**Dodatkowe ilustracje:** Jacqui Davis

**Tłumaczenie:** Magda Gamrot

**Redakcja polskiej wersji językowej:** zespół Rebel

**Projekt graficzny:** Jared Gannuscio

**Produkcja:** Tim Schuetz

**Redakcja i korekta angielskiej wersji językowej:** Ian McCormack, Tim Schuetz, Sara Yarrington

**Producent wykonawczy i wydawca:** Dan Yarrington


Dziękujemy naszym cudownym testerom! A byli to: Alayna B., Aniya B., Julianne Cameron, Ryan Cameron, Joelle Cathala, Christina Colantuoni, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Sean Johnson, Ian McCormack, Chris Mitchell, Andrew Osborne, Desiree Osborne, Jordana Osborne, Anna Papavasiliou, Peter Papavasiliou, Peter John Papavasiliou, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Becca Peterson, Lane Peterson, Bec Pouliot, Marissa Schuetz, Raelyn Schuetz, Tim Schuetz, Zoe Schuetz, Andrea Thomas, Caleb Wilson, Jeremiah Wilson, Josiah Wilson, Julianna Wilson, Noah Wilson, Olivia Wilson, Wesley Wilson, Dan Yarrington, Logan Yarrington, Malcolm Yarrington, Owen Yarrington i Sara Yarrington.

© 2022 Tabletop Tycoon, Inc.

**Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o naszych grach, poproś dorosłego, żeby odwiedził [www.starling.games](http://www.starling.games), [TabletopTycoon.com](http://TabletopTycoon.com) i [www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl).**

## rebel



Starling Games to marka  
wydawnicza Tabletop Tycoon,  
Inc. 

**SŁUCHAJCIE, SŁUCHAJCIE!  
ZARAZ ZACZNIE SIĘ  
PARADA! OBSYPIĘ ŻŁOTYMI  
PUNKTAMI STWORZENIE,  
KTÓRE MA NAJWIĘCEJ  
TEGO, CO LUBIĘ!**

