

The background is a light, textured green color. Scattered throughout are numerous small, falling leaves in various shades of brown, orange, and yellow, creating a sense of autumn. The leaves are of different shapes and sizes, some appearing as simple teardrops and others as more detailed leaf shapes.

Everdell Bellfaire

REGOLAMENTO



PANORAMICA

Nel corso degli ultimi 99 anni, gli animali di Everdell hanno lavorato sodo per costruire città nella loro amata valle. Ora è giunto il momento di festeggiare! Il re e la regina stanno organizzando un evento senza precedenti che durerà un intero anno per celebrare il 100esimo anniversario dalla fondazione di Everdell. Avanti, siete tutti invitati ai festeggiamenti della fiera di Bellfaire!

Bellfaire offre moduli e componenti diversi che potete includere quando giocate a *Everdell*, come un tabellone piatto che può essere usato al posto dell'Albero Eterno, nuovi Eventi Speciali, i Premi Ghirlanda, poteri unici dei giocatori per ogni tipo di animale, regole per le partite a 5-6 giocatori e molto altro!

RICONOSCIMENTI

Autore dell'Espansione: James A. Wilson

Sviluppo: Dann May, Brenna Noonan

Illustrazioni: Andrew Bosley

Direzione Artistica: Dann May

Produzione Esecutiva: Dan Yarrington

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

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Diana Buraschi, Aurora Casaro

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Supervisione: Massimo Bianchini

CONTENUTO



1 TABELLONE BELFAIRE



1 TESSERA MERCATO



6 PLANCE GIOCATORE



7 TESSERE PREMIO GHIRLANDA



1 TESSERA EVENTO FESTIVAL DEI FIORI

9 CARTE EVENTO SPECIALE



4 CARTE FORESTA

15 CARTE POTERE GIOCATORE



1 SEGNALINO RUGWORT

8 SEGNALINI AXOLOTLI/ RISORSA QUALSIASI



4 SEGNALINI MERCATO



2 NUOVI SET LAVORATORI CARDINALI E ROSPI
2 AMBASCIATORI RANA*

*DA USARE CON EVERDELL: PEARLBROOK

MODULI

Bellfaire offre diverse opzioni di espansione del gioco che possono essere usate quando si gioca al gioco base di *Everdell* oppure con una delle sue altre espansioni. Prima di preparare la partita, i giocatori dovrebbero scegliere quali moduli desiderano includere. I dettagli di ogni modulo, inclusa la preparazione e le regole, sono spiegati di seguito.

PLANCE GIOCATORE

Queste plance possono essere usate come area nella quale riporre risorse, lavoratori e segnalini punto. I giocatori possono scegliere qualsiasi plancia desiderino.

LUOGHI FORESTA

Potete mescolare questi 4 nuovi luoghi Foresta nel mazzo degli altri luoghi Foresta durante la preparazione.



Nota: Dovete pagare per intero i 3 rametti per usare questo luogo.

EVENTI SPECIALI

I nuovi Eventi speciali di *Bellfaire* sono degli eventi meno specifici rispetto a quelli che si trovano nel gioco base. Possono venire aggiunti alla partita in diversi modi, a scelta tra queste opzioni:

- Mescolarli insieme a tutti gli altri Eventi speciali durante la preparazione.

- Mescolarli e pescare 2 di questi Eventi speciali e 2 degli altri Eventi speciali.
- Usare solo gli Eventi speciali di *Bellfaire*.

EVENTO FESTIVAL DEI FIORI

Potete collocare l'Evento **base** Festival dei Fiori accanto al tabellone principale oppure sulla casella apposita del tabellone *Bellfaire*. Questo Evento base viene realizzato nello stesso modo degli altri Eventi base.

Per realizzare questo Evento, dovete possedere 1 carta per ognuno dei 5 colori nella vostra città e collocare un lavoratore sull'Evento per reclamarlo.

PREMI GHIRLANDA

I Premi Ghirlanda rappresentano premi speciali conferiti dal re e dalla regina alle città che hanno dimostrato di eccellere in alcuni aspetti specifici.

Durante la preparazione, mescolate i Premi Ghirlanda e pescatene 1, collocandolo a faccia in su accanto al tabellone principale oppure nell'area apposita del tabellone *Bellfaire*.

Alla fine della partita, il giocatore che possiede il maggior numero di carte nella propria città del tipo elencato sul Premio Ghirlanda otterrà 6 punti aggiuntivi. Il secondo posto otterrà 3 punti aggiuntivi.

Se i giocatori sono in parità per il primo o il secondo posto, entrambi otterranno i punti bonus elencati.

La vostra città deve contenere almeno 1 carta del tipo elencato per poter concorrere al premio.

MERCATO

Potete collocare la tessera Mercato accanto al tabellone principale, oppure usare l'area del Mercato sul tabellone Bellfaire.

- All'inizio della partita, collocare i 4 segnalini Mercato sul lato "ottiene" del Mercato.
- Quando si colloca qui un lavoratore, si deve scegliere se **ottenere** delle risorse oppure se **scambiarle**.
- Se si decide di ottenere, scegliere uno dei segnalini disponibili, ottenere le risorse e le carte, poi spostare quel segnalino sul lato "scambia".

Per scambiare, pagate le risorse e scartate il numero di carte elencate su un qualsiasi segnalino del lato "scambia", poi ottenete 3 segnalini punto e 2 risorse qualsiasi dalla

riserva, e infine rispostate il segnalino sul lato "ottiene".

Ogni giocatore può avere solo fino a 1 lavoratore alla volta schierato sul Mercato.

TABELLONE BELFAIRE

Invece di usare l'Albero Eterno tridimensionale, potete usare il tabellone Bellfaire. Collocate i vostri lavoratori lungo la parte superiore del tabellone nei luoghi Stagione. Collocate gli Eventi speciali lungo la parte inferiore del tabellone. Potete collocare il mazzo sulle radici dell'Albero Eterno, oppure a lato del tabellone per migliorarne la visibilità.

Il tabellone Bellfaire contiene il luogo Mercato e le caselle per l'Evento Festival dei Fiori e le tessere Premi Ghirlanda.



La preparazione del tabellone Bellfaire per giocare con i moduli Festival dei Fiori, Premi Ghirlanda e Mercato.

5-6 GIOCATORI

Quando giocate in 5 o 6 giocatori, applicate queste modifiche:

- Non si ottiene un lavoratore quando si effettua l'azione Prepararsi per la Stagione in primavera.
- Giocare con 5 Eventi speciali in 5 giocatori e con 6 Eventi speciali in 6 giocatori.
- I giocatori hanno un limite di mano di 7 carte invece che 8.
- Distribuire questo numero di carte iniziali:

1° giocatore: 5 carte

2° giocatore: 5 carte

3° giocatore: 6 carte

4° giocatore: 6 carte

5° giocatore: 7 carte

6° giocatore: 7 carte

- Dopo aver passato alla fine della partita, scartare qualsiasi carta nella propria mano.
- Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescolare la pila degli scarti per sostituirlo. Se il mazzo di pesca e la pila degli scarti si esauriscono, è possibile pescare dalle carte Prato come se fosse il mazzo di pesca. Se le carte Prato si esauriscono, non sarà più possibile pescare delle carte per il resto della partita, a meno che non vengano scartate delle carte, creando così un nuovo mazzo di pesca.

POTERI GIOCATORE

Usare i Poteri Giocatore offrirà a ogni giocatore un'abilità unica, basata sul tipo di animale scelto.

Tutti i poteri sono delle aggiunte alle normali regole del gioco, quindi non vanno a sostituire le normali funzioni dei lavoratori che sono permesse nel gioco e non sono considerate "abilità inerenti al giocare carte".

Prima della preparazione della partita, a ogni giocatore vengono distribuite 2 carte potere giocatore. Ogni giocatore deve decidere quale usare, rimettendo l'altra nella scatola.

Quando usate il modulo Poteri Giocatore, non ottenete un lavoratore durante l'azione Prepararsi per la Stagione in primavera.

Se giocate con il modulo Poteri Giocatore in solitario, è consigliato includere una o più delle modalità in solitario elencate alla fine di questo regolamento.

Ogni Potere Giocatore è spiegato nel dettaglio nella prossima sezione.





Axolot: All'inizio della partita, colloca 1 dei segnalini "risorsa qualsiasi" su ognuno dei luoghi Base sul tabellone (i luoghi lungo il fiume).

Quando visiti un luogo Base, ottieni anche un segnalino "risorsa qualsiasi" da lì. Puoi usare ogni segnalino una sola volta come una risorsa qualsiasi a tua scelta.



Cardinali: Aumenta il tuo limite di mano di 2 carte. Dopo aver pescato delle carte, per aver collocato un lavoratore oppure per un

altro effetto, puoi pescare 1 carta aggiuntiva.



Gufi: Aumenta il tuo limite di mano di 1 carta. Dopo aver collocato un lavoratore, puoi scartare 1 carta dalla tua mano e/o pescare 1 carta.

Puoi tenere questa carta appena pescata oppure puoi darla a un avversario. Se la dai via, pesca 2 carte.



Lontre: Quando giochi una Costruzione, puoi usare la resina come una risorsa qualsiasi.



Lucertole: Inizia la partita con i luoghi Foresta non usati in un mazzo mescolato a faccia in giù. All'inizio di ogni stagione, incluso l'inizio della partita, pesca 3

carte e sceglie 1 da giocare nella tua area, collocando le altre 2 in fondo al mazzo.

Solo tu puoi visitare questi luoghi Foresta.

Nota: Un avversario non può copiare questi luoghi Foresta con una Torre di Vedetta.



Ornitorinchi: Inizia la partita con cinque segnalini da 1 punto sulla tua carta Potere Giocatore.

In qualsiasi momento del tuo turno puoi pagare fino a

1 di questi segnalini per ottenere 1 risorsa qualsiasi e pescare 1 carta dal mazzo oppure dal Prato. Qualsiasi segnalino non usato conta come punto a fine partita.



Ratti: All'inizio della partita, colloca il segnalino Rugwort su una qualsiasi carta Prato. Quando quella carta viene giocata, da te o da un avversario, ottieni 1 risorsa

qualsiasi che non possiedi, poi muovi il segnalino Rugwort su una carta Prato diversa. Ottieni la ricompensa e muovi il segnalino solo se la carta viene giocata, non se viene pescata o scartata.



Ricci: Se non hai ottenuto una bacca quando hai collocato un lavoratore su un luogo Base o Foresta, ottieni 1 bacca. Quando giochi una Costruzione, puoi pagare 2

bacche per sostituire 1 risorsa qualsiasi del costo. Puoi pagare quante bacche desideri.

Esempio: Puoi pagare 6 bacche per diminuire il costo di una Costruzione di 3 risorse.



Rospi: Ogni volta che giochi una carta Produzione, puoi scartare 1 carta e poi attivare la carta Produzione 2 volte. Puoi farlo solo 1 volta per ogni carta Produzione (non puoi usare questa abilità per attivare una carta Produzione 3 volte). Devi scartare la carta prima di attivare la carta Produzione.



Scoiattoli: Ogni volta che usi un lavoratore per ottenere almeno 1 rametto, ottieni 1 rametto aggiuntivo. Quando costruisci una Costruzione, puoi pagare 2 rametti per sostituire 1 risorsa qualsiasi del costo. Puoi pagare quanti rametti desideri.
Esempio: Puoi pagare 6 rametti per diminuire il costo di una Costruzione di 3 risorse.



Storni: Aumenta il tuo limite di mano di 3 carte. Quando peschi delle carte, puoi scegliere di pescare dal mazzo oppure dal Prato. Puoi pescare una combinazione di carte da entrambi. Non rifornire il Prato fino a che non hai finito di pescare tutte le carte. Se ti viene richiesto di “rivelare” carte, come ad esempio col Piccione Postino, devono essere rivelate dal mazzo di pesca.



Talpe: Ogni volta che usi un lavoratore per ottenere risorse da un luogo, puoi pagare fino a 1 delle risorse che hai appena ottenuto per ottenere 1 ciottolo.



Tartarughe: Dopo che hai giocato una carta e risolto i suoi effetti, puoi collocare 1 risorsa qualsiasi sulla tua carta Potere Giocatore dalla tua riserva, oppure, se c'è già una risorsa lì, riottiene quella risorsa più 1 altra dello stesso tipo dalla riserva. Qualsiasi risorsa rimasta sulla carta alla fine della partita conta come parte della tua riserva ai fini del calcolo del punteggio.
Esempio: Giochi una carta; prima hai collocato un ciottolo sulla tua carta Potere Giocatore. Ora riottiene quel ciottolo più 1 altro ciottolo dalla riserva.





Topi: Dopo che hai visitato un luogo Base o Foresta, puoi ottenere 1 risorsa qualsiasi che non possiedi.



Volpi: Quando collochi un lavoratore su un luogo Foresta, invece di attivare quel luogo Foresta puoi attivare un qualsiasi luogo dove un avversario ha

schierato un lavoratore in modo non permanente. Questo può includere luoghi sulle carte Destinazione come la Locanda o la Regina, ma non un Cimitero visto che si tratta di un luogo sul quale si deve rimanere fino alla fine della partita.

NOTE SULLA MODALITÀ IN SOLITARIO

Non potete usare il Potere Giocatore dei Ratti in una partita in solitario.

Se Rugwort reclama l'evento Festival dei Fiori, totalizza 4 punti per quell'Evento.

Rugwort ottiene comunque tutti i suoi lavoratori, anche se si sta usando il modulo Poteri Giocatore e il giocatore non ottiene un lavoratore in primavera.

Per una partita in solitario più impegnativa, provate ad aggiungere 1 o più di queste varianti:

Appariscente: Ogni carta Prosperità che gioca Rugwort vale 5 punti invece di 3.

Tarchiato: Rugwort totalizza 2 punti per ogni casella nella tua città dove non hai giocato una carta.

Frettoloso: Durante l'azione Prepararsi per la Stagione di Rugwort, egli realizzerà immediatamente l'evento speciale più a sinistra.

Fortunato: Se tirando il dado ottieni lo stesso numero uscito precedentemente, dai a Rugwort 1 segnalino punto.

Scontroso: Se tirando il dado ottieni un 8, devi scartare casualmente 1 carta dalla tua mano.



EVERDELL

CELEBRANDO 100 ANNI

ANNO ETERNO

- 1: Corrin Evertail fonda Everdell.
- 2: Corrin sposa Milly Green e diventano così il primo re e la prima regina di Everdell.
- 3: Viene avviato il primo ufficio postale.
- 4: Nibbles McGregor si trasferisce a Everdell e costruisce la Fattoria Buon Fiume.
- 5: La popolazione di Everdell supera i 500 abitanti.
- 6: Viene formato il Concilio degli Anziani di Everdell.
- 7: Nibbles McGregor coltiva una zucca da record.
- 8: Viene usata la prima chiatta di rametti a scopi commerciali.
- 9: Viene fondata la Gazzetta di Everdell.
- 10: Viene inventato lo Schiacciaglianda.
- 11: Viene completato Castel Forteradice.
- 12: Vengono stretti accordi commerciali con i cittadini di Pearlbrook.
- 13: Chipter Swipple inventa i processi di raffinazione della resina e fonda la prima raffineria.
- 14: La miniera di ciottoli inizia la produzione.
- 15: La Piaga della Verruca Gracchiente imperversa a Everdell e viene curata da H. H. Quill.
- 16: Viene costruito il Cancellò di Guardasperanza.
- 17: Viene fondata la Lega di Schiacciaglianda di Everdell (LSE). I Greensocks vincono il primo campionato 5-4 contro gli Stars.
- 18: Il Capitano Plum Splunk scopre un tesoro nascosto.
- 19: Viene completato Palazzo Chiaromuschio.
- 20: Primi Giochi di Everdell.
- 21: Il fiume Pearlbrook esonda.
- 22: Muore Nibbles McGregor. Il Mercato McGregor viene istituito in suo onore.
- 23: Grimp Seefar pubblica l'*Atlante di Everdell*, illustrato da Bosley il granchio artista.
- 24: Viene aperta la strada commerciale attraverso le montagne di Spirecrest.
- 25: Viene istituita l'Università di Everdell.
- 26: Fratello Silvenus Stoat scrive *Favole* (basato su tradizioni orali).
- 27: I Monaci di Mistwood completano il Monastero Fogliadiquercia.
- 28: Viene dipinta la volta della Cappella Cinguettina.
- 29: Viene costruita la Fontana Fittanebbia.
- 30: La Piaga della Verruca Gracchiente uccide un terzo della popolazione.
- 31: Viene formata la Società dei Dottori.
- 32: Re Corrin muore a causa di complicazioni legate alla Piaga. La moglie, Milly, sale al trono.
- 33: La regina Fiora di Gildin viene in visita, stabilendo una tregua ufficiale.
- 34: Viene istituita la Gilda Storica.
- 35: Viene svelata la *Statua di Corrin Evertail*, scolpita da Milton Goodmole.
- 36: Muore senza eredi la Regina Milly.
- 37: Fynn Nobletail viene votato come nuovo re. Il Profeta Veggente predice una guerra.
- 38: Re Fynn costituisce un esercito. Inizia la Guerra dei Calabroni.
- 39: Inizia la Grande Carestia di Bacche.
- 40: Viene eretto Forte Remoto. Battaglia dei Denti del Tasso.
- 41: Re Fynn trionfa nella Guerra dei Calabroni.
- 42: Muore Re Fynn. Sua figlia Amilla Glistendew diventa regina.
- 43: Viene stipulato un accordo con Waggle Fields, inizia il commercio del miele.
- 44: Pud Sweetpaw cucina il primo "Panino Pudding".
- 45: La Sorgente Squama d'Argento viene scoperta in una caverna sotto Castel Forteradice.
- 46: Apre la locanda La Ghianda Verde.
- 47: Jor Goldwing compone ed esegue la canzone *Everdell* per la prima volta.
- 48: Viene inventata la Danza del Ginepro.
- 49: Apre il Teatro dell'Opera Oleandro.
- 50: Mim Speckle pubblica *Mappa delle Stelle*.
- 51: Muore il marito della regina Amilla.
- 52: Viene scoperto il caffè.
- 53: Viene costruita la Grande Diga dei Castori.

54: La regina Amilla sposa West McGregor, dando alla luce tre gemelli.
55: Mip “il Veloce” Furrows si ritira dallo Schiacciaghianda professionale con un record di 238 ghiandate e 120 coronazioni.
56: La Fattoria Buon Fiume si allaga e viene abbandonata.
57: Viene smantellata la Grande Diga dei Castori.
58: Sir Villminians Stroke completa il Libro Dorato.
59: Viene costruito il Ponte Splendisole.
60: Yara e Brun Mayberry ripristinano la Fattoria Buon Fiume.
61: La siccità Seccaossa rovina i raccolti.
62: Dill Gurgle costruisce un sistema di acquedotti.
63: Cirrus Windfall effettua il più lungo volo mai documentato.
64: Viene scoperto dell’oro nelle Grotte Ambra.
65: Viene rubato il tesoro reale.
66: Viene istituita la Gilda dei Manto Grigio.
67: Yara e Brun Mayberry polverizzano ogni record facendo nascere il loro 21° figlio.
68: Apre Labirinto Fungo. Dill Gurgle è dato per disperso.
69: A Oliver Frumple viene consegnata la Chiave della Città.
70: Terry Hare apre il più grande emporio di tutti i tempi.
71: L’Emporio di Terry Hare brucia. Terry Hare apre un nuovo negozio.
72: Muore la regina Amilla. Suo figlio North McGregor diventa re.
73: Rugwort tenta di rovesciare il trono, ma viene fermato.
74: Re North stabilisce delle pattuglie di confine.
75: Vengono stipulati dei trattati con Emerland e Farshore. Viene fondata Litledell.
76: Re North invia degli aiuti a Gildin per difendersi da Squama Rossa.
77: I Sette Campioni accerchiano e sconfiggono Squama Rossa nella Foresta Gambalunga.
78: La popolazione di Everdell supera i 5.000 abitanti.
79: Vengono istituite le Quattro Città.

80: Rugwort tenta di rovesciare il trono, ma viene fermato.
81: Il rinomato ranger Strey Softpaw cattura i Ladri di Ghiande.
82: Lo Schiacciaghianda viene dichiarato lo “Sport del Secolo”. La LSE si espande a 16 squadre.
83: Viene inventato lo Skysurf.
84: I Piccioni Postini entrano in sciopero.
85: Sam Tumbles inventa i “trottolotti”.
86: Il numero di villaggi e città a Everdell sorpassa 100.
87: Rugwort tenta di rovesciare il trono, ma viene fermato.
88: Un tornado investe Everdell.
89: Re Rhun di Spirecrest visita Everdell per offrire aiuto.
90: Tezel Spink inventa il “Forzavapore”.
91: Golosorso è il primo Grande Animale a cui viene concessa la cittadinanza di Everdell.
92: Il Panino Pudding viene dichiarato il “Pasticcino del Secolo” dalla Gilda dei Panettieri di Everdell.
93: Lo Skysurf diventa il 50° sport ufficiale dei Giochi di Everdell.
94: Il piccolo pence viene rimosso dalla valuta corrente.
95: Muore il Profeta Veggente, avvertendo tutti di un pericolo imminente.
96: Un meteorite si abbatte su Everdell.
97: I monaci di Mistwood guidano la ricostruzione delle campagne. La LSE si unisce a loro.
98: Costruzione di un sistema di ferrovie attraverso le montagne di Spirecrest.
99: Tezel Spink dimostra la “Brillaluce”.
100: Re North ospita la fiera di Bellfaire per celebrare i 100 anni dalla fondazione di Everdell.





STARLING
GAMES



IT