Everdell Pearlbrook

Collector's Edition

REGOLAMENTO

Non siamo sempre stati a conoscenza del fiume. Quando costruimmo il nostro primo accampamento alla base dell'Albero Eterno, rimanemmo nei dintorni, ancora semplici visitatori in questa terra sconosciuta. Mentre le settimane passavano, iniziammo a spingerci più lontano, sgomberando sentieri attraverso il fitto sottobosco che circondava la vallata. Iniziai a mappare questo piccolo regno a cui stavamo dando forma, partendo da un affioramento sporgente a est.

La fitta linea di alberi a ovest manteneva nel mistero la terra al di là di essa, e anche arrampicandomi fin dove mi permettevano le zampe, non riuscivo a vedere oltre quegli alberi. Così, formammo un gruppo per liberare un nuovo sentiero e scoprire di più sulla vallata che era diventata la nostra casa.

Tre giorni dopo la nostra partenza, arrivò la pioggia. Per giorni cadde su di noi, pungente e martellante, tramutando la terra sotto le nostre zampe in fango. Fu difficile avanzare, la nostra pelliccia era zuppa e pesante. Il nono giorno, il primo con un sole splendente, oltrepassammo finalmente la linea degli alberi e ci ritrovammo a guardare un fiume rigonfio e serpeggiante. Strillammo di eccitazione e ci precipitammo verso la riva, abbassando il nostro muso verso l'acqua chiara e bevendo con gioia.

E poi lo vidi: qualcosa si era mosso nell'acqua, non lontano da dove mi ero inginocchiata. Rimasi a fissare pietrificata quel punto mentre una rosea mano lunga e sottile raggiungeva una roccia, seguita dalla testa più strana che avessi mai visto, con spine che sembravano piume, e un corpo liscio e rosa.
Ci guardammo con nervosa curiosità per diversi istanti, poi la creatura si rituffò nell'acqua con uno svolazzo, ma non prima di aver lanciato qualcosa nella mia direzione. Quando mi rialzai, ai miei piedi, nell'acqua cristallina, si trovava una perla perfetta e splendente.

Passaggio dal Libro Dorato
Arta Thistlemark, Cartografa Reale

PANORAMICA

In profondità, sotto la scintillante superficie del Fiume Pearlbrook, una misteriosa civiltà di abitanti acquatici sta aspettando. Manderete il vostro Ambasciatore anfibio in missioni diplomatiche per scambiare informazioni e risorse con gli abitanti del fiume. In cambio, raccoglierete una nuova preziosa risorsa: luccicanti perle. Raccogliete abbastanza perle e potrete costruire favolose Meraviglie e Ornamenti, per rendere la vostra città l'orgoglio di Everdell!

Inizierete la partita con un Ambasciatore rana, che potrete usare per visitare 1 delle 4 Destinazioni Fiume sul tabellone Fiume. Ma prima di cominciare la visita, la vostra città avrà bisogno di contenere i requisiti elencati per quel luogo. Il primo giocatore a visitare un luogo e rivelarlo otterrà immediatamente 1 perla, e se riuscirà a soddisfare i requisiti della carta rivelata, avrà la possibilità di ottenere un'altra perla.

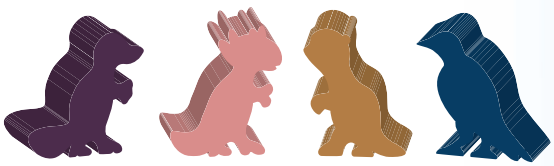
Inizierete la partita anche con 2 carte Ornamento. Ogni Ornamento costa 1 perla per poter essere giocato e fornisce un'abilità immediata, più un bonus unico di fine partita basato su diversi aspetti della vostra città.

Nota: *Pearlbrook* aggiunge più carte al mazzo e più complessità a *Everdell*. Quando giocate a *Pearlbrook*, è consigliato non includere l'espansione *Leggende*, carte *Extra! Extra!*, carte *Rugwort* o alcun materiale di altre espansioni.

CONTENUTO

1 Tabellone Fiume e 2 Tessere Sovrapponibili

9 Ambasciatori Rana
(1 Per Ogni Colore)



4 Nuovi Set Lavoratori
Ornitorinchi, Axolotl, Lontre, Storni

4 Meraviglie in 3d

22 Mini Carte
6 Eventi, 12 Ornamenti
e 4 Carte Foresta

3 Segnalini
Punto da 3 Punti

25 Perle

6 Cartelli*

32 Carte
20 Animali e Costruzioni
12 Carte Destinazione Fiume

Segnapunti

*I cartelli sono degli accessori facoltativi usati per mostrare chiaramente agli altri giocatori che possedete una carta Destinazione Aperta nella vostra città.

PREPARAZIONE

Seguite le normali regole di preparazione del gioco con queste aggiunte:

1) Collocare il tabellone Fiume a lato del tabellone principale. Collocare le perle nell'area corrispondente alla Secca sul tabellone.

2) Collocare le tessere sovrapponibili Meraviglia sotto all'Albero Eterno, coprendo i costi per gli Eventi base (gli Eventi base non verranno usati in questa espansione). Collocare le Meraviglie nelle aree corrispondenti sulle tessere sovrapponibili.

3) Mescolare le carte Destinazione Fiume Cittadino e metterne da parte 2, senza farle vedere. Poi fare lo stesso con le carte Destinazione Fiume Luogo. Infine, mescolare queste 4 carte insieme, senza farle vedere, e collocarne 1 a faccia in giù su ognuna delle 4 caselle del tabellone Fiume.

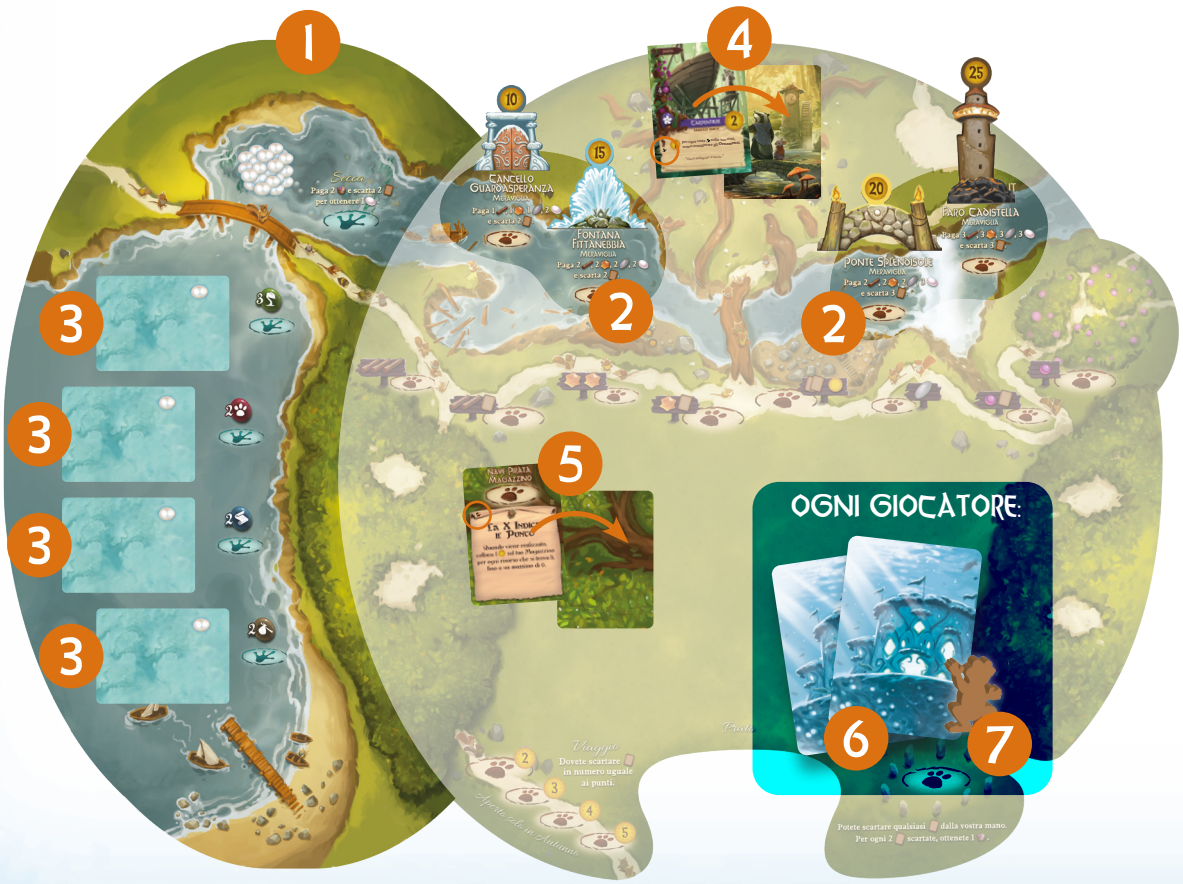
Collocare inoltre 1 perla in cima a ognuna di queste carte Destinazione Fiume a faccia in giù. Rimettere le carte Fiume rimanenti nella scatola senza farle vedere.

4) Mescolare le nuove carte Animale e Costruzione con il simbolo nel mazzo prima di distribuire le carte.

5) Quando si preparano gli Eventi speciali, usare almeno 1 Evento speciale *Pearlbrook*.

6) Mescolare le carte Ornamento e distribuirne 2 a faccia in giù a ogni giocatore. Rimettere le carte rimanenti nella scatola senza farle vedere. I giocatori possono guardare queste carte in qualsiasi momento. Non vengono contate nel limite di mano.

7) Distribuire a ogni giocatore un Ambasciatore rana che corrisponda al colore dei suoi lavoratori.



Il Fiume

Il vostro Ambasciatore anfibio può visitare i luoghi sott'acqua e i cittadini a Pearlbrook per stabilire delle relazioni diplomatiche con gli abitanti acquatici. Fare ciò vi darà diversi bonus, i più importanti dei quali sono le preziose perle che sarete in grado di usare per creare Ornamenti e costruire delle magnifiche Meraviglie nella vostra città.

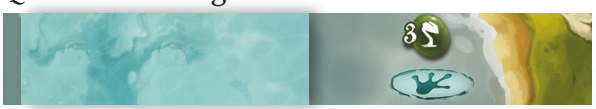
Per visitare una carta Destinazione Fiume, la vostra città deve già contenere i requisiti elencati.

Carte Destinazione Fiume

Quando una carta Destinazione Fiume viene visitata per la prima volta, il visitatore ottiene la perla che si trova sopra di essa, poi gira a faccia in su la carta. Se il visitatore è in grado di soddisfare i requisiti sulla carta, può decidere di farlo per ottenere le ricompense elencate.

Potete visitare qualsiasi carta Destinazione Fiume, rivelata o non ancora scoperta, fintanto che riuscite a soddisfare i requisiti elencati per visitarla e nessun altro giocatore si trova lì con il proprio Ambasciatore.

Esempio: Dovete avere almeno 3 carte Produzione verdi nella vostra città per visitare questa carta Destinazione Fiume. Questo è un luogo esclusivo.



Le carte Destinazione Fiume Cittadino vi richiederanno di scartare certe carte dalla vostra mano per ottenere 1 segnalino punto e 1 perla.

Le carte Destinazione Fiume Luogo vi richiederanno di pagare 1 segnalino punto e una certa risorsa per ottenere carte e 1 perla.

Secca

Potete visitare la Secca al posto di una carta Destinazione Fiume per pagare 2 risorse qualsiasi e scartare 2 carte per ottenere 1 perla. Questo è un luogo condiviso.

Un qualsiasi luogo con questo simbolo può essere visitato solo da un Ambasciatore, non da un lavoratore. Se sta visitando una carta Destinazione Fiume, il vostro Ambasciatore è considerato schierato qui, proprio come un lavoratore. Riprenderete indietro il vostro Ambasciatore durante l'azione Prepararsi per la Stagione insieme ai vostri lavoratori. Il vostro Ambasciatore non può essere usato come un normale lavoratore.

ORNAMENTI

Nel vostro turno, potete giocare una delle carte Ornamento che avete ricevuto all'inizio della partita. Questo conta come un'azione nel vostro turno. Mettere in gioco una carta Ornamento costa 1 perla e non occupa uno slot della vostra città.

Quando viene giocata, l'abilità della metà superiore della carta si attiva immediatamente. La metà inferiore indica quanti punti vale l'Ornamento alla fine della partita, in base ai diversi aspetti della vostra città.

Le carte Ornamento non contano nel limite di mano. Non pescate una nuova carta Ornamento dopo averne giocata una.

Potete giocare entrambe le carte Ornamento che vi sono state distribuite, ma non entrambe nello stesso turno.

MERAVIGLIE

Nel vostro turno, potete collocare 1 dei vostri lavoratori su una casella Meraviglia per costruire la Meraviglia. Per fare ciò, dovete pagare il numero di risorse e perle elencato e scartare anche il numero di carte elencato dalla vostra mano. Non potete usare alcuna abilità inerente al giocare carte per aiutarvi nella costruzione delle Meraviglie.

Dopo aver pagato il costo, prendete la Meraviglia e collocatela accanto alla vostra città. Riprenderete indietro il lavoratore che avete collocato per costruire la Meraviglia durante la prossima azione Prepararsi per la Stagione.

Qualsiasi Meraviglia che avete costruito vale i suoi punti elencati alla fine della partita. Potete costruire più di 1 Meraviglia. Solo 1 giocatore può costruire una specifica Meraviglia.

PERLE

Le perle che vi rimangono alla fine della partita valgono 2 punti ciascuna.

MODALITÀ IN SOLITARIO

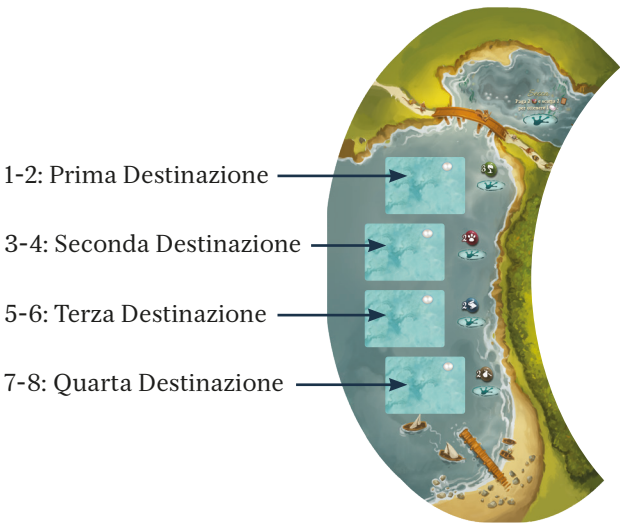
Il ritorno di Rugwort!

In passato siete riusciti a scacciare quella vecchia canaglia ed Everdell ha potuto godere un periodo di pace e tranquillità. Tuttavia, i racconti delle nuove ricchezze e bellezze trovate a Pearlbrook lo hanno fatto uscire dal suo buio nascondiglio e ancora una volta sta cercando di reclamare Everdell per sé. Dovete fermarlo!

Quando giocate la modalità in solitario dell'espansione *Pearlbrook*, usate le regole della modalità in solitario del gioco base, inclusi i 3 anni (livelli) di difficoltà, aggiungendo queste regole.

PREPARAZIONE

Oltre a preparare la banda di Rugwort, collocherete anche il suo Ambasciatore. Questo Ambasciatore viene collocato su una carta Destinazione Fiume durante la preparazione. Tirate il dado e collocate il suo Ambasciatore a seconda del risultato ottenuto:



Rugwort ottiene immediatamente la perla sulla Destinazione Fiume. Girate la Destinazione Fiume e date a Rugwort un'altra perla. Questa Destinazione Fiume è ora bloccata.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita procede come di norma secondo le regole della modalità in solitario del gioco base con queste aggiunte:

-Ogni volta che giocate una carta Ornamento, date a Rugwort 5 segnalini punto.

-Durante le azioni Prepararsi per la Stagione di Rugwort, muovete il suo Ambasciatore verso il basso di 1 casella sul fiume (se si trova sull'ultima carta Destinazione Fiume, muovetelo sulla prima). Se la nuova carta Destinazione Fiume non è ancora stata rivelata, Rugwort ottiene la perla che si trova su quella carta. Poi, girate la carta e dategli 1 altra perla. Se il luogo è già stato rivelato, Rugwort ottiene solo 1 perla.

-Dopo che avete passato alla fine della partita, Rugwort costruirà le Meraviglie. Rugwort paga solo perle per costruire le Meraviglie. Costruirà sempre la Meraviglia che vale più punti. È possibile per lui costruire più di 1 Meraviglia.

Esempio: Rugwort ha 6 perle alla fine della partita. Voi avete costruito il Faro Cadistella per 25 punti, ma nessuna delle altre Meraviglie. Rugwort spende 3 perle per costruire il Ponte Splendisole per 20 punti e la Fontana Fittanebbia per 15 punti. Rugwort totalizza i punti elencati per qualsiasi Meraviglia che costruisce.

-Ogni perla rimasta a Rugwort vale 2 punti.

INDICE

Carpentiere: Alla fine della partita, vale 1 punto per ogni carta con il simbolo *Pearlbrook* nella tua città, incluso questo Carpentiere.

Furetto Traghetto: Quando viene giocato e durante la Produzione, se possiedi almeno 2 perle, ottieni 2 segnalini punto.

Messaggero: Deve essere giocato sotto una Costruzione. Immediatamente quando viene giocato, ottieni 1 segnalino punto e pesca 1 carta. Quando visiti una Destinazione Fiume, questo Messaggero è considerato dello stesso colore della Costruzione sotto la quale si trova. Per qualsiasi altro aspetto del gioco, viene considerato una carta Viaggiatore bronzo. Se la Costruzione viene rimossa per una qualsiasi ragione, rialloca immediatamente il Messaggero sotto una diversa Costruzione della tua città.

Nave Pirata: Non costa nulla giocarla nella tua città. Nel tuo turno, puoi collocare un lavoratore su questa Nave Pirata, poi muovi questa carta con il tuo lavoratore nella città di un qualsiasi avversario. Poi ottieni dalla riserva 1 risorsa qualsiasi e 1 segnalino punto per ogni perla che possiede quell'avversario, fino a un massimo di 3. La Nave Pirata resta poi nella città di quell'avversario e se il tuo lavoratore viene rimosso, quell'avversario può usare la Nave Pirata.

Pirata: Immediatamente quando viene giocato, scarta fino a 4 carte dalla tua mano, poi pesca e rivela un pari numero di carte dal mazzo. Se il valore totale dei punti base delle carte pescate è 7 o più, ottieni 1 perla. In ogni caso, tieni le carte che hai pescato. Questo Pirata non occupa alcuno slot nella tua città.

Ponte: Aumenta il numero delle carte che puoi tenere in mano di 1 per ogni perla che possiedi. Inoltre, ogni volta che ottieni una perla, pesca 2 carte dal mazzo.

Porto: Quando viene giocato e durante la Produzione, se possiedi almeno 2 perle, ottieni 2 risorse qualsiasi.

Traghetto: Puoi collocare qui il tuo Ambasciatore per copiare una qualsiasi carta Destinazione Fiume rivelata, anche se la Destinazione è occupata e persino se non possiedi i requisiti necessari per visitare quella carta. Ottieni 1 segnalino punto se un avversario visita il tuo Traghetto.

ORNAMENTI:

Amuleto: Ottieni 3 risorse qualsiasi, pesca 2 carte e ottieni 1 segnalino punto. Fine della partita: Vale 3 punti.

Bilancia: Puoi scartare fino a 4 carte dalla tua mano per ottenere 1 risorsa qualsiasi per ogni carta scartata. Fine della partita: Vale 1 punto per ogni carta ancora nella tua mano, fino a un totale di 5.

Bussola: Puoi riattivare 2 diverse carte Viaggiatore nella tua città. Se attivi le Rovine, gioca come se la stessi giocando per la prima volta. Se attivi il Giullare, puoi muovere il Giullare in una città avversaria. Se attivi il Messaggero, puoi muovere il Messaggero. Fine della partita: Vale 1 punto per ogni carta Viaggiatore nella tua città.

Campana: Ottieni 3 bacche; pesca inoltre 1 carta per ogni Animale nella tua città (inclusi quelli che non occupano slot, come il Pirata). Fine della partita: Vale 1 punto per ogni 2 Animali nella tua città.

Cannocchiale: Ottieni 1 risorsa qualsiasi, pesca 1 carta e ottieni 1 perla (devi comunque pagare una perla prima per giocare questo Cannocchiale). Fine della partita: Vale 3 punti per ogni Meraviglia che hai costruito.

Chiave della Città: Ottieni 2 risorse qualsiasi e pesca 1 carta dal mazzo per ogni Costruzione nella tua città. Fine della partita: Vale 1 punto per ogni 2 Costruzioni nella tua città.

Clessidra: Puoi attivare l'effetto di una qualsiasi carta Foresta, anche se un avversario si trova lì, in più ottieni 1 risorsa qualsiasi. Fine della partita: Vale 1 punto per ogni carta Destinazione nella tua città.

Libro Dorato: Ottieni risorse pari al costo di una qualsiasi carta Governo nella tua città. Esempio: Se possiedi una Torre dell'Orologio nella tua città, puoi ottenere 3 rametti e 1 ciottolo. Fine della partita: Vale 1 punto per ogni carta Governo nella tua città.

Maschera: Puoi giocare gratuitamente 1 carta, che sia dalla tua mano o dal Prato, che valga fino a 3 punti base. Fine della partita: Vale 1 punto per ogni 3 segnalini punto che possiedi. Questo include qualsiasi segnalino punto sulle carte come la Torre dell'Orologio o la Chiesa.

Meridiana: Puoi attivare la Produzione per un massimo di 3 carte Produzione che possiedi nella tua città. Fine della partita: Vale 1 punto per ogni 2 carte Produzione nella tua città.

Specchio: Puoi copiare una qualsiasi abilità di una carta Ornamento già giocata da un avversario. Fine della partita: Vale 1 punto per ogni colore di carta diverso nella tua città, quindi il massimo potenziale è di 5 punti. Non usare questa carta nella modalità in solitario.

Tiara: Ottieni 1 risorsa qualsiasi per ogni carta Prosperità nella tua città. Fine della partita: Vale 1 punto per ogni carta Prosperità nella tua città.

RICONOSCIMENTI

Autore dell'Espansione: James A. Wilson
Sviluppo: Dann May, Brenna Noonan
Illustrazioni: Andrew Bosley
Direzione Artistica e Progetto Grafico: Dann May
Grafiche Aggiuntive: Cody Jones, Barry Pike III
Kickstarter e Marketing: Brenna Noonan
Produzione Esecutiva: Dan Yarrington
Pubblicato da Starling Games
Edizione Italiana
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi
Adattamento Grafico: Ilaria Borza
Supervisione: Massimo Bianchini
Distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl

STARLING GAMES IT