

# Everdell

AZ ÖRÖKFA ÁRNYÉKÁBAN

JÁTÉKSZABÁLY

# EGY ÚJ ESZTENDŐ KÜSZÖBÉN...

Örökvölgy varázslatos mélyén, toronymagas fák óvó ágai alatt, kanyargó patakok és mohás mélyedések között erdőlakó állatok közössége gyarapodik és terjeszkedik. Mióta a hírneves Örökfark Kurszán, a nagy kalandor felfedezte ezt a rejtőzködő birodalmat, lakosai boldogan élnek az Örökfa állhatatos oltalma alatt.

Örökfagytól Harangozóig sok minden történt egy év alatt, de eljött az ideje, hogy a felfedezetlen területeken új városok szülessenek. Egy csapat erdőlakó vezetője lehetsz, akikkel erre a feladatra vállalkozhatsz. Építményeket kell felhúzzatok, tette kész állatokkal kell találkozatok, eseményeknek otthont adnotok – nem fogtok unatkozni! Vajon kinek a városára fog a legszebben sütni a nap, mielőtt a téli hold az égbe hág?

Ragadjon magával Örökvölgy varázslatos világa – ha belépsz oda, talán sosem akarsz elhagyni.



## „Örökvölgy”

*Barangolj a fák közt  
Gyűjtsd a köveket  
Siess az ösvényen  
Mely otthonunkba vezet  
Rakd le az alapot  
Emeld a falakat  
Dolgozz minden nap  
Téltől ősziig nem sok idő marad.*

*És lepihenünk majd  
Hol dús a rét  
Hűsíti szomjunk a patak  
Mégvárjuk a csillagok fényét  
És más se kell nekem  
Csak hogy mellettem légy  
És hogy lássuk az esti szellőben  
Az Örökfa völgyét*

*A gazda a szántón  
A bányász a föld alatt  
A király a várában  
Kökény-kék vérével  
Az ágak közt iskola  
A patak szirtjén kápolna  
Vállt vállnak vetve  
Álmunkat építvén*

*És lepihenünk majd  
Hol dús a rét  
Hűsíti szomjunk a patak  
Mégvárjuk a csillagok fényét  
És más se kell nekem  
Csak hogy mellettem légy  
És hogy lássuk az esti szellőben  
Az Örökfa völgyét*



# A JÁTÉK LÉNYEGE RÖVIDEN

Az *Örökvölgy*ben munkásokat kell küldetetek a játéktáblán található különböző helyszínekre, hogy olyan nyersanyagokat gyűjtsetek velük, amelyekkel kártyákat játszhattok ki magatok elé – hogy megépítsétek belőlük saját erdei városotokat.

Minden alkalommal, amikor sorra kerültök, az alábbi 3 lehetséges akció közül kell válasszatok:

- lehelyezhettek egy munkást
- kijátszhattok egy kártyát
- felkészülhettek a következő évszakra

A munkásokat bármelyik helyszínre lehelyezhettek, feltéve, hogy azt nem foglalta el egy másik játékos (kivéve, ha arra a helyszínre több munkás is lehelyezhető). Miután a munkást lehelyezték, vegyétek el a jelzett nyersanyag(ka)t vagy hajtsátok végre az akciót.

Ahhoz, hogy egy kártyát ki tudjatok játszani, ki kell fizessétek a rajta szereplő költségeket. Kártyát a kezetekből tudtok kijátszani, vagy a tábla Nagymező nevű részéről.

Ha már minden munkásokat lehelyeztétok valahová, és nem szeretnétek (vagy tudtok) több kártyát kijátszani, felkészülhettek a következő évszakra – vegyétek vissza az összes munkásokat, továbbá az évszakban pluszban megszerzhető munkásokat (vagy munkásaitokat), és hajtsátok végre azt az akciót, amely az évszakhoz tartozik.

Egy játékos akkor fejezi be a játékot, ha az utolsó évszakot is befejezte, és már nem tud végrehajtani több akciót. Ha az utolsó játékos is ebben a cipőben jár, a legtöbb pontot összegyűjtő játékos győzött!

# A JÁTÉK ELEMEI



1 JÁTÉKTÁBLA



4 ESEMÉNYLAPKA



24 MUNKÁS (JÁTÉKOSONKÉNT 6)  
SÜNÖK, EGEREK, MÓKUSOK ÉS TEKNŐSÖK



PONTJELZŐ KORONGOK  
(10 DB 3 ÉS 20 DB 1 PONTOS)



20  
AJTÓKORONG



1 NYOLCOLDALÚ  
DOBÓKOCKA  
(AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKHOZ)

Köszönöm, hogy nálam vásároltál  
**GYUSZI NYUSZI  
VEGYESBOLTJÁBAN**  
Az alábbi tételeket vásároltad  
**Levelszarító 12 napján**  
Ami visszavételért csak a vásárlás után 15 napban fogadom, más  
megállapodás hiányában. Kedvezményes ártí tetteket nem vezek vissza!

1 szerecsendő magja	10*
2 csepp méz	15*
3 zsák liszt	30*
7 kékfogó (kedvezményes áron)	20*
3 arasznyi selymes pókfonál	4*
1 tá	3*
9 papírlap	10*5
3 orsó	1*
1 méretre készített makkkalap	3*
(20 napos garanciával)	15*
	62*5



128 ERDŐLAKÓ- ÉS ÉPÍTMÉNYKÁRTYA



11 ERDEI TISZTÁS KÁRTYA



16 KÜLÖNLEGES ESEMÉNYKÁRTYA



1 GYŐZTESKÁRTYA



30 BOGYÓ



30 FAÁG



25 GYANTARÖG



20 KAVICS



1 ÖRÖKFA



**LEGFONTOSABB KIFEJEZÉSEK**

Kapsz: vedd el a közös készletből a felsorolt nyersanyagokat  
 Fizess: tedd a saját készletedből a felsorolt nyersanyagokat a közös készletbe  
 Húzz: vegyél el egy kártyát a húzópakli tetejéről, és vedd a kezedbe  
 Csapj fel: kártyahúzás után fordíts fel a lapo(ka)t, hogy minden játékos láthassa azokat



Pontjelző korong



Játék végi pont



Kártya



Faág



Gyanta



Kavics



Bogyó



Bármilyen nyersanyag



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1) Tegyétek a táblát az asztalra. Állítsátok az Örökfát a tábla szélén lévő fatönkre.
- 2) Tegyétek a faágakat, gyantákat, kavicsokat és bogyókat kupacokban a folyó partjára. A pontjelző korongokat és az ajtókorongokat tegyétek a tábla mellé.
- 3) Keverjétek meg az erdei tisztás kártyákat, és tegyetek belőlük 2 játékos esetén hármat, 3 vagy 4 játékos esetén négyet az erdei tisztásokra. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.
- 4) Tegyétek a négy eseménylapkát a folyó menti helyükre, majd keverjétek össze a különleges eseménykártyákat, és tegyetek négyet az Örökfa alsó ágaira. A többi különleges eseménykártyát tegyétek vissza a dobozba.
- 5) Keverjétek össze az erdőlakók és az építmények kártyáit, majd tegyetek nyolcat, képpel felfelé, a Nagymezőre. A pakli fennmaradó részét tegyétek az Örökfa törzsébe.
- 6) Válasszatok játékoszint (állatfajt) magatoknak, és vegyetek el 2 munkást ebben a színben, ennyivel kezditek a játékot. A kezdő játékos húzzon 5 kártyát a pakliból, az utána következő játékos 6 kártyát, a harmadik játékos 7 kártyát, a nyolcadik pedig 8-at.
- 7) Végül mindenki állítsa a többi munkását az Örökfa/Öröktölgy legfelső ágaira, 1-et a tavaszira, 1-et a nyárra és 2-t az őszi-re.

Beteg neve: Sikamlós Pityka, a varangy

Tünetek: Lila hólyagok, többnyire az arcon és a nyakán, nagyon viszketnek. Folytonos tüsszögés. Erőkezényen reagál a napfényre. Hasi görsések.

Diagnózis: A tünetek a brekegőgörcs-fertőzés korai stádiumára utalnak

Javallott gyógymód: Karantén! Rozsdetes-gyökér-tea, fűrés, naponta ötször. Minden hólyagot alaposan kezelni manukamézsből és bodzakivonattal készült poraccrával, legalább háromszor naponta. Fizikai megterhelést elkerülő tevékenységek kerülése.

Fertőzékenyen mindennemű telességtől!

6

Kezdőjátékos



5 kártya

1

6

A 2. játékos



6 kártya

2

A nyersanyagok darabszáma, amit a játékosok összegyűjthetnek, nincs korlátozva, így ha a játék folyamán elfogy a bármelyik nyersanyag, használjatok más a pótlására.

2



4

4

4

4

2

2

2

2

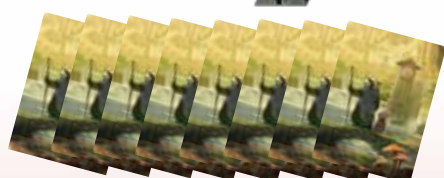
3

5

3

6

A 4. játékos



8 kártya

6

A 3. játékos



7 kártya

Ide tegyék az eldobott lapokat, képes felükkel lefelé.

Dobj el bármennyi 1 a kézről, Minden 2 után kapsz 1 2-t.

# A JÁTÉK MENETE

Az óramutató járása szerinti irányban következtek egymás után. A körötökben az alábbi akciók egyikét választhatjátok. Bármelyik akciót választhatjátok, de körönként csak egyet.

- lehelyeztek egy munkást, vagy
- kijátszotok egy kártyát, vagy
- felkészültök a következő évszakra (passzoltok).

## EGY MUNKÁS LEHELYEZÉSE

A munkásaitokkal tudjátok a városotokat bővíteni és nagyszerűvé tenni. Örökvölgyben számtalan helyszínt tudjátok majd őket küldeni: nyersanyagot gyűjthettek, újabb kártyákat húzhattok, eseményeknek lehettek házigazdái, vagy akár egy utazásba kezdhettek.

Kétféle helyszín van a táblán: zárt és nyitott (utóbbit egy nyitott kör jelzi). A zárt helyszínekre kizárólag egyetlen munkást helyezhettek. A közös helyszínekre viszont bármennyi munkást – egy játékos akár több munkást is!



ZÁRT



KÖZÖS

Azzal jelzitek, hogy a munkásokat egy helyszínt látogat meg, hogy egyikőjüket egy ikonra teszitek, ilyenkor azonnal vegyétek magatokhoz az ott felsorolt nyersanyagokat vagy hajtsátok végre az ott leírt akciót. Ez a munkásokat munkába állt, és azon a helyszínen is marad, amíg fel nem készültök a következő évszakra, és az összeget vissza nem hívjátok.



*Egy példa:*


*ha erre a helyszínre küldöd az egyik munkásodat, húzhatsz két kártyát és kapsz egy pontjelző korongot.*

## A HELYSZÍNEK FAJTÁI

### FOLYÓPARTI HELYSZÍNEK



### ERDEI TISZTÁSOK

Az erdei tisztások a folyóparti helyszínektől különböző, sokszor több előnyhöz juttató helyszínek, amelyekre a munkásaitokat állíthatjátok. Egy két- vagy háromfős játékban minden erdei helyszínt csak egyetlen munkás állítható. A második -rel jelzett helyeket csak a négyfős játékban használhatjátok. De még ilyenkor sem lehet egy erdei tisztáson egy játékos 2 munkása.





## AKCIÓHELYKÁRTYÁK



Egy példa: ha egy másik játékos munkást küld a városokban lévő postahivatalba, a város tulajdonosa kap 1 pontot.

Küldhettek munkást a városokban lévő bármelyik akcióhelykártyára vagy egy másik játékos városában lévő kártyára is, ha azon **OPEN** tábla látható – de ebben az esetben a város tulajdonosa kap 1 pontjelző korongot a **közös készletből**.

## ESEMÉNYEK



A Nagy Utazás teljesítéséhez a városodban meg kell legyen építve 3 akcióhelykártya.



A Kaksztuzsi kápolna mennyezete teljesítéséhez a városodban kell legyen egy kápolna és egy fáfaragó.

Egy munkásotokkal tudjátok megszerezni a táblán maradt (vagyis még szabad) eseménylapkákat és az Örökfa ágain lévő különleges eseménykártyákat. Ahhoz azonban, hogy egy eseményt megszerezhesetek, először teljesítenetek kell a rajtuk lévő feltételeket, és ki kell tudjátok fizetni a feltételként felsorolt nyersanyagokat akkor, amikor a munkásotokat ráhelyezitek. Egy eseményt csak egy játékos teljesíthet. Ehhez mindenképpen rá kell tegyetek egy munkást, akit a következő évszakba lépve visszakaptok majd.

A teljesített eseményeket helyezték a városotok mellé, hogy a játék végi pontozásnál számolhassatok vele. Figyelem: nem kell visszaadjátok a már teljesített eseményeket, ha a feltételként szereplő kártyák közben már kikerültek a városotokból!

## RÉV

A Rév egy közös helyszín. Nincs korlátozva, hány munkás állhat rajta, akár egy játékosnak is lehet itt több munkása. Amikor ide küldtök egy munkást, bármennyi kártyát eldobhattok a kezetekből, és minden 2 eldobott kártya után kaptok egy tetszőleges nyersanyag. Figyelem: a dobópakliba a kártyákat képpel lefelé kell tenni!



## UTAZÁS



Utazásra csakis összel küldhetitek munkásaitokat. El kell dobjatok annyi kártyát, ahány pont van az általatok választott utazáshelyszín szintjénél. Az 5, 4 és 3 pontos helyszínek zártak, míg a 2 pontos nyitott. Az ide küldött munkás annyi pontot ér, ahány pontos helyszínre küldtétek. Akár több munkást is elküldhettek utazásra.



# EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Egy körben egy kártyát játszhattok ki. Egy kártya kijátszásához ki kell fizetnetek a kártyán felsorolt nyersanyagot a közös készletbe. **Kártyákat vagy a kezetekből, vagy a Nagymezőn lévő kártyákból játszhattok ki.**

A kijátszott kártyákat tegyétek magatok elé, itt építitek fel a városotokat. Kétféle kártya van a játékban: **erdőlakók** és **épületek**. Bármelyik egyszerű kártyának akár több példányát is megépíthetitek a városotokban, de egy **különleges** kártyának csak egyetlen példányát.

Egy példa: akár több farmotok vagy fogadótok is lehet egy városban, de csak egy bíróság és egy színház.

## ÉPÜLETEK



## ERDŐLAKÓK



Hogy egy erdőlakó beköltözhessen a városotokba, vagy ki kell fizessétek a rajta lévő költséget, vagy, ha az erdőlakó kártyáján a bal felső sarokban szereplő épület már a városotokban van, a költség megfizetése nélkül kijátszhatjátok.

Figyelem: ha egy erdőlakó a költség megfizetése nélkül költözik be a hozzá tartozó épületbe, tegyetek egy ajtókorongot az épületkártyára. Minden épületbe csak egyszer költözhet be ingyen a lakója.



Jegyezzétek meg: az ajtókorongot nem kell az épületről levenni, ha a lakóját eltávolítjátok a városotokból!

## A VÁROS

A városotokba **legfeljebb 15 kártyát** tudtok kijátszani. Minden kártya 1 helyet foglal. Az a legátlatóbb, ha 5-5 kártyát tesztek 3 sorban.

Az eseménykártyák nem számítanak bele ebbe a 15 kártyás limitbe.



javasolt elrendezés

## KÁRTYATÍPUSOK



**Barna – vándor:** Egyszer, a kijátszásakor aktiválódik.



**Zöld – termelés:** Kijátszásakor aktiválódik, majd újra, amikor felkészülsz a tavaszra, illetve az őszre.



**Vörös – akció:** Akkor aktiválódik, ha egy munkást helyezel rá. A **MITVA** táblával ellátott kártyákra akár a többi játékos is küldhet munkást.



**Kék – közigazgatási:** bizonyos típusú kártyák kijátszása után részesít előnyökben, és különféle módon teszi lehetővé, hogy egy kártyát kevesebb nyersanyagért játszhas ki.



**Lila – virágzás:** a rajta szereplő pontszámon felül további bónusz pontokat ad a játék végén.

## KÁRTYÁK HÚZÁSA

Új kártyát mindig a húzópakliból húzzatok, hacsak nem az az utasítás, hogy a Nagymezőről vegyetek el kártyát.

**Sosem lehet 8 lapnál több a kezekben.** Ha több lapot húzhatnál, csak addig teheted, amíg nem éri el a nyolcat a lapok száma a kezekben. Ha az az utasítás, hogy adj kártyákat egy játékosársadnak, akkor lehetőleg olyan játékosársat kell választanod, akinek a kezében van hely; majd adj neki annyi lapot, amennyi szabályos, ha ezen felül maradna kártya, azt dobd el.

Ha egy kártyát a Nagymezőről játszol ki, **azonnal töltsd fel a helyét a húzópakliból.** Ha egy kártya hatásaként több kártyát húzhatsz a Nagymezőről, **vegyél el annyi kártyát, amennyit kell,** és csak **utána töltsd fel** a helyüket.

Ha a húzópakli esetleg kifogyna, keverjétek újra a dobópaklit, és abból képezzetek új húzópaklit.

## SORRENDISÉG

Egy kártya kijátszásakor kövessétek az alábbi lépéseket, ha mindegyik rendelkezésre áll:

1. Használjatok egy kártyakijátszási képességet (lásd: tömlőc, bíró, vendégglós stb.).
2. Fizessétek meg a költséget vagy használjatok egy ajtókorongot.
3. Ha a kártyát a Nagymezőről vettétek el, töltsétek fel a helyét.
4. Helyezzétek el a városotokban a kijátszott kártyát. (Ha az új kártya hatásaként el kell távolítsatok egy kártyát a városból, azt még azelőtt tegyétek meg, hogy az új kártyát leraknátok.)
5. Hajtsátok végre az új kártya hatását.
6. Hajtsátok végre a kapcsolódó hatásokat (például bíróság, boltos, stb.).

# FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ ÉVSZAKRA

Ha egy játékos az összes munkását lehelyezte, és nem tud vagy nem akar több kártyát kijátszani, akkor fel kell készülnie a következő évszakra. Ebben az esetben a körötök a következőből fog állni: szedjétek össze a munkásaitokat, kapjátok meg az évszak szerinti bónuszokat – ahogy az az Örökfa tetején olvasható. Ha mindezzel megvan az adott játékos, a köre véget ér, és a játék folytatódik a következő játékosal.

A játék – a történet szerint – tél végén kezdődik, és a következő tél küszöbén ér véget. Így az ősz az utolsó évszak, amelyre felkészülhetnek a játék folyamán.

**FONTOS: nem vagytok kötelesek a következő évszakra való felkészülést a többiekkel azonos időben (fordulóban) végrehajtani!**

*Egy példa: Első körödben egy munkásodat a 3 faágas helyszínre teszed, és magadhoz veszed ezeket a nyersanyagokat. A következő fordulóban a másik munkásodat egy erdei tisztásra helyezed, hogy elvehess 1 faágot, 1 gyantát és 1 bogyót. A következő fordulóban kijátszod a gazdaságot a kezedből, kifizetve a felsorolt építési költségeket (2 faág és egy gyanta); ezzel rögtön termelsz is egy bogyót. Az ezután következő körödben kijátszod az uszályos varangyot a Nagymezőről, 2 bogyóért cserébe, és az uszályos varanggyal rögtön két faághoz jutsz, mivel van egy gazdaságod a városodban.*

*A rákövetkező körödben nincs elegendő nyersanyagod újabb kártya kijátszásához, és már minden munkásod munkában áll, ezért felkészülsz a következő évszakra. Vissza kell gyűjtsed a munkásaidat, és megkapod a felsorolt bónuszokat, amelyek tavasz elején járnak: szedj le egy munkást az Örökfa tetejéről, és aktiválj minden zöld, azaz termelő épületet a városodban – ebben az esetben a gazdaságodat és az uszályos varangyodat, ezzel egy bogyót és két faágot gyűjtesz be.*

Szerelmem!

Az Örökfa ma a nyárikorra vetette árnyékát, és mi ünnepeztünk eldelt országja alatt. A holtas nyárral élkeztünk, és közben hallgattuk, ahogy Lenóra a nyári történetét mesélte a türelmes gyerekeknek, akik körben álltak körülötte.

Lenóra története, hogy tudad, nem rövidék, és mi masszagos figyeltük, ahogy a gyerekek – egyik a másik után – egyre többet sandítottak a patak felé. És aztán, felbarzalták a szőrüket, és egyre többet sandítottak a patak felé. És aztán, ahogy egy erecske átághat egy gátat, mind felpattantak, és futáltak, hogy a patak hős vizébe ugorhassanak! Ekkor Lenóra, a maga szajátságos módján, egy találs fordulóval zárta a történetét, mintha az egész jelenetét így tervezte volna el...

Ajt kell mondjam, az idei hiemelkedően termékeny nyár volt. A baggák már-már éretnek tünnek, és úgy érzem, évek óta nem volt olyan gazdag termésünk, mint idén. Azok a hős baggák, amiket külön gondtal állattal a parcelládon, majd kicsattannak, és olyan kékre értek, mint a te újatit szemeid.

Nagyon hiánzzal,  
Barna





*Drága Eggyelmem!*

*Ma elvitattam a gazdaságomat délre álló erdőbe, és gondoltam, papírra vetek pár sort neked. Nézd el nekem a macskakaparást – késo éjszakáig szedtem az anizsmagokat, és a fagyóanyagok még nem múltak el a mancsomról.*

*A te mancsaid melegen vannak tartva? A bajszodat tisztán tudod tartani?*

*A fűszereket földig fűjölnek a hó süllye alatti. A tűzfelget is őrizni kellene, miközben a makkokat le kéne szüretelni. A viharok befűjtik a kéményen, és az őrös fűz megfeli nedves, száruha fűttel. Ez arra a napra emlékeztet, amikor először próbáltam tüzet gyújtani! Emlékszel, ahogy a zöld fűgák között a fűt egészen a hajpalmáig tekeregett, és amikor megszokhatta, a szádnak olyan íze volt, mint a fűk nedvesség?*

*A levek már magasabbra nyújtózkodott, mint a fűz. A fákat már elhagyták a leveleik, de engem nem hagyott el a remény, hogy nemsokára visszatérz. Aranyzáró harangvirágokat aggattam az eresz alá, és a szél a te neved éneklő rajtunk.*

*Örökre a tiéd,*

*Gabi*



Amikor egy következő évszakra készültök fel, az Örökfa tetejéről újabb munkások csatlakoznak gyarapodó városotkhoz. Ilyenkor gyűjtsetek be a megfelelő számú munkást, és aktiváljátok a következő évszak felsorolt bónuszait.



Tavasszal egy munkást kaptok, és **aktiváljátok az összes zöld kártyát a városotokban (termelési fázis)**, az átlatok választott sorrendben.



Nyáron egy munkást kaptok. Nyáron nincsen termelés, de ha új zöld kártyát játszottok ki ebben az évszakban, azok ugyanúgy azonnal termelnek. Ezen felül húzzatok 2 kártyát a Nagymezőről a kezetekbe.



Ősszel két munkást kaptok, és **aktiváljátok az összes zöld kártyát a városotokban (termelési fázis)**, az átlatok választott sorrendben.





# A JÁTÉK VÉGE

Ha egyikőtök elérte az ősz végét, és nem tud (vagy nem akar) több akciót végrehajtani, befejezte a játékot, és passzolnia kell. Ha egy játékos passzolt, már nem lehet neki kártyát vagy nyersanyagot adni. Ha kártyákat vagy nyersanyagokat kellene valakinek adnotok, de rajtatok kívül már mindenki passzolt, tegyétek azokat a dobópakliba, ill. a közös készletbe.

Mindegyikőtök, aki még nem passzolt, tovább játszik, és a játék addig tart, amíg mindenki nem passzolt. Ezután számoljátok össze a pontjaitokat, hogy megállapítsátok, ki győzött.

Talán az a legkönnyebb, ha először a lapjaitokon jelzett pontszámot adjátok össze, utána hozzáadjátok a pontjelző korongokat, a lila (virágzás) kártyák pluszpontjait, az utazás(ok)ból, végül az eseményekből kapott pontokat.

Ha döntetlen alakulna ki az első helyen, az győz az azonos pontszámú játékosok közül, aki több eseményt teljesített. Ha még ebben is döntetlen az állás, akkor az, akinek több nyersanyaga maradt a játék végére.

## EGY PÉLDA A PONTSZÁMÍTÁSRA (LÁSD A 14. OLDALON)

**A kártyák alappontszáma: 22**

**Pontjelző korongok: 14**

**Virágzás kártyák pluszpontjai: 10** (3 a feleség, 2 az építész, 5 a király után)

**Utazás: 4 pont**

**Események: 12** (6 az Előadóművész a városban, 3 a Gonosztevők gyámolítása, 3 a Nagy turné után)

**Összesen: 62 pont**



3



3  
3  
1  
1



# SZABÁLYOK AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKHOZ

Ha egyedül szeretnél játszani az Örökvölgyvel, egy házsártos vén patkánnyal, Varjúhájjal és az ő verekedős, kötekedős banditacsapatával fogtok vetélkedni. Három egymást követő évben fog visszatérni Örökvölgybe, és minden évben a komiszság egy új gúnyját ölti magára. Találd ki, hogyan győzheted le galád trükkjeit, és hogyan szabadíthatod meg Örökvölgyet ettől a szennyfolttól mindörökre!

A három év három nehézségi szintet képvisel, és nem azt jelenti, hogy a hármat egymás után kell lejátszanod (bár egy kalandvágyó erdőlakó megpróbálkozhat egy ilyen hőstettel).

## 1. ÉV: VARJÚHÁJ, A CSIRKEFOGÓ

Válassz egy játékoszintet Varjúhájnak (bár ő a feketét szereti legjobban), és készítsd elő a játékot két játékos számára. A játékot te 5 kártyával kezded, Varjúhájnak nem lesz kártyája.

Varjúháj egyik munkását helyezd a bal felső erdei tisztásra, így azt elfoglalja előled. A másik munkását 3 faág folyóparti helyszínre tedd.

A játék innentől a korábban leírtak szerint működik, ezekkel az új szabályokkal:

Bármikor, amikor kártyát játszol ki, Varjúháj is kijátszik egy kártyát. Ha a Nagymezőről játszottad ki a kártyát, töltsd fel a helyét.

Hogy kiderüljön, melyik kártyát játssza Varjúháj ki, dobj a 8-oldalú dobókockával, az eredmény mutatja meg, a Nagymező melyik kártyáját építheti meg Varjúháj a saját városában. A Nagymezőn lévő kártyák helye 1-től 8-ig van számozva, a bal felső hely az egyes, a jobb alsó a 8-as. Varjúháj városában a

kártyákat tedd típusonként (színenként) egymásra, hogy látható legyen, melyikből mennyi épült már meg neki. A kártyák tulajdonsága és pontértéke lényegtelen. Ha már ő is kijátszotta a kártyáját, töltsétek fel újra a Nagymezőt. Miután végrehajtottál egy évszakra való felkészülést, Varjúháj is végrehajtja ezt, a következő lépésekben:

- 1) Nézd meg, hogy bármelyik színből van-e már neki annyi, hogy az ahhoz a színhez tartozó eseményt teljesíthesse. Ha már van neki annyi, akkor tedd azt az eseményt a városába.
- 2) Vedd el az új munkását, és tedd a Nagymező 1-es számú kártyájára, (a nyárit tedd a 2-esre, az őszi munkásokat a 3-asra és a 4-esre), így a játék végére munkásai lefoglalják a Nagymező felső 4 kártyáját. Te már nem játszhatod ki az ilyen módon lefoglalt kártyákat, de Varjúháj igen.
- 3) Az erdei tisztáson lévő munkását tedd át az óramutató járásával ellentétes irányban a következő tisztásra.

Amikor a tavaszra készülsz fel, tedd át Varjúháj munkását a 3 faág helyszínről a 2 gyantát adó helyszínre. Nyár elején tedd át ezt a munkást az 1 kavicsos helyszínre. Ősz elején tedd az 1 bogyót és 1 kártyát adó helyszínre.

Ősszel az erdei tisztást lefoglaló munkását tedd a 3 pontos Utazásra.

## PONTSZÁMÍTÁS

Varjúháj a következő pontokat kapja: 2 pontot minden kártyája után a városában (illetve 3-at minden lila kártya után), 3 pontot minden alap esemény után, amit megszerzett, 3 pontot minden különleges esemény után, amit te nem szereztél meg, 3 pontot az Utazáson álló munkása után, plusz a pontjelző korongokat, amelyeket esetleg te adtál neki.



## 2. ÉV: VARJÚHÁJ, A ZÜLLÖTT

A szabályok ugyanazok, mint az első évben, pár kivétellel:

Ősszel az erdei tisztást lefoglaló munkását tedd a 4 pontos Utazásra (ne a 3 pontosra).

Minden olyan különleges esemény után, amit nem teljesítettél, Varjúháj 6 pontot kap (nem hármat).

## 3. ÉV: VARJÚHÁJ, A SENKIHÁZI

A szabályok ugyanazok, mint a második évben, pár változtatással:

Ősszel az erdei tisztást lefoglaló munkását tedd a 5 pontos Utazásra (ne a 4 pontosra).

Amikor Varjúháj felkészül az ősze, elrabolja egy munkásodat! Ne tedd át a munkását az 1 bogyó + 1 kártya helyszínre, hanem tedd vissza a dobozba ezt a munkását – ahogy az egyik saját munkásodat is! Így ősze csak 5 munkásod marad.

Győzd le őt a harmadik évben is, és Örökvölgy dalnokai diadalodról fognak zengen! A történészek feljegyzik győzelmedet, és az örökké fennmarad az utókornak! A vén patkány pedig meglapulva távozik Örökvölgyből, békét hagyva maga mögött... egyelőre.

## FONTOS SZABÁLYOK

- Varjúhájnak 15-nél több kártyája is lehet a városában
- Azok a Nagymezőn lévő kártyák, amelyen Varjúháj munkásai állnak, nem kijátszhatók, húzhatók fel vagy dobhatók el.
- Ha kártyát vagy nyersanyagot kellene adnod valamelyik ellenfelednek, rakd azokat a dobópaklira, ill. a közös készletbe.



Halljátok szagát királyi  
ötfelségének. Varjúháinak:  
ez a völgy és minden lakosa  
az ő uralma alatt áll.  
Mindenkinek adjon Varjúháinak  
2 nagy bogyót reggelig!

köszönöm

# A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

## ERDŐLAKÓK

**Építész:** a játék végén 1 pontot ad minden a saját készletekben megmaradt gyantáért és kavicsért, de nem többet, mint 6 pontot.

**Bányászvakond:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban lemásolhatsz valamelyik ellenfeled városában egy zöld (termelő) kártyát. Gyakorlatilag a bányászvakond azzá a termelő kártyává válik egy pillanatra – vagyis ha lemásolsz egy vegyesboltot, elvehetsz 2 bogyót, feltéve, hogy a kiválasztott ellenfél városában van egy gazdaság is. A bányászvakonddal nem tudsz lemásolni egy raktárat.

Ugyanakkor megteheted, hogy a bányászvakonddal lemásolsz egy másik bányászvakondot az egyik ellenfeled városában, amivel a saját városodban lévő raktárat aktiválhatod, és így a raktárra (ne a bányászvakondra) tehetsz új nyersanyagokat. Egyszemélyes játék: a bányászvakonddal Varjúháj városának bármelyik termelő kártyáját lemásolhatod.

**Bíró:** amikor egy erdőlakót vagy építményt játszol ki, a felsorolt költségek közül egyet lecserélhetsz bármilyen más nyersanyagra. Például ha a kártya 2 bogyóba kerül, fizethetsz helyette 1 bogyót és 1 faágot.

**Boltos:** kapsz 1 bogyót minden, a városodba kijátszott erdőlakó után. Magáért a boltos kijátszásáért nem kapsz bogyót.

**Dalnok:** dobj el legfeljebb 5 lapot a kezedből, és vegyél el mindegyik eldobott lapért 1 pontjelző korongot.

**Erdőőr:** amikor kijátszod, tedd át az egyik már lehelyezett munkásodat egy másik, szabad helyre, a lehelyezés szabályait figyelembe véve. Ezzel megnyitod a börtön második celláját. Az erdőőr nem teheted a börtön második cellájába!

**Fafaragó:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban fizethetsz legfeljebb 3 faágot, hogy érték egyenként 1 pontjelző korongot kapj.

**Feleség:** megosztozik a férjjel egy helyen, azaz ők ketten együtt csak egy helyet foglalnak el a városodban. A játék végén 3 pontot ér, ha a férj is mellette áll. Mindazonáltal csak 1 férjjel hajlandó megosztozni a helyen.

**Férj:** megosztozik a feleséggel egy helyen, azaz ők ketten együtt csak egy helyet foglalnak el a városodban. Ha van a városodban gazdaság és feleség is, akkor a férj egy választásod szerinti nyersanyagot ad kijátszáskor és a termelési fázisban is. Mindazonáltal csak 1 feleséggel hajlandó megosztozni a helyen.

**Fogadós:** amikor egy erdőlakót játszol ki, eldobhatod a városodban élő fogadóst, hogy az új erdőlakó beköltözését 3 bogyóval olcsóbbá tedd. Nem veheted el a 3 bogyót. A kártya hatását nem kombinálhatod további, a kártyák kijátszására vonatkozó hatással, beleértve a fogadót; bármelyik erdei tisztást, amely hatására kijátszhatsz egy kártyát; vagy olyan kártyákét sem, mint a börtön.

**Gyászbogár:** amikor kijátszod, dobj el 3 kártyát a Nagymezőről, töltsd fel a helyüket, és húzz fel egy kártyát a Nagymezőről. Ezzel megnyitod a temető második parcelláját is.

**Házaló:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban becserélheted 2 nyersanyagodat 2 tetszőleges másik nyersanyagra. A közös készletből kell cserélned, nem valamelyik ellenfeledéből.

**Király:** a játék végén további 1 pontot ad minden teljesített eseményhez, és további 2 pontot minden teljesített különleges eseményhez.

**Királynő:** ha egy munkást helyezel erre a lapra, kijátszhatsz ingyen egy kártyát a kezedből vagy a Nagymezőről, ha annak az értéke nem több, mint 3 pont. Ez az értékhatár a kártya alappontszámára vonatkozik, a bónuszpontokra nem.

**Orvos:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban fizethetsz legfeljebb 3 bogyót, hogy elvegyél bogyónként 1 pontjelző korongot.

**Pásztor:** amikor kijátszod, kapsz 3 bogyót. Ugyanakkor annyi pontjelző korongot kapsz, ahány pontjelző korongot van kijátszásakor a kápolnán.

**Postagalamb:** amikor kijátszod, csapj fel 2 kártyát a húzópakliból. Az egyiket azonnal kijátszhatod ingyen, ha a kártya értéke nem több, mint 3 pont. A másik kártyát tedd a dobópaklira. Egyszemélyes játék: ha kijátszod ezt a kártyát, és használod is a képességét, vagyis kijátszol egy további kártyát, az két kártyának fog számítani, így Varjúháj 2 kártyát fog kijátszani a körében.

**Seprűs mokus:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban aktiválhatsz egy másik zöld, azaz termelő kártyát a városodban. Tudjuk, mire gondolsz, de nem javasoljuk. Mire szegény jószág végre elkapná a saját farkát, már egy mutatós lyukat égetett az asztallapba. Ne kérd őt erre.

**Szerzetes:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban adhatsz 1 vagy 2 bogyót egy ellenfelednek, amiért bogyónként 2 pontjelző korongot kapsz. Ezzel az akcióval kinyitod a kolostor második szobáját.

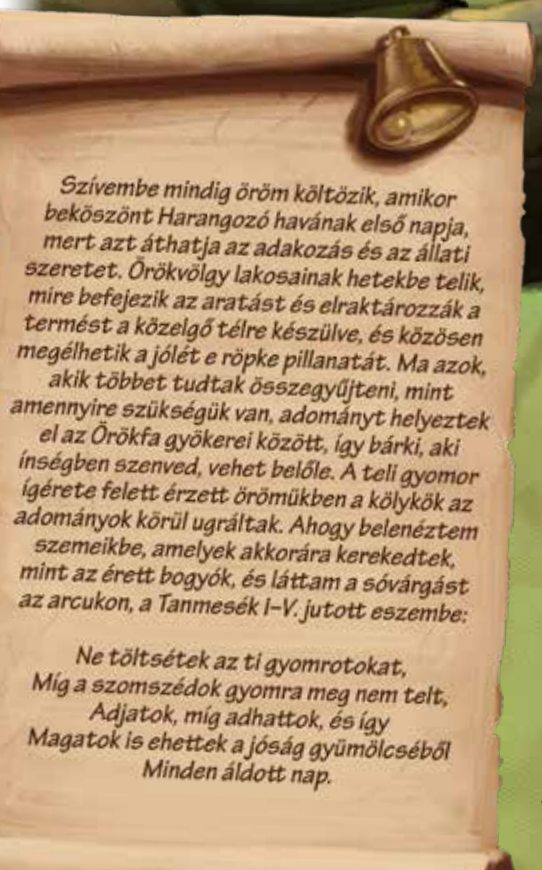
**Tanár:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban húzz 2 kártyát. Egyet tarts meg, a másikat add oda egy ellenfelednek, akinek van hely a kezében (lásd a 10. oldalon, kártyák húzása).

**Történész:** húzz egy kártyát, miután kijátszottál egy erdőlakót vagy egy építményt – vagyis ha a történész a városodban van, mindig kapsz egy lapot, amikor kijátszol egy új kártyát (persze a kézben tartható lapok számának figyelembevételével).

**Vásári bolond:** a bolondot valamelyik ellenfeled városába játszhatod ki, ha van még benne hely. Görény dolog, igaz? A bolondot még akkor is ki lehet más városába játszani, ha ő már befejezte a játékot! Egyszemélyes játékban Varjúháj kijátszhatja a városodba a bolondot. Ha viszont te játszod ki, tedd a dobópakliba, Varjúháj városának egyik kártyával együtt.

**Uszályos varangy:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban vegyél el annyiszor 2 faágot, ahány farmod van a városodban.

**Vándor:** amikor kijátszod, húzz 3 kártyát. A vándor a városod határain kívül fog élni (nem foglal egyet sem a 15 helyből).



Szívembe mindig öröm költözik, amikor beköszönt Harangozó havának első napja, mert azt áthatja az adakozás és az állati szeretet. Örökvölgy lakosainak hetekbe telik, mire befejezik az aratást és elraktározzák a termést a közelgő télre készülve, és közösen megélhetik a jólét e röpké pillanatát. Ma azok, akik többet tudtak összegyűjteni, mint amennyire szükségük van, adományt helyeztek el az Örökfa gyökerei között, így bárki, aki ínségben szenved, vehet belőle. A teli gyomor ígérete felett érzett örömmükben a kölykök az adományok körül ugráltak. Ahogy belenéztem szemekbe, amelyek akkorára kerekedtek, mint az érett bogyók, és láttam a sóvárgást az arcukon, a Tanmesék I-V. jutott eszembe:

Ne töltsétek az ti gyomrotokat,  
Míg a szomszédok gyomra meg nem telt,  
Adjatok, míg adhattok, és így  
Magatok is ehettek a jószág gyümölcséből  
Minden áldott nap.

## ÉPÍTMÉNYEK

**Bánya:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 1 kavicsot.

**Bíróság:** kapsz vagy 1 faágot, vagy 1 gyantát, vagy 1 kavicsot minden alkalommal, amikor építménykártyát játszol ki. A bíróság kijátszásáért nem kapsz nyersanyagot.

**Börtön:** amikor kijátszol egy építményt vagy egy erdőlakót, egy, már a városban lévő erdőlakódat becsúszthatod a börtönkártya alá, hogy csökkentsd az éppen kijátszott kártya építési költségét 3, választásod szerinti nyersanyaggal. Nem kapod meg a 3 nyersanyagot.

A börtönbe zárt erdőlakó már nem számít a városod lakosának, és így nem is ér pontot. A kártya hatását nem kombinálhatod további, a kártyák kijátszására vonatkozó hatással, beleértve a fogadót; bármelyik erdei tisztást, amely hatására kijátszhatsz egy kártyát; vagy olyan kártyáét sem, mint az építődaru vagy a fogadós. A börtönnek legfeljebb 2 rabja lehet, de a második cella kinyitásához először ki kell játsszad az erdőort.

**Egyetem:** amikor egy munkást állítasz erre a kártyára, dobj el egy építményt vagy erdőlakót a városodból, és megkapod annak az építési költségét – és hozzá még 1 választásod szerinti nyersanyagot. Ha egy olyan lapot dobsz el, amelyre egy munkásod véglegesen került, helyezd azt az egyetemre véglegesen (azaz azt a munkást már nem gyűjtheted vissza).

**Építődaru:** amikor egy építménykártyát játszol ki, eldobhatod az építődarut, hogy csökkentsd az építési költséget 3, választásod szerinti nyersanyaggal. Nem kapod meg a 3 nyersanyagot. A kártya hatását nem kombinálhatod további, a kártyák kijátszására vonatkozó hatással, beleértve a fogadót; bármelyik erdei tisztást, amely hatására kijátszhatsz egy kártyát; vagy olyan kártyáét sem, mint a börtön.

**Faúszató bárka:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 2 faágot.

**Fogadó:** amikor egy munkást állítasz erre a lapra, kijátszhatsz egy kártyát a kezedből vagy a Nagymezőről 3, választásod szerinti nyersanyaggal olcsóbban. Nem kapod meg ezeket a nyersanyagokat. Kapsz 1 pontjelző korongot, ha egy ellenfeled állít munkást erre a lapra. Egyszemélyes játék: küldhetsz munkást a Varjúháj városában álló fogadóba, cserébe Varjúháj kap egy pontjelző korongot.

**Gazdaság:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 1 bogyót.

**Gyantafinomító:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 1 gyantát.

**Iskola:** a játék végén minden egyszerű erdőlakó további 1 pontot ér.

**Kápolna:** ha egy munkást állítasz erre a lapra, rakj egy pontjelző korongot a kápolnára. Utána húzz annyiszor 2 kártyát, ahány pontjelző korong van a kápolnán.

**Kilátó:** amikor egy munkást állítasz erre a lapra, azzal használatba veszel egy választásod szerinti alap helyszínt vagy erdei tisztást, még akkor is, ha azon éppen egy másik munkás áll.

**Kolostor:** amikor egy munkást állítasz erre a lapra, adj 2, választásod szerinti nyersanyagot valamelyik ellenfelednek, és kapsz 4 pontot. A munkásod már nem hagyja el többé a kolostort. A kolostoron akár két munkásod is állhat, de a második cellát csak úgy nyithatod meg, hogy kijátszod a városodba a szerzetest.

**Óratorony:** amikor kijátszod ezt a lapot, tegyél rá 3 pontjelző korongot. Amikor felkészülsz egy következő évszakra, és visszagyűjtenéd a munkásaidat, levehetsz 1 pontjelző korongot a toronyról, és cserébe aktiválhatsz egy folyóparti helyszínt vagy erdei tisztást, ahol már áll egy munkásod. Minden, az óratornyon maradt pontjelző korong számít a játékvégi pontszámításnál.

**Örökfa:** a játék végén minden lila kártyád további 1 pontot ér, az Örökfát is beleértve. Az Örökfába beköltözhet egy tetszőleges erdőlakó, ingyen.

**Palota:** a játék végén minden egyedi építmény egy ponttal többet ér, magát a palotát is beleértve.

**Postahivatal:** amikor egy munkást állítasz erre a lapra, adj az egyik ellenfelednek a kezedből 2 kártyát, utána dobj el a kezedből annyi lapot, amennyit szeretnél. (Ahhoz, hogy egy munkást küldj ide, kell legyen legalább 2 kártya a kezekben.) Ezután húzz annyi kártyát a húzópakliból, hogy végül nyolc kártya legyen a kezekben. Kapsz 1 pontjelző korongot, ha egy ellenfeled használja a postahivatalodat. Egyszemélyes játék: használhatod Varjúháj postahivatalát, cserébe ő 1 pontot kap.

**Raktár:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban vegyél el a közös készletből 3 faágat, vagy 2 gyantát, vagy 1 kavicsot, vagy 2 bogyót, és tedd erre a kártyára. Ahhoz, hogy a kártyán lévő nyersanyagokat megkapd, állíts egy munkást a kártyára.

**Romok:** amikor kijátszod, dobj el egy építményt a városodból, és tedd ezt a kártyát a helyére, ezután visszakerülsz az eldobott lap építési költségét – és még húzz 2 kártyát. Ha olyan épületet dobsz el a romok hatásaként, amelyen pontjelző korongok vannak, dobd el a korongokat is. Ha egy olyan kártyát dobsz el, amin egy munkásod állt, és nem véglegesen, akkor állítsd azt a munkást a romokra. Ha a munkás véglegesen állt azon a kártyán, elveszíted azt a munkást (visszakerül a dobozba).


**Színház:** a játék végén minden különleges erdőlakó további 1 pontot ér.

**Temető:** ha egy munkást állítasz erre a lapra, csapj fel 4 lapot a húzópakli vagy a dobópakli tetejéről, és játssz ki egyet ingyen. A többit tedd a dobópaklira. A munkásod már véglegesen a temetőben marad... A temetőt akár kétszer is használhatod, de ehhez meg kell nyisd a második parcellát a gyászbogárral.

**Várkastély:** a játék végén további 1 pontot kapsz minden, a városodban álló egyszerű építményért.

**Vásártér:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban húzz 2 kártyát.

**Vegyesbolt:** amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 1 bogyót, vagy 2 bogyót, ha farm is van a városodban (de csak egy farm után, azaz nem kapsz farmonként 2 bogyót).



EBBEN A SÍRBA PIHENNEK ÖRÖKFARK KÜRSZÁN,  
A NAGY KALANDOR ÉS ÁLMODÓ FÖLDI HANVAL  
KOCKÁZATOS ÚTRA VÁLLALKOZOTT, AMIKOR ÁTKELT  
A DŰNEPUSZTÍTÓ SIVATAGON ÉS A CSÜCSSTARAJDS  
HEGYSÉGEN, ÉS VÉGÜL FELFEDEZTE ELDUGOTT  
VÖLGYÜNKET. EKKOR, AZ ÖRÖKFA TÖVÉNÉL ÁLLVA,  
AMI AKKOR MÉG CSAK FACSEMETE VOLT, ÖRÖKFARK  
KÜRSZÁN EGY KŐBE VÉSTE EZT A NEVET:  
ÖRÖKVÖLGY. A KÖVETKEZŐ 33 ÉVBEN DÖLCS  
VEZETÉSE ALATT ÖRÖKVÖLGY NÖVEKEDÉSNEK ÉS  
VIRÁGZÁSNAK INDULT, MÍG MEG NEM SZÓLALT  
SZÁMÁRA AZ UTOLSÓ HARANGSZÓ, ÉS ÖRÖKFARK  
KÜRSZÁN AZ UTOLSÓT LEHELTE. MOST AZ ALATT A FA  
ALATT ÁLMODJA ÖRÖK ÁLMÁT, AMELY MELLETT  
KITŰZTE ZÁSZLAJÁT ÉS KŐBE VÉSTE VÁROSNUNK  
NEVÉT. NYUGODJÉK ÖRÖK DÉKÉBEN.

## AZ ÁLLÓKÖVEK MESÉJE

Lenóra, a legendás elbeszélő tollából

Réges-régen, egy távoli tájon, Gildin földjén egy kisegér szemeit a távoli hegyekre meresztette, és azon tűnődött, mi rejtőzhet mögöttük. Az élete tele volt nehézségekkel és zűrzavarral – ahogy sok más állatnak is abban a sötét időszakban. Egy csöppnyi mézet, egy harapásnyi bogyót sem lelt akkor senki, mert minden élelmiszert a Kígyóháborúban használtak fel, amikor a bátor kis teremtmények együttesen verték vissza az Északi Vadon csúszómászóit.

Ebben a pusztulásban és szegénységben töprengett egy egér, a remény álmait kergetve. Örökfark Kurszán volt a neve. Apja, egy bátor harcos, életét vesztette a háborúban. Férje halálhírének súlya alatt Kurszán édesanyja összeomlott, és nemsokára követte őt – így Kurszán árván maradt Viharfüzes, a kikötőváros sötét utcáin.

Fiatalságának nehéz évei alatt számtalan kalandban volt része, melyekből hajszál híján menekült csak meg, de gyors esze és acélos akarata – és persze nem kevés előrelátása – mindig segített neki. Álmai tovább éltek fejében egy szebb világról, a távoli hegyek mögött. Tudta, hogy egy ekkora út akár a halálát is jelentheti, de Viharfüzesben nem volt jövője.

Elérkezett az indulás ideje.

Kevés barátja közül hármat rá tudott venni, hogy tartsanak vele. Együtt keltek útra, Rügyszöldítő havának egy hideg reggelén, hogy vándorokként egy olyan földet keressenek, ami talán nem is létezett.

Számtalan történet szól arról, hogyan vágta át a Dűnepusztító sivatagon és a Csúcstarajos hegységen. Kilenc hónapig tartott ez a szívfájdító kaland, amely közben Kurszán elvesztette legkedvesebb barátját. De amikor a reménysugár, amit követtek, a leghalványabb volt, utazóink Reményváró 19. napján végül megmászta az utolsó hegyecsúcsot, és megpillantották a csodát, ami után kutattak.



ÖRÖKFAGY  
REMÉNYVÁRÓ  
✿ KÖDKELTŐ  
☀ TŰCSAMÉLYÍTŐ  
☀ RÜGYZÖLDÍTŐ  
☀ ÖRÖKVIRÁG  
☀ NAPMELEG  
☀ VERŐFÉNY  
☀ SZÉLKELET  
☀ LEVÉLSZERZŐ  
☀ CSILLAGVESZEJTŐ  
☀ HARANGDZŐ

A nap is boldog volt aznap, mert át tudta törni a sötét felhőket, amelyek olyan hosszú ideje komorrá tették az eget, és sugarait a mélyben fekvő, ragyogó smaragdzöld völgyre vetette. Egy érintetlen földet láttak, amit még nem érintett meg sem a háború mocska, sem a pusztító mohóság.

Hetekbe telt, mire felfedezték a teljes völgyet, végül Kurszán és társai letelepedtek azok közé a gyökerek közé, amelyekből később a reményt megtestesítő emlékmű vált: az Örökfa. Kurszán elnevezte a helyet Örök-völgynek, és megáldotta.

Közvetlenül azután, hogy hajlékot épített magának, Kurszán egy emlékművet állított, hogy megünnepeljék és sose felejtsek azt az utazást, amely ennek a szent helynek a felfedezéséhez vezetett.

Kilenc hófehér követ állítottak körbe, ezek mindegyike az utazás egy hónapját jelképezték. A kövekbe vésték emlékeiket, reményeiket és álmaikat, és egy felhívást is, mindazokhoz, akik kedves birodalmuk békéjét és kényelmét élvezhetik.

Ezek Örökfark Kurszán szavai, amelyeket a kőbe karcolt, halljátok, és ne feledjétek soha:

*Nem lehet a bánat elég fekete,  
hogy remény ne nőjön benne.  
Még az éjjél is utat nyit a reggel fele.  
Használd ki a napod, varázsol széppé,  
Szóljon a harangod igazul s örökké.*

És most menjetek, fedezzétek fel a világot, és legyen az életetek olyan, mint ezek a kövek, amelyek még sok évszakra át bátorítanak és ösztönöznek másokat, hogy eljőjenek Örökvölgybe.

# KÉSZÍTŐK

## **A játék szerzője**

James A. Wilson

## **Az illusztrációkat készítette**

Andrew Bosley

## **Játékfejlesztői csapat**

Dann May

Brenna Noonan

James A. Wilson

## **Művészeti koncepció és grafikai kivitelezés**

Dann May

## **További grafikai munkák és layout**

Cody Jones

## **Marketing**

Brenna Noonan

## **Gyártás-előkészítés**

Cody Jones

## **Gyártásvezető**

Dan Yarrington

## **A játék tesztelői**

Clarissa Wilson, Jacob Parker,

Nathan Wilson, Andrew &

Jordana Osborne, Justin Schaffer, Michael

Mindes, Seth Jaffee, Joel Eddy, Allen

Chang, Cody Jones,

Chris McMullen, Michael Fox, Andrew

Bosley, ...és külön köszönet Michael Cyr-

nek a BGG csapatából.

A fordítás Tóth Balázs munkája.



HU

STARLING  
GAMES