Benvenuti a Everdell

REGOLAMENTO



CIAO!



Prima volta a Everdell, vero? Facciamo un giro insieme!

Conosco tutti i posti migliori per trovare rametti e bacche. Possiamo costruire un fortino e fare finta che sia un castello! Io sarò il capitano e tu potresti essere il giocoliere. Gli altri bambini probabilmente ci stanno aspettando giù al laghetto. Costruiremo il fortino migliore di sempre!

So già che diventeremo migliori amici entro la fine della giornata, quando organizzeremo una parata!

Che cosa aspetti?

Andiamo a esplorare la nostra piccola Everdell!

PREPARAZIONE

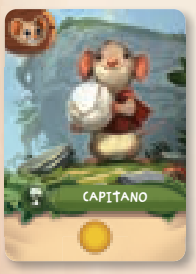
1. Collocare il tabellone al centro del tavolo. Collocare il segnalino Luna al di sopra del primo slot round.
2. Dividere le resine, i rametti e le bacche e collocarli sul tabellone.
3. Mettere i segnalini punto vicino al tabellone.
4. Mettere 1 dado risorsa per giocatore sugli slot dado del tabellone. Rimettere gli eventuali dadi inutilizzati nella scatola.
5. Mescolare le carte del mazzo principale e collocare il mazzo accanto al tabellone. Poi pescare 8 carte e distribuirle a faccia in su al di sotto del tabellone.
6. Dividere le tessere Parata per tipo. Impilare ogni tipo in ordine di valore, con il valore in punti minore (3) in fondo, e il valore in punti maggiore (6) in cima. Collocare le pile lungo il sentiero del tabellone.
7. Dare a ogni giocatore una plancia casa e un set di 3 Amici corrispondenti. Le risorse e gli Amici possono essere tenuti sulla plancia casa fino a quando non vengono usati.
8. Dare il segnalino Sole al giocatore più basso. Quel giocatore inizierà per primo.

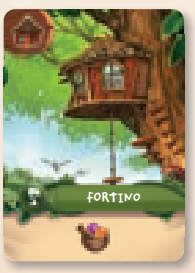
Preparazione con Bambini Più Piccoli

Benvenuti a Everdell offre 2 opzioni per dare ai bambini più piccoli un vantaggio e aiutare a bilanciare il gioco contro i giocatori più esperti. Si possono aggiungere uno o entrambi questi vantaggi in ogni partita.



Bonus di Partenza: I bambini iniziano la partita inizia con 1 resina, 1 rametto e 1 bacca.





Capitano e Fortino: I bambini iniziano la partita con 1 carta Capitano e/o 1 carta Fortino. Queste carte contano per la realizzazione delle Parate. Non si attivano durante la preparazione della partita, ma si attiveranno durante il passo Raccogliere le Risorse a ogni round (incluso il primo), come di consueto. Rimettere le carte Capitano e Fortino non utilizzate nella scatola.


3.
8.
1.
2.
7.
7.
4.
5.
6.
5.
FATTORIA
TORRE DI VEDETTA
ALBERO ETERNO
NAVE PIRATA
SCUOLA
EROE
ROSPO DELLA CHIATTA
PRINCIPESSA
Muovi 1 dei tuoi Amici e attiva il nuovo luogo.
7.
7.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A ogni turno, i giocatori collocheranno un Amico e giocheranno una carta (se lo desiderano e se possono farlo). La partita durerà un numero prefissato di turni, poi il giocatore con il maggior numero di punti sarà il vincitore!

La partita si svolgerà nel corso di 4 round. Durante ogni round, verranno risolti questi passi:

1. Tirare i dadi

2. Raccogliere le Risorse

3. Effettuare i Turni
   (Collocare gli Amici, Giocare le carte)

4. Ritornare a Casa



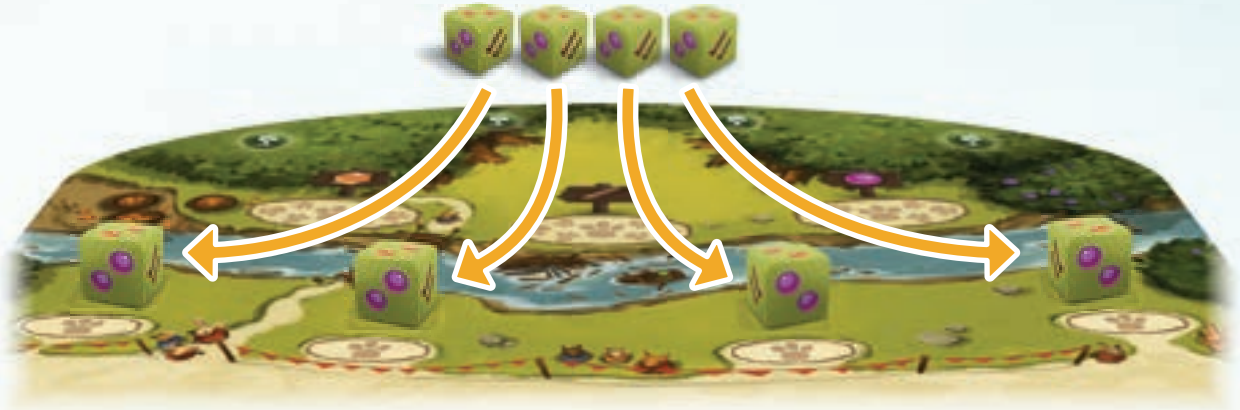
5. Muovere i segnalini Sole e Luna





1. Tirare i Dadi

All'inizio di ogni round, il giocatore con il segnalino Sole tirerà i dadi risorsa e li rimetterà sul tabellone, un dado per ogni luogo.



Esempio per 4 giocatori.

2. Raccogliere le Risorse

Ogni giocatore attiva (nell'ordine che preferisce) tutte le carte **verdi** che ha già giocato e collocato accanto alla propria plancia casa, nella sua area di gioco. (Non c'è ancora nessuna carta **verde** nel primo round, a meno che non si stia giocando con le carte Capitano e Fortino).

Promemoria: Le carte verdi si attivano quando vengono giocate durante la partita e di nuovo durante il passo Raccogliere le Risorse di ogni round successivo.

3. Effettuare i Turni

Durante ogni round, i giocatori svolgeranno i propri turni in senso orario, partendo dal giocatore con il segnalino Sole. Nel proprio turno, il giocatore **colloca 1 dei suoi Amici** su un luogo del tabellone ed effettua l'azione corrispondente.



Dopo aver collocato un Amico, il giocatore **può giocare 1 carta** tra quelle al di sotto del tabellone pagandone il costo. Poi, se il giocatore soddisfa i requisiti di una o più Parate che non ha ancora realizzato, prende la tessera Parata in cima alla pila o alle pile corrispondenti.

Ora tocca al giocatore successivo alla sua sinistra effettuare il suo turno. Continuare così finché ogni giocatore non ha svolto 3 turni.

4. Ritornare a Casa

Dopo che ogni giocatore ha effettuato 3 turni, il round termina. Ogni giocatore rimette i suoi 3 Amici sulla propria plancia casa.

5. Muovere i segnalini Sole e Luna

Il giocatore con il segnalino Sole passa il segnalino Sole al giocatore alla sua **destra**, in modo che il giocatore che ha giocato per ultimo nel round precedente sia il primo giocatore nel round successivo.

Muovere il segnalino Luna sullo slot successivo per indicare l'inizio del round seguente.





Tornare al passo 1. e ripetere tutti i passi fino a quando i giocatori non avranno svolto 4 round, poi controllare il proprio punteggio per scoprire chi ha vinto (vedere a pagina 10).



COLLOCARE GLI AMICI

Chiunque può collocare un Amico sulle 3 caselle nella parte superiore del tabellone, anche se l'Amico di un altro giocatore o un altro dei propri Amici si trova già lì. Collocare un Amico su una di queste caselle permette di prendere una delle risorse mostrate sopra quella casella.

Solo a 1 Amico alla volta è permesso di stare su ogni casella speciale con i dadi risorsa. Quando un giocatore colloca lì un suo Amico, prende le risorse e/o i punti mostrati sul dado in quella casella. Su queste caselle speciali si trovano sempre più risorse rispetto alle altre caselle del tabellone, ma potrebbero non essere esattamente quelle più utili in quel momento!



Esempio: Collocare un Amico sulla casella di sinistra permette di prendere 1 resina.



Esempio: Collocare un Amico su questa casella permette di prendere 1 segnalino punto e 1 singola risorsa di qualsiasi tipo (resina, rametto o bacca). Ora che un Amico si trova su questa casella, nessun altro può visitare questa casella finché tutti gli Amici non ritornano a casa alla fine del round.

È possibile collocare un Amico su una carta **rossa** che si possiede nella propria area di gioco per ottenere le risorse o effettuare l'azione mostrata. Non è possibile collocare un Amico sulla carta **rossa** di un altro giocatore.





Esempio: Collocare un Amico sulla Torre di Vedetta permette di copiare uno dei dadi risorsa sul tabellone per ottenere quelle risorse, anche se l'Amico di un altro giocatore si trova su quella casella.

Collocare un Amico sul Giardiniere permette a un giocatore di attivare due carte verdi diverse in suo possesso.

GIOCARE LE CARTE

A ogni turno, dopo aver collocato un Amico, un giocatore può giocare una delle carte a faccia in su al di sotto del tabellone. Per giocare una carta deve pagare il suo costo in risorse mostrato in alto. Le risorse pagate ritornano nelle pile sul tabellone. Dopo averne pagato il costo, il giocatore colloca la carta a faccia in su accanto alla propria plancia casa, nella propria area di gioco. Rifornire la carta che è stata giocata con una nuova dal mazzo.



Per praticità, si consiglia di collocare gli animali da un lato della propria plancia casa e i luoghi dall'altro, in questo modo è più facile capire se si sono raggiunti i requisiti di alcune Parate.



Le carte hanno colori diversi e ogni colore ha una funzione particolare. Quando una carta viene attivata, fornisce la ricompensa elencata.

Le carte **verdi** si attivano una prima volta appena vengono giocate, poi si attivano di nuovo all'inizio di ogni nuovo round.

Le carte **blu** si attivano dopo aver giocato un certo tipo di carta o dopo aver realizzato una Parata, oppure permettono di giocare una determinata carta per meno risorse.

Le carte **bronzo** si attivano solo una volta non appena vengono giocate.

Le carte **rosse** si attivano quando viene collocato un Amico su di esse. Ogni giocatore può usare solo le carte rosse che ha giocato e che si trovano nella sua area di gioco.

Le carte **viola** si attivano solo dopo che la partita è terminata. Forniscono segnalini punto a fine partita in base alle altre carte giocate o alle Parate realizzate.

PARATE

Ci sono 4 Parate diverse che tutti i giocatori devono cercare di realizzare. Non appena un giocatore soddisfa i requisiti richiesti da una qualsiasi delle Parate, prende la tessera Parata dal valore più alto rimasta sul tabellone per quel tipo di Parata e la colloca nella propria area di gioco. Ogni giocatore può realizzare ciascun tipo di Parata solo una volta.



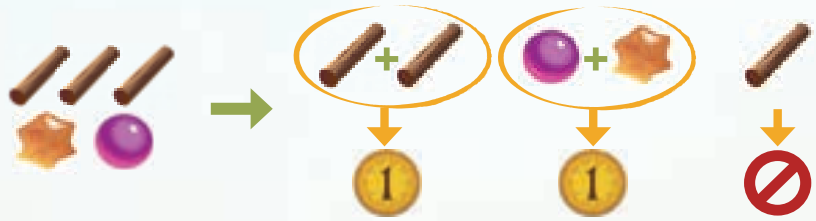
Il primo giocatore ad avere 5 carte Animale otterrà la tessera che vale 6 punti. Il giocatore successivo ad avere 5 carte Animale otterrà la tessera che vale 5 punti, e così via. È permesso realizzare più di un tipo di Parata nello stesso momento.

FINE DELLA PARTITA

Dopo che l'ultimo giocatore ha effettuato il suo ultimo turno nel round 4, la partita termina.

Scambiare le Risorse

Ogni giocatore può scambiare (rimettendole nelle rispettive pile) qualsiasi risorsa gli sia rimasta per dei segnalini punto, ottenendo 1 segnalino punto ogni 2 risorse, a prescindere dal tipo.



Esempio: A fine partita, a un giocatore sono rimaste 5 risorse (3 rametti, 1 resina e 1 bacca). Può scambiare i 2 rametti per un segnalino punto, poi scambiare 1 bacca e 1 resina per un segnalino punto. Il rametto rimasto non farà ottenere alcun punto.

Punti Bonus Viola

Per ogni carta **viola** posseduta alla fine della partita, prendere dei segnalini punto bonus come descritto sulla carta. (Fanno eccezione il Re e l'Albero Eterno, che valgono molti punti di per sé, ma non danno alcun punto bonus.)



Esempio: Alla fine della partita, il Castello fa prendere 1 segnalino punto bonus per ogni carta verde nella propria area di gioco. Ma il Re non fa ottenere alcun segnalino punto bonus.

Sommare i Propri Punti

Contare tutti i punti mostrati sulle proprie **carte**, sulle proprie **tessere Parata** e i propri **segnalini punto**. Il giocatore con il maggior numero di punti vince! In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di punti sulle sue carte.



RICONOSCIMENTI

Autori del Gioco: James e Clarissa A. Wilson

Illustrazioni: Andrew Bosley

Illustrazioni aggiuntive: Jacqui Davis

Redattore delle regole: Tim Schuetz

Revisione e correzione di bozze: Ian McCormack, Tim Schuetz, Sara Yarrington

Progetto Grafico: Jared Gannuscio, Tristan Collins

Produzione: Tim Schuetz, Dawson Ellis

Produzione Esecutiva ed Editore: Dan Yarrington

Grazie ai nostri fantastici playtester: 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, Sara Yarrington

EDIZIONE ITALIANA ASMODEE
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Aurora Casaro, Silvia Paganelli
Adattamento Grafico: Giacomo Pellini
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

© 2022-2025 Tabletop Tycoon, Inc.

Per altre informazioni sui nostri giochi, chiedere a un adulto di visitare il sito **TabletopTycoon.com**



MODALITÀ IN SOLITARIO

Nelle partite in solitario di *Benvenuti a Everdell* si gioca contro il Principe Semola oppure contro la Principessa Pervinca.

Preparazione



Preparare la partita normalmente, a eccezione del fatto che verranno usati 2 dadi risorsa e solo le tessere Parata da 6 punti e da 3 punti. Scegliere se giocare contro il Principe o la Principessa e collocare sul tavolo la carta modalità in solitario con quel lato a faccia in su. Dare al proprio regale avversario una plancia casa, un set di Amici e il dado a 8 facce.

Svolgimento del Gioco

A ogni round il giocatore gioca sempre per primo e svolge il proprio turno come di norma, collocando un Amico e poi (se lo desidera) giocando una carta. L'avversario effettuerà poi il suo turno come descritto più avanti.

Né il Principe, né la Principessa prendono segnalini risorsa o segnalini punto. Giocano tutte le carte gratuitamente e giocheranno una carta a ogni turno; quindi, avranno un totale di 12 carte alla fine della partita. **Tuttavia, controllano se hanno realizzato le Parate solo alla fine di ogni round, non dopo ogni carta giocata.**



Principe Semola

Se un qualsiasi luogo con il dado risorsa è libero, Semola collocherà 1 dei suoi Amici su di esso. Se ce n'è più di uno libero, collocherà il suo Amico sulla casella più a sinistra. Se entrambi i luoghi sono bloccati, il Principe manderà il suo Amico a visitare il campo di bacche per uno spuntino.

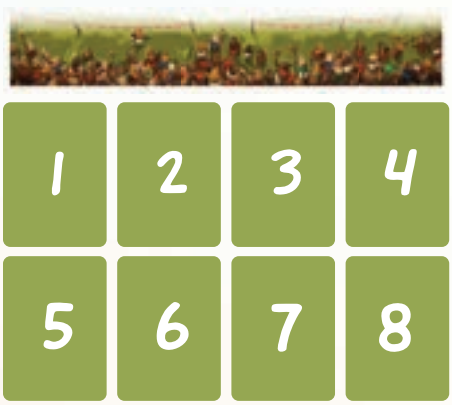
Dopo aver collocato un Amico, tirare il dado a 8 facce per determinare quale carta giocherà il Principe, come mostrato nello schema. Collocare la carta accanto alla plancia casa di Semola, poi rifornire la carta mancante.

Principessa Pervinca



Come prima cosa, tirare il dado a 8 facce per determinare quale carta giocherà Pervinca, come mostrato nello schema. Collocare la carta accanto alla plancia casa di Pervinca. Non rifornire la carta mancante. Invece, collocare uno degli Amici di Pervinca nello slot dove si trovava la carta. Questa carta non verrà rifornita fino alla fine del round. Se tirando il dado si ottiene un numero su cui Pervinca ha già un Amico, ritirare il dado.

Alla fine del round, quando gli Amici tornano a casa, rifornire i 3 slot vuoti.



Fine del Round

Alla fine del round (incluso l'ultimo round), controllare se l'avversario ha le carte necessarie per realizzare una o più Parate. Se è così, collocare le rispettive tessere accanto alla sua plancia casa.

Fine della Partita

Sommare i propri punti e quelli dell'avversario come di norma. L'avversario non avrà alcuna risorsa da scambiare ma otterrà comunque i punti bonus dalle sue carte **viola**, se presenti. Se il giocatore ha più punti del Principe o della Principessa, oppure in caso di parità, il giocatore vince!

Sfide Aggiuntive

Per una partita in modalità solitario più impegnativa, giocare con una o più delle seguenti modifiche:

- L'avversario realizza le Parate immediatamente invece che alla fine del round.
- A ogni round è l'avversario a giocare per primo invece del giocatore.
- L'avversario inizia la partita con una carta Fortino e una carta Capitano.

Modalità a Più Giocatori

Il Principe Semola può unirsi a una partita con un massimo di 3 giocatori umani. Seguire le stesse regole descritte sopra, usando però un numero di dadi risorsa pari al numero di giocatori umani +1. Inoltre, il "Primo Giocatore" verrà determinato secondo le regole del segnalino Sole come di norma e verrà assegnato a Semola quando raggiungerà la sua posizione al tavolo.

Everdell



Benvenuti nel mondo di Everdell! Everdell è un gioco di piazzamento lavoratori caratterizzato da un mondo ricco di dettagli e impreziosito da splendide illustrazioni. Grazie a una meccanica di costruzione del tableau, i giocatori dovranno impegnarsi per costruire un'efficiente città popolata da creature e edifici. Everdell è facile da imparare, ma offre una profondità strategica appagante e una rigiocabilità infinita.

Pearlbrook



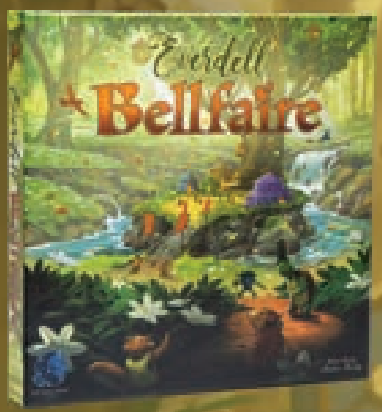
Esplorate una nuova società sottomarina a Pearlbrook, la prima espansione di Everdell! Pearlbrook introduce un nuovo tabellone secondario, il tabellone del fiume, dove potrete inviare le vostre rane ambasciatrici per raccogliere una nuova risorsa: le perle.

Spirecrest



Con Spirecrest una nuova frontiera si aggiunge al mondo di Everdell! Questa espansione include una nuova plancia Montagna, carte Scoperta, carte Meteo, Grandi Animali, Mappe, Spedizioni e pedine dei Grandi Animali!

Bellfaire



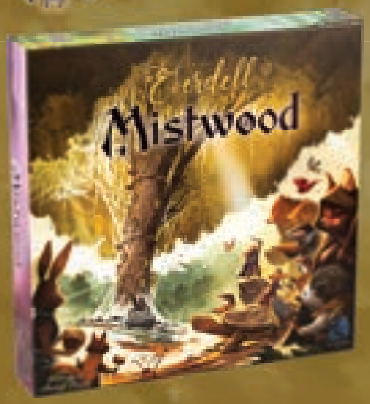
Bellfaire è un'espansione modulare che introduce nuove abilità uniche per ogni tipo di animale presente in Everdell, regole che portano il numero dei giocatori per partita a 5-6, una plancia Mercato e nuove carte evento speciale.

NEWLEAF



La nuova stazione ferroviaria è ormai pienamente operativa nella città più antica di Everdell, portando nella Vallata Smeraldo tante nuove meccaniche, animali, costruzioni e grandi idee. Tutti a bordo!

Mistwood



Nightweave ha ordito dei complotti e dei piani per conquistare Everdell con l'aiuto dei suoi ragnetti! Mettete alla prova il vostro ingegno contro quello di Nightweave in partite in solitario o a due giocatori e reclutate eroi del passato come lo stesso Corrin Evertail.

Everdell Duo



Sfida il tuo avversario in una accesa competizione per diventare il miglior sindaco della Vallata Smeraldo... oppure collabora a costruire la miglior città di sempre tramite la modalità collaborativa! Un punto di vista nuovo e intrigante che porta le amate meccaniche di Everdell a un nuovo livello di divertimento!

Everdell Farshore

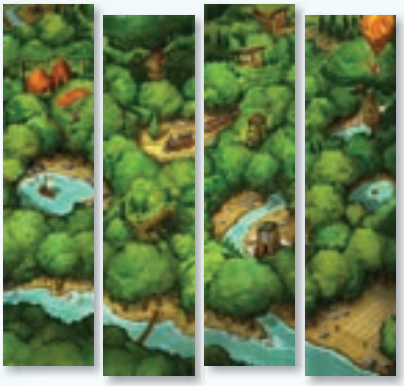


Salpa per una nuova avventura oltre l'Oceano Eterno e scopri le meraviglie che queste nuove terre hanno da offrire! In Farshore troverai nuovi animali, nuove risorse e molto altro ancora come bottini e tesori preziosi per una versione alternativa con nuove meccaniche dell'amatissimo gioco Everdell.

CONTENUTO



Tabellone



4 Plance Casa

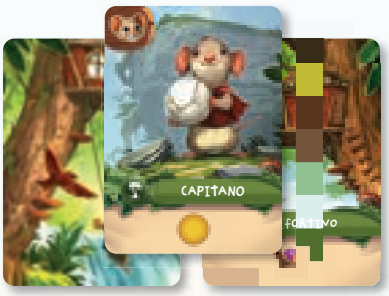


50 Carte Mazzo Principale



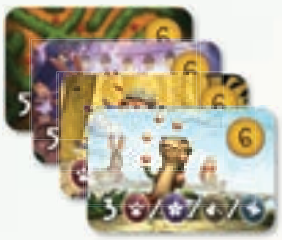
1 Segnalino Luna

(Indicatore di Round)



4 Carte Capitano e 4 Carte Fortino

(Da non mescolare nel mazzo principale)



16 Tessere Parata



1 Segnalino Sole

(Primo Giocatore)



1 Dado a 8 Facce



4 Dadi Risorsa



1 Carta Modalità in Solitario a Due Lati



1 Carta Vittoria



Bacche



Rametti



Resina



Segnalini Punto



3 Costruttori di Fortini



3 Dottori



3 Agricoltrici



3 Eroi



Questo Regolamento