



Everdell  
FAGYBÉRC

JÁTÉKSZABÁLY

## A DOBOZ TARTALMA:



33 FELFEDEZÉSKÁRTYA 12 IDŐJÁRÁSKÁRTYA



5 NAGY ERDŐLAKÓ FIGURA



6 ÖRÖKVÖLGY  
TÉRKEPLAPKA 24 TÉRKEPLAPKA



6 RÓKA ÉS 1 BÉKA NAGYKÖVET  
(AZ EVERDELL: PEARLBROOKHOZ)



15 NYÚL VÁNDOR  
(AZ EVERDELL ÉS KIEGÉSZÍTŐI MINDEN ERDŐLAKÓJÁHOZ)



12 PONTJELZŐ  
KORONG



6 MŰANYAG NYEREG  
(1 EXTRA)



1 HEGYSÉG JÁTÉKTÁBLA

## BEVEZETŐ

Messze a biztonságot nyújtó Örökvölgytől, ismeretlen és titokzatos területek várnak arra, hogy valaki felfedezze őket. Mi található a messzi távolban? Ósi romok? Messziről jött erdőlakók? Óriások? Vedd magadhoz a szükséges felszerelést, gyűjtsd össze a bátorságod, és vágj neki az utazásnak!

A játékot egy nyúl vándorral fogod kezdeni a hegységtáblán. Minden évszak során szembe kell nézned a viszontagságos időjárással, ami döntően befolyásolja a játékot. Ahogy az évszakok váltják egymást, a vándorod bejárja a hegyet, miközben térképeket gyűjt egy utolsó nagy expedícióhoz. A felfedezések során szerzett különleges képességek okos felhasználásával és egy gondosan megtervezett játék végi expedícióval a városod története – a saját utazásoddal együtt – örökre bevésődik Örökvölgy krónikáiba.

## KÉSZÍTŐK

**A kiegészítő szerzője:** James A. Wilson

**Játékfejlesztők:** Dann May, Brenna Noonan

**Grafika:** Andrew Bosley

**További grafikai munkák:** Dann May

**Művészeti koncepció**

**és grafikai kivitelezés:** Dann May

**Gyártásvezető:** Dan Yarrington

**A játék tesztelői:** Clarissa Wilson, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Iskra Dzulgerova, 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, Maximilian Berbechelev

# ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsétek elő a játékot az alapjáték szabályai szerint, majd folytassátok a következő lépésekkel:

1) A hegységtáblát tegyétek az alapjáték játéktáblája alá.

2) Évszakok szerint válogassátok szét az időjárásártyákat. Keverjétek meg őket, majd tegyetek képpel lefelé egy-egy kártyát minden évszagnak megfelelő helyre a hegységtáblán. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznétek őket.

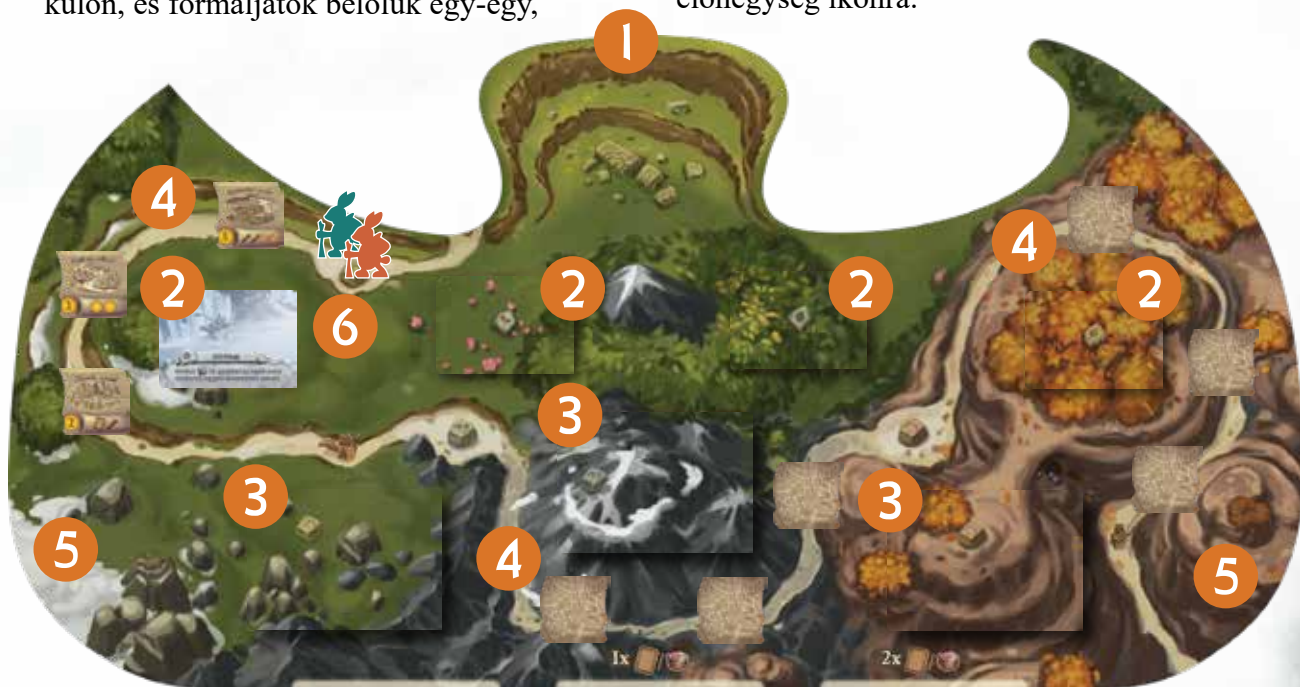
3) A felfedezéskártyákat válogassátok külön a 3 kategória szerint: előhegység, hegycsúcsok és hegygerinc. Keverjétek meg őket külön-külön, és formáljatok belőlük egy-egy,

képpel lefelé fordított paklit, és tegyétek őket a számukra kialakított helyre a hegységtáblán.

4) Adjatok minden játékosnak egy-egy Örökvölgy térképlapkát, majd keverjétek meg a 24 térképlapkát, és tegyetek képpel felfelé eggyel többet az előhegység útvonalára, mint ahány játékos játszik. Ezután tegyetek ugyanennyi lapkát képpel lefelé a hegységtábla hegycsúcsok és hegygerinc útvonalaira is. A megmaradt térképlapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

5) A nagy erdőlakók figuráit tegyétek tetszés szerint a hegységtáblára vagy egy mindenki számára könnyen elérhető helyre.

6) Fordítsátok fel a tél időjárásártyát, és minden játékos tegyen egy-egy nyúl vándorfigurát az útvonal elején található előhegység ikonra.



Megjegyzés: a *Fagybérc* jelentősen megnöveli az *Everdell – Az Örökfa árnyékában* összetettségét. Azt javasoljuk, hogy a *Fagybérc* mellé ne társítsatok más kiegészítőt, amikor játszatok.



# AZ ÚTVONAL

A kalandra vágó vándorod a titokzatos Fagybérc-hegységen át fog utazni, ahol szembe kell néznie az időjárás viszontagságaival, miközben felfedezetlen területekre merészkedik. Az út során a vándorok bátor hegylakókkal, egzotikus tájakkal, veszélyes ösvényekkel és mesékbe illő, nagy erdőlakókkal fognak találkozni, akik a szóbeszédnek szerint a hegycsúcsokat róják.

A vándorod az előhegység felfedezésével kezdi a játékot, ezután eljut a hegycsúcsokig, majd a hegygerincen át egészen a saját expedíciódig.

Minden alkalommal, amikor felkészülsz a következő évszakra, egy felderítő akciót is végre kell hajtanod, ami a következő 3 lépést foglalja magába:

## 1) FELTÉRKÉPEZÉS

Vegyél magadhoz 1 térképlapkát arról a területről, amit a vándorod éppen felfedez, és helyezd azt az expedíciód végére.

## 2) FELFEDEZÉS

Fedj fel 3 felfedezéskártyát arról a területről, amit a vándorod éppen felfedez, és játssz ki közülük 1 kártyát magad elé.

## 3) UTAZÁS

Az útvonal mentén haladva mozgasd a vándorodat a következő területre. Fedd fel az ott található időjáráskártyát és a térképlapkákat is, ha ez még nem történt volna meg korábban.

# FELTÉRKÉPEZÉS

Válaszd ki az egyik képpel felfelé fordított térképlapkát azon a területen, amit a vándorod éppen felfedez. Vedd magadhoz a kiválasztott lapkát és tedd azt az expedíciód végére.

A játék kezdetén az expedíciód mindössze csak az Örökvölgy térképlapkából áll, amit az előkészületek során szereztél. Amikor új térképlapkát szerzel, helyezd azt az Örökvölgy térképlapka jobb oldalára, ahogy itt látható:



A későbbiekben megszerzett térképlapkákat továbbra is a sor jobb oldalára kell tenni.

A játék során minden játékos 3 térképlapkát fog szerezni. Ez fogja jelképezni azt az expedíciót, amit a játék végeztével a vándorok még meglehetnek.

Az expedíció szabályaira a későbbiekben még részletesebben is kitérünk.

## FELFEDEZÉS

Miután választottál és hozzáadtál egy térkép-lapkát az expedíciódhoz, húzz fel 3 kártyát annak a területnek a paklijából, amit éppen felfedezel. Ez a legelső évszakváltásnál az előhegység pakli lesz. Az itt látható módon helyezd a felhúzott 3 kártyát a hegységtábla alsó részére, a költségek alá:



Ezek a kártyák különböző felfedezéseket jelképeznek, amelyeket a vándorok tesznek az út során. 1 kártyát választhatsz, amit kijátszol magad elé. Ezek a kártyák nem számítanak bele a városok kártyalimitjébe.

A sor legelső kártyája ingyenes. A második kártya kijátszásához el kell dobnod 1 kártyát a kezedből vagy el kell költened 1 bármilyen nyersanyagot. A harmadik kártya kijátszásához pedig el kell dobnod 2 kártyát a kezedből vagy el kell költened 2 bármilyen nyersanyagot, vagy eldobnod 1 kártyát és elköltened 1 nyersanyagot.

Az egyik felfedezéskártyát játszd ki a városod mellé, ezután a megmaradt 2 felfedezéskártyát képpel lefelé tedd vissza a pakli aljára.

## A felfedezéskártyák típusai

Többfajta felfedezéskártyával találkozhatasz az utazásod során. Minden felfedezéskártya részletes magyarázata megtalálható a szabálykönyv végén.

A felfedezéskártyák „akciókártya-képességek”, ezért **NEM** kombinálhatók a Fogadós vagy Építődaru kártyákkal.

**Ösvények és városok:** Az ösvények leküzdése kihívást jelent, így csak egy bizonyos feltétel teljesítésével biztosítanak játék végi pontokat. A városok, amelyek kizárólag a hegygerinc-pakliban találhatóak, játék végi pontokat adnak, annak függvényében, hogy milyen típusú kártyák nem jelennek meg a városodban.

**Állandó hatások:** Egy állandó képességet szerzel, amelynek hatása a játék végéig érvényes, kivételt képeznek ez alól az olyan kártyák, amelyek máshogy rendelkeznek.

**Helyszínek:** Ezek olyan helyszínek lehetnek, amelyeket csak te látogathatsz meg, vagy olyan nyitott helyszínek, amelyeket a többi játékos is meglátogathat.

**Amikor kijátszod:** Néhány kártyának azonnali hatása van, amit végre kell hajtani, amikor kijátszod azokat.

**Nagy erdőlakók:** Ha egy nagy erdőlakó kártyát játszol ki, akkor vedd magadhoz a kártyán látható figurát. Ez a nagy erdőlakó az egyik munkásodat fogja helyettesíteni. Ha szeretnéd, az egyik munkásodat fel is ültetheted a jószág hátára, így meglovagolva őt.

A nagy erdőlakók „munkásnak” számítanak, de különleges képességekkel bírnak. Ők is képesek ellátogatni azokra a helyszínekre, ahova az átlagos munkások, legyenek azok a nyersanyag-gyűjtő helyszínek egyike, eseménykártyák stb. Egy Erdőőr kártyával például mozgatni is lehet őket.

## VÁNDORLÁS

Miután megszerezted egy térképlapkát és kijátszottál egy felfedezéskártyát, mozgasd a vándorodat az útvonal mentén a következő területre. Ezek a területek az alábbi szimbólumokkal vannak jelölve:



*Előhegység Hegycsúcsok Heggyerinc*

Fedd fel az időjárásártyát, ha ez még nem történt meg korábban. Ezután be kell tartanod az időjárásártyán található különleges szabálymódosítást. Ha a területhez tartozó térképlapkákat nem fedtél fel korábban, akkor ezt most tedd meg. Amikor felkészülsz az őszi évszakra, előbb fedd fel az őszi időjárásártyát, ha ez még nem történt volna meg. Ezután mozgasd a vándorodat a hegységtábláról az expedíciód elején elhelyezkedő Örökvölgy térképlapjára. Mindaddig, amíg a vándorod itt van, szem előtt kell tartanod az aktuálisan felfedett őszi időjárásártya különleges szabálymódosítását.



## IDŐJÁRÁS



*Tél*

*Tavaszi*

*Nyár*

*Ősz*

A játék során az évszakok szerint a következő területeket fogod felfedezni: tél: előhegység; tavasz: hegycsúcsok; nyár: hegygerinc; őszi: expedíció. Ez idő alatt mindig szem előtt kell tartanod az aktuális tájegységhez tartozó időjárásártya szabálymódosításait.

Miután felkészültél az évszakváltásra, és átmozgattad a vándorodat a következő területre, fedd fel az új évszakhoz tartozó időjárásártyát, ha ez még nem történt meg korábban. Ezután egészen addig szem előtt kell tartanod az időjárásártyán található szabálymódosítást, amíg abban az évszakban tevékenykedsz. Mindig csak az aktuális évszaknak megfelelő időjárásártya szabályai vonatkoznak rád.

Attól függően, hogy éppen melyik évszakban járnak a játékosok, egy időben akár eltérő időjárás szabályok is vonatkozhatnak rájuk.

Figyeljete arra, hogy a Kilátóhoz hasonló kártyák figyelmen kívül hagyják a folyóparti helyszínekre, illetve a Nagymezőre vonatkozó időjárás szabályokat.

Azok az időjárás hatások, amik egy kártya eldobására szólítanak fel, csak akkor lépnek érvénybe, amikor teljesen befejezted a fordulót, vagyis már nem tervezel letenni több munkást vagy kijátszani újabb kártyákat.

Ha egy időjárás hatás arra utasít, hogy a kártyakijátszások során fizess plusz költséget, akkor figyelmen kívül hagyhatod ezt az utasítást, ha ingyenes kártyát játszol ki (beköltöztetés vagy más hatás segítségével).



# EXPEDÍCIÓ

A játék végén, a passzolásod után azonnal, a vándorod nekivághat a saját expedíciódnak. Minden egyes térképlapka játék végi pontokkal jutalmaz, de csak akkor, ha képes vagy kifizetni a lapkán található utazási költséget. Szabadon eldöntheted, hogy a vándorod hány térképlapkán utazzon át. Az expedíciót olyan sorrendben kell teljesíteni, amilyen sorrendben feltérképezted a térképlapkákat.

Például először közvetlenül az Örökvölgy térképlapka jobb oldalán található utazási költségeket kell kifizetned, mielőtt továbbléphetnél a második, majd harmadik térképlapkára. Mozdogasd a vándorodat egészen addig a térképlapkáig, amelyiket fél szeretnéd fedezni. A pontok összegzésénél pontot ér az a térképlapka, amelyiken a vándorod áll, és minden tőle balra található térképlapka is. Nem jár pont azokért a térképlapkáért, amelyeket nem sikerült felfedezni.

*Az alábbi példában a játékos 3 gyantát fizet, ezzel 4 pontot szerez, de nem tudja kifizetni a 3 kavicsot, így nem folytathatja az expedíciót.*



## EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Varjúháj mozgásban!

Ő soha nem a saját ötleteiről volt híres, és most is a nyomodban jár! Varjúháj tudomást szerzett a Fagybérc-hegységről, ezért felbérelt egy ravasz erdőlakót, hogy az utad során kövesse minden lépésed, és szedjen össze mindent, amit csak magad mögött hagyasz. El kell érned, hogy rossz úton haladjon, és soha többé ne térjen vissza!

Amikor a Fagybérc kiegészítőt használva egyszemélyes játékmódban játszol, kövesd az alapjáték erre vonatkozó szabályait, beleértve mindhárom évet, és vedd figyelembe az alábbi szabályokat is:

- Tegyél 1 Örökvölgy térképlapkát Varjúháj játékterületére, és tedd rá a vándorát is.
- Tegyél 2 térképlapkát mindegyik útvonalra, az előhegység lapkákat képpel felfelé, a hegycsúcsokat és hegygerinceket pedig képpel lefelé.
- Varjúháj figyelmen kívül hagy minden időjárási körülményt.
- Varjúháj minden térségben az általad nem választott, vagyis magad mögött hagyott térképlapkákat fogja megszerezni. Helyezd ezeket mindig az expedíciója végére.
- Attól függően, hogy melyik felfedezéskártyát játszod ki, Varjúháj játék végi pontokkal fog gazdagodni. Adj neki 3 pontot, ha a 0 költséggel rendelkező kártyát játszod ki, 2 pontot az 1 költséggel rendelkező kártya után és 1 pontot a 3 költséggel rendelkező kártya után.



- A játék végén mozgasd Varjúháj vándorát az expedíciója végére. Ezzel sikeresen teljesíti az expedíciót, és megszerzi a térképlapkáin látható összes feltüntetett pontot.

# ÁTTEKINTÉS

## IDŐJÁRÁSKÁRTYÁK

### Tél

**Fagy:** Nem lehet munkást lehelyezni az erdei tisztásokra. Ha különleges képességekkel játszótok (*Bellfair* kiegészítő), a gyík erdőlakók még ellátogathatnak a saját erdei tisztás helyszínükre.

**Hóvihar:** Eggyel kevesebb nyersanyagot szerzel, amikor az erdei tisztás helyszínek egyikét használod. *Például: Ellátogatsz ahhoz az erdei tisztáshoz, ahol 2 gyantarög és 1 faág szerezhető. A hóvihar miatt itt csak 1 gyantarögöt és 1 faágot szerzel.* Ez a hatás nem vonatkozik az erdei tisztásról felhúzott kártyákra.

**Sűrű köd:** A kezedből történő kártyakijátszás során eggyel több nyersanyagot kell elköltened. Ha egy kártya 2 bogyóba kerül, akkor fizethetsz 2 bogyót és 1 másik tetszőlegesen választott nyersanyagot, hogy kijátszhasd a kártyát. Az épületekbe ingyen beköltöztethető erdőlakók költsége nem módosul, ők továbbra is ingyenesek lesznek.

### Tavaszi

**Tornádó:** Nem játszható ki kártya a Nagymezőről. Ha egy hatás megengedi a laphúzást a Nagymezőről, azt végrehajthatod, és felhúzhatod a kártyát a kezedből, amit majd később kijátszhasz.

**Vihar:** Minden építkezés költsége 1 nyersanyaggal nő. Ez a plusz nyersanyag lehet bogyó vagy bármilyen tetszőleges nyersanyag. Ez a hatás akkor is érvényes, ha olyan kártyaképességet használasz, mint például az Építődaru.

**Záporosó:** A folyóparti helyszínek látogatása során eggyel kevesebb nyersanyagot vagy eggyel kevesebb kártyát szerzel. *Például: Ellátogatsz a 2 faágot és 1 kártyát biztosító folyóparti helyszínre, és a záporosó miatt úgy döntesz, csak 2 faágot veszel magadhoz, a kártyát pedig nem.*

### Nyár

**Erős szél:** Minden alkalommal, miután kijátszol a városodba egy kártyát, és végrehajtod annak hatását, el kell dobnod 1 kártyát a kezedből (ha ezt meg tudod tenni).

**Hóhullám:** Minden erdőlakó kijátszása plusz 1 bogyóba kerül. Ez olyan kártyahatások során is érvényes, mint például a Fogadós.

**Szárazság:** A zöld (termelés) kártyák nem aktiválódnak kijátszáskor.

### Ősz

**Áradás:** A Nagymezőn található kártyák kijátszásához 1 plusz tetszőlegesen választott nyersanyagot kell elkölteni. Ez a hatás akkor is érvényes, ha például az Építődaru vagy Fogadós kártyaképességét használod.

**Futótűz:** Amikor felkészülsz az ősze, az egyik munkásodat azonnal véglegesen rá kell tenned erre a kártyára. Az őszi folyamán 1 munkással kevesebb áll majd a rendelkezésedre.

**Jégeső:** Miután munkást helyezel egy folyóparti helyszínre vagy egy erdei tisztásra, el kell dobnod 1 kártyát a kezedből (ha ezt meg tudod tenni).





# FELFEDEZÉSKÁRTYÁK

## *Előhegység*

**Archeológus:** Kijátszáskor tegyél alá 3 épületkártyát, ezeket a kártyákat kiválaszthatod a kezervedben található kártyákból, a Nagymezőről vagy ezek kombinációjából. Ezek a kártyák nem számítanak bele a kézlimitedbe. Ha kártyát játszol ki, kiválaszthatsz ezek közül egyet, és azt kijátszhatod 1 nyersanyaggal olcsóbban.

**Csillagveszejtő ösvény:** A játék végén 4 pontot ér, ha a városodban van legalább 3 kék (közigazgatási) kártya.

**Gyalogszakáll (nagy erdőlakó):** Amikor felkészülsz a következő évszakra, dönthetsz úgy, hogy Gyalogszakállt nem veszed vissza, hanem újra aktiválsz az azt a helyszínt, amit éppen elfoglalsz. Ha így teszel, húzz még 1 kártyát, és vegyél magadhoz 1 tetszőlegesen választott nyersanyagot is. Egyszemélyes játék során akkor is aktiválhatod a helyszínt, ha Varjúháj rámozog.

**Gyűjtögető:** Ha bármikor bogyót szerzel a játék során végrehajtott akciók segítségével, minden megszerzett bogyó után húzz 1 kártyát.

**Idegenvezető:** Kijátszáskor tegyél alá 3 erdőlakókártyát, ezeket a kártyákat kiválaszthatod a kezervedben lévő kártyákból, a Nagymezőről vagy ezek kombinációjából. Ezek a kártyák nem számítanak bele a kézlimitedbe. Ha kártyát játszol ki, kiválaszthatsz ezek közül egyet, és azt kijátszhatod 2 bogyóval olcsóbban.

**Ködkeltő ösvény:** A játék végén 4 pontot ér, ha a városodban van legalább 3 barna (vándor) kártya.

**Kartográfusok karavánja:** Amikor egy munkást teszel erre a kártyára, húzz 3 kártyát, és vegyél magadhoz 1 tetszőleges nyersanyagot minden, a kártyán található munkás után (beleértve azt a munkást is, akit éppen lehelyeztél). Minden játékosnak kizárólag 1 munkása lehet ezen a kártyán. Ha egy játékosársad erre a kártyára teszi a munkását, akkor jutalomként 1 pontot szerzel.

**Örökvirág ösvény:** A játék végén 4 pontot ér, ha a városodban van legalább 3 lila (virágzás) kártya.

**Rügyzöldítő ösvény:** A játék végén 4 pontot ér, ha a városodban van legalább 4 zöld (termelés) kártya.

**Térképáros:** Amikor egy munkást teszel erre a kártyára, a Nagymezőről, a dobópakliból (vagy ezek kombinációját használva) annyi kártyát húzhatsz, amennyivel eléred a kézlimited. A Nagymezőt egészen addig ne töltsd fel új kártyákkal, amíg teljesen be nem fejezted ezt az akciót. Minden játékosnak kizárólag 1 munkása lehet ezen a kártyán. Ha egy játékosársad erre a kártyára teszi a munkását, akkor jutalomként egy 1 pontot szerzel.

**Verőfény ösvény:** A játék végén 4 pontot ér, ha a városodban van legalább 3 vörös (akció) kártya.

## Hegyesúcsok

**Harangozó ösvény:** A játék végén 4 pontot ér, ha sikeresen teljesíted az expedíciód minden térképlapkáját.

**Felhőgyűrű-csúcs:** Amikor erre a kártyára teszed a munkásod, el kell dobnod 5 különböző színű kártyát a kezedből (a pakliban fellelhető minden színből egyet), ezután 8 pontot szerzel.

**Moleia bányái:** Ha egy munkást teszel erre a kártyára, annyi kártyát fedhetsz fel egyesével a húzópakliból, amennyi lapot még felhúzhatnál a kezedbe. Bármikor megállhatsz, és magadhoz veheted a felfedett kártyákat, ezután 1 pontot is szerzel minden így húzott lapért. Ha bármelyik felfedett kártya megegyezik egy Nagymezőn található kártyával, akkor el kell dobnod az összes felfedett kártyát, és üres kézzel hagyod el a bányát. Minden játékosnak kizárólag 1 munkása állhat ezen a kártyán. Ha egy játékosod erre a kártyára teszi a munkását, akkor jutalomként 1 pontot szerzel.

**Ósi gyümölcsöskert:** Lehelyezhetsz ide egy munkást, hogy 5 bogyót szerezz.

**Ragmancs (nagy erdőlakó):** Ha Ragmancs lehelyezésével nem szereztél egyetlen bogyót sem, akkor, miután végrehajtottad a kiválasztott hely akcióját, 1 bogyót szerzel minden megszerzett nyersanyag után (legfeljebb 3 bogyót).

**Rhun király (nagy erdőlakó):** Ha Rhun királyt egy lila (virágzás) kártyára teszed, annyi nyersanyagot szerzel, amennyi a kártya alap pontértéke. *Például: Ha Rhun királyt a Várkastélyra teszed, akkor 4 általad választott nyersanyagot szerzel.*

**Suttogó (nagy erdőlakó):** Suttogó olyan zárt helyszínre (kivétel események) is lehelyezhető, ahol már van másik munkás. Ideértve az akcióhelykártyákat, erdei tisztás kártyákat és az utazást. Suttogót nem használhatod arra, hogy megszerezzen egy olyan eseményt, amit már korábban megszerzett egy másik játékos.

**Szélbűvölő (nagy erdőlakó):** Szélbűvölőt ráteheted a húzópakli tetejére, hogy 3 kártyát húzhass. Ameddig Szélbűvölő a pakli tetején tanyázik, minden alkalommal, amikor egy játékosod kártyát húz a pakliból, te is húzhatsz 2 lapot. Ekkor több kártyát is húzhatsz a kézlimitednél, de csak az azzal megegyező számú kártyát tarthatsz meg, azonnal el kell döntened, mit tartasz meg és mit dobsz el. Ne használd ezt az erdőlakót egyszemélyes játék során.

**Szürke Köpeny rejtékhelye:** Átmozgathatod erre a kártyára egy már korábban kiküldött munkásodat, hogy újra aktiválhasd azt a helyszínt, amelyiken éppen állt. Ez egy akciónak számít. Egyszerre csak 1 munkásod lehet ezen a kártyán.

**Toronyvég romjai:** Amikor egy munkást teszel erre a kártyára, akkor 3 nyersanyagot szerzel, ami lehet faág, gyantarög vagy kavics. Nem kötelező ugyanazt a típust választani.

**Viharvölgy:** Kijátszás után húzz 3 kártyát, és képpel felfelé helyezd őket a Viharvölgy kártya mellé. Te vagy a játékosársaid úgy használhatják ezeket a kártyákat, mintha azok a Nagymezőn lennének. Minden alkalommal 1 pontot szerzel, amikor az egyik játékosársad innen játszik ki egy kártyát. Az innen kijátszott kártyák megüresedett helyét mindig töltsd újra a húzópakliból.

## *Hegygerinc*

**A messzi part:** Tedd ezt a kártyát az expedíció végére, vagyis ez lesz az utolsó terület, amit felfedezhetsz. 6 kártyát kell eldobnod, ha el akarsz jutni a messzi partra.

**Csillagveszejtő város:** A játék végén 6 pontot ér, és 1 pontot von le a városodban található minden kék (közigazgatás) kártya után.

**Fejvadász:** A kártya kijátszása után nevez meg egy erdőlakót, és keresd meg őt a húzópakliban. Ha megtalálod, akkor a kezedbe veheted, még akkor is, ha már elérted a kézlimited. Ha nem találod meg a pakliban, akkor nem szerzel semmit. Keverd újra a paklit, és tedd vissza a helyére.

**Felhódal:** A kártya kijátszása után nevez meg egy épületet, és keresd meg azt a húzópakliban. Ha megtalálod, akkor kezedbe veheted, még akkor is, ha már elérted a kézlimited. Ha nem találod meg az épületet a pakliban, akkor nem szerzel semmit. Keverd újra a paklit, és tedd vissza a helyére.

**Kígyó-átkelő:** Tedd ezt a kártyát az expedíció elejére, vagyis ez lesz az első terület, amit felfedezel, amikor kilépsz Örök völgyből. 6 általad választott nyersanyagot kell elköltened ahhoz, hogy átjuss a Kígyó-átkelőn.

**Ködkeltő város:** A játék végén 6 pontot ér, és 1 pontot von le a városodban található minden barna (vándor) kártya után.

**Örökvirág város:** A játék végén 6 pontot ér, és 1 pontot von le a városodban található minden lila (virágzás) kártya után.

**Szélfogó ösvény:** A játék végén 4 pontot ér, ha megszerezte legalább 2 eseményt (eseménylapka és/vagy különleges esemény).

**Reményváró ösvény:** A játék végén 1 pontot ér minden, utazással megszerzett pont után (legfeljebb 7 pont).

**Rügzöldítő város:** A játék végén 6 pontot ér, és 1 pontot von le a városodban található minden 2 zöld (termelés) kártya után.

**Verőfény város:** A játék végén 6 pontot ér, és 1 pontot von le a városodban található minden vörös (akció) kártya után.



# RÉSZLETEK TORRIN NYÚL FELJEGYZÉSEIBŐL

## *Reményváró 7. napja*

„Hiábavaló küldetés”

A fülemben csengenek ezek a szavak, miközben a hóvihar elől menedékbe húzódunk. Mindössze hét napja vagyunk úton, de hatalmas súlyként nehezedik ránk mindaz, amit célunknak tűztünk ki magunk elé. Hátrahagytuk az otthonunk melegét, hogy segítséget kérjünk egy olyan királytól, aki egyesek szerint csak a legendákban létezik. Az útítársaim kitartó erdőlakók, de még így is a kilátástalanság szikráját vélem felfedezni a szemükben.

A szükségleteinket viszont nem hagyhatjuk figyelmen kívül. A tornádó okozta pusztítás és a szárazságot követő élelemhiány mindannyiunk számára hatalmas teher, melynek leküzdése hónapokba fog telni. Ha pedig a zord tél továbbra is kitart, akkor igen csekély időnk marad a növénytermesztésre és az aratásra az év hátralevő részében.

Apám szavait soha nem szabad elfelejtenem. „Torin, te nem arra születél, hogy egy egyszerű boltos nyomdokaiba lépj. Te ennél sokkal többre vagy hivatott. Áldás kísérje hát utadat, várni fogom diadalmas visszatéréseidnek napját.”

Szerintem egy énekel fogom bátorítani Rágcsát és Rozit. Rágcsát főként, mert az időjárás miatt lógatta az orrát. Egy dal segítségünkre lesz abban, hogy egy kicsit összeszedjük a bátorságunk, és a szívünkbe is újra melegség költözzön.

## *Reményváró 19. napja*

Biztos voltam benne, hogy a nyúl megérzéseim a térképárust illetően helyesek voltak! Kitartóan győzködött minket arról, hogy vegyük meg a térképet, amin egy rövidebb út is fel van tüntetve. Rágcsa nagyon eltökélt volt, hogy ne kelljen szembenéznie újabb fagyos viharokkal, így inkább kifizette az árus által szabott, igencsak borsos összeget.

Az egész üzlet átverésnek tűnt, de tudva, hogy Rágcsa a kartográfusok céhének hivatalos tagja, megbíztam a döntésében.

A térkép egy elhagyott, bozotos ösvényre vezetett, ami nyirkos volt a jéghideg esőtől. Már majdnem lement a nap, amikor végre kikeveredtünk a sűrű

növényzetből, csak azért, hogy majdnem belezuhanjunk az előttünk elnyúló kanyonba.

Rágcsa utólag belátta, hogy örülség volt megvenni ezt az átkozott térképet, így mérgében beledobta azt a kanyonba.

Rozi ezután egy hidat pillantott meg. Egy kötelekből és lécekből eszkábált, szemmel láthatóan ősi tákolmány volt. Éppen szólni akartam, hogy nem éri meg kockáztatni, amikor Rozi nekilendült. Rövid időn belül biztonságban átért a túloldalra, ahonnan jelezte, talált egy száraz üreget, ahol meghúzhatjuk magunkat.

Bátorítottam Rágcsát, hogy ő legyen a második, aki átkel a hídon, mert attól tartottam, ha utolsónak marad, akkor talán soha nem fogja megtenni. Miközben átkelt, még a farka is beleremegett. Indulás előtt megálltam egy pillanatra, hogy vegyek egy nagy lélegzetet, és lenyeljem a torkomban formálódó gombócot, aztán én is nekivágtam. A kanyonon átszivítő szél megremegtette a rozoga hidat. Lehajtottam hát a füleimet, és csak arra koncentráltam, hogy még véletlenül se képzeljem el, hogyan fog a lezuhanó testem szétroppanni a mélyben található sziklákon, majd élettelenül leúszni a folyón...

A száraz üreg biztonságában már nevetni is tudtunk magunkon, amiért engedték, hogy egy menyét adjon nekünk útbaigazítást.

## *Reményváró 22. napja*

A napunk siváran és nyirkosan indult, miközben a Ködkeltő ösvényen haladtunk. Fogalmam nincs, hány órát töltöttünk abban az eldugott völgyben, de rengetegszer elvétettük az irányt, és a bundánk is teljesen átázott.

Eléggé elveszett és lehangolt hangulatban voltunk a nap közepén. Rozi felmászott egy fára, hogy azzal szembesüljön, valójában alig haladtunk a kiindulási pontunkhoz képest. Rágcsa a földre rogyott, és majdnem sírni kezdett.

Aztán ránk vetült a szerencse egy aprócska sugara!

Egy kardinálispinty vette észre Rozit, és leszállt közénk, hogy váltson velünk pár szót. Elmondani sem tudom, mennyire boldogok voltunk, amikor megtudtuk, hogy ez a fenséges madár idegenvezető. Nagylelkűen felajánlotta, hogy segíteni fog nekünk. Egy kis idő múlva már kint is voltunk a ködből, és a túloldalon egy füves dombtetőn pihentünk.

Meséltünk az idegenvezetőnek a küldetésünkről is, aki azt javasolta, hogy keressük meg a térség híres hegymászóját, ő talán segítségünkre lehet. Elmondása szerint gyakran látogatást tesz a nem messze található fogadóban.

### *Reményváró 23. napja*

A fogadó kitűnő hely volt, és nem is volt túlságosan messze a fő csapásvonalától. Található a Szabadlelkűek Úti céljaként nevezték el. Ahogy beléptünk, megpillantottuk az asztalok körül ülő, sokféle hegyi népet.

Egy szélében jócskán megtelt sündisznótól megtudtuk, hogy senki nem tudja az általunk keresett hegymászó valódi nevét, de a helyiek Grimnek nevezik. Egy vicsorgó alak fizetség fejében felajánlotta, hogy segít nekünk megtalálni őt, de inkább visszautasítottuk ezt a lehetőséget.

Már későre járt, a fogadás nagylelkűen egy háromágyas szobában szállásolt el minket, amiben még kandalló is volt. Hetek óta egyikünk sem érezte a bajuszához simuló szalmapárna tapintását, arról nem is beszélve, hogy végre minden száraz volt, és nem nedvességtől tocsogó.

Reggel meglepetten egy morcos vörös macskamedve társaságára ébredtünk. „Láttam már nálatok keményebb erdőlakókat is, akik meg akarták mászni ezeket a csúcsokat, de soha nem tértek vissza.”

Grim ledöntött egy bögre valamit, aztán megszólalt. „Elviszlek titeket Viharvölgybe. A baglyok talán meg tudják mondani, hol találjátok a királyt. Azután viszont csak magatokra számíthatok... ha még egyáltalán életben lesz valamelyikőtök.”

### *Ködkeltő hava*

Grim végre megengedte, hogy lepihenjünk és tüzet gyújtsunk! Annyira lefagytak a mancsaim, hogy írni is alig tudok. Nyomorult egy út ez a Harangozó ösvény, az egyszer biztos!

Fogalmam nincs, hányadika lehet, Grim olyan kemény iramot diktál, hogy már teljesen elvesztettem az időérzékeimet. Alkalmanként még azt is elvárja tőlünk, hogy éjszaka meneteljünk. Ő sosem fárad el?

A hideg! Ó, annyira borzasztóan hideg van itt! Rozi, remélem képes lesz meggyújtani a faágakat, amiket magunkkal cipeltünk. Biztos vagyok benne, hogy Grimnek van valami jó trükkje a tűzgyújtásra, de nem hiszem, hogy meg akarnánk kérdezni tőle.

### *Ködkeltő 3. napja*

Biztos voltam benne, hogy Grim a halálba fog vezetni bennünket, de csodával határos módon túléltek a jeges utat a Harangozó ösvényen, sőt a veszélyekkel teli mászást is a Viharvölgy toronyig. A torony tetején pislákoló fény egyértelműen reménysugár volt számunkra, amire már napok óta vártunk.

A baglyok szíves fogadtatásban részesítettek bennünket, bőséges vacsorát és kényelmes fekhelyet kaptunk, mielőtt viszont feleszméltünk volna, Grim már el is tűnt.

A baglyok minden bölcsességük ellenére, sajnálatos módon nem tudták megmondani, hol találjuk Rhun királyt. Azt mondták, ha valaki látta is őt, az csakis a fenséges sas, Szélbűvölő lehet. Egy sas! Lenyűgöző dolog lenne megnézni magunknak ezt a Szélbűvölőt, de egyelőre most élvezzük a pihenést Viharvölgyben. Hosszú napokba telt mire ideértünk, és úgy hallottam, bámulatos az itt található könyvtár.

### *Ködkeltő 9. napja*

Szélbűvölő boldogan újságolta nekünk, hogy nem is olyan régen látta Rhun királyt, amikor a romok felett repült. Még azt is felajánlotta, hogy utazhatunk a hátán. Mégis ki tudott volna erre nemet mondani?

A repülés életem legkülönlegesebb élménye volt. Úgy hiszem Szélbűvölő örömét leltem abban, hogy néha a frászt hozta ránk a zuhanásaival és a szárnycsapkodásaival. Mire a romokhoz értünk, az időjárás komorra vált, és a cikázó villámok a földre kényszerítettek minket. Szélbűvölő közölte velünk, hogy a romok már nincsenek messze, ha egyenesen haladunk, miután elvonult a vihar, könnyedén eljutunk odáig.

A sas jó szerencsét kívánt, ránk kacsintott, és egy szárnyshintás múlva már ott sem volt.

### *Ködkeltő 10. napja*

A Toronyvég romjaihoz vezető ösvény sok veszélyt rejt, a tavaszi olvadás jéghideg patakokat hozott létre, amik a kövek között lefelé kacsaringóznak, jelentősen megnehezítve az előrehaladást. Rozi sajnos leesett az egyik szikláról, és megsérült. Bár szemmel láthatóan fájdalmai vannak, de nem hiszem, hogy eltört volna a keze. Úgy gondolom, az önbecsülése nagyobb csorbát szenvedett.

Szépen-lassan megpillantottuk az első ősi építményeket. Egy nap talán visszatérek ide, hogy jobban feltárjam a környéket, de most tovább kell haladnunk, a küldetésünk most mindennél fontosabb.

A nap folyamán egy ideig úgy éreztem, figyelnek minket, de amikor megfordultam, senkit nem láttam, ez a hely a bolondját járhatja velünk.

### *Ködkeltő 11. napja*

Elképesztő! Elértük Toronyvég romjainak szívét! Innen Örökvölgy csak egy messzi, zöld foltnak látszik. Belegondolni is nehéz, hogy egykoron Örökfark Kurszán is ezen a ponton állhatott.

Ma is ugyanolyan különös érzésem van, mint tegnap, valaki figyel minket...

Egy teljes napot töltöttünk a romok felfedezésével, de még mindig semmi nyoma Rhun királynak. Már az is eszembe jutott, hogy elment az eszem. Egész nap megállás nélkül a hátam mögé néztem, hátha észreveszem, ki mereszi ránk a szemét.

Képtelen voltam ezt az érzést elrejtteni Rozi és Rágcsa elől, és most attól tartok, ők is ugyanazt érzik, amit én.

Úgy döntöttünk, még itt töltünk egy éjszakát, ha pedig reggel sem találjuk meg a királyt, akkor magunk mögött hagyjuk ezt a különös helyet.

### *Ködkeltő 12. napja*

Éjszaka nehezen jött álom a szemünkre, úgy éreztük, hogy minden oldalról kígyókkal és vérszívókkal vagyunk körülvéve. Pirkadatkor majdnem kiugrottunk a bundánkból, amikor egy mély hang szólalt meg mellettünk. Azon kaptuk magunkat, hogy egy felénk magasodó kőszáli kecskére mered a szemünk. Ő volt Rhun király, személyesen! Viharvert koronát viselt a görbe szarvai között, a testtartása szilárd és tekintélyt parancsoló volt, a szemei pedig tudástól és bölcsességtől csillogtak. Meghajoltunk hát előtte.

Azt mondta, a szemét már napok óta rajtunk tartotta. Arra kért, mutatkozzunk be, és mondjuk el, mi céllal látogattunk el az ő birodalmába. A jelenlététől megrendülve ezt azonnal megtettem.

Pár pillanatig csend honolt, mialatt mélyen mindegyikünk szemébe nézett, aztán Rhun király beszélni kezdett. „A bátorságod nem csak becsülendő, de inspiráló is. Nem féltve az épségedet, felmászál a világod tetejére, hogy az óriások segítségét kérd. Jaj nekem, sőt jaj az összes állatnak, ha én, Rhun, Fagybérc királya elengedlek téged segítségnyújtás ígérete nélkül. Minden tőlünk telhetőt megteszünk, hogy segítsünk nektek, sőt ennél többet is. Elhagyom a magas hegyeket, és meglátogatom a királyodat, hogy személyesen tekinthessem meg, miben segíthetek a népednek.”

Rágcsának hang sem jött ki a száján, az én szívem pedig majdnem kiugrott a helyéről. „Ami titeket, hármatokat illet, a ti utazásotok még nem ért itt véget. Folytassátok az utakat a hegygerincen, és látogassatok el az út mentén található városokba. Beszéljétek a vezetőkkel, és mondjátok, hogy én küldtelek benneteket. Sokan közülük ismeretlenek az Örökvölgy lakói számára, de mindannyian jószívú népek.”

A király útbaigazítást adott nekünk, és beszélt a hegycsúcsokról levezető biztonságos ösvényekről is. Azt is elmondta, hogyan találhatjuk meg a számunkra még teljesen ismeretlen városokat. Rágcsa lelkesen jegyzetelt és térképeket rajzolt, majd munkáját megmutatta a királynak, aki elismerően bólintott. „Örökvölgyből érkező Rágcsa, benned megvan minden, ami egy napon híres kartográfussá tehet téged.” (Azon a napon, a király szavai hallatán, Rágcsa önbecsülése láthatóan az egekig tört.)

A király így szólt: „Úgy látom, további gondolatok is nyomják a lelketeket. Óhajtotok még valamit?”

Rozi előrébb lépett. Meglepve pillantottam meg, hogy a szemei könnyesek voltak. „Elvesztettem az egész családomat” – mondta. „Semmi nem maradt számomra Örökvölgyben. Nem találok már a helyem. Kalandot, életcélt, kihívást keresek, ez baj lenne?”



Rhun király megcsóválta a fejét. „Soha nem késő, hogy valaki jobban megértse, mire is hivatott ebben az életben. Kalandot és jólétet találsz Fagybérc hegyei között, ha úgy döntesz, itt maradsz, de valamit tudnod kell. Az elhatározások benned kell megformálódjanak, nem pedig másoktól kell várd azokat. Bármit találsz ebben az életben, az nem tud teljes egészében boldoggá tenni. Az igazi boldogság az, ha másokat teszünk boldoggá. Akkor találsz meg igazán az utadat, ha ezt megérted.

Rozi a sérült kezére nézve hátralépett, majd egy jó ideig szótlán maradt.

„És te? – kérdezte a király, miközben rám nézett. „Torrin nyúl, kalandvágyat látok a szemedben. Te sem szeretnél Örökvölgyben maradni, igaz?”

Kényelmes életem volt Örökvölgyben, a napjaim egyszerű munkával teltek, de rájöttem, az apámnak igaza volt, ahogy a királynak is. Milyen sok álmodozással teli órát töltöttem a hegycsúcsokat bámulva, és azokról feljegyzéseket írva a naplómban!

„Egy napon – mondta a király, miközben rám nézett – azon kapod magad, hogy elhagyod ezt a helyet, hogy egy újat fedezz fel, mint a régi hősöd, Örökfark Kurszán. Atyám hasonló szavakat mondott neki, amikor sok évvel ezelőtt itt kelt át.”

Hatalmas megtiszteltetésként éltem meg, hogy Örökfark Kurszánhoz hasonlítottak, még ha csak egy ilyen kis dologban is. Ott álltam szótlán azon tűnődve, hogy mit is jelentenek valójában a király szavai az én életemre nézve.

A király ezután halkán nevetni kezdett. „A szavaim viszont ne terheljék a lelked, folytatnod kell az utazásod, nekem pedig el kell indulnom a csodálatos völgyetekbe. Menjetek hát békével, kis barátaim, áldás kísérfje utatokat.”

### *Csillagveszejtő 1. napja*

Még mindig emlékszem a szavaira, pedig mindez hónapokkal ezelőtt történt. Rhun királynak igaza volt. Elhívást érzek magamban, úgy érzem, valami vár rám, amit még meg kell találnom.

Rozi visszatért a hegyekbe, és amikor utoljára hallottam felőle, akkor nagy vagyronra tett szert a barlangok felfedezése során. Remélem, még mindig emlékszik a király szavaira.

Rágcsát annyira inspirálták a király elismerő szavai, hogy alapított egy Kartográfus-karavánt, hogy atlaszt készítsenek az egész világról. Ő soha nem a kis ötletekről volt híres.

Én meg csak azon kapom magam, hogy bámulom a csillogó kék vizet, miközben készülök hajóra szállni, hogy felfedezem a túlparton található ismeretlen világot. Ennek ellenére nem az úti cél hajt engem, hanem az utazás maga, a meglepetések, a gyönyörök, a kihívások, a csalódások, a pillanatok minden csodája és lélegzetvétele...

A cél maga az utazás.

Vár a messzi part.





STARLING  
GAMES