

The background is a light, textured yellow-green color. Scattered throughout are numerous small, stylized autumn leaves in shades of orange, red, and brown, appearing to fall from the top. The title text is centered in the upper half of the image.

Everdell Bellfaire

LIVRO DE REGRAS



REGRAS GERAIS

Ao longo dos últimos 99 anos, as criaturas de Everdell vêm trabalhando duro para construir vilas no amado Vale Perene. É hora de celebrar! O rei e a rainha decidiram promover um evento – sem precedentes e que durará o ano inteiro – para comemorar o centésimo aniversário da fundação de Everdell. Venham, venham todos! Venham celebrar o Bellfaire, o Festival dos Sinos!

Bellfaire oferece vários módulos e componentes diferentes que você pode incluir em suas partidas de *Everdell*, como um tabuleiro que pode ser usado no lugar da Árvore Perene de Ever, novos Eventos Especiais, Condecorações de fim de partida, poderes singulares de jogador para cada tipo de criatura, regras para 5 ou 6 jogadores e mais.

CRÉDITOS

Design da Expansão: James A. Wilson

Desenvolvimento: Dann May e Brenna Noonan

Ilustrações: Andrew Bosley

Direção de Arte e Design Gráfico: Dann May

Produção Executiva: Dan Yarrington

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

©2019-2021 Tabletop Tycoon, Inc.

Galápagos

Tradução: Jana Bianchi

Revisão: Thiago Cabello

Diagramação BR: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

COMPONENTES



1 TABULEIRO DE BELLFAIRE,
O FESTIVAL DOS SINOS



1 TABULEIRO DO MERCADO



6 TABULEIROS DE JOGADOR



7 PEÇAS DE CONDECORAÇÃO



1 PEÇA DE EVENTO
FESTA DAS FLORES



9 CARTAS DE
EVENTO ESPECIAL



4 CARTAS DE
FLORESTA



15 CARTAS DE
PODER DE JOGADOR



1 FICHA DO RAGURTO



8 FICHAS DE
AXOLOTE/QUAISQUER



4 FICHAS DE MERCADO



12 CRIATURAS (6 CARDEAIS, 6 SAPOS)
E 2 EMBAIXADORES RÃ*

*PARA USAR COM EVERDELL: PEARLBROOK

MÓDULO

Bellfaire apresenta várias opções de expansão que podem ser usadas junto com o jogo base de *Everdell* ou com uma de suas expansões. Antes de preparar a partida, escolha quais módulos quer incluir no jogo. Os detalhes de cada módulo, incluindo as instruções de preparação e as regras, são apresentados abaixo.

TABULEIROS DE JOGADOR

Esses tabuleiros podem ser usados como uma área para guardar recursos, trabalhadores e fichas de 1 ponto. Os jogadores podem usar o tabuleiro que preferirem.

LOCAIS DE FLORESTA

Embaralhe esses novos 4 locais de floresta no baralho de outros locais de Floresta durante a preparação.



Observação: você deve pagar o custo total de 3 gravetos para usar este local.

EVENTOS ESPECIAIS

Os novos Eventos especiais de *Bellfaire* são eventos menos específicos do que os encontrados no jogo base. Podem ser adicionados à partida de várias formas, dependendo da sua preferência:

- Embaralhe-os junto com todos os outros Eventos especiais durante a preparação.

- Embaralhe e compre 2 dos Eventos especiais desta expansão e 2 outros Eventos especiais.
- Use apenas os Eventos especiais de *Bellfaire*.

EVENTO FESTA DAS FLORES

Você pode colocar o Evento **básico** Festa das Flores no tabuleiro principal ou no espaço indicado no tabuleiro de *Bellfaire*, o Festival dos Sinos. Esse Evento básico é realizado da mesma forma que os outros Eventos básicos.

Para realizar esse Evento, você deve ter 1 carta de cada uma das 5 cores na sua vila e alocar um trabalhador no evento para reivindicá-lo para si.

CONDECORAÇÕES

As condecorações representam prêmios especiais outorgados pelo rei e pela rainha às vilas que demonstram excelência em aspectos específicos.

Durante a preparação, embaralhe as Condecorações e compre 1. Coloque-a virada para cima no tabuleiro principal ou na área indicada no tabuleiro de *Bellfaire*, o Festival dos Sinos.

No final da partida, o jogador cuja vila tiver mais cartas do tipo listado na Condecoração ganha 6 pontos a mais. Quem ficar em segundo lugar ganha 3 pontos a mais.

Se houver empate no primeiro ou segundo lugar, todos os jogadores empatados ganham os pontos bônus listados.

Sua vila deve conter pelo menos 1 carta do tipo listado para ser elegível ao prêmio.

MERCADO

Você pode colocar o tabuleiro do Mercado ao lado do tabuleiro principal ou usar a área do Mercado no tabuleiro de Bellfaire, o Festival dos Sinos.

- No começo da partida, coloque as 4 fichas de Mercado no lado "receber" do Mercado.
- Quando alocar um trabalhador no Mercado, escolha **receber** ou **negociar** recursos.
- Para receber, escolha uma das fichas disponíveis, receba os recursos e cartas e, em seguida, mova a ficha para o lado "negociar".

Para negociar, pague os recursos e descarte a quantidade de cartas listadas

em qualquer uma das fichas no lado "negociar". Em seguida, receba 3 fichas de 1 ponto e 2 recursos quaisquer do estoque, e depois mova a ficha de novo para o lado "receber".

Você pode ter no máximo 1 trabalhador alocado no Mercado por vez.

TABULEIRO DE BELFAIRE, O FESTIVAL DOS SINOS

Em vez de usar a peça 3D da Árvore Perene de Ever, você pode usar o tabuleiro de Bellfaire, o Festival dos Sinos. Coloque seus trabalhadores sobre o tabuleiro nos locais da Estação. Coloque os Eventos especiais na parte inferior do tabuleiro. Você pode colocar o baralho no toco da Árvore Perene de Ever ou ao lado do tabuleiro para ajudar com a visibilidade.



O tabuleiro de Bellfaire, o Festival dos Sinos, organizado para uma partida usando os módulos Festa das Flores, Condecorações e Mercado.

O tabuleiro de Bellfaire, o Festival dos Sinos, contém o local Mercado e espaços para o Evento Festa das Flores e para as peças de Condecoração.

5 OU 6 JOGADORES

Quando estiver jogando com 5 ou 6 jogadores, aplique as seguintes mudanças:

- Não receba um trabalhador ao Preparar-se para a primavera.
- Com 5 jogadores, use 5 Eventos especiais. Com 6 jogadores, use 6 Eventos especiais.
- O limite de cartas na mão passa a ser 7 em vez de 8.
- Dê a seguinte quantidade de cartas iniciais:

1º jogador: 5 cartas

2º jogador: 5 cartas

3º jogador: 6 cartas

4º jogador: 6 cartas

5º jogador: 7 cartas

6º jogador: 7 cartas

- Depois de passar a vez no fim da partida, descarte quaisquer cartas que tiver na mão.
- Se acabarem as cartas do baralho, embaralhe a pilha de descarte para substituí-lo. Se acabarem as cartas tanto do baralho quanto da pilha de descarte, você pode comprar as cartas da Campina como se estivesse comprando do baralho normal. Se as cartas da Campina

acabarem, não há mais como comprar cartas na partida, a menos que os jogadores descartem cartas e um novo baralho seja formado.

PODERES DE JOGADOR

Usar Poderes de Jogador dá a cada jogador uma habilidade singular baseada no tipo de criatura escolhida.

Todos os poderes são adicionais às regras normais da partida: não substituem as funções normais dos trabalhadores permitidas no jogo e não são considerados "habilidades de carta".

Antes da preparação da partida, cada jogador deve comprar 2 poderes de jogador e escolher 1 para usar. Devolva o resto das cartas para a caixa.

Quando usar Poderes de Jogador, você não recebe um trabalhador ao Preparar-se para a primavera.

Se for jogar com Poderes de Jogador no modo solo, é recomendado que você também inclua uma ou mais variantes do modo solo listadas no fim deste manual.

Cada Poder de Jogador é explicado em detalhes na próxima sessão.





Axolotes: no começo da partida, coloque 1 ficha de "quaisquer" recursos em cada um dos locais Básicos no tabuleiro (os locais às margens do rio). Quando visitar um local Básico, receba também a ficha de "quaisquer" recursos que estiver nele. Você pode escolher usar cada ficha uma vez como se fosse um recurso à sua escolha.



Cardeais: aumente o limite máximo da sua mão em 2 cartas. Depois que comprar cartas, seja ao alocar um trabalhador ou por outro efeito, você pode comprar 1 carta adicional.



Raposas: quando alocar um trabalhador em um local de Floresta, em vez de ativar o local de Floresta, você pode ativar qualquer local não permanente onde um oponente tenha um trabalhador alocado. Isso pode incluir locais nas cartas de Destino como a Estalagem ou a Rainha – mas não como a Cemitério, já que ele é um lugar permanente.



Ouriços: se você não receber um fruto quando alocar um trabalhador em um local Básico ou de Floresta, receba 1 fruto. Quando jogar uma Construção, você pode pagar 2 frutos para substituir qualquer outro 1 recurso do custo. Você pode pagar quantos frutos quiser. *Exemplo: você pode pagar 6 frutos para diminuir o custo de uma Construção em 3 recursos.*



Lagartos: comece a partida com os locais não utilizados de Floresta embaralhados e virados para baixo em um baralho. No começo de cada estação, incluindo no começo da partida, compre 3 e escolha 1 para jogar na sua área, colocando os outros 2 no fundo do baralho. Só você pode visitar tais locais de Floresta. *Observação: um oponente não pode copiar tais locais de Floresta com uma Torre de Vigia.*



Camundongos: depois de visitar um local Básico ou de Floresta, você pode receber 1 recurso de um tipo qualquer que ainda não tenha.



Toupeiras: sempre que usar um trabalhador para receber recursos de um local, você pode pagar até 1 desses recursos que acabou de receber para receber 1 seixo.



Lontras: quando jogar uma Construção, você pode usar cristais como se fossem qualquer outro recurso.



Corujas: aumente o limite máximo da sua mão em 1 carta. Depois de alocar um trabalhador, você pode descartar 1 carta da sua mão e/ou comprar 1 carta. Você pode manter a carta que comprou ou pode dá-la para um oponente. Se você a der para alguém, compre 2 cartas.



Ornitorrincos: comece a partida com cinco fichas de 1 ponto na sua carta de Poder de Jogador. A qualquer momento do seu turno, você pode pagar até 1 dessas fichas para receber 1 recurso qualquer e comprar 1 carta do baralho ou da Campina. Quaisquer fichas não usadas valem pontos no fim da partida.



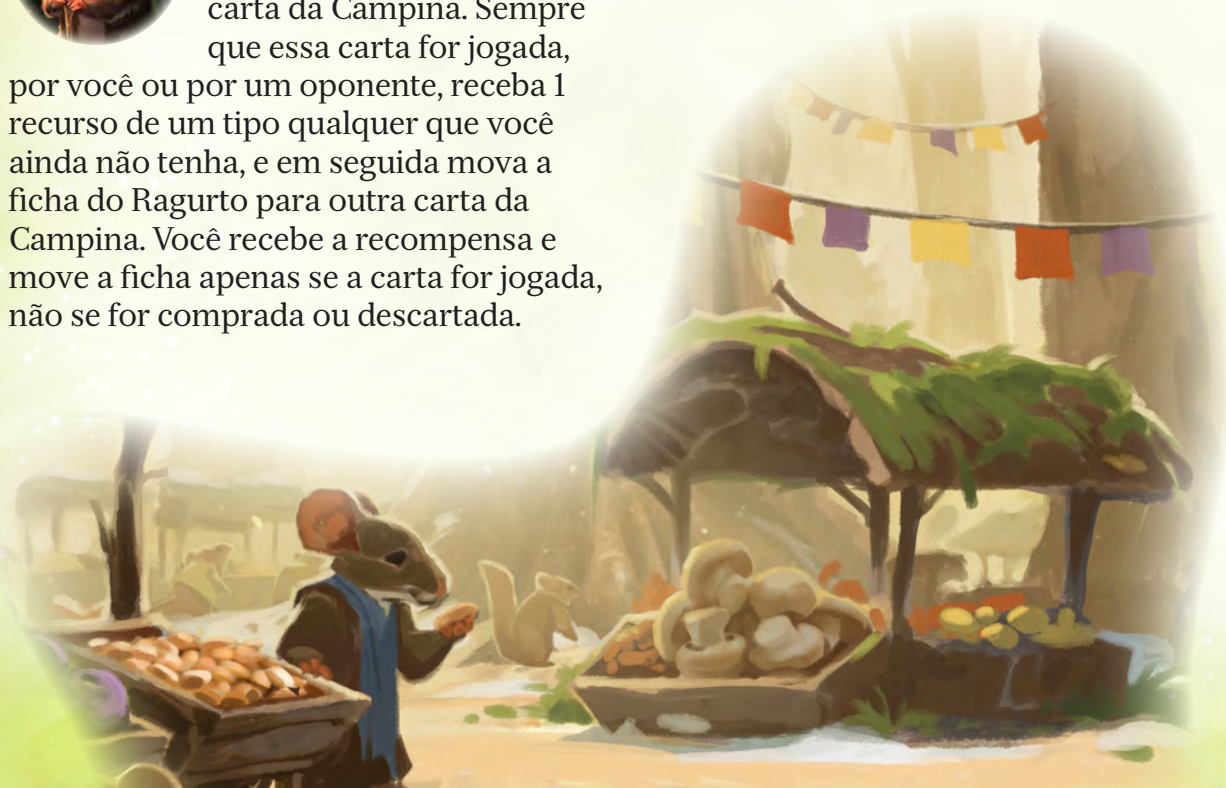
Ratos: no começo da partida, coloque a ficha do Ragurto em qualquer carta da Campina. Sempre que essa carta for jogada, por você ou por um oponente, receba 1 recurso de um tipo qualquer que você ainda não tenha, e em seguida mova a ficha do Ragurto para outra carta da Campina. Você recebe a recompensa e move a ficha apenas se a carta for jogada, não se for comprada ou descartada.



Esquilos: sempre que você usar um trabalhador para receber pelo menos 1 graveto, receba 1 graveto adicional. Quando jogar uma Construção, você pode pagar 2 gravetos para substituir qualquer outro 1 recursos do custo. Você pode pagar quantos gravetos quiser. *Exemplo: você pode pagar 6 gravetos para diminuir o curso de uma Construção em 3 recursos.*



Estorninhos: aumente o limite máximo da sua mão em 3 cartas. Quando comprar cartas, você pode escolher comprar do baralho ou da Campina. Você pode comprar uma combinação de ambos. Não reponha cartas na Campina até terminar de comprar todas as cartas. Se precisar "revelar" cartas, como por exemplo como efeito de um Pombo-Correio, elas devem vir do baralho.





Sapos: sempre que jogar uma carta de Produção, você pode descartar 1 carta e em seguida ativar a carta de Produção duas vezes.

Você só pode fazer isso 1 vez para cada carta de Produção (você não pode usar essa habilidade para ativar uma carta de Produção 3 vezes). Você deve descartar a carta antes de ativar a carta de Produção.



Tartarugas: depois que jogar uma carta e resolver seus efeitos, você pode colocar 1 recurso qualquer do seu suprimento na sua

carta de Poder de Jogador. Se já houver um recurso nela, receba de volta o recurso mais 1 recurso do mesmo tipo do que você acabou de receber do estoque. Quaisquer recursos que sobrarem na carta ao fim da partida contam como parte do seu estoque para propósito de pontuação. *Exemplo: você joga uma carta, e mais cedo colocou um seixo na sua carta de Poder de Jogador. Você então recebe de volta o seixo mais 1 seixo do estoque.*

OBSERVAÇÕES SOBRE O MODO SOLO

Você não pode usar o Poder de Jogador dos Ratos em uma partida no modo solo.

Se Ragurto reivindicar o evento Festa das Flores, ele ganha 4 pontos para o Evento em questão.

Ragurto ainda recebe todos os trabalhadores dele, mesmo que você esteja usando Poderes de Jogador. Você também não recebe um jogador na primavera.

Para tornar o modo solo mais desafiador, tente acrescentar 1 ou mais das seguintes variantes:

Ostentoso: cada carta de Prosperidade que Ragurto joga vale 5 pontos em vez de 3.

Invasor: Ragurto recebe 2 pontos para cada espaço na sua vila onde você não tiver jogado uma carta.

Apressadinho: durante a ação de Preparar-se para a Estação de Ragurto, ele imediatamente realiza o Evento especial mais à esquerda.

Sortudo: se você rolar o mesmo número rolado antes, dê a Ragurto uma ficha de 1 ponto.

Rabugento: se rolar um 8, você deve descartar aleatoriamente 1 carta da sua mão.



EVERDELL

CELEBRANDO 100 ANOS

ANO PERENE

- 1: Corrin Caudaperene encontra Everdell, o Vale Perene.
- 2: Corrin se casa com Milly Verdejante, e os dois se tornam o primeiro rei e a primeira rainha de Everdell.
- 3: A primeira agência dos correios é aberta.
- 4: Belisco Monteiro se muda para Everdell e abre a Fazenda Bom Rio.
- 5: A população de Everdell passa de 500 habitantes.
- 6: O Conselho dos Anciãos de Everdell é formado.
- 7: Belisco Monteiro cultiva uma abóbora recordista.
- 8: A primeira balsa de gravetos de uso comercial entra em operação.
- 9: O jornal Gazeta de Everdell é aberto.
- 10: Curvada, o esporte local, é inventado.
- 11: O Castelo Raizpujante termina de ser construído.
- 12: Tratados comerciais são fechados com os cidadãos de Pearlbrook, o Riacho das Pérolas.
- 13: Chiado Gadanha inventa o processo para refinar resina e funda a primeira refinaria.
- 14: A mina de seixos entra em operação.
- 15: A Febre da Ferruga Coaxante assola Everdell e é erradicada por H. H. Borrão.
- 16: O Portão de Guardafé é construído.
- 17: A Liga de Curvada de Everdell (LCE) é fundada. Os Meões Verdes vencem o primeiro campeonato ao ganhar dos Estrelas por 5 a 4.
- 18: O Capitão Ameixo Calado descobre um antigo tesouro escondido.
- 19: Termina a construção do Palácio de Limoluna.
- 20: Primeiras Olimpíadas de Everdell.
- 21: Pearlbook, o Riacho das Pérolas, transborda.
- 22: Belisco Monteiro morre. O Mercado Monteiro é criado em sua homenagem.
- 23: Rabujo Mirada publica o *Atlas de Everdell*, ilustrado por Bosley, o Artista.
- 24: Uma rota de comércio é aberta por Spirecrest, a Cordilheira de Serralta.
- 25: A Universidade de Everdell é fundada.
- 26: O Irmão Silvenus Arminho escreve *Fábulas* (baseado em tradições orais).
- 27: Os Monges de Brumata terminam a construção do Monastério Folha de Carvalho.
- 28: O teto imaculado da Capela é pintado.
- 29: A Fonte de Sobebruma é construída.
- 30: A epidemia de Raiz-Lustro mata um terço da população.
- 31: A Sociedade Médica local é criada.
- 32: Rei Corrin morre de complicações de Raiz-Lustro. A esposa dele, Milly, assume o trono.
- 33: A Rainha Fiora de Ourim visita Everdell e oficializa um tratado oficial.
- 34: A Guilda Histórica é fundada.
- 35: A *estátua de Corrin Caudaperene* esculpida por Milton Toupereira é apresentada.
- 36: A Rainha Milly morre sem deixar herdeiros.
- 37: Fausto Caudanobre é eleito rei. O Profeta Augúrio prevê uma guerra.
- 38: O Rei Fausto cria um exército. A Guerra das Vespas começa.
- 39: Ocorre a Grande Fome do Fruto.
- 40: O Forte Lonjeiro é construído. Ocorre a Batalha dos Texugos Mordentes.
- 41: O Rei Fausto vence a Guerra das Vespas.
- 42: O Rei Fausto morre. A filha dele, Amila Orvalhante, assume como rainha.
- 43: Um acordo comercial é firmado com a Campo Alvorço, e o comércio de mel se estabelece.
- 44: Pud Patadoce faz o primeiro "Pãozinho de Pudim".
- 45: A Fonte da Escama Prateada é descoberta em uma caverna sob o Castelo Raizpujante.
- 46: A Pousada da Noz Verde é inaugurada.
- 47: Jor Auriasa compõe e interpreta pela primeira vez a canção *Everdell, o Vale Perene*.
- 48: O Passinho do Junípero é inventado.
- 49: A Casa de Espetáculos Oleandro é aberta.
- 50: Min Salpico publica *Mapa de Estrelas*.
- 51: O esposo da Rainha Amila morre.
- 52: O café é descoberto.
- 53: O Dique Grande Castor é construído.

54: A Rainha Amila se casa com Oeste Monteiro e dá à luz trigêmeos.

55: Mip Vincado, a "Ligeira", aposenta-se como jogadora profissional de Curvada com um recorde de 238 rincões e 120 supremos.

56: A Fazenda Bom Rio sofre uma inundação e é abandonada.

57: O Dique Grande Castor é desmontado.

58: Sir Vilimínio Braçada completa o Livro Dourado.

59: A Ponte de Solarço é construída.

60: Yara e Brun Fruturo recuperam a Fazenda Bom Rio.

61: A Grande Seca arruina as plantações.

62: Diogo Borbulho constrói a rede de aquedutos.

63: Nimbo Fortuna bate o record de voo mais longo.

64: Ouro é descoberto nas Cavernas Âmbar.

65: O tesouro real é roubado.

66: A Guilda dos Mantogris é criada.

67: Yara e Brun Fruturo quebram um recorde ao dar à luz o 21º filho.

68: O Labirinto do Cogumelo abre em Broto Breve. Diogo Borbulho desaparece.

69: Oliver Ruga recebe a Chave da Vila.

70: Senhor Lebre Alegre abre o maior armazém da história da cidade.

71: O armazém do Lebre Alegre é consumido por um incêndio. Ela abre outro estabelecimento.

72: A Rainha Amila morre. Seu filho Norte Monteiro se torna rei.

73: Ragurto tenta dar um golpe e assumir o trono, mas é frustrado.

74: O Rei Norte cria patrulhas das fronteiras.

75: Tratados são assinados com Emerland, as Terras Verdejantes, e com Farshore, a Costa Longa. Littledell, o Valinho, é fundado.

76: O Rei Norte envia ajuda a Ourim na batalha contra Escama Rubra.

77: Os Sete Campeões encurralam e derrotam Escama Rubra na Floresta Patalonga.

78: A população de Everdell passa de 5.000 habitantes.

79: As Quatro Vilas são criadas.

80: Ragurto tenta dar um golpe e assumir o trono, mas é frustrado.

81: O renomado guardião Sandro Pataleve captura os esquivos Ladrões da Noz.

82: Curvada é declarado o "Esporte do Século". A LCE se expande para 16 times.

83: O Aerosurfe é inventado.

84: Os pombos-correio entram em greve.

85: Sam Tombão inventa as "perucantes".

86: O número de vilas e vilarejos oficiais em Everdell ultrapassa 100.

87: Ragurto tenta dar um golpe e assumir o trono, mas é frustrado.

88: Um tornado varre Everdell.

89: O Rei Runão de Spirecrest visita Everdell para oferecer ajuda.

90: Tino da Mancha inventa a "energia a vapor".

91: Patadoce é a primeira Grande Criatura a receber a cidadania de Everdell.

92: O Pãozinho de Pudim é declarado o "Quitute do Século" pela Guilda dos Padeiros de Everdell.

93: O Aerosurfe vira o 50º esporte oficial das Olimpíadas de Everdell.

94: A moeda centavin sai de circulação.

95: O Profeta Augúrio morre, mas avisa sobre um perigo que se aproxima.

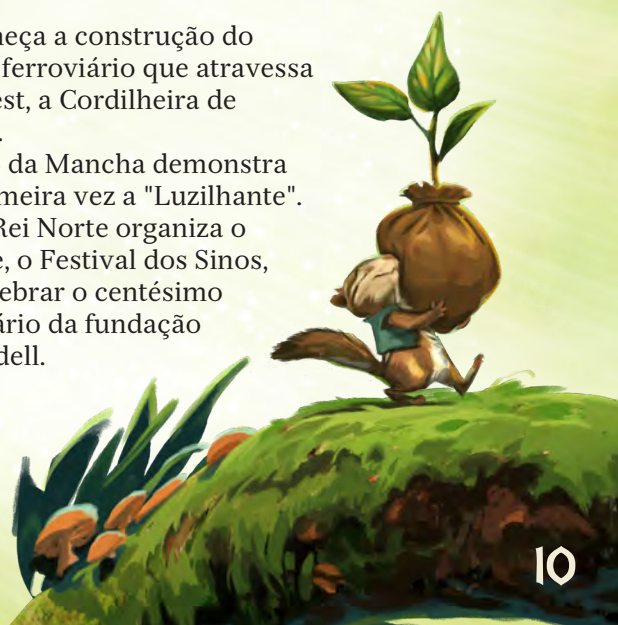
96: Uma chuva de meteoros atinge Everdell.

97: Os Monges de Brumata comandam uma campanha de reconstrução. A LCE se junta à missão.

98: Começa a construção do sistema ferroviário que atravessa Spirecrest, a Cordilheira de Serralta.

99: Tino da Mancha demonstra pela primeira vez a "Luzilhante".

100: O Rei Norte organiza o Bellfaire, o Festival dos Sinos, para celebrar o centésimo aniversário da fundação de Everdell.





STARLING
GAMES

