

Everdell Pearlbrook

•• LIVRO DE REGRAS ••



Nós não sabíamos do rio desde sempre. Quando fizemos nosso acampamento na base da Árvore

Perene de Ever, ficamos por perto, visitantes recém-chegados nesta terra estranha. Conforme as semanas passavam, fomos explorando mais, abrindo clareiras pela mata fechada

que cercava o vale. Comecei a desenhar o pequeno domínio que estávamos construindo, mapeando o vale a partir de um afloramento rochoso ao leste.

A densa vegetação a oeste mantinha a terra além dela envolta em mistério, e embora eu seguisse até onde minhas patas eram capazes de me levar, não conseguia avançar além das árvores. Então formamos um grupo de exploração para abrir uma trilha e descobrir mais sobre o vale que se tornara nosso lar.

Depois de três dias de progresso, as chuvas vieram. Por dias ela caiu sobre nós aos borbotões, transformando a terra em lama sob nossas patas. Avançávamos devagar com as pelagens pesadas e encharcadas.

No nono dia, o primeiro dia de tempo aberto, enfim ultrapassamos a linha de vegetação, e nos vimos diante de um rio serpenteante e caudaloso. Demos gritinhos de empolgação e corremos até as margens, levando o focinho às águas cristalinas para beber delas com gosto.

Foi então que vi aquilo: algo se movendo dentro d'água, não muito longe do ponto em que havíamos nos agachado. Atônita, observei uma mão rosada e esguia se estender na direção de uma rocha, seguida pela cabeça mais esquisita que já vi, dotada de espinhos eriçados, e um corpo também rosado e macio. Ficamos nos encarando em uma curiosidade apreensiva por vários instantes até a criatura mergulhar de volta com um floreio — mas antes, ela tirou um objeto do pequeno bolso e o atirou em minha direção, onde ele caiu com um barulho úmido. Quando me levantei e analisei a água límpida, vi que aos meus pés jazia uma pérola perfeitamente redonda e brilhante.

Trecho do Livro Dourado de
Arta do Carlo, Cartógrafa Real

REGRAS GERAIS

Muito abaixo da superfície cintilante do Pearlbrook, o Riacho das Pérolas, uma misteriosa civilização aquática aguarda. Você enviará seu Embaixador anfíbio em jornadas diplomáticas para trocar informações e recursos com os habitantes do rio. Em troca, irá obter um recurso novo e valioso: pérolas. Colete pérolas o bastante e será capaz de construir fabulosas Maravilhas e Enfeites para transformar sua vila no orgulho de Everdell!

Você começará o jogo com um Embaixador rã, que pode usar para visitar 1 dos 4 Destinos do Rio no tabuleiro de Rio. Antes da visita, sua vila precisa conter as exigências listadas para aquele local. A primeira pessoa a visitar e revelar um local recebe 1 pérola imediatamente. Se conseguir cumprir as exigências da carta revelada, ainda tem o potencial de receber outra pérola.

Você também começa o jogo com 2 cartas de Enfeite. Cada Enfeite custa 1 pérola para ser jogado, e garante uma habilidade imediata mais um bônus de fim de partida único baseado em diferentes aspectos da sua vila.

Observação: *Pearlbrook* acrescenta mais cartas ao baralho e uma complexidade extra a *Everdell*. Quando estiver jogando *Pearlbrook*, é recomendado não incluir a expansão *Legends*, nenhuma carta *Extra! Extra!*, as cartas do *Ragurto* ou material de outras expansões.

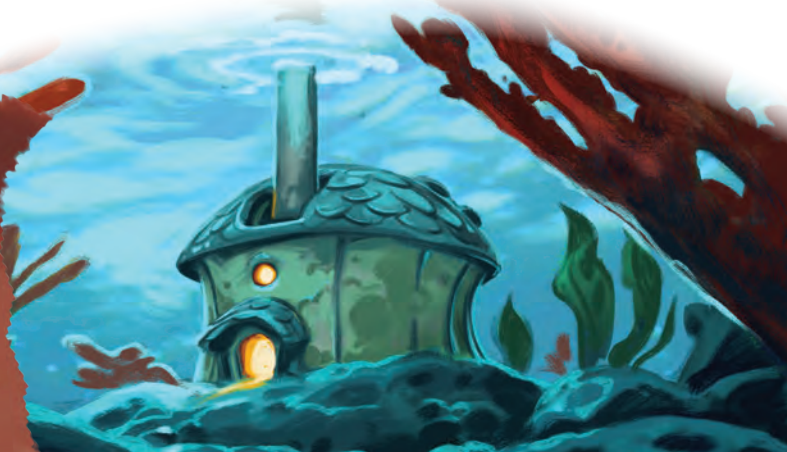
Registros do Observatório

Registrado por: Piper Pipple

3o dia de "Corrente-fria" (Ano do Caracol)
Hoje, novamente, observei o estranho fenômeno e agora, sem dúvida, acredito que tenho observado alguma forma de civilização inteligente!
E eu acredito que as sombras sobre nossas águas estão relacionadas. Eu vou implorar aos Anciões por um explorador anfíbio, assim podemos investigar mais.

4o dia de "Corrente-fria"

Em pouco tempo recrutamos os serviços de um explorador axolote de certo renome. O explorador só poderá ficar fora da água por curtos períodos, então precisamos planejar cada passo da sua jornada e solicitar que ele seja meticuloso em suas observações. Baseado em minhas observações, acredito que os seguintes horários e rotas produzirão dados mais interessantes...



COMPONENTES



1 TABULEIRO DE RIO E 2 TABULEIROS DE SOBREPOR



6 EMBAIXADORES RÃ
(1 PARA CADA COR DE JOGADOR)



6 TRABALHADORES LONTRA



32 CARTAS
20 DE CRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO
12 DE DESTINO DO RIO



25 PÉROLAS



4 MARAVILHAS



8 MINICARTAS DE ENFEITE

PREPARAÇÃO

Siga as regras de preparação do jogo base com as seguintes adições:

1) Coloque o tabuleiro do Rio ao lado do tabuleiro principal. Coloque as Pérolas no ponto Banco de Areia do tabuleiro.

2) Coloque os tabuleiros das Maravilhas sob a Árvore Perene de Ever, cobrindo os custos para os Eventos básicos (os Eventos básicos não serão usados com esta expansão). Coloque as Maravilhas nos lugares assinalados nos tabuleiros.

3) Embaralhe as cartas de Cidadão de Destino do Rio e separe 2 delas, sem olhar. Depois faça o mesmo com as cartas de Destino do Rio. Depois embaralhe as 4 cartas juntas, ainda sem olhar, e coloque 1 em cada um dos 4 pontos do tabuleiro do Rio, todas

viradas para baixo. Também coloque 1 pérola sobre cada uma dessas cartas de Destino do Rio viradas para baixo. Coloque as cartas do Rio restantes na caixa, também sem olhar.

4) Embaralhe ao monte as novas cartas de Criatura e de Construção com o símbolo  antes de dar as cartas.

5) Embaralhe as cartas de Enfeite e dê 2 para cada jogador, todas viradas para baixo. Devolva as demais para a caixa, sem olhar. Os jogadores podem olhar essas cartas em qualquer momento. Elas não contam para o limite de cartas na mão.

6) Dê para cada jogador um Embaixador rã que combine com a cor de seus trabalhadores.





O RIO

Seu Embaixador anfíbio pode visitar locais submarinos e cidadãos de Pearlbrook, o Riacho das Pérolas, para estabelecer conexões diplomáticas com os habitantes do rio. Isso pode lhe garantir bônus valiosos, dentre os quais os mais importantes são as preciosas pérolas que você poderá usar para criar Enfeites e construir incríveis Maravilhas na sua vila.

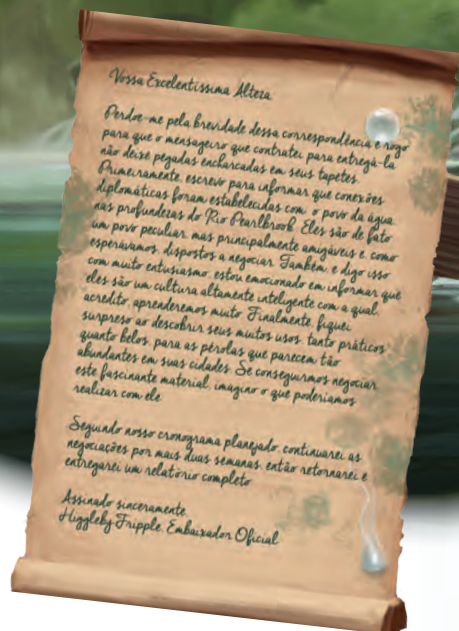
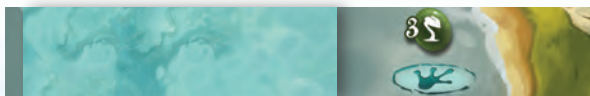
Para visitar uma carta de Destino do Rio, sua vila primeiro precisa conter as exigências listadas.

CARTAS DE DESTINO DO RIO

Na primeira vez em que uma carta de Destino do Rio é visitada, o visitante em questão recebe 1 pérola que está sobre ela e depois vira a carta para cima. Se você for capaz de atender às exigências da carta, você pode fazê-lo para receber a(s) recompensa(s) listada(s).

Você pode visitar qualquer carta de Destino do Rio, revelada ou ainda não descoberta, contanto que você atenda às exigências para visitá-la e nenhum outro jogador já esteja no local com o próprio Embaixador.

Exemplo: você precisa ter pelo menos 3 cartas verdes de Produção na sua vila para visitar esta carta de Destino do Rio. Este é um local exclusivo.



Cidadãos do rio podem pedir que você descarte algumas cartas da sua mão para receber uma ficha de 1 ponto e uma pérola.

Locais do Rio podem exigir que você pague uma ficha de 1 ponto e um certo recurso para receber cartas e uma pérola.

BANCO DE AREIA

Você pode visitar o Banco de Areia em vez de uma carta de Destino do Rio para pagar 2 recursos quaisquer e descartar 2 cartas em troca de 1 pérola. Este é um local compartilhado.



Qualquer local com este símbolo só pode ser visitado por um Embaixador, e não por

um trabalhador. Se estiver visitando uma carta de Destino do Rio, seu Embaixador é considerado como alocado ali, como os trabalhadores. Você trará de volta seu Embaixador durante a ação de Preparar-se para a Estação, junto com os seus trabalhadores. Seu Embaixador não pode ser usado como um trabalhador normal.

Este anúncio foi escrito pelo estimado, inestimável e zelosamente humilde, Mestre Wívilum H H Scratch III. Os serviços de Mestre Scratch estão disponíveis mediante solicitação especial, procurando-o no Patas e Caudas, todas as noites entre 6:22 e 11:49.

ANÚNCIO!

Atenção, todas as criaturas! Está descontente por hibernar em casa, aguardando a mudança das estações sem arrepiar o pelo ou arrepiar as escamas? Você chafurda na calmaria da labuta e da aflição, mas busca o horizonte com esperança de que uma paixão ardente acenda seu coração?

Escute o chamado! Torne-se um Pirata!

Deixe de lado sua vida mesquinha de responsabilidade! Arrisque seu bigode e sua cauda por fama e glória! Navegue conosco até as extremidades do rio, onde podemos encontrar acasos no oceano, e então com grande exuberância levantaremos as velas e singravemos aquelas perigosas águas para enfrentar nosso destino certo, porque somos almas corajosas e destemidas, e temos um mapa!

Sim, um mapa! Um mapa de origem tão confiável, que arriscamos a sua própria vida para buscar os tesouros que certamente encontraremos! Precisamos apenas de um mestre em navegação com habilidades para navegar, cozinhar, limpar e decifrar letras, mas principalmente precisamos de uma tripulação de criaturas vigorosas com músculos para levantar caixas pesadas cheias de tesouros!!

Reporte-se ao Capitão A. Calado para os Termos Oficiais do Contrato e obtenha seu tapa-olho! Não seja um covarde! Arr!



Você pode jogar ambas as cartas de Enfeite que recebeu, mas não as duas no mesmo turno.

MARAVILHAS

No seu turno, você pode colocar 1 dos seus trabalhadores no local de uma Maravilha para construir uma Maravilha. Para tal, você precisa pagar a quantidade listada de recursos e pérolas e também descartar da sua mão a quantidade listada de cartas. Você não pode usar nenhuma habilidade de carta de qualquer tipo para ajudar na construção das Maravilhas.

Depois de pagar o custo, pegue a Maravilha e a coloque ao lado da sua vila. Você recuperará o trabalhador que colocou na construção da Maravilha quando se preparar para a próxima estação.

Qualquer Maravilha que você construir valerá os pontos listados no final da partida. Você pode construir mais de 1 Maravilha. Apenas 1 jogador pode construir cada Maravilha.

PÉROLAS

Quaisquer pérolas que você ainda tiver no final da partida valem 2 pontos cada.

ENFEITES



No seu turno, você pode jogar uma das cartas de Enfeite que recebeu no começo do jogo. Isso conta como uma ação no seu turno. Cada carta de Enfeite custa 1 pérola para ser jogada, e não ocupa espaço na sua vila.

Quando jogada, a habilidade

na metade superior da carta é ativada imediatamente. A metade inferior da carta diz quantos pontos o Enfeite vale no final da partida, baseado em diferentes aspectos da sua vila.

Cartas de Enfeite não contam para o limite de cartas da sua mão. Não compre uma nova carta de Enfeite depois de jogar uma.

REGRAS DO MODO SOLO

MODOS DE JOGAR

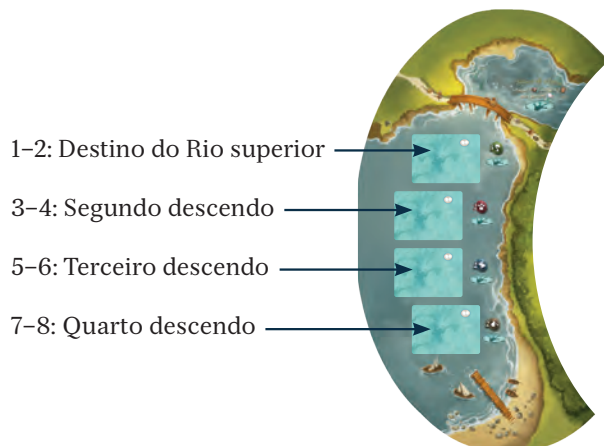
Ragurto está de volta!

Você já teve sucesso perseguindo aquele velho Rufião, e Everdell viveu tempos de paz e tranquilidade. No entanto, histórias sobre as novas riquezas e belezas encontradas em Pearlbrook, o Riacho das Pérolas, atraiu o rascão de volta de seu esconderijo sombrio, e ele está de novo tentando reivindicar Everdell para si. Você precisa detê-lo!

Quando jogar a expansão *Pearlbrook* no modo solo, use as regras do modo solo do jogo base, incluindo os 3 anos de dificuldade, junto com as seguintes regras adicionais.

PREPARAÇÃO

Além de preparar o bando de Ragurto, você também deverá posicionar o Embaixador dele. Tal Embaixador é colocado em uma carta de Destino do Rio durante a preparação. Role o dado e posicione o embaixador de acordo com o número rolado:



Ragurto recebe imediatamente a pérola sobre o Destino do Rio. Vire a carta de Destino do Rio e dê a Ragurto outra pérola. Tal Destino do Rio agora está bloqueado.

Continue jogando de acordo com as regras do modo solo no jogo base com as seguintes adições:

- Sempre que jogar uma carta de Enfeite, dê a Ragurto 5 fichas de 1 ponto.
- Durante as ações de Preparar-se para a Estação de Ragurto, mova o Embaixador dele um espaço para baixo no rio (se ele estiver na última carta de Destino do Rio, mova-o para a primeira). Se o novo Destino do Rio que ele estiver visitando ainda não tiver sido revelado, Ragurto recebe a pérola que está sobre o Destino do Rio em questão. Depois, vire a carta e dê a ele mais 1 pérola. Se o local já tiver sido revelado, ele recebe apenas 1 pérola.
- Depois que você passar a vez ao final da partida, Ragurto irá construir Maravilhas. Ele só precisa de pérolas para construí-las. Ele sempre construirá a Maravilha que valer mais pontos. É possível a ele construir mais de 1 Maravilha.

Exemplo: Ragurto tem 6 pérolas no final da partida. Você construiu o Farol de Baixestrela por 25 pontos, mas nenhuma outra Maravilha. Ragurto gasta 3 pérolas para construir a Ponte de Solarço por 20 pontos e a Fonte de Sobebruma por 15 pontos. Ragurto recebe os pontos listados por todas as Maravilhas que construiu.

- Quaisquer pérolas que Ragurto ainda tiver sobrando valem 2 pontos cada.



ÍNDICE

Balsa: você pode colocar seu Embaixador aqui para copiar qualquer Destino do Rio revelado, mesmo que o Destino esteja ocupado, e mesmo que você não atenda as exigências para visitar a carta em questão. Você recebe 1 ficha de 1 ponto se um oponente visitar sua Balsa.

Carpinteiro Naval: no final da partida, vale 1 ponto para cada carta *com o símbolo de Pearlbrook* na sua vila, inclusive este Carpinteiro Naval.

Furão Balseiro: quando jogado durante a Produção, receba 2 fichas de 1 ponto se tiver pelo menos 2 pérolas.

Mensageiro: deve ser jogado sob uma Construção. Imediatamente, assim que jogado, receba 1 ficha de 1 ponto e compre 1 carta. Quando visitar um Destino do Rio, considere que este Mensageiro tem a mesma cor que a Construção do espaço compartilhado. Para qualquer outro aspecto do jogo, ele é considerado uma carta bronze de Viajante. Se a Construção for removida por qualquer razão, realoque imediatamente o Mensageiro em outra Construção na sua vila.

Navio Pirata: não custa nada para jogar na sua vila. No seu turno, você pode colocar um trabalhador neste Navio Pirata, depois mover esta carta junto com o seu trabalhador para a vila de qualquer oponente. Depois, receba o suprimento de 1 recurso qualquer e 1 ficha de 1 ponto para cada pérola que o oponente tiver, até um máximo de 3. O Navio Pirata fica na vila do oponente e, se seu trabalhador for removido, o oponente em questão pode usar o Navio Pirata.

Pirata: imediatamente, assim que jogado, descarte até 4 cartas da sua mão, depois compre e revele uma quantidade igual de cartas do baralho. Se o valor base total das cartas compradas for 7 ou mais, receba 1 pérola. De uma forma ou de outra, mantenha as cartas que comprar. Este pirata não ocupa um espaço na sua vila.

Ponte: aumente a quantidade de cartas que você pode manter na sua mão em 1 para cada pérola que tiver. Além disso, cada vez que receber uma pérola, compre 2 cartas do baralho.

Porto: quando jogado durante a Produção, receba 2 de quaisquer recursos se tiver pelo menos 2 pérolas.

ENFEITES:

Ampulheta: você pode realizar a ação de qualquer local de Floresta, mesmo que haja um oponente nele, e ainda recebe 1 recurso qualquer. Fim da partida: vale 1 ponto para cada carta de Destino na sua vila.

Bússola: você pode reativar 2 cartas de Viajante diferentes na sua vila. Se ativer a Ruínas, jogue como se estivesse jogando-a pela primeira vez. Se ativar o Bobo da Corte, você pode mover o Bobo da Corte para a vila de um oponente. Se ativar o Mensageiro, você pode mover o Mensageiro. Fim da partida: vale 1 ponto para cada carta de Viajante na sua vila.

Chave da Vila: receba quaisquer 2 recursos, e compre 1 carta do baralho para cada Construção na sua vila. Fim da partida: vale 1 ponto para cada 2 Construções na sua vila.

Diadema: receba 1 recurso qualquer para cada carta de Prosperidade na sua vila. Fim da partida: vale 1 ponto para cada carta de Prosperidade na sua vila.

Livro Dourado: receba um número de recursos igual ao custo de qualquer carta de Regulamentação na sua vila. Exemplo: se você tiver um Torre do Relógio na sua vila, você pode receber 3 gravetos e 1 seixo. Fim da partida: vale 1 ponto para cada carta de Regulamentação na sua vila.

Máscara: você pode jogar de graça 1 carta, tanto da sua mão quanto da Campina, que valha até 3 pontos. Fim da partida: vale 1 ponto para cada 3 fichas de 1 ponto que você tiver. Isso inclui as fichas de 1 ponto em cartas como a Torre do Relógio ou a Capela.

Relógio de Sol: você pode ativar a Produção para até 3 cartas de Produção que tiver na sua vila. Fim da partida: vale 1 ponto para cada 2 cartas de produção na sua vila.

Sineta: receba 3 frutos e compre 1 carta para cada Criatura na sua vila (inclusive as que não ocupam espaço, como o Pirata). Fim da partida: vale 1 ponto para cada 2 Criaturas na sua vila.

CRÉDITOS

Design da Expansão: James A. Wilson

Desenvolvimento da Expansão: Dann May e Brenna Noonan

Ilustrações: Andrew Bosley

Direção de Arte e Design Gráfico: Dann May

Gráficos Adicionais: Cody Jones, Barry Pike III

Kickstarter e Marketing: Brenna Noonan

Produção Executiva: Dan Yarrington

Galápagos

Tradução: Jana Bianchi

Revisão: Thiago Cabello

Diagramação BR: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

©2019-2021 Tabletop Tycoon, Inc.

