

*Звездам  
Жемчужный ручей*

ДЕЛЮКС

•• Правила игры ••



*Мы не всегда знали о ручье. Когда мы впервые разбили лагерь у корней Вечного древа, мы старались не покидать его пределы, всё ещё чувствуя себя чужими в этих странных землях. Время шло, мы заходили всё дальше, расчищая себе дорогу через густые заросли долины. Я начала составлять карту нашего юного крохотного королевства, делая зарисовки с возвышенности на востоке.*

*Я была уверена, что за густым лесом на западе скрывались таинственные земли, но, хотя я забралась так высоко, как позволяли мои лапы, загнаться за деревья мне так и не удалось. Тогда мы собрали экспедицию, чтобы расчистить путь и узнать больше о долине, которая стала нам домом.*

*На третий день нашего путешествия начались дожди. Денно и ночью жалили они нас холодными каплями, превращая землю под нашими лапами в грязное месиво. Мы двигались медленно, ибо мех наш промок и потяжелел. На девятый день, что впервые порадовал нас чистыми небесами, нам удалось выбраться за пределы леса, и мы оказались у извилистого полноводного ручья. Издав дружный радостный клич, мы ринулись к его берегам и испили чистой воды.*

*Тогда-то я и увидела в воде нечто. Неподдалёку от места, где я припала к живоительной прохладе ручья, тоненькая розовая рука высунулась из водной глади и схватилась за камень. Я заворожённо следила, как на поверхности появляется гладкое розоватое тельце, увенчанное самой странной головой, которую мне только доводилось видеть, — она была украшена перьяподобными иглами. С напряжённым любопытством мы несколько мгновений наблюдали друг за другом, после чего существо вынуло что-то из небольшой котомки, швырнуло в ручей возле меня и вновь скрылось под толщей воды.*

*Когда я поднялась и взглядела в прозрачную воду, я увидела у своих лап идеальную сияющую жемчужину.*

Отрывок из «Золотой книги»,  
Арта Пятно Чертополоха, королевский картограф

### Записи наблюдателя Золотая Пыль Дурной

*3-й день Дрожжевка (вод улитки)  
Сегодня я вновь наблюдала тот странный феномен и теперь абсолютно уверена, что видел следы какой-то разумной цивилизации! И я верю, что тени в наших водах имеют к ней непосредственное отношение! Я прошу Старейшин отправить исследователя амфибию, чтобы тот раскрыл эту тайну.*

*4-й день Дрожжевка  
Достаточно быстро мы сумели найти весна известного исследователя-аколотия. Однако он не сможет длительное время находиться вне воды, так что мы должны стандартизировать каждый шаг его путешествия, в то время как ему придётся быть до крайности точным. Основываясь на моих наблюдениях, я полагаю, что наиболее ценные данные мы получим, если в нижеуказанное время исследуем следующие пути.*

## О ДОПОЛНЕНИИ

Глубоко под сияющей поверхностью Жемчужного ручья вас ожидает таинственная цивилизация подводных обитателей. Вам предстоит отправить вашего посла-лягушку в дипломатическое путешествие для обмена ресурсами и информацией с жителями ручья: так и только так вы получите жемчужины. Собрав достаточное количество жемчуга, вы сможете построить великолепные чудеса Эверделла и создать украшения, благодаря которым ваш город станет гордостью всей долины!

Вы начинаете игру с послом-лягушкой, которого вы можете отправить в одну из четырёх локаций на поле ручья. Однако для этого ваш город должен соответствовать требованиям этой локации. Первый игрок, посетивший локацию и открывший её карту, немедленно получит 1 жемчужину, а если сможет применить свойство открытой карты (если у него хватит ресурсов и карт), получит ещё 1 жемчужину.

В начале игры вы получите 2 карты украшений. Чтобы создать любое из них, вы должны будете заплатить 1 жемчужину, а взамен вы сможете применить немедленное свойство этой карты и получите уникальный бонус, который принесёт вам дополнительные очки в конце игры. В зависимости от того, какое украшение вы создали, вы будете получать очки за те или иные сооружения и жителей вашего города.

**Внимание:** дополнение «Жемчужный ручей» не только добавляет в игру новые карты, но и повышает сложность игры в целом. Если вы играете с этим дополнением, мы не рекомендуем вам добавлять карты и прочие дополнительные материалы из наборов «Легенды», «Ещё! Ещё!», «Ругворт» и других.



# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



24 фишки работников

(6 утконосов, 6 аксолотлей, 6 выдр, 6 скворцов)



9 послов-лягушек  
(по 1 каждого цвета)



32 карты  
(20 карт существ  
и сооружений,  
12 карт ручья)



4 сборные  
модели чудес



22 мини-карты  
(6 карт событий,  
12 карт украшений  
и 4 карты леса)



6 объёмных табличек  
«Открыто/Закрыто»



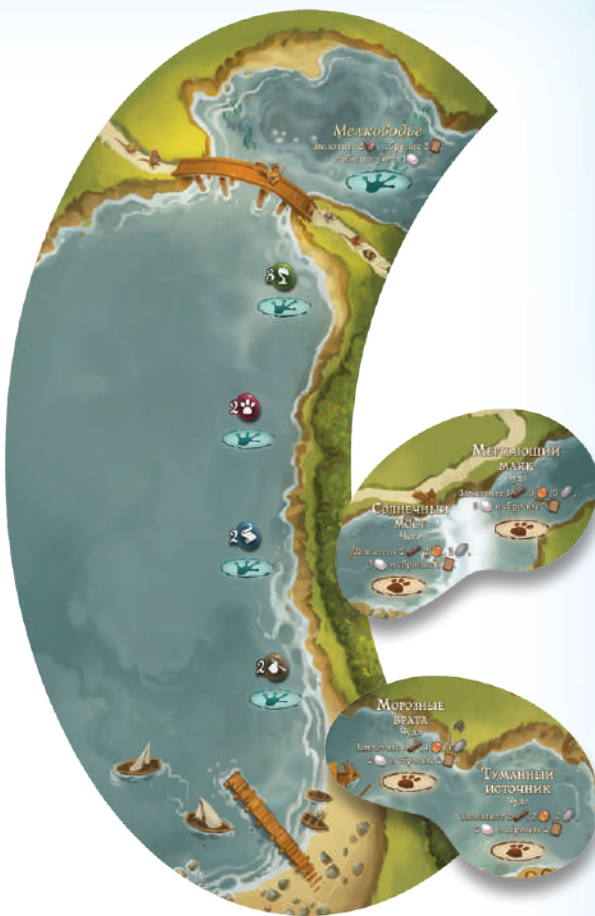
3 жетона  
победных  
очков



25 фишек  
жемчужин



1 победная  
карта



1 поле Жемчужного ручья  
и 2 накладных планшета чудес

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор идеи: Джеймс Уилсон • Художник: Эндрю Босли  
Развитие игры: Дэн Мэй, Бренна Нунэн • Вёрстка: Дэн Мэй  
Графический дизайн: Коди Джонс, Барри Пайк  
Маркетинг: Бренна Нунэн • Продюсер: Дэн Яррингтон  
© 2019-2022, Tabletop Tycoon, Inc.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Директор издательского департамента: Александр Киселев  
Главный редактор: Валентин Матюша • Выпускающий редактор: Анастасия Егорова • Переводчик: Евгения Некрасова • Корректор: Ольга Португалова • Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой  
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.1. hobbyworld.ru



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте базовым правилам подготовки к игре со следующими дополнительными шагами и изменениями:

- 1) Положите поле Жемчужного ручья сбоку от игрового поля из базового набора. Сложите все жемчужины рядом с мелководьем.
- 2) Положите накладные планшеты под Вечным древом, поверх основных событий. Поставьте модели чудес на соответствующие места на накладных планшетах.
- 3) Разделите карты ручья на две стопки: жителей и акваторий, перемешайте отдельно обе стопки и отложите взакрытую 2 карты из каждой. Затем перемешайте 4 отложенные карты и выложите, не глядя на их лицевые стороны, на поле Жемчужного ручья рядом с подводными локациями, как показано на иллюстрации ниже. Сверху на каждую из этих

карт положите 1 жемчужину. Оставшиеся карты акваторий и подводных жителей верните в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

- 4) Перед раздачей карт замешайте в колоду новые карты сооружений и существ с символом дополнения (2).
- 5) Добавьте карты особых событий и леса к соответствующим картам из базового «Эверделла» и перемешайте обе стопки отдельно. Выложите особые события на поле так, чтобы хотя бы 1 из них было из этого дополнения.
- 6) Перемешайте карты украшений и раздайте всем игрокам по 2 карты взакрытую. Игроки могут смотреть на свои карты украшений в любой момент игры. **Эти карты не входят в предел руки.** Оставшиеся карты украшений верните в коробку, не глядя на их лицевые стороны.
- 7) Выдайте каждому игроку посла-лягушку того же цвета, что и работники этого игрока.





## РУЧЕЙ

Ваш посол-лягушка может посещать подводные локации — акватории и жителей Жемчужного ручья, — устанавливая дипломатические связи с обитателями Жемчужного ручья. Таким образом вы будете получать различные бонусы, важнейшими из которых являются жемчужины, используемые для создания украшений и постройки чудес в вашем городе.

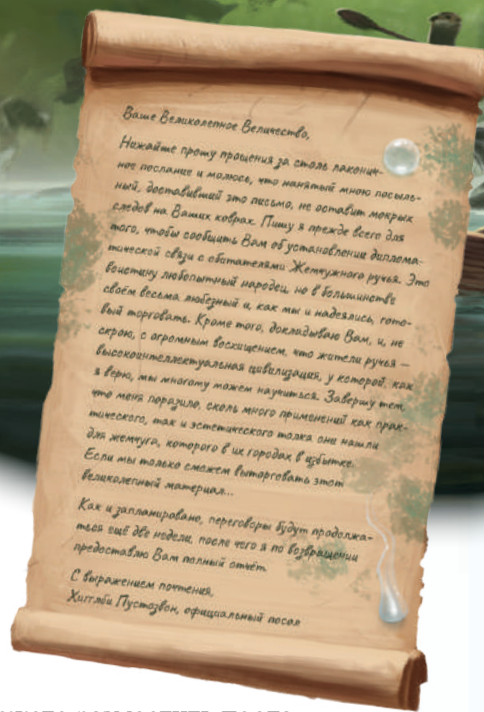
Чтобы вы могли разместить посла в подводной локации, ваш город должен удовлетворять требованиям, указанным над выбранной локацией.

## Подводные локации и карты ручья

Когда в подводной локации впервые размещают посла, его владелец получает 1 жемчужину, которая лежит на карте, соответствующей этой локации. Затем он переворачивает карту лицевой стороной вверх. Если у него достаточно карт и ресурсов, чтобы применить свойство карты, он по желанию может выполнить указанное на ней условие и получить награду.

Над каждой подводной локацией указано требование, которое необходимо выполнить, чтобы разместить в ней посла. Все подводные локации (кроме мелководья) являются одиночными, в каждой из них может находиться только 1 посол.

**Пример:** у вас должно быть как минимум 3 карты урожая, чтобы разместить посла на этой карте ручья. Это одиночная локация.



*Ваше Великолепное Величество,*  
Не ждите протеста за столь лаконичное послание и молось, что написан мною послышкой на Ваших кораблях. Пшшу я прежде всего для того, чтобы сблизить Вас с обитателями Жемчужного ручья. Это весьма любимый народице, но в большинстве своём весьма лютый и, как мы и надеялись, готовый торговать. Кроме того, докладываю Вам, и не секрет, с огромным восхищением, что жители ручья в свои, мы многому можем научиться. Завершу тем, что меня поразило, сколь много применений как практического, так и эстетического толка они нашли для жемчуга, которого в их городах в избытке. Если мы только сможем выторговать этот великолепный материал...  
Как и запланировано, переговоры будут продолжаться ещё две недели, после чего я по Вашему желанию предоставлю Вам полный отчёт.  
С выражением почтения,  
Хитали Пустовон, официальный посол

Вы можете разместить посла в подводной локации независимо от того, раскрыта ли относящаяся к ней карта и можете ли вы выполнить требования, указанные на самой карте.

Чтобы получить жетон ПО с номиналом 1 и жемчужину по свойству карты подводного жителя, вы должны сбросить с руки карты с определённым символом.

Чтобы получить карты и жемчужину по свойству карты акватории, вы должны заплатить жетон ПО с номиналом 1 и определённый ресурс.

## Мелководье

Вы также можете разместить своего посла в локации «Мелководье». Заплатив 2 ресурса любого типа и сбросив 2 карты, вы получите 1 жемчужину. Мелководье является общей локацией.



Подводные локации может посещать только посол. Размещённый в локации посол возвращается к вам только в ходе подготовки к сезону вместе с вашими работниками. Посол не считается работником, и его нельзя использовать как работника.

*Данное объявление было составлено глубокоуважаемыми, бесценными и святыми господином Вивильдманом Х. Цураллисом III. Услыш господина Цураллиса, достопочтено по превеликому адресу обращению к нам в «Лале и «Хосте», где он находится каждый вечер с 4.22 до 11.49.*

## ОБЪЯВЛЕНИЕ!

Внимание, жители от мала до велика! О, не приводит ли вас в неизбытливую тоску мысль о том, чтобы сидеть дома и ждать смены сезонов без бодрящего ветра в мехе и азарта, заставляющего играть чешуей? Вы ломите спины, работая и страдая, но в сердце вашем жарким пылом горит надежда на завтрашний день?

Услышите призыв! Станьте пиратом!

Откажитесь от жалких нормальности и ответственности! Рискните усами и хвостом ради славы! Отправляйтесь с нами вниз по ручью, где мы, возможно, найдём океан! Мы радостно поднимем парус и отправимся в смертельно опасные воды, дабы встретиться лицом к лицу с жестокою судьбой — ведь мы храбры и отважны, и у нас есть карта!

Да, карта! Из столь доверенного источника полученная, что мы готовы рискнуть вашими жизнями в поисках обещанных сокровищ, которые на этой карте совершенно точно отмечены! Всё, что нам требуется, — это мастер-навигатор с навыками хождения по водам, готовки, уборки и дешифровки писем, а также команда из крепких мускулистых зверей, способных поднимать тяжёлые ящики, ломаящиеся от сокровищ!

Доложите капитану П. Крадуну для заключения официального контракта и получения вашей повязки на глаз!

Не будьте трусом! Arrrr!



## УКРАШЕНИЯ



В свой ход вы можете сыграть одну из карт украшений, полученных в начале игры. **Розыгрыш карты украшения считается действием** и стоит 1 жемчужину. Карты украшений не занимают ячеек в вашем городе и не учитываются при подсчёте карт на руке.

Сыграв карту украшения, немедленно примените её верхнее свойство. Нижнее свойство показывает, сколько победных очков вы получите за это украшение в конце игры в зависимости от того, карты каких типов есть в вашем городе.

**Важно:** после розыгрыша одной из своих карт украшений не берите новую. В ходе партии вы можете сыграть обе полученные при подготовке к игре карты украшений, но не за один ход.

## ЧУДЕСА

В свой ход вы можете разместить одного своего работника в локации чуда и построить это чудо. Для этого вы должны заплатить указанное количество ресурсов, а также сбросить определённое количество карт с руки. При этом свойства карт, дающие скидку или любой другой бонус при строительстве, не учитываются.

Заплатив стоимость, возьмите модель чуда и поставьте её рядом со своим городом. Работник, которого вы отправили на постройку чуда, вернётся в ходе подготовки к сезону.

За любые построенные вами чудеса вы получаете указанное количество победных очков в конце игры. Каждый игрок может построить больше одного чуда, но каждое чудо может построить только один игрок.

## ЖЕМЧУЖИНЫ

В конце игры за каждую оставшуюся у вас жемчужину вы получаете 2 ПО.

**Важно:** когда какое-либо свойство указывает вам получить любой ресурс, это не относится к жемчужинам. Вы можете получить жемчужину, только если в свойстве об этом прямо говорится.

# Правила одиночной игры

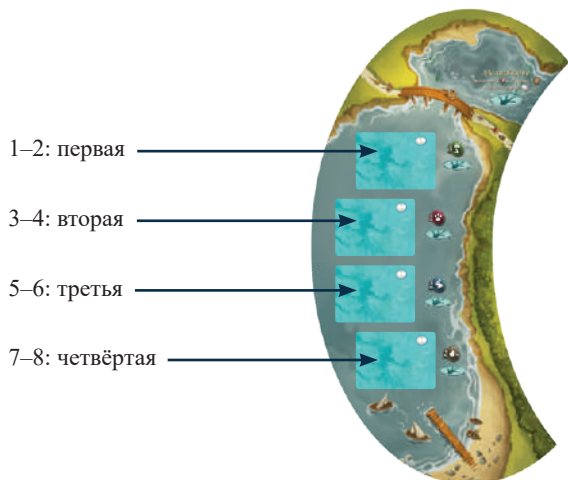
Ругворт вернулся!

Вам удалось прогнать этого старого подлеца, и в Эверделле воцарился мир. Однако весть о богатствах и красотах Жемчужного ручья выманила его из тёмного логова, и теперь он снова пытается захватить Эверделл. Вы должны его остановить!

Играя в одиночную игру с дополнением «Жемчужный ручей», используйте правила для базовой одиночной игры, включая 3 года трудностей, с добавлением нижеприведённых правил.

## Подготовка

Добавьте к работникам Ругворта его посла-лягушку. Поместите посла Ругворта на подводную локацию в ходе подготовки. Сделайте бросок кубика и в зависимости от результата разместите посла:



Ругворт немедленно получает жемчужину с карты ручья. Переверните соответствующую локацию карту лицевой стороной вверх и выдайте Ругворту ещё 1 жемчужину. Эта локация теперь заблокирована, и вы не сможете применить свойство этой карты в этом сезоне.

## Ход игры

Игра проходит согласно базовым правилам одиночной игры со следующими дополнениями:

— Каждый раз, когда вы разыгрываете карту украшения, Ругворт получает 5 ПО.

— Когда Ругворт выполняет действие подготовки к сезону, переместите его посла на одну локацию ниже (если он находится в самой нижней локации, переместите его в самую верхнюю). Если карта локации, на которую был перемещён посол Ругворта, не была раскрыта ранее, он получает жемчужину, лежащую на этой карте. После этого переверните карту лицевой стороной вверх, а Ругворт получает ещё 1 жемчужину. Если карта уже была раскрыта, Ругворт получает только 1 жемчужину.

— После того как вы спасовали в конце игры, Ругворт строит столько чудес, сколько ему позволяет его количество жемчужин: для постройки чудес ему нужно заплатить только жемчуг. Ругворт всегда строит чудеса, приносящие наибольшее количество очков, и он может построить больше одного чуда.

**Пример:** в конце игры у Ругворта 6 жемчужин. Вы построили Мерцающий маяк, за который получаете 25 ПО, но это единственное чудо, которое вы построили. Ругворт тратит 3 жемчужины, чтобы построить Солнечный мост, за который получает 20 ПО, и Туманный фонтан, за который получает 15 ПО. Ругворт получает очки за все построенные им чудеса.

— В конце игры за каждую оставшуюся у него жемчужину Ругворт получает 2 ПО.



# СПРАВОЧНИК

**Гавань:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая, если у вас есть хотя бы 2 жемчужины, получите 2 любых ресурса (вы не можете выбрать жемчужины).

**Корабел:** в конце игры вы получаете 1 ПО за каждую карту с символом дополнения «Жемчужный ручей» (🐚) в вашем городе, включая «Корабела».

**Мост:** увеличивает ваш предел руки на 1 за каждую вашу жемчужину. Также каждый раз, когда вы будете получать жемчужину, берите 2 карты из колоды. Если вы размещаете вашего посла в подводной локации, свойство моста применится после того, как вы получите жемчужину за первое в игре посещение подводной локации, откроете соответствующую ей карту ручья и выполните требования, указанные на ней (если можете).

**Паром:** вы можете разместить на этой карте вашего посла-лягушку, чтобы скопировать свойство любой раскрытой карты ручья, даже если локация, соответствующая этой карте, занята и вы не удовлетворяете её требованиям. Если любой соперник размещает своего посла на вашем пароме, вы получаете жетон ПО с номиналом 1.

**Паромщик:** при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая, если у вас есть хотя бы 2 жемчужины, получите 2 жетона ПО с номиналом 1.

**Пират:** сразу после розыгрыша сбросьте с руки 4 карты или меньше, после чего раскройте и возьмите столько же карт из колоды. Если общая базовая ценность в ПО у взятых карт больше или равна 7, получите 1 жемчужину. Оставьте себе все взятые карты. Пират не занимает ячейку в вашем городе.

**Пиратский корабль:** разыгрывается в ваш город бесплатно. В любой из ваших следующих ходов вы можете разместить работника на пиратском корабле, после чего переместить эту карту вместе с работником в город любого соперника, чтобы получить из запаса 1 любой ресурс (кроме жемчужин) и жетон ПО с номиналом 1 за каждую жемчужину у этого соперника (но не больше чем за 3 жемчужины). Пиратский корабль остаётся в городе соперника, и когда вы уберёте работника с этой карты, этот игрок сможет применять свойство пиратского корабля.

**Посыльный:** эту карту необходимо выложить в одну ячейку с сооружением. Сразу после розыгрыша этой карты получите жетон ПО с номиналом 1 и возьмите 1 карту. При проверке требований подводных локаций считается картой того же цвета, что и сооружение, с которым делит ячейку. Во всех остальных случаях он считается коричневой картой странствий. Если по какой-то причине сооружение, с которым посыльный делит ячейку, убрано, немедленно переместите карту посыльного в ячейку к другому сооружению в вашем городе. Если у вас в городе не осталось сооружений, посыльный остаётся у вас в городе, но должен будет переместиться в ячейку к следующему сооружению, которое вы сыграете.

## УКРАШЕНИЯ

**Весы:** можете сбросить 4 или меньше карт с руки, чтобы получить 1 любой ресурс за каждую из сброшенных карт. В конце игры приносит 1 ПО за каждую карту у вас на руке, но не больше чем 5 ПО.

**Зеркало:** вы можете скопировать любое свойство карты украшения, сыгранной соперником. В конце игры эта карта приносит 1 ПО за каждый уникальный тип карты в вашем городе (странствия, урожай, локации, управление, процветание). Вы не можете получить за эту карту больше чем 5 ПО. Не используйте эту карту в одиночной игре.

**Золотая книга:** получите столько ресурсов, какова стоимость любой карты управления в вашем городе. Например, если в вашем городе есть «Башня», вы можете получить 3 ветки и 1 камушек. В конце игры получите 1 ПО за каждую карту управления в вашем городе.

**Ключ от города:** получите 2 любых ресурса (кроме жемчужин). Возьмите 1 карту из колоды за каждое сооружение в вашем городе. В конце игры получите 1 победное очко за каждые 2 сооружения в вашем городе.

**Колокольчик:** получите 3 ягоды и возьмите 1 карту за каждое существо в вашем городе (включая тех, что не занимают ячейки, — как, например, «Пират»). В конце игры получите 1 победное очко за каждые 2 существ в вашем городе. Каждое существо учитывается один раз.

**Компас:** вы можете снова применить свойства двух разных карт странствий в вашем городе. Если вы применяете свойство «Развалин», примените его так, как если бы только что сыграли эту карту. Если свойство «Шута», вы можете переместить его в город соперника. Если свойство «Посыльного», вы можете переместить его. В конце игры получите 1 ПО за каждую карту странствий в вашем городе.

**Маска:** вы можете бесплатно сыграть либо с руки, либо с поляны 1 карту, ценность которой — 3 ПО или меньше. В конце игры получите 1 победное очко за каждые ваши 3 ПО, учитывая жетоны ПО на картах «Башня» или «Часовня» и других картах со сходными свойствами.

**Речной амулет:** получите 3 любых ресурса, возьмите 2 карты из колоды и получите 1 ПО (можете выполнить эти действия в любом порядке). В конце игры приносит 3 ПО.

**Солнечные часы:** вы можете применить свойство не более чем 3 карт урожая в вашем городе. В конце игры получите 1 ПО за каждые 2 карты урожая в вашем городе.

**Телескоп:** получите 1 любой ресурс, возьмите 1 карту из колоды и получите 1 жемчужину (помните, что вы должны сначала заплатить 1 жемчужину, чтобы сыграть эту карту). В конце игры приносит 3 ПО за каждое построенное вами чудо.

**Тигра:** получите 1 любой ресурс (кроме жемчужин) за каждую карту процветания в вашем городе. В конце игры получите 1 ПО за каждую такую карту в вашем городе.