

Everdell

# Örökpart

JÁTÉKSZABÁLY

# TARTALOM

Bevezető.....	2
A doboz tartalma.....	3
Áttekintés.....	3
Előkészületek.....	4
A játék menete.....	6
A játék vége.....	11
Készítők.....	11
Különbség az Everdell – Az Örökfa árnyékában és az Everdell – Örökpart között.....	16

## BEVEZETŐ

*Hív a végtelen tenger...*

Az Örökvölgytől északra elterülő partvidék kalandokban és rejtélyekben gazdag. Egy maréknyi bátor tengerész gazdag szigetek és értékes kincsek után kutat. Az apátságok és szkrptóriumok mélyén a szerzetesek kódexeket másolnak és díszítenek kacifántos betűkkel. A szorgos öböllakók nyersanyagokat gyűjtenek és új épületeket húznak fel, alkalmazkodva a hatalmas óceán örökké hömpölygő hullámaihoz.

Ilyen hát Örökpart vidéke.

Négy évszakon át irányítasz majd egy csapat öböllakót, akik segítségével nemcsak egy virágzó várost építhetsz fel, de a hívogató óceánt is felfedezheted. Az építkezéshez és hajózáshoz gondosan meg kell tervezned minden lépésedet – a sikerhez vezető úton gyakran változik a szélirány.

A szél egyre erősödik, a nap pedig épp kikukucskál a horizonton. Eljött az idő – vitorlát bonts, induljon egy új kaland!



### LEGFONTOSABB KIFEJEZÉSEK

**Kapsz:** vedd el a felsorolt nyersanyagokat vagy pontjelzőket a közös készletből.



Győzelmi pont



Uszadékfa



Bármilyen nyersanyag

**Fizess:** tedd a felsorolt nyersanyagokat a saját készletedből a közös készletbe.



Játék végi pont



Hínár



Szélrózsa

**Húzz:** vegyél el egy kártyát a húzópakli tetejéről (hacsak más utasítást nem kapsz), és vedd a kezedbe. Ha kísérő szöveg nélkül látsz egy kártya ikont, az azt jelenti, hogy húzz egy kártyát a húzópakli tetejéről.



Kártya



Tengeri kavics



Térképlapka



Hajó



Gomba



Kincsesláda

**Csapj fel:** fordíts fel egy kártyát a húzópakli tetejéről úgy, hogy minden játékos lássa.

**Dobj el:** tegyél egy kártyát a kezedből (hacsak más utasítást nem kapsz) képpel lefelé a dobópakliba.

*A kincsesláda nem számít nyersanyagnak. Bármikor, amikor nyersanyagot kell fizetned, dönthetsz úgy, hogy egy kincsesládával fizetsz helyette. Amikor egy hatás azt mondja, kapsz egy „bármilyen nyersanyagot”, az uszadékfa-, hínár-, tengeri kavics és gomba-jelzőkre vonatkozik. Ilyenkor nem vehetsz el kincsesládajelzőt. Ha több „bármilyen nyersanyagot” kapsz, azok ugyanolyanok vagy különbözők is lehetnek.*

# A DOBOZ TARTALMA



1 játéktábla



1 világítótorony



Pontjelzők



Kincsosláda-jelzők



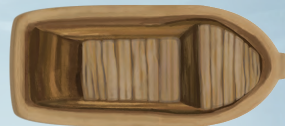
12 horgony-jelző



Uszadékfa-jelzők



Tengeri kavics jelzők



4 hajó



24 térképlapka



8 szélrózsalapka (4 „A” és 4 „B”)



125 kártya (húzópakli)



1 győzelemkártya



Hínár-jelzők



Gomba-jelzők



6 rák



6 lunda



6 hód



6 kacsa



10 szigetlapka

## ÁTTEKINTÉS

A játék során öböllakó munkásokat fogtok küldeni a játéktábla különböző helyszíneire, hogy nyersanyagokat gyűjtsenek, majd azok elköltésével kártyákat játsszatok ki – ezzel felépítve saját tengerparti városotokat.

A körödben az alábbi három lehetőség közül kell választanod:

- Munkás lehelyezése
- Kártya kijátszása
- Felkészülés a következő évszakra

Amikor **munkást helyezel le**, azt a játéktábla bármely helyszínére (Kikötő, Kilátó, Dúnék, illetve minden sziget és tengerparti helyszín) vagy egy városodban lévő piros úti cél kártya helyszínére leteheted, feltéve, hogy van még hely az adott helyszínen. Ilyenkor azonnal megkapod a jelzett erőforrásokat vagy végrehajtod a helyszín akcióját.

Kártyákat a kezedből vagy az Öbölből (a játéktáblán képpel felfelé lévő kártyák) játszhatsz ki. Egy **kártya kijátszásához** ki kell fizetned a kártyán költségként feltüntetett nyersanyagokat. Öböllakókat a három horgonyjelződ egyikének felhasználásával ingyen is játszhatasz.

Ha már minden munkásodat lehelyezted, és már nem tudsz, vagy nem akarsz kártyát kijátszani, **felkészülhetsz a következő évszakra**. Ilyenkor visszaveszed a lehelyezett munkásaidat, kapsz egy új munkást, és végrehajtasz egy akciót, ami az új évszak mellett van feltüntetve a játéktáblán. Az a játékos, aki utoljára készül fel egy évszakra, kiváltja a változás szelét is, amellyel megváltozik az a feltétel, amit teljesíteni kell ahhoz, hogy haladjatok a hajókkal a játéktábla körül húzódó hajózási sávon.

Amikor egy játékos az utolsó évszak (ősz) során már nem tud, vagy nem akar több akciót végrehajtani, a játék számára véget ér. Miután mindenki befejezte a játékot, a legtöbb pontot összegyűjtött játékos győz!

# ELŐKÉSZÜLETEK



4. játékos



1. játékos



8

1

**DUNÉK**  
Vegyél el 1 sz. amelynek felirattett a létezési feltétele.

**KIKÖTŐ**  
Dobj el legalább 2 sz. 10-ig, hogy kapj 1 sz. 10-et minden eldobás után.

**KILÁTÓ**  
Dobj el bármennyi sz. majd hírd meg amennyit a hetropapírral eljuttasz az óhajból, hogy átér a kikötőbe.

**ÖBÖL**

Game cards and dice are placed on the board. Locations are marked with numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.



3. játékos

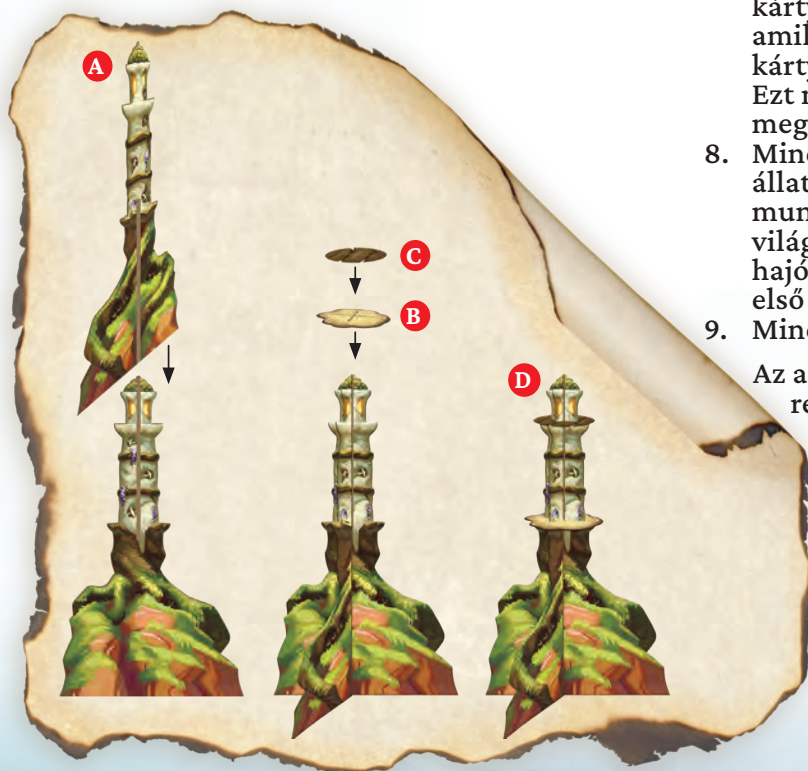


2. játékos

1. Tegyétek a játéktáblát a világítótoronnyal együtt az asztal közepére. Tegyétek a nyersanyagjelzőket a tengerparton kijelölt helyekre. A pontjelzőket és a kincsesládajelzőket a játéktábla mellé tegyétek.
2. Válogassátok szét típus szerint a térképlapkákat, és alkossatok mindegyik típusból egy-egy kupacot pontérték szerinti növekvő sorrendben úgy, hogy a 2 pont értékű térképlapka legyen legfelül. Tegyétek a hat kupacot a játéktábla erre kijelölt helyére. Kétfős játék esetén kupaenként egy 2 pontos és egy 1 pontos térképlapkat használjatok. Háromfős játék esetén kupaenként egy 2 pontos, egy 1 pontos és egy 0 pontos térképlapkat használjatok. Négyfős játék esetén mind a négy térképlapkat használjátok minden kupacban.
3. Keverjétek össze képpel lefelé a szigetlapkákat, majd csapjatok fel a játékosok számával megegyező számú lapkát, és helyezzétek azokat a játéktáblán kijelölt helyre. A többit tegyétek vissza a dobozba.

*A nyersanyagjelzők, kincsesládajelzők és pontjelzők száma nincs korlátozva. Ha bármelyik jelző készlete kiürülne, helyettesítsétek bármilyen, erre alkalmas tárggyal.*

4. Válogassátok szét az „A” és „B” szélrózsalapkákat két kupacba. Mindkét kupacot keverjétek meg képpel lefelé, majd helyezzétek azokat a játéktáblán kijelölt helyre. Csapjátok fel mindkét kupac legfelső lapkáját.
5. Keverjétek meg a húzópakli kártyáit, majd csapjatok fel 8 kártyát az Öbölbe. Ha több azonos elnevezésű kártyát is felcsaptok, tegyétek azokat egymásra, majd töltsétek fel az így keletkezett üres helyeket. A húzópaklit tegyétek képpel lefelé a világítótorony bal oldalára.
6. A dobópaklit a világítótorony jobb oldalán alakítsátok majd ki, szintén képpel lefelé.
7. A kezdőjátékos húzzon a húzópakliból 5, a második játékos 6, a harmadik játékos 7, a negyedik játékos pedig 8 kártyát. Ne mutasd meg másnak a kezében lévő kártyákat. Ha nem tetszenek a kártyák, amiket húztál, eldobhatod az összes kártyádat, hogy újakat húzz helyettük. Ezt minden játékos csak egyszer teheti meg, és csak az előkészületek során.
8. Minden játékos válasszon egy állatfajt, és vegye el a hozzá tartozó munkásokat: 2-t tegyen maga elé, 3-at a világítótorony közelébe, 1-et pedig egy hajóba, amit helyezzen a hajózási sáv első mezőjéhez.
9. Minden játékos kap 3 horgonyjelzőt. Az a játékos kezd, aki a legutóbb vett részt hajós utazáson.




## A JÁTÉK MENETE

A köröd során az alábbi akciók közül válassz egyet:

- Munkás lehelyezése
- Kártya kijátszása
- Felkészülés a következő évszakra

## MUNKÁS LEHELVEZÉSE

Helyezd le egy munkásodat a játéktáblára vagy egy városodban lévő  kártyára, egy olyan, lábnyommal jelölt mezőre, amelyen még van hely. Azonnal hajtsd végre a helyszín akcióját.

## Tengerparti helyszínek



A tengerpart mentén négy helyszín van, amelyek a jelzett nyersanyagokat biztosítják. Ezeken a helyszíneken csak 1 munkás fér el.

## Sziget helyszínek



A szigeteken lévő helyszínek jellemzően értékesebbek. Ezeken csak 1 munkás fér el, és csak addig látogathatók, amíg képpel felfelé vannak fordítva (lásd „Dagály” a 10. oldalon).

## Kikötő



Ezen helyszínen bármennyi munkás elfér, akár ugyanattól a játékostól is. A helyszínt meglátogatva eldobhatsz legfeljebb 3 kártyát a kezedből, hogy kapj 1-1 bármilyen nyersanyagot minden így eldobott kártya után. Az így kapott nyersanyagok lehetnek ugyanolyanok vagy különbözők is.


## Kilátó



Ezen a helyszínen bármennyi munkás elfér, akár ugyanattól a játékostól is. A helyszínt meglátogatva eldobhatsz bármennyi kártyát a kezedből. Ezután húzz annyi kártyát a húzópakliból és/vagy az Öbölből, hogy elérd a kézlimitedet. Bármilyen sorrendben húzhatsz a húzópakliból és az Öbölből. Az Öblöt csak az akció befejezése **után** töltsd újra.



## Úti cél kártyák



Meglátogathatod a városodba korábban kijátszott  úti cél kártyáidat. Ezeken csak 1 munkás fér el. Más játékosok városaiban lévő úti cél kártyákat **nem** látogathatsz meg.

## Dűnék



Ezen a helyszínen bármennyi munkás elfér, akár ugyanattól a játékostól is. A helyszínt meglátogatva elveheted egy kupac legfelső térképlapkáját, ha rendelkezel a lapkán feltüntetett típusú és mennyiségű kártyákkal a városodban. Minden térképlapkatípusból csak egy lehet nálad, így ha megszereztél egy „” térképlapkát, a későbbiekben már nem vehetsz el „” térképlapkát.



Ahhoz, hogy elvehesd ezt a térképlapkát, lennie kell legalább 4 zöld kártyának a városodban.



Ahhoz, hogy elvehesd ezt a térképlapkát, lennie kell minden színből legalább 1 kártyának a városodban.

A térképlapkáid pontot érnek a játék végén. Mindegyik 2, 1 vagy 0 pontot ér, szorozva a térképlapkáid számával.

1. példa



Összesen: 2 pont

2. példa



Összesen: 6 pont



3. példa



Összesen: 9 pont.

## KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Egy kártya kijátszásához ki kell fizetned a kártyán feltüntetett költséget (a kártya nevétől balra). Ezután tedd a kártyát képpel felfelé magad elé. Ez a kártya mostantól a városod része.

**Kártyát a kezedből vagy az Öböl 8 kártyája közül játszhat ki.** Ha az Öbölből játszol ki kártyát, a köröd végén töltsd fel azt.



## Horgonyok

Öböllakókat kijátszhatod a gombából álló költségük kifizetésével, vagy akár ingyen, egy horgonyjelző felhasználásával. Ha az utóbbit választod, tegyél egy horgonyjelzőt egy olyan építményre a városodban, aminek a színe megegyezik az éppen kijátszott öböllakó színével. Minden építményedre csak egy horgonyjelzőt tehetsz.

Ha olyan kártyát dobsz el a városodból, amin van horgonyjelző, azt nem kapod vissza. A játék során minden játékos legfeljebb 3 horgonyjelzőt tehet le.



*Példa: A Búvárt ingyen kijátszhatod, ha egy horgonyjelződet a városodban lévő Raktárra teszed.*

### Időzítés

Amikor kijátszol egy kártyát, az alábbi sorrendben hajtsd végre a különböző lépéseket:

1. Használhatsz egyetlen képességet, ami a kártyakijátszásra van hatással. **Nem kombinálhatsz több ilyen képességet.**
2. Fizesd ki a kártya költségét nyersanyagok és/vagy kincsesládák elköltésével, vagy használj fel egy horgonyjelzőt.
3. Tedd a kártyát a városodba.
4. Ha lehetséges, hajtsd végre a kártya hatását.
5. Ha a kártya kijátszása kiváltja más kártyák hatásait, azokat tetszőleges sorrendben hajtsd végre.
6. Ha teljesíted egy szélrózsalapka feltételét, lépj előre a hajóddal. Ha a hajód kincsesládához ér, kapsz egy kincsesládát.
7. Ha a kártyát az Öbölből játszottad ki, és ezzel üres hely keletkezett, töltsd fel azt.

## További kártyákra vonatkozó szabályok

- A városodban 15 hely van, amelyeket egy-egy kártyával tölthetsz fel. Ha a városod megtelt, nem játszhatasz ki több kártyát, kivéve, ha a kártyán fel van tüntetve, hogy nem foglal helyet a városodban (Hajóroncs és Számkivetett).
- Amikor egy hatás azt mondja, húzz egy kártyát, azt a húzópakliból húzd fel, kivéve, ha a hatás megengedi, hogy az Öbölből húzz.
- Nem lehet 8-nál több kártya a kezekben. Ha annyi kártyát kellene húznod, hogy azzal átlépnéd ezt a korlátot, csak annyit húzz, hogy 8 kártyád legyen.
- Amikor egy hatás végrehajtásakor kártyát adsz egy másik játékosnak, olyan játékosra kell választanod, akinek még van hely a kezében. Ha nincs ilyen játékos, dobd el a kártyát. (Az átadásért járó jutalmat így is megkapod.)
- Amikor egy hatás azt mondja, dobj el egy kártyát, azt a kezedből dobd el, kivéve, ha a hatás mást mond.
- Ha bármikor több ugyanolyan nevű kártya kerül az Öbölbe, tegyék azokat egymásra, hogy egy helyet foglaljanak, majd töltsétek fel a húzópakliból az így keletkezett üres helyet. Ha egy ilyen kártyát játszol ki, a vele egy helyen lévő kártyák az Öbölben maradnak.
- Ha a játék bármely pontján kártyát kellene húznod a húzópakliból, vagy fel kellene tölteni az Öblöt, de a húzópakli üres, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle új húzópaklit.  
*Például, ha a húzópakliban már csak 1 kártya van, de 3 kártyát kellene húznod, húzd fel a húzópakliban lévő kártyát, keverd meg a dobópaklit, majd az új húzópakliból húzz további 2 kártyát.*
- Ha egy kártya hatása feltételes módon van megfogalmazva, akkor eldöntheted, hogy végrehajtod-e, egyébként kötelező végrehajtanod.

## Kulcsszavak és típusok

Minden kártyán szerepel két kulcsszó az alábbi két párból:

- **Egyszerű/különleges:** a városodban lehet több ugyanolyan „egyszerű” kártya, de „különleges” kártyából nem játszhatasz ki több ugyanolyat.
- **Öböllakó/építmény:** Az „öböllakók” kijátszása szinte mindig gombába kerül – vagy egy horgonyjelzővel ingyen is kijátszhatók (lásd „Horgonyok” a 7. oldalon). Az „építmények” kijátszása soha nem kerül gombába (de fizethetsz gombával „bármilyen nyersanyag” kifizetésekor).

Mind az öt kártyatípus kicsit másképp működik:



**Termelés:** Kijátszásakor azonnal aktiváld, illetve akkor is, amikor a tavaszra és az őszre készülsz fel.



**Közigazgatás:** A kártyán leírtak szerint aktiváld. Jellemzően kártyák kijátszása vagy bizonyos akciók végrehajtása után fejt ki a hatását. Amikor kijátszol egy közigazgatás kártyát, az nem aktiválja saját magát.



**Vándor:** Csak egyszer, a kártya kijátszásakor aktiváld.



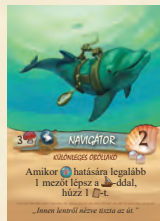
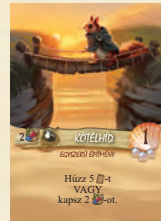
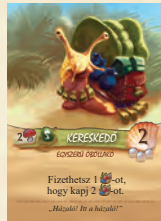
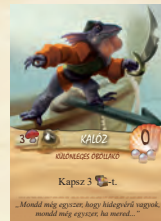
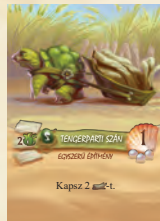
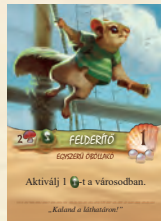
**Úti cél:** Kijátszásakor ne aktiváld. Kijátszás után egy új helyszínt ad, ahová a munkásaidat küldheted.



**Virágzás:** A játék végén a kártyán feltüntetett pontokon túl további pontokat is ad bizonyos feltételek mellett. Például a térképlapkák száma, a hajósávon elért pozíció, vagy a városodban lévő valamely kártyatípus alapján.







*Ebben a példában a Céhmeister 2 pontot ér (a pontértéke), valamint további 8 pontot a városban lévő 3 kék, 2 vörös és 3 barna kártya után.*

## A hajód mozgatása

Amikor olyan kártyát játszol ki, ami teljesíti az egyik szélrózsalapkán látható feltételt, lépj előre a hajóddal 1 mezőt a hajózási sávon. Ha a kijátszott kártya mindkét szélrózsalapka feltételét teljesíti, 2 mezőt lépj előre.



*A hajózási sáv egy mezőjén több hajó is állhat. Ilyenkor helyezzedek a mezőn osztozó hajókat egymás mögé, vagy egyeztetek meg bármilyen más jelölési formában.*

*Más hatások is mozgathatják a hajót, de azon hatások, amelyek szélrózsa által kiváltott mozgás hatására aktiválódnak, más forrásból létrejövő mozgásra nem aktiválódnak. Például amikor kijátszod a Szlúpot, a Navigátor nem aktiválódik.*

Amikor a hajózási sávon egy olyan mezőre érkezel, vagy olyan mezőt lépsz át, aminél kincsesláda látható, kapsz 1 kincsesládát a közös készletből.

A kincsesládát bármilyen nyersanyagként elköltheted. Ha nem költöd el, a játék végén 2 pontot ér.

A Galleon a játék végén a megmaradt kincsesládáidért további pontokat ad.

A játék végén a hajózási sávon elért pozíció az ott feltüntetett számú pontot adja. Amikor a hajóddal mozogsz, nem kapsz pontjelzőket.

Ha a hajód elért a hajózási sáv 60-as mezőjére, nem mozgathatod tovább.



## FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ ÉVSZAKRA

Ha minden munkásodat lehelyezted, és nem tudsz, vagy nem akarsz több kártyát kijátszani az adott évszakban, akkor ezt az akciót kell végrehajtanod. Vedd vissza a lehelyezett munkásaidat, és vegyél el 1 új munkást a világítótorony mellől. Hajtsd végre a tábla tetején feltüntetett, az új évszakra vonatkozó akciót. Ezzel a köröd véget ér.

A játék a téllal kezdődik, ezért az első évszak amire felkészülsz majd, a tavasz lesz, az utolsó pedig az ős.

**Fontos: A játékosoknak nem kötelező ugyanabban a körben felkészülniük a következő évszakra!** Csak akkor kell felkészülnöd a következő évszakra, amikor így döntesz. Ezután a többi játékos a saját évszakában folytatja a játékot, amíg úgy nem döntenek, hogy ők is tovább lépnek.

**Tavaszi:** Vegyél el 1 új munkást, majd aktiváld a városod összes termelés kártyáját, tetszőleges sorrendben.



### A változás szele

Ha te vagy az utolsó játékos, aki felkészül a tavaszra, fogd mindkét szélrózsakupac legfelső lapkáját, és tedd a kupaca aljára. Ezután fordítsd fel mindkét kupac legfelső lapkáját.

**Nyári:** Vegyél el 1 új munkást, majd húzz 2 kártyát az Öbölből. Ha szükséges, töltsd fel az Öblöt.



### Dagály

Ha te vagy az utolsó játékos, aki felkészül a nyárra, hajtsd végre a következőket: fordíts képpel lefelé 2 általad választott szigetlapkát. Ezeket a szigeteket a továbbiakban senki sem látogathatja meg. Ha egy szigetlapka lefordításakor volt rajta munkás, azt hagyd a lefordított szigetlapkán. (A tulajdonosa a szokott módon, a következő évszakra felkészüléskor kapja vissza a munkását.)

Ha te vagy az utolsó játékos, aki felkészül a nyárra, A változás szele hatását is hajtsd végre.

**Őszi:** Vegyél el 1 új munkást, majd húzz 2 kártyát a húzópakliból és/vagy az Öbölből, majd aktiváld a városod összes termelés kártyáját, tetszőleges sorrendben. Ha szükséges, töltsd fel az Öblöt új kártyákkal.



Ha te vagy az utolsó játékos, aki felkészül az őszre, A változás szele hatását is hajtsd végre.



# A JÁTÉK VÉGE

Ha az ős végére értél, és nem tudsz vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, a játék számodra véget ér, passzolnod kell. Miután egy játékos passzolt, nem kaphat további kártyákat vagy nyersanyagokat. A munkásai ott maradnak, ahol a passzoláskor voltak, ezzel továbbra is helyet foglalva a helyszíneken. Ha kártyát vagy nyersanyagot kellene adnod egy játékosnak, de rajtad kívül senki sincs játékban, dobd el azokat. Miután egy játékos passzolt, nem szállhat vissza a játékba.

A többi játékos addig folytatja a játékot, míg mindenki ki nem passzol. Amikor az utolsó játékos is passzolt, számoljátok össze a pontjaitokat. A következők alapján kaptok pontokat: a városotokban lévő kártyákra nyomtatott pontértékek, a virágzás kártyák által biztosított pontok, pontjelzők, kincsesládák, térképlapkák és a hajózási sávon elért pozíciótok. Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki előrébb jutott a hajózási sávon. Ha még így is fennáll a döntetlen, a következő sorrendben hasonlítsátok össze, mitek van: legtöbb térképlapka, legtöbb kincsesláda, legtöbb nyersanyag. Ha még ezután is fennáll a döntetlen, egy rendkívüli győzelemben osztoztok!

*Tipp: A térképlapkákat úgy érdemes kiértékelned, hogy összeadod a lapkákon a kagylókban látható számokat, és az összegüket megszorozod a lapkáid darabszámával. Például, ha 6 térképlapkad van 2, 2, 1, 1, 1 és 0 értékekkel, akkor az  $7 \times 6 = 42$  pont. Ha nem szerzedet volna meg a 0 értékű térképlapkad, akkor csak  $7 \times 5 = 35$  pontot kaptál volna.*



## KÉSZÍTŐK

**Tervezők:** James és Clarissa A. Wilson

**Fejlesztők:** Ian McCormack, Chrissy Peske, Tom Peske, Tim Schuetz

**Játékszabály:** Tim Schuetz

**Szerkesztés és korrektúra:** Chrissy Peske

**Illusztrációk:** Jacqui Davis

**Grafikai munka:** Enggar Adirasa, Tristan Collins

**Művészeti vezető:** Tim Schuetz, James Wilson, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

**Gyártás:** Dawson Ellis

**Gyártásvezető:** Tim Schuetz

**Gyártás és kiadás felügyelete:** Dan Yarrington

**Magyar fordítás:** Trásy Zsolt

**Lektorálás:** Horváth Lajos, Nagy Levente

**Tördelés:** Bence Domonkos

Külön köszönet illeti a fantasztikus játékesztelőket: Christina Bishop, Joëlle Cathala, Dawson Ellis, Joe Lattner, Chris Mitchell, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Bec Pouliot, Sean Johnson, Andrea Thomas

Szerzői jog: Tabletop Tycoon, Inc., 2023-2024

A kiadó további játékeiért látogass el a [Starling.Games](http://Starling.Games) és [TabletopTycoon.com](http://TabletopTycoon.com) weboldalakra.



STARLING  
GAMES

A Starling Games a Tabletop Tycoon,  
Inc tulajdona.



# Különbségek az Everdell - Az Örökfa árnyékában és az Everdell - Örökpart között

Az Örökpartot az Everdell – Az Örökfa árnyékában alapmechanikáira építettük, ám akad bőven fontos és izgalmas újítás:

- Előkészületek: Minden játékos 1 munkását egy hajóba teszi, majd a hajóval együtt a hajózási sáv elejére helyezi. Összel minden játékos csak 1 munkást kap.
- Ha több ugyanolyan kártya kerül az Öbölbe, azokat egymásra kell tenni, így ott mindig 8 különböző kártya van.
- A húzópaklit teljesen újraépítettük, számos új képességgel, illetve néhány korábban már látott képességet felfrissítettünk.
- Ha olyan kártyát játszol ki, amely megegyezik a szélrózsalapok egyikével, vagy megfelelő kártyaképességet használsz, léphetsz a hajóddal a hajózási sávon, ami a játék végi pontok jelentős részét adja.
- A kincsesládajelzőket bármilyen nyersanyag helyettesítésére felhasználhatod, de ha megtartod őket a játék végéig, pontot kapsz értük.
- Az eseményeket térképlapok váltják fel. Érdemes figyelni rájuk, mert a játék végén rengeteg pontot érhetnek. (Ha egy játékos mindet összegyűjti, akár 72 pontot is szerezhet csak a térképlapokból.)
- Az ajtókorongokat horgonyjelzőkre cseréltük. Egy horgonyjelzőt bármelyik építményre letehetsz, amin még nincs, hogy ingyen kijátssz egy, az építmény színével megegyező színű öböllakót. A játék során minden játékos legfeljebb 3 horgonyjelzőt használhat fel.
- Nincsenek többé „nyitott”, mindenki által meglátogatható vörös akcióhely kártyák. Csak a saját városodban lévő úti cél kártyákat látogathatod meg.
- Általánosságban elmondható, hogy egy kicsit nehezebb nyersanyaghoz, de könnyebb kártyákhoz jutni, és a kártyákat gyakrabban használhatod a kijátszáson kívül egyéb célokra.
- Az egy-egy évszakra utolsóként felkészülő játékosnak végre kell hajtania olyan lépéseket is, amivel minden játékos játékmenetét befolyásolja. (Ez a szélrózsalapokat minden évszakban, a szigetlapokat csak nyáron érinti.)

