



*Звердел*  
**Дзвінограй**

ПРАВИЛА ГРИ



## ОГЛЯД ГРИ

Упродовж останніх 99 років звірята Вседолу старанно будували містечка у своїй любій долині. А тепер настав час святкувати!

Король та королева влаштовують небувалу цілорічну подію, щоб відзначити 100-ту річницю з моменту заснування Вседолу. Приходьте всі, святкуйте кожен! Нумо веселитися!

«Дзвінограй» додає в гру нові модулі та компоненти, які ви можете поєднувати з базовою грою «Евердел»: поле, яким можна замінити Вседрево, нові особливі події та здібності гравців для кожного типу звірят, стрічки нагород, правила гри для 5-6 гравців і багато іншого!

## ТВОРЦІ ГРИ

**Автор доповнення:** Джеймс А. Вілсон

**Розроблення:** Ден Мей, Бренна Ноонан

**Художник:** Ендрю Бослі

**Художнє оформлення та графічний дизайн:**  
Ден Мей

**Виконавчий продюсер:** Ден Єррингтон

**Тестувальники:** Клариса Вілсон, Нейтан Вілсон, Джейкоб Паркер, Джонатан Паркер, Лі Кайзер, Максиміліан Бербечелов, Іскра Дюлгерова, Карл Швантес, Крісі Песке, Том Песке, Емі Песке, Алекс Песке, Джеймс Чарлік, Джонатан Рамунді, Кет Рендек, Тревор Бейкер, Грегорі Делані-Маклоу, Корі Ніленд, Аджела Ніленд, Марі Ніленд, Майкл Форрей, Тім Доллоф, Беджамін Леруа-Большо, Кім Вільямс, Ентоні Вільямс, Ерін Вільямс, Роб Белл, Кет Слосарська-Белл, Джонатан Бакстер, Ерін Бакстер, Ендрю Альбертсен



# КОМПОНЕНТИ ГРИ



Поле Дзвінограю



Планшет ринку



6 планшетів гравців



7 стрічок нагород



Тайл фестивалю квітів



9 карт особливих подій



4 карти лісу



15 карт здібностей



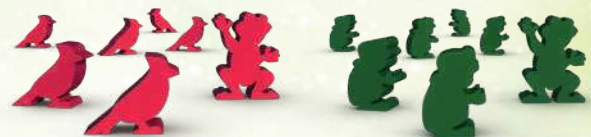
Жетон Бруднолапа



8 жетонів аксолотлів/ будь-який ресурс



4 жетони ринку



12 звірят (6 кардиналів та 6 жаб) та 2 жаби-посла\*

\*Для доповнення «Евердел Перловоддя».

## МОДУЛІ

«Дзвінограй» додає низку опцій, які можна використовувати з базовою грою або іншими доповненнями. Перш ніж почати гру, гравці мають вирішити, з якими модулями будуть грати. Нижче детально описаний кожен модуль, включно з приготуваннями та правилами використання.

## ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ

На планшетах гравців можна зберігати свої ресурси, фішки звірят та жетони ПБ. Можете використовувати будь-який планшет.

## ЛІСОВІ МІСЦИНИ

Під час приготувань до гри можете затасувати ці 4 нові карти лісових місцин у колоду до інших карт цього типу.



*Примітка: перш ніж використати цю місцину, ви повинні повністю сплатити вартість у 3 гілки.*

## ОСОБЛИВІ ПОДІЇ

Особливі події Дзвінограю мають більш загальні вимоги, ніж особливі події базової гри. Існують різні варіанти використання цих карт. Виберіть той, який подобається:

- Під час приготувань перетасуйте ці карти разом із особливими подіями базової гри.
- Візьміть навмання 2 карти особливих подій з цього доповнення та 2 інші особливі події.
- Грайте лише з особливими подіями Дзвінограю.

## ФЕСТИВАЛЬ КВІТІВ

Можете покласти тайл фестивалю квітів біля ігрового поля або на призначене для нього місце на полі Дзвінограю. Цю **звичайну** подію можна влаштувати за тими ж правилами, що й інші звичайні події.

Щоб влаштувати цю подію, потрібно, аби у вашому містечку була щонайменше 1 карта кожного з 5 кольорів. Тоді ви можете розмістити фішку звірятка на подію та влаштувати її.

## СТРІЧКИ НАГОРОД

Це особливі винагороди від короля та королеви за те, що ваше містечко найкраще в якійсь номінації.

Під час приготувань перемішайте стрічки нагород, візьміть 1 з них та покладіть її горілиць біля ігрового поля або на призначене для неї місце на полі Дзвінограю.

Наприкінці гри гравець, який має в містечку найбільше карт типу, вказаного на стрічці, отримує додатково 6 балів. За друге місце – 3 бали.

У разі нічиєї за перше або друге місце усі претенденти отримують вказані на стрічці бали.

Щоб претендувати на виконання цілі, потрібно, аби у вашому містечку була щонайменше 1 карта вказаного типу.



## Ринок

Покладіть планшет ринку біля ігрового поля або на призначене для нього місце на полі Дзвінограю.

- На початку гри покладіть 4 жетони ринку зі сторони, де є напис «отримати».
- Розміщуючи фішку звірятка на ринку, ви вибираєте: **отримати** ресурси чи **обмінати** їх.

Якщо ви вибрали **отримати** ресурси, виберіть будь-який доступний жетон, отримайте вказані на ньому ресурси та карти і перемістіть цей жетон на частину ринку з написом «обмінати».

Щоб провести **обмін**, скиньте карти та сплатіть ресурси, указані на одному з жетонів біля напису «обмінати». Після цього отримайте 3 бали та 2 будь-які ресурси. Покладіть використаний жетон на частину ринку з написом «отримати». Гравець не може мати більше 1 фішки звірятка на ринку.

## ПОЛЕ ДЗВІНОГРАЮ

Можете використовувати це поле замість Вседрева. Розмістіть фішки звірят уздовж верхньої частини поля на відповідних місцях пір року. Викладіть особливі події вздовж нижньої частини поля. Покладіть колоду карт на пені Вседрева або біля поля Дзвінограю, щоб усім було добре видно.

Поле Дзвінограю має ринок, а також місця для фестивалю квітів і стрічок нагород.



*Приклад поля Дзвінограю з фестивалем квітів, стрічкою нагороди та ринком.*

## 5-6 ГРАВЦІВ

У грі на п'ятьох та шістьох гравців грайте з такими змінами:

- Ви не отримуєте фішки звірят під час приготувань до весни.
- Використовуйте 5 особливих подій для 5 гравців та 6 особливих подій для 6 гравців.
- Ліміт у руці – 7 карт (замість 8).
- Роздайте кожному гравцеві початкові карти:
  - 1-й гравець – 5 карт
  - 2-й гравець – 5 карт
  - 3-й гравець – 6 карт
  - 4-й гравець – 6 карт
  - 5-й гравець – 7 карт
  - 6-й гравець – 7 карт
- Спасувавши наприкінці гри, скиньте всі свої карти з руки.
- Якщо колоду вичерпано, перетасуйте скид, щоб сформувати нову колоду. Якщо колоду та скид вичерпано, можете тягти карти з Левади так, наче це колода. Якщо і на Леваді не лишилося карт, ніхто не зможе тягти карти, доки вони не з'являться у скиді, щоб утворити з них нову колоду.

## ЗДІБНОСТІ ГРАВЦІВ

Здібності гравців дозволяють їм застосувати особливий ефект, залежно від типу вибраного звірятка.

Ці здібності не замінюють звичайні правила гри, а доповнюють їх. Вони не замінюють звичайні функції фішок звірят у грі та не відносяться до ефектів, що дозволяють зіграти карту.

Перш ніж почати підготовку до гри, роздайте кожному гравцеві по 2 карти здібностей. Гравець вибирає 1 з них. Усі невибрані карти здібностей поверніть у коробку.

Граючи зі здібностями, гравці не отримують фішку звірятка під час приготування до весни.

Якщо ви граєте в соло-гру зі здібностями, радимо додати один чи більше варіантів, запропонованих наприкінці цих правил.

У наступному розділі детально описані всі здібності гравців.







**Аксолотлі:** на початку гри покладіть жетон «будь-який ресурс» на кожен звичайну місцину ігрового поля (це місцини між річкою та Левадою). Відвідуючи звичайну місцину, отримуйте жетон «будь-який ресурс» із цієї місцини. Цей жетон можна використати 1 раз як будь-який ресурс на свій вибір.



**Білки:** щоразу, коли ви отримуєте 1 або більше гілок за розміщення фішки звірятка, отримуйте ще 1 гілку. Граючи споруду, можете сплатити 2 гілки замість 1 будь-якого ресурсу у вартості карти. Можете сплатити будь-яку кількість гілок для однієї карти. *Приклад: можна сплатити 6 гілок, щоб зменшити вартість споруди на 3 ресурси.*



**Видри:** можете використовувати краплі смоли замість будь-якого ресурсу у вартості споруди.



**Жаби:** граючи карту виробництва, можете скинути 1 карту, щоб повторно активувати зіграну карту виробництва. Цю здібність можна використати щонайбільше 1 раз на карту (ви не можете використати цю здібність, щоб активувати одну карту тричі поспіль). Ви мусите скинути карту з руки, перш ніж використати здібність.



**Їжаки:** якщо ви не отримали ягоду внаслідок розміщення фішки звірятка на звичайній чи лісовій місцині, отримайте 1 ягоду. Граючи споруду, можете сплатити 2 ягоди



замість 1 будь-якого ресурсу у вартості карти. Можете сплатити будь-яку кількість ягід для однієї карти. *Приклад: можна сплатити 6 ягід, щоб зменшити вартість споруди на 3 ресурси.*



**Кардинали:** збільште свій ліміт карт у руці на 2. Щоразу, коли ви берете карти внаслідок розміщення фішки звірятка чи будь-якого іншого ефекту, можете взяти 1 додаткову карту.



**Качкодзьоби:** на початку гри покладіть на цю карту здібності 5 жетонів ПБ номіналом «1». Будь-якої миті під час свого ходу можете сплатити щонайбільше 1 жетон із цієї карти, щоб отримати 1 будь-який ресурс та витягти 1 карту з колоди або Левади. Наприкінці гри всі невикористані жетони на цій карті враховуються до вашого фінального результату.



**Кроти:** використовуючи фішку звірятка для отримання ресурсів з місцини, можете витратити 1 з цих ресурсів, щоб отримати натомість 1 камінець.



**Лисиці:** розміщуючи фішку звірятка на лісовій місцині, замість застосування ефекту цієї місцини можете активувати ефект будь-якої іншої, де розміщена фішка суперника і де вона не має залишитись назавжди. Це також стосується карт-місцин на кшталт корчми або королеви, але не кладовища, оскільки фішка залишається там назавжди.



**Миші:** відвідавши звичайну чи лісову місцину, можете отримати будь-який ресурс, якого у вас немає.



**Сови:** збільште свій ліміт карт у руці на 1. Після того, як ви розмістили фішку звірятка, можете скинути 1 карту зі своєї руки та/або взяти 1 карту. Можете лишити цю карту у руці або віддати її суперникові. Якщо віддали суперникові, візьміть 2 карти.



**Черепахи:** після того, як ви зіграли карту і застосували її ефекти, можете покласти 1 будь-який ресурс зі свого запасу на свою карту здібності. Якщо на карті вже є ресурс, натомість заберіть його з карти та отримайте ще 1 ресурс того самого типу.

Наприкінці гри невикористані ресурси на цій карті вважають частиною вашого запасу ресурсів, що дає можливість використати їх для фінального підрахунку балів. *Приклад.* Ви поклали на карту здібності камінець. Пізніше ви граєте карту, і тепер можете забрати його з карти здібності та отримати ще один камінець із запасу.



**Шпаки:** збільште свій ліміт карт у руці на 3. Коли ви тягнете карти, ви можете вибрати: взяти карти з колоди або з Левади. Ви можете

тягти карти одночасно з обох місць. Поповнюйте Леваду тільки після того, як витягли потрібну кількість карт. Якщо ви застосовуєте ефект розкриття карти (наприклад, голубку-листоношу), ви мусите вибрати для цього ефекту колоду.







**Щури:** на початку гри покладіть жетон Бруднолапа на будь-яку карту Левади. Коли будь-хто грає цю карту, отримайте будь-який ресурс, якого у вас немає, і покладіть жетон Бруднолапа на іншу карту Левади. Ви не отримуете ресурс за карту, якщо її заберуть або скинуть, тільки за зіграну.



**Ящірки:** перш ніж почати гру, перетасуйте невикористані лісові місцини та утворіть із них колоду долілиць. На початку кожної пори року (включно з початком гри) тягніть із цієї колоди 3 карти, грайте одну з них на вибір у своє містечко та кладіть 2 інші карти під низ колоди. Тільки ви можете відвідати ці лісові місцини.  
*Примітка: суперник не може скопіювати ці лісові місцини за допомогою вартової вежі.*

## ПРИМІТКИ ЩОДО СОЛО-РЕЖИМУ

Ви не можете використовувати здібність щурів під час соло-гри.

Якщо Бруднолап влаштовує фестиваль квітів, він отримує за нього 4 бали.

Використовуючи здібності, ви не отримуете фішки звірят під час приготувань до весни, але це обмеження не діє на Бруднолапа.

Щоб зробити соло-режим складнішим, радимо використовувати один або більше з таких варіантів:

**Пихатий:** кожна карта процвітання дає Бруднолапу 5 балів (замість 3).

**Кремезний:** Бруднолап отримує 2 бали за кожне вільне місце у вашому містечку.

**Прудкий:** виконуючи приготування до нової пори року, Бруднолап негайно влаштовує особливу подію з лівого краю.

**Везучий:** коли ви викидаєте на восьмиграннику те саме число двічі поспіль, Бруднолап негайно отримує 1 бал.

**Вередливий:** викинувши на восьмиграннику «8», скиньте навмання 1 карту зі своєї руки.



# ВСЕДОЛ

## СВЯТКУВАННЯ 100-РІЧЧЯ

### ХРОНОЛОГІЯ ЕРИ ВІЧНОСТІ

- 1: Корін Всехвіст засновує Вседол.
- 2: Корін одружується з Міллі Зленотрав. Разом вони стають першими королем та королевою Вседолу.
- 3: Відкриття першого поштового відділення.
- 4: Ключко МакГрегор переїжджає до Вседолу та засновує ферму «Добра річка».
- 5: Населення Вседолу перевищує 500 осіб.
- 6: Створення Ради старійшин Вседолу.
- 7: Ключко МакГрегор вирощує рекордний гарбуз.
- 8: Перше комерційне використання баржі з гілками.
- 9: Створення «Газети Вседолу».
- 10: Винайдення скреготопу.
- 11: Завершення будівництва замку Незламного кореня.
- 12: Укладання угод щодо торгівлі з мешканцями Перловоддя.
- 13: Ховрах Пилозмах винаходить процес переробки смоли та будує для цього перший завод.
- 14: Відкриття першої шахти для добування камінців.
- 15: Вседол охоплює жабородавкова чума, Г. Г. Пір'їн винаходить ліки проти неї.
- 16: Побудова Надісної брами.
- 17: Заснування Вседольської ліги скреготопу (ВЛС). «Зелені шкарпетки» виграють перший чемпіонат із рахунком 5:4 проти «Зірок».
- 18: Капітан Сливко Прудко знаходить стародавню скарбницю.
- 19: Завершення будівництва палацу Світломоху.
- 20: Перші Ігри Вседолу.
- 21: Паводок на річці Перловоддя.
- 22: Смерть Ключка МакГрегора. Заснування ринку МакГрегора на його честь.
- 23: Хмурь Далекогляд публікує «Атлас Вседолу», ілюстрований Крабом Бослі.
- 24: Відкриття торгового шляху через гори Стрімкоширу.
- 25: Заснування університету Вседолу.
- 26: Брат Горностаї Сільвенус видає «Легендарні оповіді» на основі усних переказів.
- 27: Монахи Туманного лісу завершують Дуболисний монастир.
- 28: Завершення витонченої стелі Світлінської каплиці.
- 29: Побудова Непроглядного фонтану.
- 30: Темнокорінна чума вбиває третину населення.
- 31: Заснування Спілки лікарів.
- 32: Король Корін помирає внаслідок ускладнень від темнокорінної чуми. Трон посідає його дружина Міллі.
- 33: Візит королеви Фіори Гілдінської, яка відкриває посольство у Вседолі.
- 34: Заснування Гільдії істориків.
- 35: Мілтон Доброкріт створює статую Коріна Всехвоста.
- 36: Королева Міллі помирає, не лишивши спадкоємця.
- 37: Фінн Славнохвіст обраний новим королем. Провісник Відун передбачає війну.
- 38: Король Фінн створює армію. Початок Воєн шершнів.
- 39: Початок Великого ягідного голоду.
- 40: Зведення форту Небокрай. Битва біля Борсукового зуба.
- 41: Тріумф короля Фінна у Війнах шершнів.
- 42: Смерть короля Фінна. Його донька Емілія Сяйвороса стає королевою.
- 43: Підписання угоди з Хиткими полями. Початок торгівлі медом.
- 44: Пуд Смачнолап пече перший пудинговий кекс.
- 45: Знайдено Срібнолусне джерельце під замком Незламного кореня.
- 46: Відкриття корчми «Зелений жолудь».
- 47: Йор Златокрил складає та вперше виконує пісню «Вседол».
- 48: З'являється ялівцева джиги.
- 49: Відкриття Оперного театру Олеандра.
- 50: Мім Цятковий публікує «Мапу зірок».
- 51: Помирає чоловік королеви Емілії.
- 52: Винайдення кави.
- 53: Побудова Великої бобрової дамби.



**54:** Королева Емілія бере шлюб із Вестом МакГрегором.  
**55:** Міп «Прудкий» Зморшка йде з професійного скреготопу, встановивши рекорд у 238 крутовертів та 120 вінцекидів.  
**56:** Ферму «Добра річка» затоплено й покинуто.  
**57:** Демонтовано Велику боброву дамбу.  
**58:** Сер Лилик Вертунець завершує працю над «Книгою злат».  
**59:** Побудова Спекотневого моста.  
**60:** Яра та Бран Ягідняк відбудовують ферму «Добра річка».  
**61:** Втрата врожаю внаслідок Безживної засухи.  
**62:** Діл Дзюрк будує систему водопроводу.  
**63:** Пух Вітроплав здійснює найдовший політ.  
**64:** У Бурштинових печерах знайдено золото.  
**65:** Пограбування королівської скарбниці.  
**66:** Заснування Гільдії сірих каптурів.  
**67:** У Яри та Брана Ягідняків народилася двадцять перша дитина – це рекорд із дітонародження.  
**68:** Відкриття Грибного лабіринту у Вранішньому паростні. Діл Дзюрк зникає безвісти.  
**69:** Олівер Борозна отримує ключ від міста.  
**70:** Заєць Смолянець відкриває найбільшу в історії крамницю.  
**71:** Крамницю Зайця Смолянца знищено внаслідок пожежі. Смолянець відкриває нову крамницю.  
**72:** Смерть королеви Емілії. Її син Хлад МакГрегор стає королем.  
**73:** Бруднолап намагається захопити владу, але зазнає поразки.  
**74:** Король Хлад розпочинає патрулювання на кордонах Вседолу.  
**75:** Підписання договорів зі Смарагоднем та Морекраєм. Заснування Малодолу.  
**76:** Король Хлад надсилає допомогу на захист Гілдіну від Червоної луски.  
**77:** Сім Звитяжців оточують та долають Червону луску в Довголапому лісі.  
**78:** Населення Вседолу перевищує 5000 осіб.  
**79:** Заснування Чотирьох міст.  
**80:** Бруднолап намагається захопити владу, але зазнає поразки.

**81:** Відомий слідопит Бродько М'яколап заарештовує невловимих Жолудевих крадіїв.  
**82:** Скреготоп оголошений «Спортом сторіччя». ВЛС розширюється до 16 команд.  
**83:** Винайдення небосплаву.  
**84:** Страйк голубів-листонош.  
**85:** Сем Безладний винаходить вертунки.  
**86:** Кількість поселень у Вседолі перевищує 100.  
**87:** Бруднолап намагається захопити владу, але зазнає поразки.  
**88:** Вседол зазнає ушкоджень від урагану.  
**89:** Ран, король Стрімкоширу, відвідує Вседол, щоб надати допомогу.  
**90:** Тецель Зяблик винаходить паровий двигун.  
**91:** Медолап стає першим великим звіром, який отримує громадянство Вседолу.  
**92:** Гільдія пекарів Вседолу оголошує пудинговий кекс «Випічкою сторіччя».  
**93:** Небосплав стає п'ятдесятим офіційним спортом Ігор Вседолу.  
**94:** Монетки виходять із грошового обігу Вседолу.  
**95:** Провісник Відун помирає, передрікши перед цим страшну катастрофу.  
**96:** Вседол зазнає значних руйнувань від метеоритного дощу.  
**97:** Монахи Туманного лісу очолюють відбудову Вседолу. До них доєднується ВЛС.  
**98:** Початок будівництва залізниці через гори Стрімкоширу.  
**99:** Тецель Зяблик демонструє «Світлосяйв».  
**100:** Король Хлад оголошує проведення Дзвінограю, щоб відзначити 100-ту річницю з моменту заснування Вседолу.



**Українська локалізація:** ТОВ «Ігромаг»

**Керівниця проєкту:** Аліса Соляніченко

**Перекладач з англійської:** Артем Деменко

**Редакторка:** Марійка Сівченко

**Головна редакторка:** Оксана Квасняк

**Апробація перекладу:** А. Наконечний, В. Король, В. Марченко,  
Д. Опаряк, К. Гончаренко, Р. Горділа, С. Ніконенко.

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено.

[www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)

Версія правил 3.0



STARLING  
GAMES