

The background is a soft, light green color with several small, brown and orange leaves scattered throughout, appearing to fall from the top. The text is centered and consists of two lines: 'Everdell' in a cursive font and 'Święto Lata' in a bold, serif font.

*Everdell*  
**Święto Lata**

**INSTRUKCJA**



## WPROWADZENIE

Przez ostatnie dziewięćdziesiąt dziewięć lat wszystkie stworzenia zamieszkujące Everdell ciężko pracowały, wznosząc nowe miasta w swej ukochanej dolinie. Teraz nadszedł czas na świętowanie! Król z królową organizują niezwykle wydarzenie, by wraz z nadejściem lata świętować stulecie założenia Everdell. Przybywajcie! Wszyscy są mile widziani! Razem świętujemy nadejście lata i setną rocznicę zasiedlenia doliny!

Dodatek *Święto Lata* zawiera nowe zasady rozgrywki dla 5–6 graczy i nowe elementy, które możecie włączyć do gry podstawowej *Everdell*: planszę obchodów, karty nowych wydarzeń specjalnych, żetony nagród rozpatrywanych na koniec gry, unikalne karty zdolności każdego rodzaju robotników i wiele, wiele więcej!

## OPRACOWANIE

**Projekt dodatku:** James A. Wilson

**Opracowanie dodatku:** Dann May, Brenna Noonan

**Oprawa graficzna:** Andrew Bosley

**Dyrektor artystyczny i projekt graficzny:** Dann May

**Producent wykonawczy:** Dan Yarrington

**Testerzy:** Clarissa Wilson, Nathan Wilson, Jacob Parker, Jonathan Parker, Lee Kaiser, Maximilian Berbechelov, 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

**Tłumaczenie:** Monika Żabicka

**Redakcja:** zespół Rebel

# ZAWARTOŚĆ



PLANSZA OBCHODÓW



PLANSZA TARGOWISKA



6 PLANSZETEK GRACZY



7 ŻETONÓW NAGRÓD „WIANEK STULECIA”



ŻETON WYDARZENIA „FESTIWAL KWIATÓW”



9 KART WYDARZEŃ SPECJALNYCH



4 KARTY LASU



15 KART ZDOŁNOŚCI ROBOTNIKÓW



ZNACZNIK KROSTAWCA



8 ZNACZNIKÓW AKSOLOTLI/DOWOLNEGO SUROWCA



4 ŻETONY TARGOWISKA



12 ROBOTNIKÓW (6 KARDYNAŁÓW I 6 ROPUCH) I 2 ŻABIH AMBASADORÓW\*

\*DO GRY Z DODATKIEM „EVERDELL: PERŁOWY POTOK”.

## ELEMENTY

Święto Lata zawiera kilka dodatkowych elementów, które możecie włączyć do rozgrywki w podstawową wersję gry *Everdell* albo w 1 z jej dodatków. Przed przygotowaniem rozgrywki zdecydуйте, które elementy wykorzystacie. Poniżej znajdziecie opis przygotowania i zasady dotyczące każdego z elementów tego dodatku.

## PLANSZETKI GRACZY

Możecie użyć planszetek graczy do przechowywania surowców, robotników i żetonów punktów. Rozdajcie każdemu graczowi po 1 dowolnej planszecie.

## KARTY LASU

Podczas przygotowania wtasujcie 4 nowe karty lasu do talii kart lasu z gry podstawowej.



*Uwaga! Aby skorzystać z tego pola akcji, musisz zapłacić wszystkie 3 gałązki.*

## KARTY WYDARZEŃ SPECJALNYCH

Nowe wydarzenia specjalne są bardziej ogólne niż wydarzenia specjalne z gry podstawowej. Możecie włączyć je do gry na kilka sposobów.

- Podczas przygotowania potasujcie karty wydarzeń specjalnych z tego dodatku z kartami wydarzeń specjalnych z gry podstawowej i wyłóżcie 4 karty.
- Potasujcie karty wydarzeń specjalnych z tego dodatku i wyłóżcie 2 karty. Następnie potasujcie karty wydarzeń

specjalnych z gry podstawowej (i ewentualnie innych dodatków) i wyłóżcie kolejne 2 karty.

- Użyjcie tylko kart wydarzeń specjalnych z tego dodatku.

## WYDARZENIE „FESTIWAL KWIATÓW”

Położcie żeton wydarzenia podstawowego „Festiwal kwiatów” obok planszy głównej albo na odpowiednim polu na planszy obchodów. To wydarzenie zdobywa się w taki sam sposób jak pozostałe wydarzenia podstawowe. Aby zdobyć to wydarzenie, musisz mieć w swoim mieście po 1 karcie każdego koloru i musisz umieścić robotnika na żetonie wydarzenia.

## ŻETONY NAGRÓD „WIANEK STULECIA”

Para królewska przyznaje te nagrody specjalne miastom, które wykażą się perfekcją w określonych kategoriach.

Podczas przygotowania potasujcie żetony nagród „Wianek stulecia” i dołóżcie 1 żeton. Połóżcie go obok planszy głównej albo na odpowiednim polu na planszy obchodów.

Na koniec gry osoba, która będzie miała w swoim mieście najwięcej kart rodzaju opisanego na żetonie nagrody, zajmie 1. miejsce i otrzyma 6 punktów. Gracz, który zajmie 2. miejsce, otrzyma 3 punkty.

W przypadku remisów na 1. lub 2. miejscu wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną liczbę punktów za dane miejsce.

*Przykład. 2 graczy remisuje na 1. miejscu – obaj otrzymują 6 punktów i w dalszym ciągu przyznaje się punkty za 2. miejsce.*

Musisz mieć w swoim mieście co najmniej 1 kartę wskazanego rodzaju, aby otrzymać nagrodę.

## PLANSZA TARGOWISKA

Umieśćcie planszę targowiska obok planszy głównej albo korzystajcie z wyznaczonego obszaru targowiska na planszy obchodów.

- Na początku gry połóżcie 4 żetony targowiska w rzędzie obok tabliczki z napisem „Weź”.
- Gdy umieścisz tu robotnika, możesz albo wziąć surowce, albo je wymienić.
- Jeśli bierzesz surowce, wybierz 1 z żetonów targowiska leżący w rzędzie obok tabliczki „Weź”, weź z puli odpowiednie surowce i dobierz karty, a następnie połącz ten żeton w rzędzie obok tabliczki z napisem „Wymień”.
- Aby wymienić surowce, wybierz 1 z żetonów targowiska znajdujący się w rzędzie obok tabliczki z napisem „Wymień”, zwróć do puli odpowiednie surowce i odrzuć karty.

Następnie weź z puli żetony o łącznej wartości 3 punktów i 2 dowolne surowce. Na koniec połącz ten żeton w rzędzie obok tabliczki z napisem „Weź”.

Na polu akcji targowiska możesz umieścić maksymalnie 1 robotnika.

## PLANSZA OBCHODÓW

Dzięki planszy obchodów nie musicie składać Wiecznego Drzewa. Umieśćcie planszę obchodów nad planszą główną. Ustawcie swoich robotników wzdłuż górnej krawędzi planszy na polach pór roku. Połóżcie karty wydarzeń specjalnych przy dolnej krawędzi planszy. Talię kart stworzeń i budowli połączcie na pniu Wiecznego Drzewa albo obok planszy głównej tak, aby była dostępna dla wszystkich graczy.

Na planszy obchodów znajdują się pole targowiska, pole na żeton wydarzenia „Festiwal kwiatów” i pole na żeton nagrody „Wianek stulecia”.



Plansza obchodów z żetonem wydarzenia „Festiwal kwiatów”, żetonem nagrody „Wianek stulecia” i polem targowiska.

## ROZGRYWKA DLA 5-6 GRACZY

Jeśli chcecie zagrać w 5 albo w 6 graczy, przestrzegajcie poniższych zmian w zasadach.

- Podczas akcji przygotowania do wiosny nie bierze się nowego robotnika.
- W rozgrywce 5-osobowej użycie 5 kart wydarzeń specjalnych, a w 6-osobowej – 6 kart wydarzeń specjalnych.
- Limit na ręce gracza wynosi 7 kart (nie 8 jak w grze podstawowej).
- Podczas przygotowania gracze dobierają następującą liczbę kart z talii:
  - ♦ 1. gracz – 5 kart,
  - ♦ 2. gracz – 5 kart,
  - ♦ 3. gracz – 6 kart,
  - ♦ 4. gracz – 6 kart,
  - ♦ 5. gracz – 7 kart,
  - ♦ 6. gracz – 7 kart.
- Po spasowaniu na koniec gry gracz odrzuca wszystkie karty z ręki.
- Jeśli talia się wyczerpie, potasujecie stos kart odrzuconych i utwórzcie z niego nową talię. Jeśli wyczerpią się karty zarówno w talii, jak i w stosie kart odrzuconych, możecie dobierać karty z łąki, tak jakby były talią. Jeśli na łące nie będzie kart, nie możecie dobierać kart do końca gry, chyba że w trakcie rozgrywki zostaną odrzucone karty, z których będziecie mogli utworzyć nową talię.

## KARTY ZE ZDOŁNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW

Indywidualne zdolności robotników zależą od rodzaju robotników, który wybrałeś.

Zdolności są dodatkiem do zasad gry podstawowej. Nie zastępują funkcji robotników i nie mogą być traktowane jak „zdolności zmniejszające koszt zagrywania kart”.

Przed przygotowaniem rozgrywki potasujecie karty umiejętności robotników i dobierzcie po 2 karty. Każdy wybiera jedną kartę i wyklada odkrytą przed siebie (ta karta nie wlicza się do limitu kart w mieście), a drugą odkłada do pudełka.

Podczas rozgrywki z kartami umiejętności robotników, gdy przygotowujecie się do wiosny, nie bierze się nowego robotnika.

W przypadku gry solo z kartami umiejętności robotników zalecamy także włączenie do gry co najmniej 1 wariantu solo opisanego na końcu instrukcji.

Na kolejnych stronach znajdziecie szczegółowe opisy wszystkich zdolności robotników.





**Aksolotle.** Na początku gry połów po 1 znaczniku dowolnego surowca na każdym z pół podstawowych na planszy (wzdłuż rzeki). Gdy odwiedzasz pole podstawowe, otrzymujesz dodatkowo znajdujący się na tym polu znacznik (jeśli jeszcze tam jest). Każdego z tych żetonów możesz użyć tylko raz w grze, zastępując nim dowolny surowiec.



**Dziobaki.** Na początku gry połów na swojej karcie zdolności 5 żetonów 1 punktu z puli. W dowolnym momencie swojej tury możesz zapłacić maksymalnie 1 z tych żetonów, aby wziąć z puli 1 dowolny surowiec i dobrać 1 kartę z talii albo z łąki. Żetony, których nie użyjesz, zapewniają punkty na koniec gry.



**Jaszczurki.** Na początku gry otrzymujesz zakryty stos kart lasu, które nie biorą udziału w rozgrywce. Na początku każdej pory roku, wliczając początek rozgrywki, dobierz 3 karty lasu i zagraj 1 z nich na swój obszar gry (nie odrzucaj kart lasu zagryanych w poprzednich porach roku). Pozostałe 2 odłóż na spód stosu. Tylko Twoi robotnicy mogą odwiedzać te leśne polany. Oba pola na każdej karcie są dostępne. *Uwaga! Przeciwnicy nie mogą kopiować Twoich leśnych polan za pomocą karty Wieży widokowej.*



**Jeże.** Jeśli po umieszczeniu robotnika na polu podstawowym albo na leśnej polanie nie wzięłeś jagody, weź z puli 1 jagodę. Gdy zagrywasz budowlę, możesz zamienić 1 dowolny surowiec w koszcie na 2 jagody. Możesz skorzystać z tej umiejętności wielokrotnie. *Przykład. Możesz zapłacić 6 jagód, aby zastąpić nimi 3 surowce z kosztu budowli.*



**Kardynały.** Zwiększ swój limit kart na ręce o 2. Po dobraniu kart w wyniku zagrania robotnika albo w wyniku innego efektu możesz dobrać 1 dodatkową kartę.



**Krety.** Za każdym razem, gdy używasz robotnika do zdobycia surowców z pola akcji, możesz zapłacić maksymalnie 1 z tych surowców, aby wziąć z puli 1 kamyk.



**Lisy.** Gdy umieszczasz robotnika na leśnej polanie, zamiast aktywować pole akcji możesz aktywować dowolne pole z robotnikiem przeciwnika, który nie był umieszczony tam na stałe. Ta zdolność dotyczy na przykład pół na kartach *Karczma* albo *Królowa*, ale nie ma zastosowania w przypadku karty *Cmentarz*, ponieważ znajduje się na niej pole, z którego nie odzyskuje się robotnika.



**Myszy.** Gdy odwiedzasz pole podstawowe albo leśną polanę, możesz wziąć z puli 1 surowiec, którego nie masz w swoich zasobach.



**Ropuchy.** Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę produkcji, możesz odrzucić 1 kartę z ręki i aktywować tę kartę produkcji 2 razy. Możesz skorzystać z tej zdolności tylko raz dla każdej karty produkcji (nie możesz użyć tej zdolności, aby aktywować tę samą kartę 3 razy). Musisz odrzucić kartę z ręki, zanim aktywujesz kartę produkcji.



**Sowy.** Zwiększ swój limit kart na ręce o 1. Gdy zagrasz robotnika i wykonasz akcję, możesz odrzucić 1 kartę z ręki lub dobrać 1 kartę. Możesz zatrzymać dobraną kartę albo przekazać ją przeciwnikowi. Jeśli przekażesz kartę, dobierz 2 karty.



**Szczury.** Na początku gry połącz znacznik Krostawca na dowolnej karcie na łące. Za każdym razem, gdy ta karta jest zagrana przez Ciebie albo przeciwnika, weź z puli 1 dowolny surowiec, którego nie masz w swoich zasobach. Następnie przenieś znacznik Krostawca na inną kartę na łące. Bierzesz surowiec i przynosisz znacznik tylko wtedy, gdy karta jest zagrywana, ale nie dobierana albo odrzucana. W takich przypadkach żeton Krostawca należy umieścić na karcie dołożonej na miejsce tej dobranej albo odrzuconej.



**Szpaki.** Zwiększ swój limit kart na ręce o 3. Gdy dobierasz karty, możesz wybrać, czy dobierasz z talii, czy z łąki. Możesz dobierać kombinacje kart z obu tych miejsc. Uzupełnij puste miejsca na łące dopiero wtedy, gdy dobierzesz wszystkie karty. Jeśli masz odkryć karty, na przykład w wyniku działania karty *Gołębka pocztowego*, muszą to być karty z talii.



**Wiewiórki.** Za każdym razem, gdy używasz robotnika do zdobycia co najmniej 1 gałązki, weź z puli 1 dodatkową gałązkę. Gdy zagrywasz kartę budowlę, możesz zamienić 1 dowolny surowiec w koszcie na 2 gałązki. Możesz skorzystać z tej umiejętności wielokrotnie.  
*Przykład.* Możesz zapłacić 6 gałązek, aby zmniejszyć koszt budowlę o 3 surowce.







**Wydry.** Gdy zagrywasz kartę budowlaną, możesz używać bryłek żywicy jako dowolnego surowca w koszcie zagrywanej karty.



**Żółwie.** Po zagranie karty i rozpatrzeniu jej efektu możesz położyć dowolny surowiec ze swoich zasobów na Twojej karcie zdolności. Jeśli na karcie znajduje się już surowiec zamiast

tego weź go do swoich zasobów i dodatkowo weź z puli 1 surowiec tego samego rodzaju. Surowiec, który będzie się znajdował na karcie na koniec gry, wlicza się do surowców w Twoich zasobach.

*Przykład. Zagrywasz kartę. Jako że wcześniej położyłeś na swojej karcie zdolności kamienny, teraz go odzyskujesz i bierzesz z puli 1 dodatkowy kamienny. Nie możesz zamiast tego położyć innego surowca ze swoich zasobów na swojej karcie zdolności.*

## UWAGI DOTYCZĄCE GRY SOŁO

W grze solo nie możesz używać kart zdolności szczurów.

Jeśli Krostawiec zdobędzie wydarzenie „Festiwal kwiatów”, otrzymuje za nie 4 punkty.

Krostawiec nadal bierze wszystkich swoich robotników, nawet jeśli w wyniku korzystania ze swojej karty zdolności nie bierzesz nowego robotnika na wiosnę.

Jeśli chcesz zwiększyć poziom trudności gry, włącz do rozgrywki 1 albo więcej z poniższych wariantów.

**Bogaty.** Każda karta pomyślności, jaką zagrywa Krostawiec, jest warta 5 punktów zamiast 3.

**Pazerny.** Krostawiec zdobywa 2 punkty za każde puste miejsce (na które nie zagrałeś karty) w Twoim mieście.

**Prędko.** Gdy Krostawiec wykonuje akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, natychmiast zdobywa wydarzenie specjalne znajdujące się najbardziej z lewej strony.

**Szczęściarz.** Jeśli wyrzucisz taką samą liczbę oczek jak poprzednio, daj Krostawcowi żeton 1 punktu.

**Mściwy.** Jeśli wyrzucisz 8, musisz w losowy sposób odrzucić 1 kartę z ręki.



# EVERDELL

## ROK PO ROKU W EVERDELL

### WIECZNY ROK

1. Przemysław Ogoniek zakłada Everdell.
2. Przemysław żeni się z Emilią. Małżonkowie zostają pierwszą parą królewską w Everdell.
3. Powstaje pierwsza placówka pocztowa.
4. Norbert Makgrześ przybywa do Everdell i zakłada gospodarstwo agroturystyczne Nad Rzeczką.
5. W Everdell mieszka ponad 500 stworzeń.
6. Powstaje Rada Starszych Everdell.
7. Norbert Makgrześ hoduje rekordowo wielką dynię.
8. Pierwsza lekka barka zostaje oddana do użytku publicznego.
9. Wychodzi pierwszy numer „Nowinek Everdell”.
10. Opracowano reguły gry w żołędziówkę.
11. Ukończenie budowy Zamku Przodków.
12. Porozumienie handlowe z mieszkańcami Perłowego Potoku.
13. Mysio Bijak opracowuje proces rafinacji żywicy i zakłada pierwszą rafinerię.
14. Uruchomione zostają pierwsze kopalnie kamyków.
15. W Everdell wybucha epidemia brodawek, którą powstrzymuje doktor Jerzy Recepturka.
16. Koniec budowy Bramy Wyczekiwańca.
17. Powstaje Everdellowska Liga Żołędziówki (ELŻ). Zielone Skarpety pokonują Gwiazdeczki 5:4 i zostają pierwszymi mistrzami żołędziówki.
18. Kapitan Przesmyczek odkrywa starożytny skarb.
19. Ukończenie budowy Pałacu Świetlików.
20. Pierwsze igrzyska w Everdell.
21. Perłowy Potok wylewa.
22. Umiera Norbert Makgrześ. Na jego cześć powstaje Targowisko im. Norberta Makgrzesia.
23. Gustaw Dalekowzroczny publikuje Atlas Everdell z ilustracjami Kraba Artysty.
24. Otwarcie szlaku handlowego przez Góry Strzeliste.
25. W Everdell powstaje pierwszy uniwersytet.
26. Brat Gronostaj publikuje „Baśnie” (oparte na przekazach ustnych).
27. Zakon Mgielnego Lasu kończy budowę klasztoru Dębowego Liścia.
28. Ukończenie fresków na sklepieniu Kaplicy Czystyńskiej.
29. Ukończenie budowy Fontanny Mgieł.
30. Epidemia czarnych korzeni zabija jedną trzecią mieszkańców doliny.
31. Powstaje Towarzystwo Medyczne.
32. Na skutek powikłań po chorobie czarnych korzeni umiera król Przemysław. Tron obejmuje królowa Emilia.
33. Wizyta królowej Fiory z Gildin kończy się podpisaniem oficjalnego porozumienia.
34. Powstaje gildia historyków.
35. Odświeżenie pomnika Przemysława Ogonka dłuta Myszława Krecika.
36. Królowa Emilia umiera, nie pozostawiając następcy.
37. Myszko Pierwszy zostaje nowym królem. Prorok Nostradamysz przepowiada wojnę.
38. Król Myszko powołuje armię. Wybuch wojny szerszeniowej.
39. Klęska głodu jagodowego.
40. Ukończenie budowy Odległego Fortu. Bitwa pod Borsuczymi Głazami.
41. Król Myszko odnosi zwycięstwo w wojnie szerszeniowej.
42. Umiera król Myszko Pierwszy. Nową królową zostaje jego córka, Ogonilla Lśniącara.
43. Zawarcie porozumienia o handlu miodem z Trzęsawiskiem.
44. Słodziak Rączka piecze pierwszą słodką bułeczkę.
45. W jaskini pod Zamkiem Przodków odkryte zostaje Srebrzyste Źródło.
46. Otwarcie karczmy Pod Zielonym Żołędziem.
47. Staś Koniuszko wykonuje skomponowaną przez siebie pieśń o Everdell.
48. Wynalezienie gigałki.
49. Wielkie otwarcie Opery w Oleandrach.
50. Mimi Cętkowska publikuje mapę gwiazd.
51. Umiera mąż królowej Ogonilli.
52. Odkrycie kawy.
53. Wielka Tama Bobrów zostaje oddana do użytku.

54. Królowa Ogonilla wychodzi za mąż za Wieńczysława Makgrzesia i rodzi trojaczki.
55. Robert „Szybki” Błotniakowski kończy karierę zawodowego żołędziówkarza z rekordem 238 przekulań i 120 czapczkowań.
56. Gospodarstwo agroturystyczne Nad Rzeczką zostaje zalane i opuszczone.
57. Wielka Tama Bobrów zostaje zburzona.
58. Sir Myszard Cios kończy pisanie „Złotej księgi”.
59. Ukończenie budowy Niebiańskiego Mostu.
60. Jaro i Basia Majowie ponownie otwierają gospodarstwo agroturystyczne Nad Rzeczką.
61. Susza sześćdziesięciolecia niszczy zbiory.
62. Dudek Gurgłowicz buduje w dolinie system akweduktów.
63. Podniebny posłaniec odbywa najdłuższy udokumentowany lot.
64. Odkrycie złota w Bursztynowych Jaskiniach.
65. Królewski skarbiec zostaje obrabowany.
66. Powstaje gildia zakapturzonych.
67. Jaro i Basia Majowie biją rekord w liczbie dzieci – mają aż 21 pociech!
68. Otwarcie Grzybowego Labiryntu. Zaginięcie Dudka Gurgłowicza.
69. Olo Mierzwik otrzymuje klucze do miasta.
70. Zając Teodor otwiera największy w historii doliny sklep wielobranżowy.
71. Sklep wielobranżowy Zająca Teodora zostaje doszczętnie spalony. Zając Teodor otwiera nowy sklep.
72. Umiera królowa Ogonilla. Jej syn, Myszon Makgrześ, zostaje królem.
73. Krostawiec podejmuje nieudaną próbę przejęcia tronu.
74. Król Myszon ustanawia patrole graniczne.
75. Podpisanie traktatów pokojowych z Emerlandem i Dalekobrzegiem. Odkrycie Małej Kotliny.
76. Król Myszon wysłał wojska do Gildin w celu obrony przed czerwonołuskowcami.
77. Siedmiu Mistrzów rozgramia czerwonołuskowców w Siedmiomilowym Lesie.
78. W Everdell mieszka ponad 5000 stworzeń.
79. Założenie Czterech Miast.
80. Krostawiec podejmuje nieudaną próbę przejęcia tronu.
81. Znany strażnik leśny, Zbłąkaniec Miękkalapa, ujmuje złodziei żołędzi.
82. Żołędziówka zdobywa miano sportu stulecia. ELŻ zostaje powiększona do 16 drużyn.
83. Myszek Skoczek wymyśla powietrzne akrobacje na desce.
84. Strajk gołębi pocztowych.
85. Samuel Toczyk wynajduje wirułki.
86. W dolinie Everdell jest ponad 100 zarejestrowanych miast i wiosek!
87. Krostawiec podejmuje nieudaną próbę przejęcia tronu.
88. Przez Everdell przetacza się tornado.
89. Król Roman z Gór Strzelistych odwiedza Everdell z pomocą humanitarną.
90. Teofil Spineczka wynajduje napęd parowy.
91. Pierwsze duże stworzenie, niedźwiedź Miodna Łapa, otrzymuje obywatelstwo Everdell.
92. Gildia piekarzy ogłasza słodką bułeczkę wypiekami stulecia.
93. Akrobacje powietrzne na desce zostają pięćdziesiątą dyscypliną na igrzyskach sportowych w Everdell.
94. Waluta lilopens zostaje wycofana z obiegu.
95. Prorok Nostradamysz umiera po ogłoszeniu przepowiedni o nadchodzącym niebezpieczeństwie.
96. Na Everdell spada deszcz meteorytów.
97. Zakon Mgielnego Lasu organizuje zbiórkę na rzecz odbudowy doliny. ELŻ włącza się do działań zakonu.
98. Rozpoczyna się budowa linii kolejowej przez Góry Strzeliste.
99. Teofil Spineczka po raz pierwszy prezentuje świetlistą poświatę.
100. Król Myszon organizuje obchody Święta Lata i stulecia istnienia Everdell.



rebel



STARLING  
GAMES