



Everdell

Archivum

WSTĘP

Everdell od lat inspiruje graczy do tworzenia wspaniałych miast i opowieści. Na kolejnych stronach znajdziecie owoc skrupulatnej pracy naszego historyka – obszerne kompendium wiedzy na temat wszystkich kart, wydarzeń, cudów i innych różności, na które możecie się natknąć.

Każdy wpis, który pochodzi z dodatku, jest poprzedzony jego symbolem. Znajdziecie tu rozszerzone zasady, które powinny rozwiązać wszelkie wątpliwości w czasie rozgrywki. We wpisach nie znalazły się jednak podstawowe informacje zawarte na kartach, takie jak koszt zbudowania karty albo jej bazowa wartość.

Nie znajdziecie tu również promocyjnych kart z alternatywnymi ilustracjami (i czasem – nazwami). Mechanicznie te karty działają tak samo jak ich podstawowe wersje. Podczas tworzenia talii po prostu podmieńcie podstawowe wersje na ich alternatywne warianty.

SPIS TREŚCI





Symbole	3
Karty stworzeń	4
Karty budowli	9
Wydarzenia podstawowe	14
Wydarzenia specjalne	15
Cuda	17
Karty ze zdolnościami robotników	18
Karty lasu	21
Karty rzeki z dodatku <i>Perłowy Potok</i>	24
Ozdoby z dodatku <i>Perłowy Potok</i>	25
Karty odkryć z dodatku <i>Zimowy Szczyt</i>	26
Karty pogody z dodatku <i>Zimowy Szczyt</i>	29
Karty gości z dodatku <i>Stacja Nowoliść</i>	31
Karty aktywności pajęczycy	33
Karty osobowości pajęczycy	34
Karty planów pajęczycy	35
Karty intryg pajęczycy	37

SYMBOLE

STANDARDOWE

 GAŁĄZKA	 BRYŁKA ŻYWICY	 KAMYK	 JAGODA	 GAŁĄZKA, ŻYWICA, KAMYK ALBO JAGODA		
 KARTA PRODUKCJI	 POLE AKCJI NA KARCIE	 KARTA POMYŚLNOŚCI	 KARTA PODRÓŻNIKA	 KARTA ZARZĄDZANIA		
 PUNKTY NA KONIEC GRY	 ŻETON PUNKTÓW	 KARTA	 ŻETON UŻYCIA	 WYMAGANE ZŁOTE ŻETONY UŻYCIA		 POLE DOSTĘPNE W ROZGRYWCE DLA CO NAJMNIEJ 4 GRACZY
 POLE POJEDYNCZE	 POLE GRUPOWE	 POLA Z SYMBOLEM	 ZABLOKOWANE POLE	 WŁAŚCICIEL OTRZYMUJE WSKAZANĄ LICZBĘ PUNKTÓW Z ŻETONÓW, GDY PRZECIWNIK ODWIEDZI TO POLE		 TWORZY NOWE MIEJSCE W MIEŚCIE

PERŁOWY POTOK

 POLE POJEDYNCZE DLA AMBASADORÓW	 ŻABI AMBASADOR
 POLE GRUPOWE DLA AMBASADORÓW	 PERŁA











ZIMOWY SZCZYT

 PAGÓRKI	 SZCZYTY	 GRZBIETY GÓRSKIE	 NALEŻY TRAKTOWAĆ JAK DODATKOWY KAFELEK MAPY
 ZIMA	 WIOSNA	 LATO	 JESIEŃ

MGIELNY LAS

 PAJĘCZYCA	 ROBOTNIK PAJĘCZYCY	 ZIMA	 WIOSNA	 LATO	 JESIEŃ
 ŻETON PAJĘCZYNY	 PAJĘCZYCA BIERZE TYŁE PUNKTÓW Z PULI, ILE WYNOŚI POZIOM TRUDNOŚCI	 POLE W MIEŚCIE PAJĘCZYCY, Z KTÓREGO NIE MOGĄ KORZYSTAĆ GRACZE	 LEŚNA POLANA	 PAJĘCZYCA ZAGRYWA KARTĘ Z ŁĄKI	 PAJĘCZYCA ODRZUCA WIERZCHNIĄ KARTĘ Z RĘKI
 PAJĘCZYCA ZAGRYWA KARTĘ Z RĘKI	 PAJĘCZYCA DOBIERA KARTĘ NA RĘKĘ	 <i>Udaremnij</i> UDAREMNIJ			

DODATKI

 LEGENDY I WIĘCEJ LEGEND	 WIĘCEJ! WIĘCEJ!	 KROSTAWIEC	 PERŁOWY POTOK	 ZIMOWY SZCZYT	 ŚWIĘTO LATA
 STACJA NOWOLIŚĆ	 MGIELNY LAS	 PRZEMYSZŁAW OGONEK	 CZTERY PORY ROKU		

KARTY STWORZEŃ



Adam Krukiewicz 🍃. Po zagraniu i podczas produkcji możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki, a następnie dobrać karty do limitu kart na ręce.

Amelisa Bezszelestna 🍃. Gdy umieszczasz na tej karcie robotnika, możesz aktywować do 2 pól podstawowych lub pól na leśnej polanie, na których znajdują się robotnicy. Mogą to być robotnicy Twoi albo przeciwników.

Architekt. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każdą bryłkę żywicy i za każdy kamyk, jakie Ci zostały (maksymalnie 6 punktów).

Bard. Odrzuć do 5 kart ze swojej ręki, aby wziąć żeton 1 punktu za każdą odrzuconą kartę. Połóż punkty obok swojego miasta.

Błazen. Zagraj go na puste miejsce w mieście przeciwnika, nawet jeśli skończył grę. Ponieważ nie zagrywasz *Błazna* do swojego miasta, nie wywołuje dodatkowych efektów. Aby zagrać *Błazna* za darmo, musisz umieścić żeton użycia na karcie *Obozu kuglarzy* w swoim mieście. W grze solo *Krostawiec* i *pajęczycyca* mogą zagrać *Błazna* do Twojego miasta. W grze solo z *Krostawcem*, gdy zagrywasz *Błazna*, odrzuć *Błazna* i usuń dowolną kartę z miasta *Krostawca*.

Burmistrz 🏠. Po zagraniu i podczas produkcji weź z puli żeton 1 punktu. Następnie weź z puli żeton 1 punktu za każde 5 zajętych pól w Twoim mieście (zaokrąglając w dół). Nie licz kart, które nie zajmują miejsca w mieście, np. *Wędrowca* i *Głównego traktu*.

Cieśla okrętowy 🚢. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każdą kartę z symbolem *Perłowego Potoku* 🌊 w Twoim mieście, wliczając *Cieślę okrętowego*, ale bez kart ozdób i bez kart wydarzeń specjalnych.

Doktor. Po zagraniu i podczas produkcji możesz zapłacić do 3 jagód, aby wziąć żeton 1 punktu za każdą z nich. Połóż punkty obok swojego miasta.

Dyplomata 🏠. Gdy zagraś stworzenie, możesz przekazać dowolnemu przeciwnikowi 1 kartę ze swojej ręki. Jeśli to zrobisz, weź żeton 1 punktu z puli i dobierz 1 kartę z talii. Jeśli wszyscy przeciwnicy osiągnęli już limit kart na ręce, możesz odrzucić kartę zamiast przekazywać ją przeciwnikowi, a następnie wziąć żeton 1 punktu z puli i dobrać 1 kartę z talii.

Fotograf 🏠. Na koniec gry możesz skopiować dowolną fioletową kartę pomyślności w mieście przeciwnika. Oprócz 2 punktów wskazanych na karcie *Fotografa* zapewnia punkty bonusowe z fioletowej karty, którą skopiujesz. Policz punkty bonusowe na podstawie swojego miasta.



Gołąb pocztowy. Po zagraniu odkryj 2 karty z talii. Możesz natychmiast zagrać za darmo 1 z nich o wartości do 3 punktów. Odrzuć karty, których nie zagrałeś. W grze solo, jeśli zagrałeś *Gołębia pocztowego* i aktywowałeś jego zdolność, aby zagrać inną kartę, liczy się to jako zagranie 2 kart, więc *Krostawiec* także zagra 2 karty.

Grabarz. Po zagranium odrzuć 3 karty z łąki, uzupełnij puste miejsca, a następnie dobierz 1 kartę z łąki na rękę. Ponadto *Grabarz* odblokowuje drugie pole na *Cmentarzu*.

Handlarz. Po zagranium i podczas produkcji możesz wymienić do 2 dowolnych swoich surowców na taką samą liczbę dowolnych innych surowców z puli. Nie wymieniasz się z innymi graczami.


Historyk. Po zagranium stworzenia albo budowli dobierz 1 kartę (dalej obowiązuje limit kart na rękę). Innymi słowy, od momentu zagrania *Historyka* dobierasz kartę za każdym razem, gdy zagrywasz kartę. Nie dobierasz karty po zagranium tego *Historyka*.


Karczmarz. Gdy zagrywasz stworzenie, możesz odrzucić *Karczmarza* ze swojego miasta, aby obniżyć koszt zagrania karty o 3 jagody. Możesz użyć *Karczmarza* nawet w mieście z 15 kartami. Nie bierzesz tych 3 jagód z puli. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart.


Konduktor . Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz skopiować dowolną czerwoną kartę z polami akcji w mieście przeciwnika, nawet jeśli nie jest oznaczona symbolem . Traktuj tę kartę tak, jakby znajdowała się w Twoim mieście. Wyjątek: jeśli skopiujesz *Konduktora*, możesz następnie skopiować czerwoną kartę z polem akcji w swoim mieście. Nie możesz kopiować *Cmentarza*, *Kaplicy*, *Klasztoru*, *Pirackiego statku* ani legendarnych kart.

Kopacz. Po zagranium i podczas produkcji możesz skopiować 1 dowolną zieloną kartę produkcji z miasta wybranego przeciwnika. Jeśli karta odnosi się do innej karty w tym mieście (jak np. *Sklep wielobranżowy* albo *Burmistrz*), rozpatrz jej efekt, bazując na mieście tego przeciwnika. Jeśli kopiujesz *Magika*, odrzuć kartę ze swojego miasta. Nie możesz kopiować *Banku*, *Magazynu*, *Krostawca* ani legendarnych kart. W grze solo dzięki *Kopaczowi* możesz skopiować dowolną zieloną kartę produkcji w mieście *Krostawca*.


Kowal . Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz aktywować 2 różne zielone karty produkcji w swoim mieście. Nie możesz aktywować legendarnych kart.

Krostawiec Awanturnik . Możesz zagrać tę kartę za darmo po umieszczeniu żetonu użycia na dowolnej produkcyjnej budowli w swoim mieście. Gdy zagrywasz tę kartę, ukradnij 1 kartę produkcji z miasta dowolnego przeciwnika i zagraj ją do swojego miasta, aktywuj ją, a następnie umieść *Krostawca Awanturnika* w miejscu ukradzionej karty w mieście przeciwnika. Teraz *Krostawiec Awanturnik* aktywuje się w mieście przeciwnika, zmuszając go do odrzucenia 2 kart. Aktywacja karty jest obowiązkowa. Za każdym razem, gdy *Krostawiec Awanturnik* aktywuje się (np. podczas przygotowania do nowej pory roku), jego właściciel musi odrzucić 2 karty. Ponieważ nie zagrywasz *Krostawca Awanturnika* do swojego miasta, nie wywołuje dodatkowych efektów. Skradziona zielona karta produkcji zostaje przeniesiona, a nie zagrana, więc również nie wywołuje dodatkowych efektów. Jeśli ukradniesz *Magazyn* albo *Wagon towarowy*, zachowaj umieszczone na nim surowce, ale nie dokładaj kolejnych. Jeśli ukradniesz *Wagon towarowy*, możesz wziąć z niego 2 surowce. Nie możesz ukraść zielonej karty produkcji, która jest połączona z inną kartą, legendarnej karty ani żadnej karty umieszczonej na *Niebiańskim Moście* albo *Srebrzystym Źródle*.

Krostawiec Rabuś . Możesz zagrać tę kartę za darmo po umieszczeniu żetonu użycia na dowolnej budowli w swoim mieście. Po zagranium wybierz przeciwnika i wymień z nim wszystkie karty z ręki. Jeśli nie masz żadnych kart na rękę, możesz nadal dokonać wymiany. W tym wypadku Twój przeciwnik nie otrzyma żadnych kart! Jeśli Twój przeciwnik ma więcej kart, niż możesz wziąć na rękę, wybiera, które karty odrzuci, zanim przystąpicie do wymiany.

Krostawiec Władca . Możesz zagrać tę kartę za darmo po umieszczeniu żetonu użycia na dowolnej budowli z fioletowym symbolem pomyślności w swoim mieście. Na koniec gry ta karta zapewnia 1 punkt za każde wydarzenie zdobyte przez wybranego przeciwnika. Nie zabierasz punktów temu przeciwnikowi.

Król. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każde zdobyte przez Ciebie wydarzenie podstawowe i 2 punkty za każde zdobyte przez Ciebie wydarzenie specjalne.

Król Przemysław Ogonek . Możesz zagrać tę kartę za darmo po położeniu żetonu użycia na dowolnej budowli z fioletowym symbolem pomyślności w swoim mieście. Na koniec gry ta karta zapewnia dodatkowo 1 punkt za każdą fioletową kartę pomyślności w mieście 1 z przeciwników.

Królowa. Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz zagrać za darmo 1 kartę o wartości do 3 punktów. Ograniczenie odnosi się do punktów bazowych karty, a nie punktów bonusowych.

Krzykacz miejski 🗡️. Po zagranu i podczas produkcji możesz oddać 2 karty 1 z przeciwników, aby wziąć z puli 3 żetony 1 punktu. Jeśli żaden przeciwnik nie może wziąć tych kart, odrzuć je. Nadal bierzesz 3 żetony 1 punktu.

Latarnik 🏠. Po zagranu i podczas produkcji możesz dobrać 2 karty z talii, łąki lub ze stacji. **Uwaga!** Karty nie muszą pochodzić z tego samego miejsca. Jeśli masz na ręce miejsce tylko na 1 kartę, dobierz 1 zamiast 2.

Magik 🏠. Po zagranu i podczas produkcji możesz odrzucić 1 stworzenie albo budowlę ze swojego miasta, aby wziąć z puli 1 żeton punktu i 1 dowolny surowiec. Nie możesz wykorzystać zdolności *Magika*, aby odrzucić *Magika*.

Mąż. Może dzielić miejsce z *Żoną*. Obie karty zajmują wtedy w mieście tylko 1 miejsce. O małżeństwie decydujesz w momencie zagrania i decyzji nie możesz już później zmienić. Jeśli w mieście masz *Farmę*, a *Mąż* ma *Żonę*, to karta *Męża* daje Ci 1 dowolny surowiec w momencie jej zagrania i podczas produkcji. *Mąż* może dzielić miejsce tylko z 1 *Żoną*.

Mistrz żołędziówki 🗡️. Wszyscy *Mistrzowie żołędziówki* w Twoim mieście zajmują razem 1 miejsce i każdy zapewnia 2 punkty plus 2 punkty za każdego innego *Mistrza żołędziówki*, jakiego masz. Jeśli uda Ci się zdobyć 2 *Mistrzów żołędziówki*, łącznie zapewniają 8 punktów. Jeśli zdobędziesz 3 *Mistrzów żołędziówki* – zapewniają 18 punktów.

Młynarz 🏠. Po zagranu i podczas produkcji możesz zapłacić 1 kamyk, aby wziąć z puli 3 żetony 1 punktu.

Mnich. Po zagranu i podczas produkcji możesz przekazać wybranemu przeciwnikowi do 2 jagód, aby wziąć 2 żetony 1 punktu za każdą z nich. Połóż punkty obok swojego miasta. Ponadto *Mnich* odblokowuje drugie pole w *Klasztorze*.

Mysio Bijak 🍃. Po zagranu i podczas produkcji możesz aktywować 2 różne zielone karty produkcji w swoim mieście. Tę zdolność możesz aktywować tylko raz na turę (nie możesz ponownie aktywować *Mysia Bijaka*, korzystając ze *Sprzątacza*). Nie możesz aktywować legendarnych kart.

Myszko Pierwszy 🍃. Na koniec gry zapewnia 2 punkty za każde zdobyte przez Ciebie wydarzenie podstawowe i 3 punkty za każde zdobyte przez Ciebie wydarzenie specjalne.

Nauczyciel. Po zagranu i podczas produkcji dobierz 2 karty. Zatrzymaj jedną z nich, a drugą przekaz wybranemu przeciwnikowi, który ma na ręce mniej niż 8 kart. Jeśli możesz dobrać tylko 1 kartę, zachowaj ją.

Ogonilla 🍃. Możesz umieścić na tej karcie swojego robotnika, aby zdobyć wydarzenie, nawet jeśli nie spełniasz jego wymagań. Nie musisz umieszczać drugiego robotnika na wydarzeniu. Musisz opłacić ewentualny koszt w surowcach.

Ogrodnik 🏠. Po zagranu możesz aktywować do 2 różnych zielonych kart produkcji w swoim mieście.

Pani Majowa 🍃. Może dzielić miejsce z *Mężem*. Obie karty znajdują się wtedy w Twoim mieście, ale zajmują tylko 1 miejsce. Na koniec gry, jeśli *Pani Majowa* ma *Męża* i masz co najmniej 1 *Farmę* w swoim mieście, ta karta zapewnia dodatkowo 5 punktów. Może dzielić miejsce tylko z 1 *Mężem*.

Pasterz. Po zagranu weź 3 jagody z puli. Ponadto weź żeton 1 punktu za każdy żeton 1 punktu na swojej *Kaplicy*. Połóż zdobyte żetony obok swojego miasta. Jeśli nie zagrałeś tej karty za darmo, przekaz zapłacone surowce 1 ze swoich przeciwników, a nie do puli.

Piekarz 🏠. Na koniec gry zapewnia 2 punkty za każdą jagodę, jaka Ci została (maksymalnie 6 punktów).

Pirat 🗡️. Po zagranu odrzuć do 4 kart ze swojej ręki, aby dobrać i odkryć taką samą liczbę kart z talii. Jeśli suma wartości bazowych dobranych kart wynosi 7 albo więcej, weź z puli 1 perłę. Bez względu na wynik zatrzymaj wszystkie dobrane karty. *Pirat* nie zajmuje miejsca w mieście.

Podniebny posłaniec 🍃. Po zagranu możesz dodatkowo zagrać za darmo 1 kartę o wartości do 3 punktów.

Poeta ♠. Po zagranii wybierz kolor i dobierz z łąki wszystkie karty w tym kolorze (maksymalnie do limitu kart na ręce). Weź z puli żeton 1 punktu za każdą dobraną kartę. Na koniec uzupełnij puste miejsca na łące. Jeśli zagrałeś *Poetę* z łąki, uzupełnij miejsce, które zajmował, zanim go aktywujesz.

Posłaniec ♠. Musi dzielić miejsce z kartą budowli. Po zagranii dobierz 1 kartę z talii i weź żeton 1 punktu. Gdy odwiedzasz pole akcji na rzece, na potrzeby spełnienia wymagań tego pola uznaje się, że *Posłaniec* ma ten sam kolor co budowla, z którą dzieli miejsce. W każdej innej sytuacji *Posłaniec* jest brązową kartą podróżnika. Jeśli budowla, pod którą *Posłaniec* jest wsunięty, zostanie usunięta, natychmiast wsuń go pod inną budowlę w swoim mieście. Jeśli to była ostatnia budowla w Twoim mieście, najbliższą kartę budowli musisz zagrać na miejsce z *Posłańcem*.

Prorok ♣. Gdy zagraasz kartę stworzenia, dobierz 2 karty. Gdy zagraasz kartę budowli, weź 1 dowolny surowiec.

Przewoźnik ♠. Po zagranii i podczas produkcji weź 2 żetony 1 punktu, jeśli masz co najmniej 2 perły.

Przywódca Przemysław Ogonek ♠. Możesz zagrać tę kartę za darmo po położeniu żetonu użycia na dowolnej budowli z niebieskim symbolem zarządzania w swoim mieście. Za każdym razem, gdy dobierasz karty, możesz przekazać dowolnemu przeciwnikowi 1 z tych dobranych kart. Jeśli to zrobisz, weź z puli żeton 1 punktu.

Sędzia. Zagrywając stworzenie albo budowlę, możesz zamienić 1 dowolny surowiec w koszcie karty na 1 dowolny posiadany przez Ciebie surowiec. Na przykład, jeśli karta kosztuje 2 jagody, możesz zapłacić 1 jagodę i 1 gałązkę. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart.

Sklepikarz. Weź 1 jagodę za każdym razem, gdy zagraasz stworzenie do swojego miasta. Nie bierz jagody po zagranii tego *Sklepikarza*.

Snycerz. Po zagranii i podczas produkcji możesz zapłacić do 3 gałązek, aby wziąć żeton 1 punktu za każdą z nich. Połóż żetony punktów obok swojego miasta.

Sprzątac. Po zagranii i podczas produkcji aktywuj 1 dowolną zieloną kartę produkcji w swoim mieście. Nie możesz aktywować legendarnych kart.

Staś Koniuszko ♣. Po zagranii weź z puli żeton 1 punktu za każdą kartę, którą masz na ręce (możesz wziąć maksymalnie 8 żetonów).

Strażnik leśny. Po zagranii tej karty przenieś dowolnego ze swoich zajętych robotników na inne dostępne pole akcji i pobierz wymienione surowce albo wykonaj przypisaną akcję. Aktywuj pole, na które go przeniosłeś, zgodnie z normalnymi zasadami. Ponadto *Strażnik leśny* odblokowuje możliwość wsunięcia drugiej karty pod *Loch*. (Nawet jeśli opuści miasto w późniejszym czasie). **Uwaga!** *Strażnik leśny* nie może być drugą kartą wsuniętą pod *Loch*. Nie możesz użyć *Strażnika leśnego* do przeniesienia swojego ambasadora ani robotnika na pole, na którym byłby umieszczony na stałe (np. na *Cmentarz*).

Wędrowiec. Po zagranii dobierz 3 karty. Nie zajmuje miejsca w mieście.

Wioślarz. Po zagranii i podczas produkcji weź 2 gałązki za każdą *Farmę* w swoim mieście.

Wojownik Przemysław Ogonek 🏰. Możesz zagrać tę kartę za darmo po położeniu żetonu użycia na dowolnej czerwonej budowli z polem akcji w swoim mieście. Po zagranie możesz przekazać przeciwnikom do 8 kart lub surowców. Za każdą przekazaną kartę albo surowiec weź żeton 1 punktu z puli. Możesz przekazać dowolną kombinację kart i surowców i możesz je rozdzielić między kilku graczy.

Wynalazca 🏠. Gdy zagrywasz stworzenie albo budowlę, możesz odrzucić *Wynalazcę* ze swojego miasta, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o 3 dowolne surowce. Nie bierzesz tych 3 surowców z puli. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart.

Zając Teodor 🐰. Weź z puli 1 dowolny surowiec za każdym razem, gdy zagrasz stworzenie do swojego miasta. Dobierz do 2 kart za każdym razem, gdy zagrasz budowlę do swojego miasta.

Żona. Może dzielić miejsce z *Mężem*. Obie karty zajmują wtedy w mieście tylko 1 miejsce. O małżeństwie decydujesz w momencie zagrania i decyzji nie możesz już później zmienić. Na koniec gry, jeśli ta *Żona* ma *Męża*, zapewnia dodatkowo 3 punkty. *Żona* może dzielić miejsce tylko z 1 *Mężem*.

Żongler 🎪. Natychmiast po zagranie wybierz 1 z 2 opcji. Jeśli wybierzesz drugą opcję, zapłać 1 gałązkę, aby odkryć 1 kartę z talii (możesz to powtórzyć tyle razy, ile chcesz). Nie musisz decydować od razu, ile kart odkryjesz – możesz opłacać i odkrywać po 1 karcie. Jeśli suma bazowych wartości odkrytych kart wyniesie 6 lub więcej, weź 6 żetonów 1 punktu z puli. Odrzuć odkryte karty.



KARTY BUDOWLI



Balon 🏠. Po zagraniu skopiuj dowolną brązową kartę podróżnika w mieście przeciwnika. Aktywuj tę kartę tak, jakby znajdowała się w Twoim mieście. Wyjątek: jeśli skopiujesz *Balon*, możesz następnie skopiować brązową kartę podróżnika w swoim mieście. Nie możesz kopiować *Błazna*, *Głównego traktu*, *Ruin* ani legendarnych kart.

Bank 🏠. Po zagraniu i podczas produkcji umieść na tej karcie żeton 1 punktu z puli. Zwiększ swój limit kart na ręce o 1 za każdy żeton 1 punktu na tej karcie.

Biblioteka 🏠. Na koniec gry ta karta zapewnia 1 punkt za każdy kolor kart w Twoim mieście (czyli maksymalnie 5 punktów bonusowych).

Boisko do żółędziówki 🏠 🎯. Gdy umieszczasz tu robotnika, wybierz i ogłoś kolor kart (inny niż zielony), po czym dobierz 4 karty z talii. Nie możesz przekroczyć limitu kart na ręce. Jeśli któraś karta jest we wskazanym przez Ciebie kolorze, weź z puli 3 żetony 1 punktu. Zawsze zatrzymujesz wszystkie dobrane karty.

Cmentarz. Gdy umieszczasz tu robotnika, odkryj 4 wierzchnie karty z talii albo ze stosu kart odrzuconych i zagraj 1 z nich za darmo. Możesz wybrać tylko 1 źródło, z którego weźmiesz karty. Odrzuć pozostałe karty. Twój robotnik musi tu zostać do końca gry. Na karcie *Cmentarza* mogą się znajdować co najwyżej 2 robotnicy, ale drugie pole zostaje odblokowane, gdy w mieście pojawia się *Grabarz*.

Droga Przemysława Ogonka 🏠. Po położeniu na tej karcie żetonu użycia możesz zagrać za darmo dowolne stworzenie z brązowym symbolem podróżnika. Gdy umieszczasz na tej karcie robotnika, możesz aktywować dowolne pole akcji zajęte przez przeciwnika. Dotyczy to też czerwonych kart z polami akcji, kart odkryć z dodatku *Zimowy Szczyt* itp. Nie możesz kopiować *Cmentarza*, *Kaplicy*, *Klasztoru*, *Pirackiego statku*, legendarnych kart, wydarzeń ani pól podróży. Nie zajmuje miejsca w mieście.

Dźwig. Gdy zagrywasz budowlę, możesz odrzucić ten *Dźwig* ze swojego miasta, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o dowolne 3 surowce. Możesz użyć *Dźwigu* nawet w mieście z 15 kartami. Nie bierzesz tych 3 surowców z puli. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart.

Farma. Po zagranium i podczas produkcji weź 1 jagodę.

Farmy z minidodatku Cztery pory roku 



Farma jesienią I. Po zagranium i podczas produkcji weź 1 jagodę albo żeton 1 punktu.

Farma jesienią II. Po zagranium i podczas produkcji weź 1 jagodę albo 1 bryłkę żywicy.

Farma latem I. Po zagranium i podczas produkcji weź 1 jagodę.


Farma latem II. Po zagranium i podczas produkcji weź 1 jagodę. Nie zajmuje miejsca w mieście.


Farma wiosną I. Po zagranium i podczas produkcji weź 1 jagodę albo 2 gałązki.


Farma wiosną II. Po zagranium i podczas produkcji weź 1 jagodę albo aktywuj 1 zieloną kartę produkcji w swoim mieście.



Farma zimą I. Po zagranium i podczas produkcji weź 1 jagodę albo dobierz 2 karty.

Farma zimą II. Po zagranium i podczas produkcji weź 1 jagodę albo możesz odrzucić tę kartę i dobrać nową kartę oraz wziąć 1 gałązkę i 1 bryłkę żywicy.



Główny trakt . Nie zajmuje miejsca w mieście. Tworzy dodatkowe miejsce w mieście. Nie może zostać skopiowany, usunięty ani ponownie aktywowany za pomocą *Kompassu* z dodatku *Perłowy Potok*.

Grobowiec Wiecznego Płomienia . Gdy umieszczasz na tej karcie robotnika, możesz zagrać dowolną kartę za darmo. Twój robotnik musi zostać tu na stałe. Na karcie *Grobowca Wiecznego Płomienia* może się znajdować do 2 robotników, ale drugie pole zostaje odblokowane dopiero wtedy, gdy w mieście pojawia się *Grabarz*.


Herbaciarnia . Po zagranium i podczas produkcji możesz przekazać 1 kartę dowolnemu przeciwnikowi. Jeśli to zrobisz, weź 1 dowolny surowiec z puli i dobierz 1 kartę z talii. Jeśli wszyscy przeciwnicy osiągnęli już limit kart na ręce, możesz odrzucić kartę zamiast przekazywać ją przeciwnikowi, a następnie wziąć 1 surowiec z puli i dobrać 1 kartę z talii.

Hotel  . Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz zagrać stworzenie albo budowlę ze swojej ręki za 3 dowolne surowce mniej. Nie bierzesz tych 3 surowców z puli. Weź z puli 2 żetony 1 punktu, jeśli przeciwnik odwiedza Twój *Hotel*. Mimo że legendarne karty nie stanowią części ręki, możesz za pomocą *Hotelu* zagrać legendarną kartę. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart.

Kaplica. Gdy umieszczasz tu robotnika, połóż na tej karcie żeton 1 punktu z puli. Gdy odrzucisz *Kaplicę*, stracisz te punkty. Dobierz 2 karty za każdy żeton 1 punktu leżący na *Kaplicy*.

Karczma  . Gdy umieszczasz tu robotnika, zagraj stworzenie albo budowlę spośród kart z łąki za 3 dowolne surowce mniej. Nie bierzesz tych 3 surowców z puli. Weź z puli żeton 1 punktu, gdy przeciwnik odwiedza Twoją *Karczmę*. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart. W grze solo możesz odwiedzić *Karczmę* w mieście Krostawca, dzięki czemu Krostawiec zdobywa żeton 1 punktu z puli.


Klasztor. Gdy umieszczasz tu robotnika, daj 2 dowolne surowce przeciwnikowi, a następnie weź 4 punkty w żetonach i połóż je obok swojego miasta. Robotnicy pozostają tu do końca gry. W *Klasztorze* może się znajdować co najwyżej 2 robotników, ale drugie pole zostaje odblokowane, gdy w mieście pojawia się *Mnich*.

Klik Klak . Po zagranie i podczas produkcji weź z puli 3 jagody oraz weź z puli 1 dowolny surowiec za każdą *Farmę* w swoim mieście.


Kopalnia. Po zagranie i podczas produkcji weź 1 kamyk.

Lekka barka. Po zagranie i podczas produkcji weź 2 gałązki.


Loch. Gdy zagrywasz budowlę albo stworzenie, możesz umieścić stworzenie ze swojego miasta pod tym *Lochem*, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o dowolne 3 surowce (zakryj to stworzenie). Możesz użyć *Lochu* nawet w mieście z 15 kartami. Nie bierzesz tych 3 surowców z puli. Stworzenie w *Lochu* nie jest już częścią Twojego miasta i nie zapewnia żadnych punktów. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart. W *Lochu* może się znajdować co najwyżej 2 więźniów, ale możliwość wsunięcia drugiej karty stworzenia pod *Loch* zostaje odblokowana, gdy w mieście pojawia się *Strażnik leśny*.

Lokomotywa . Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz zagrać 1 dowolną kartę ze stacji za 3 dowolne surowce mniej. Nie bierzesz tych 3 surowców z puli. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart.

Magazyn. Po zagranie i podczas produkcji weź z puli i połóż na tej karcie albo 3 gałązki, albo 2 bryłki żywicy, albo 1 kamyk, albo 2 jagody. W ramach akcji w późniejszej turze możesz umieścić robotnika na tej karcie, aby wziąć wszystkie zgromadzone na niej surowce. Surowce, które na koniec gry zostały na tej karcie, wracają do puli. Nie liczą się, gdy rozpatrujesz zdolności dające dodatkowe punkty na koniec gry albo wyprawy.

Most . Zwiększ swój limit kart na ręce o 1 kartę za każdą posiadaną perłę. Ponadto za każdym razem, gdy otrzymujesz perłę, dobierz 2 karty z talii. Jeśli w wyniku wydania perł masz na ręce więcej kart, niż pozwala Ci na to nowy limit, na koniec swojej tury odrzuć ze swojej ręki nadmiarowe karty.


Muzeum . Gdy zagrasz stworzenie albo budowlę, możesz dobrać 2 karty z talii.


Niebiański Most . Gdy zagrywasz budowlę, możesz zmniejszyć koszt o 3 surowce i zagrać tę budowlę na wierzchu tej karty. *Niebiański Most* możesz wykorzystać w ten sposób tylko raz. *Niebiański Most* zapewnia bazowe punkty zagranej na niego budowli (bez punktów bonusowych!). *Niebiański Most* i zagrana na nim budowla zajmują tylko 1 miejsce w mieście. Pod żadnym pozorem nie możesz odrzucić żadnej z tych kart ze swojego miasta. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart.

Obóz kuglarzy. Po zagranie i podczas produkcji dobierz 2 karty.

Opera w Oleandrach . Na koniec gry zapewnia 2 punkty za każde unikatowe stworzenie w Twoim mieście.

Pałac. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każdą unikatową budowlę w Twoim mieście, włączając w to sam *Pałac*.

Piracki statek . Zagranie tej karty do swojego miasta nic nie kosztuje. W swojej turze możesz umieścić robotnika na *Pirackim statku*, a następnie przenieść go wraz z kartą do miasta wybranego przeciwnika, o ile jest w nim miejsce. Następnie weź z puli po 1 dowolnym surowcu (ale nie perle) i 1 żetonie 1 punktu za każdą perłę, którą ma ten przeciwnik (maksymalnie po 3 surowce i 3 żetony). *Piracki statek* zostaje w mieście przeciwnika. Gdy zabierzesz swojego robotnika z karty *Pirackiego statku*, Twój przeciwnik będzie mógł wysłać swojego robotnika na pole na tej karcie. Ponieważ nie zagrywasz *Pirackiego statku* do swojego miasta, kiedy przesuwasz go do miasta przeciwnika, nie wywołuje dodatkowych efektów.

Poczta . Gdy umieszczasz tu robotnika, daj przeciwnikowi 2 karty ze swojej ręki, a następnie odrzuć dowolną liczbę kart ze swojej ręki. Następnie dobierz karty z talii na rękę do swojego limitu kart. Weź z puli żeton 1 punktu, gdy przeciwnik odwiedza Twoją *Pocztę*. **Uwaga!** Możesz odwiedzić *Pocztę* tylko wtedy, gdy masz karty do oddania. W grze solo możesz odwiedzić *Pocztę* w mieście Krostawca, dzięki czemu Krostawiec zdobywa żeton 1 punktu z puli.

Pole Przemysława Ogonka 🏰. Po położeniu na tej karcie żetonu użycia możesz zagrać za darmo dowolne stworzenie z zielonym symbolem produkcji. Po zagranium i podczas produkcji weź z puli 1 jagodę oraz weź z puli 1 jagodę za każdą *Farmę* w miastach wszystkich przeciwników. Gdy aktywujesz tę zdolność, ci przeciwnicy dobierają po 1 karcie za każdą *Farmę*, którą mają.

Prom 🏠. Możesz wysłać tu swojego ambasadora (ale nie robotnika), aby skopiować 1 dowolną odkrytą kartę rzeki, nawet jeśli znajdujące się przy niej pole akcji na rzece jest zajęte i nawet jeśli nie spełniasz wymagań do jego odwiedzin. Weź żeton 1 punktu z puli, gdy przeciwnik odwiedza Twój *Prom*.

Przystań 🚤. Po zagranium i podczas produkcji, jeśli masz co najmniej 2 perły, weź dowolną kombinację 2 surowców (poza perłami).

Rafineria żywicy. Po zagranium i podczas produkcji weź 1 bryłkę żywicy.

Ratusz 🐭. Gdy zagrasz do swojego miasta budowlę, możesz przekazać dowolnemu przeciwnikowi 1 kartę ze swojej ręki. Jeśli to zrobisz, weź żeton 1 punktu z puli i dobierz 1 kartę z talii. Jeśli wszyscy przeciwnicy osiągnęli już limit kart na ręce, możesz odrzucić kartę zamiast przekazywać ją przeciwnikowi, a następnie wziąć żeton 1 punktu z puli i dobrać 1 kartę z talii.

Ruiny. Zagrywając *Ruiny*, odrzuć budowlę ze swojego miasta i połóż na jej miejsce tę kartę. Następnie weź z powrotem surowce będące kosztem odrzuconej budowli. Ponadto dobierz 2 karty. **Uwaga!** Jeśli na odrzucanej budowli znajdowały się żetony punktów, zwróć je do puli. Jeśli na odrzucanej budowli znajdował się robotnik, przenieś go na kartę *Ruin*. Jeśli robotnik nie był umieszczony tam na stałe, odzyskasz go podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*. W przeciwnym przypadku tracisz go (ich) i odrzucasz z gry. Pary kart, które zajmują 1 miejsce (np. *Szklarnia* i *Farma*) i złote żetony użycia również tracisz. Jeśli odrzucasz pary kart, weź z powrotem surowce będące kosztem obu kart. Nie możesz odrzucić *Głównego traktu* ani legendarnych budowli.

Ryneczek 🐾. Po zagranium i podczas produkcji weź 2 dowolne surowce.

Sąd. Weź 1 gałązkę, 1 bryłkę żywicy albo 1 kamyk za każdym razem, gdy zagrywasz budowlę do swojego miasta. Nie bierz surowców po zagranium tej karty *Sądu*.

Skarbiec króla Myszona 🐿. Po zagranium połóż na tej karcie żetony z puli o łącznej wartości 4 punktów. Gdy zagrywasz stworzenie albo budowlę, możesz zapłacić dowolną liczbę punktów z tej karty, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o 2 dowolne surowce za każdy wydany punkt. Jeśli chcesz, możesz zapłacić więcej niż żeton 1 punktu. Nie bierzesz tych surowców z puli. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart.

Sklep wielobranżowy. Po zagranium i podczas produkcji weź z puli 1 jagodę. Jeśli w twoim mieście znajduje się co najmniej 1 *Farma*, zamiast tego weź 2 jagody.

Sklepik z gazetami 📰. Za każdym razem, gdy zdobywasz wydarzenie, umieść na tej karcie żeton 1 punktu z puli. Jeśli na koniec gry na *Sklepiku* z gazetami leżą przynajmniej 3 żetony 1 punktu, otrzymujesz dodatkowo 3 punkty.

Srebrzyste źródło 🌊. Zagraj tę kartę pod kartę budowli w swoim mieście. Następnie weź z puli koszt tej budowli w surowcach i dobierz 2 karty. Budowla leżąca na *Srebrzystym źródle* nie może być pod żadnym pozorem odrzucona z miasta. *Srebrzyste źródło* i leżąca na nim budowla zajmują 1 miejsce w mieście. Nie możesz zagrać *Srebrzystego źródła*, jeśli nie masz budowli, pod którą możesz je zagrać.

Szklarnia 🏠. Może (ale nie musi) dzielić miejsce z 1 *Farmą* w Twoim mieście. Możesz zagrać *Farmę* na miejsce, które zajmuje *Szklarnia*. *Farma* może dzielić miejsce tylko z 1 *Szklarnią*. Po zagranium i podczas produkcji dobierz 1 kartę. Jeśli ta *Szklarnia* dzieli miejsce z *Farmą*, weź dodatkowo 1 dowolny surowiec.

Szkoła. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każde zwykłe stworzenie w Twoim mieście.

Teatr. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każde unikatowe stworzenie w Twoim mieście.

Uniwersytet. Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz odrzucić 1 budowlę albo stworzenie ze swojego miasta i weź z powrotem surowce będące kosztem odrzuconej karty. Dodatkowo weź 1 dowolny surowiec i żeton 1 punktu. Jeśli na odrzucanej budowlu znajdowały się żetony punktów, zwróć je do puli. Jeśli odrzucasz kartę ze znajdującym się na niej robotnikiem i ten robotnik znajdował się na niej na stałe, usuń go z gry. Jeśli ten robotnik nie znajdował się na karcie na stałe, przełóż go na kartę *Uniwersytetu* (nie będzie blokował pola akcji na tej karcie). Zostanie tam, dopóki jego właściciel nie przygotuje się do nowej pory roku. Nie możesz wykorzystać zdolności *Uniwersytetu*, żeby odrzucić *Uniwersytet*.

Wagon towarowy 🚚. Natychmiast po zagranie weź z puli i połóż na tej karcie 2 gałązki, 2 bryłki żywicy, 2 kamyki i 2 jagody. Zrób to tylko po zagranie tej karty do swojego miasta. Po zagranie i podczas produkcji możesz wziąć 2 dowolne surowce z tej karty (surowce nie muszą być takie same). Surowce, które zostały na tej karcie, nie znajdują się w Twojej puli i nie liczą się podczas rozpatrywania zdolności kart, np. *Piekarza*. Jeśli skopiujesz *Wagon towarowy* przeciwnika za pomocą *Kopacza*, możesz wziąć 2 surowce z tego skopiowanego *Wagonu towarowego*.

Wesołe miasteczko 🎡. Po zagranie i podczas produkcji możesz dobrać 1 kartę za każdą zieloną kartę produkcji w swoim mieście **albo** wziąć 1 dowolny surowiec za każdą parę zielonych kart produkcji, wyłączając *Wesołe miasteczko* (zaokrąglając w dół).

Wieczne Drzewo. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każdą fioletową kartę pomyślności w Twoim mieście, włączając samo *Wieczne Drzewo*. Dzięki tej karcie możesz zagrać 1 dowolne stworzenie za darmo. *Wieczne Drzewo* nie pozwala zagrać za darmo legendarnego stworzenia. Jeśli grasz z dodatkiem *Stacja Nowoliść*, nie musisz kłaść na *Wiecznym Drzewie* złotego żetonu użycia, aby zagrać z niego stworzenie z Nowoliścia.

Wieczny Mur 🏰. Na koniec gry zapewnia 2 punkty za każde 5 zajętych miejsc w Twoim mieście (zaokrąglając w dół). Nie licz kart, które nie zajmują miejsca w mieście, np. *Wędrowca*. *Wieczny Mur* nie zajmuje miejsca w mieście.

Wieża widokowa. Gdy umieszczasz tu robotnika, skopiuj 1 dowolne pole podstawowe albo pole na leśnej polanie, nawet jeśli jest już zajęte przez dowolnego robotnika.

Wieża zegarowa. Gdy ją zagrywasz, połóż na niej 3 żetony 1 punktu z puli. Gdy odrzucisz *Wieżę zegarową*, stracisz te punkty. Zanim odzyskasz swoich robotników podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*, możesz usunąć żeton 1 punktu z *Wieży zegarowej*, aby aktywować 1 z pól podstawowych albo pól na leśnej polanie, na którym znajduje się Twój robotnik. Nie możesz ponownie aktywować zdolności robotników (np. jeży albo myszy) ani zdolności dużych stworzeń (np. *Miodołapa*). Nie możesz usunąć żetonu 1 punktu, żeby aktywować ambasadora. Punkty, które na koniec gry zostaną na *Wieży zegarowej*, wliczają się do Twojego końcowego wyniku.

Więzienie w Głębokiej Ciemnicy 🏰. Po zagranie odrzuć do 2 stworzeń ze swojego miasta. Za każde odrzucone stworzenie weź z puli 3 żetony 1 punktu i 3 dowolne surowce.

Zamek. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każdą zwykłą budowlę w Twoim mieście.

Zamek Przodków 🏰. Na koniec gry zapewnia 2 punkty za każdą zwykłą budowlę w Twoim mieście.

Zielony Żołędź 🐿️. Możesz umieścić tu robotnika, aby zagrać stworzenie albo budowlę za 4 surowce mniej. Nie bierzesz tych surowców z puli. Nie możesz łączyć działania tej karty z innymi zdolnościami zmniejszającymi koszt zagrywania kart.

WYDARZENIA PODSTAWOWE



Bajeczny lot 🏠. Musisz mieć w swoim mieście co najmniej 3 fioletowe karty pomyślności.

Festiwal kwiatów 🐸. Musisz mieć w swoim mieście co najmniej 1 kartę w każdym z 5 kolorów.

Pomnik. Musisz mieć w swoim mieście co najmniej 3 niebieskie karty zarządzania.

Rejs po rzece. Musisz mieć w swoim mieście co najmniej 3 czerwone karty z polami akcji.

Święto plonów. Musisz mieć w swoim mieście co najmniej 4 zielone karty produkcji.

Wielkie miasto 🏠. Musisz mieć w swoim mieście co najmniej 15 kart. Karty stworzeń i budowli, które nie zajmują miejsca w mieście albo dzielą miejsce z inną kartą, również się liczą.

Wyprawa kartografów. Musisz mieć w swoim mieście co najmniej 3 brązowe karty podróżników.



WYDARZENIA SPECJALNE



Błyskotliwy plan biznesowy. Musisz mieć *Sklepiarza* i *Pocztę*. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz dać przeciwnikom w sumie do 3 surowców ze swoich zasobów. Za każdy oddany surowiec weź 2 żetony 1 punktu z puli.

Budowa baszty Wiecznego Muru 🏰. Musisz mieć 9 budowli. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 5 punktów.

Budowa traktu królewskiego 🏰. Musisz mieć 4 brązowe karty podróżników i zapłacić 2 gałązki. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 6 punktów.

Dobrze zarządzane miasto. Musisz mieć *Sprzątacza* i *Wieżę zegarową*. Gdy zdobędziesz tę kartę, odzyskaj 1 ze swoich zajętych robotników. Możesz w ramach tej pory roku raz jeszcze go gdzieś umieścić i aktywować. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 4 punkty.

Festiwal muzyki i sztuki 🏰. Musisz mieć 4 czerwone karty z polami akcji i zapłacić 2 bryłki żywicy. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 6 punktów.

Festiwal światła 🏰. Musisz mieć 3 zielone karty produkcji i 2 brązowe karty podróżników. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki (ale nie więcej niż masz zielonych kart produkcji w swoim mieście). Weź z puli żeton 1 punktu za każdą odrzuconą kartę. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 3 punkty.

Gildia hotelarzy 🏰. Musisz mieć 5 zwykłych budowli. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 5 punktów.

Hossa 🏰. Musisz mieć 2 niebieskie karty zarządzania i 2 czerwone karty z polami akcji. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki (ale nie więcej niż masz niebieskich kart zarządzania w swoim mieście). Weź z puli żeton 1 punktu za każdą odrzuconą kartę. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 4 punkty.


Igrzyska w Everdell. Musisz mieć po 2 karty w każdym z kolorów w swoim mieście, czyli: 2 brązowe karty podróżników, 2 zielone karty produkcji, 2 czerwone karty z polami akcji, 2 niebieskie karty zarządzania i 2 fioletowe karty pomyślności. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 9 punktów.


Konkurs jedzenia ciasta 🏰. Musisz mieć 5 zielonych kart produkcji i zapłacić 2 jagody. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 6 punktów.

Królewska herbata 🏰. Musisz mieć 2 fioletowe karty pomyślności i 3 zielone karty produkcji. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki (ale nie więcej niż masz fioletowych kart pomyślności w swoim mieście). Weź z puli żeton 1 punktu za każdą odrzuconą kartę. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 4 punkty.

Królewski ślub 🏰. Musisz mieć 4 fioletowe karty pomyślności i odrzucić 3 karty ze swojej ręki. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 6 punktów.


Lekarstwo na brodawki. Musisz mieć w swoim mieście *Grabarza* i *Wioślarza*. Gdy zdobędziesz tę kartę, zapłać 2 jagody i odrzuć 2 karty ze swojego miasta. Nie możesz zdobyć tej karty, jeśli nie jesteś w stanie opłacić jej kosztu. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 6 punktów.

Magiczny śnieg . Musisz mieć 2 czerwone karty z polami miejsc i 2 fioletowe karty pomyślności. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki (ale nie więcej niż masz czerwonych kart z polami akcji w swoim mieście). Weź z puli żeton 1 punktu za każdą odrzuconą kartę. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 4 punkty.

Miejski festyn . Musisz mieć w swoim mieście 10 kart. Gdy zdobędziesz tę kartę, weź z puli żeton 1 punktu za każde wydarzenie podstawowe i 2 żetony 1 punktu za każde wydarzenie specjalne, które zdobyłeś, wliczając tę kartę.

Miejskie wakacje . Musisz mieć 5 zwykłych stworzeń. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 5 punktów.

Na usługach złoczyńców. Musisz mieć *Mnicha* i *Loch*. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 3 punkty za każdą kartę stworzenia pod Twoim *Lochem*.

Nadrzeczny kurort . Musisz mieć *Przystań* i *Karczmarza*. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz umieścić pod nią do 3 zakrytych kart stworzeń z łąki. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 2 punkty za każde stworzenie pod tą kartą.

Nowe sklepienie kaplicy. Musisz mieć *Snycerza* i *Kaplicę*. Gdy zdobędziesz tę kartę, dobierz 1 kartę z talii głównej i weź 1 surowiec za każdy żeton 1 punktu na Twojej kaplicy. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 2 punkty za każdy żeton 1 punktu na Twojej *Kaplicy*.

Obrona pracy dyplomowej. Musisz mieć *Nauczyciela* i *Uniwersytet*. Gdy zdobędziesz tę kartę, umieść pod nią do 3 stworzeń ze swojej ręki. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 2 punkty za każde stworzenie pod tą kartą.

Odkrycie starożytnych zwojów. Musisz mieć *Historyka* i *Ruiny*. Gdy zdobędziesz tę kartę, odkryj 5 kart z talii głównej. Każdą z nich możesz albo dobrać na rękę, albo umieścić pod tą kartą. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 1 punkt za każdą kartę pod tą kartą.

Odnalezienie zatopionego skarbu . Musisz mieć *Pirata* i *Dźwig*. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz za darmo zagrać 1 kartę z łąki o wartości do 3 punktów.

Odsłonięcie pomnika . Musisz mieć 4 niebieskie karty zarządzania i zapłacić 1 kamyk. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 6 punktów.


Pamięć o poległych. Musisz mieć *Cmentarz* i *Pasterza*. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 3 punkty za każdego robotnika na Twoim *Cmentarzu*.

Parada słoneczników . Musisz mieć co najmniej 3 inne wydarzenia. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 5 punktów.

Pod nowym kierownictwem. Musisz mieć *Handlarza* i *Sklep wielobranżowy*. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz na niej umieścić do 3 surowców ze swoich zasobów. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 1 punkt za każdą jagodę i za każdą gałązkę na tej karcie oraz 2 punkty za każdą bryłkę żywicy i za każdy kamyk na tej karcie. Surowce na tej karcie nie znajdują się w Twojej puli, więc nie liczą się, gdy rozpatrujesz zdolności dające dodatkowe punkty na koniec gry albo wyprawy.

Prywatny występ. Musisz mieć *Karcznię* i *Barda*. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz na niej umieścić do 3 jagód ze swoich zasobów. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 2 punkty za każdą jagodę na tej karcie. Jagody na tej karcie nie znajdują się w Twojej puli, więc nie liczą się, gdy rozpatrujesz zdolności dające dodatkowe punkty na koniec gry albo wyprawy.

Renesans w architekturze . Musisz mieć 4 unikatowe budowle. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 5 punktów.

Romantyczny rejs . Musisz mieć *Prom* i *Męża*. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz wyszukać w talii głównej *Żonę* i zagrać ją za darmo albo wziąć z puli 5 żetonów 1 punktu.


Schwytanie złodziei żołądźi. Musisz mieć *Sąd* i *Strażnika leśnego*. Gdy zdobędziesz tę kartę, umieść pod nią do 2 stworzeń ze swojego miasta. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 3 punkty za każde stworzenie pod tą kartą.


Szlak pielgrzymów. Musisz mieć *Klasztor* i *Wędrowca*. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 3 punkty za każdego robotnika na Twoim *Klasztorze*.


Ulga podatkowa. Musisz mieć *Sędziego* i *Królową*. Gdy zdobędziesz tę kartę, aktywuj wszystkie zielone karty produkcji w swoim mieście w wybranej przez siebie kolejności. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 3 punkty.

Usługi latającego doktora. Musisz mieć *Doktora* i *Gołębia pocztowego*. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 3 punkty za każde małżeństwo (*Mąż + Żona*) we wszystkich miastach.

Wieczór fajerwerków. Musisz mieć *Wieżę widokową* i *Kopacza*. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz na niej umieścić do 3 gałązek ze swoich zasobów. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 2 punkty za każdą gałązkę na tej karcie. Gałązki na tej karcie nie znajdują się w Twojej puli, więc nie liczą się, gdy rozpatrujesz zdolności dające dodatkowe punkty na koniec gry albo wyprawy.

Wyścig balonów . Musisz mieć 2 brązowe karty podróżników i 2 niebieskie karty zarządzania. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki (ale nie więcej niż masz brązowych kart podróżników w swoim mieście). Weź z puli żeton 1 punktu za każdą odrzuconą kartę. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 4 punkty.

Wyścig po rzece . Musisz mieć *Przewoźnika* i *Lekką barkę*. Gdy zdobędziesz tę kartę, umieść pod nią kartę *Przewoźnika* albo *Lekkiej barki* ze swojego miasta. Weź 2 żetony 1 punktu, jeśli umieściłeś pod tą kartą *Przewoźnika*, albo 2 dowolne surowce, jeśli umieściłeś pod nią *Lekką barkę*. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 4 punkty.

X wskazuje miejsce . Musisz mieć *Piracki statek* i *Magazyn*. Gdy zdobędziesz tę kartę, umieść na *Magazynie* żeton 1 punktu z puli za każdy znajdujący się na nim surowiec, ale maksymalnie 6. Na koniec gry punkty, które pozostały na *Magazynie*, nie liczą się do wyniku. Liczą się wyłącznie punkty zabrane przez robotnika z *Magazynu* wraz z surowcami.

Zaproszenie na bal przebierańców . Musisz mieć *Posłańca* i *Obóz kuglarzy*. Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz oddać przeciwnikom w sumie do 6 kart ze swojej ręki. Za każdą oddaną kartę weź z puli żeton 1 punktu.

Zawody tańca Gigsalki . Musisz mieć 9 stworzeń. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 5 punktów.

Zgromadzenie Starszych . Musisz mieć 4 unikatowe stworzenia. Na koniec gry to wydarzenie zapewnia 5 punktów.

CUDA



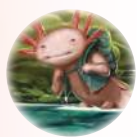
Brama Wyczekiwańca. Aby zbudować ten cud, odrzuć 2 karty ze swojej ręki i zapłać 1 gałązkę, 1 bryłkę żywicy, 1 kamyk i 2 perły. Na koniec gry zapewnia 10 punktów.

Fontanna Mgieł. Aby zbudować ten cud, odrzuć 2 karty ze swojej ręki i zapłać 2 gałązki, 2 bryłki żywicy, 2 kamyki i 2 perły. Na koniec gry zapewnia 15 punktów.

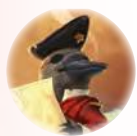
Gwiazdzista Latarnia. Aby zbudować ten cud, odrzuć 3 karty ze swojej ręki i zapłać 3 gałązki, 3 bryłki żywicy, 3 kamyki i 3 perły. Na koniec gry zapewnia 25 punktów.

Słoneczny Most. Aby zbudować ten cud, odrzuć 3 karty ze swojej ręki i zapłać 2 gałązki, 2 bryłki żywicy, 2 kamyki i 3 perły. Na koniec gry zapewnia 20 punktów.

KARTY ZE ZDOŁNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW



Aksolotle 🐸. Na początku gry połóż 1 znacznik aksolotla/dowolnego surowca na każdym z pól podstawowych na planszy (wzdłuż rzeki). Gdy odwiedzasz pole podstawowe, otrzymujesz dodatkowo znajdujący się na tym polu znacznik (jeśli jeszcze tam jest). Możesz użyć tego znacznika zamiast dowolnego surowca (ale nie pereł). Jeśli dajesz surowiec przeciwnikowi, odrzuć znacznik aksolotla/dowolnego surowca i zamiast niego przekazaj przeciwnikowi wybrany surowiec z puli. Każdego znacznika możesz użyć tylko raz. Wykorzystany znacznik usuń z gry.



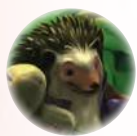
Dziobaki 🐦. Na początku gry połóż na swojej karcie zdolności 5 żetonów 1 punktu z puli. W dowolnym momencie swojej tury (ale nie więcej niż raz na turę) możesz zapłacić 1 z tych żetonów, aby wziąć z puli 1 dowolny surowiec i dobrać 1 kartę z talii albo z łąki. Żetony, których nie użyjesz, zapewniają punkty na koniec gry.



Gronostaje 🧙. Po zagranie karty stworzenia albo budowli i pełnym rozpatrzeniu jej efektu możesz albo odrzucić 2 karty ze swojej ręki, aby otrzymać 1 jagodę, 1 gałązkę albo 1 bryłkę żywicy, albo odrzucić 3 karty, aby otrzymać 1 kamyk. Tej zdolności nie uznaje się za zdolność zmieniającą koszt zagrywania kart. Rozpatrujesz ją po rozpatrzeniu efektu karty i nie możesz wykorzystać pozyskanych surowców, aby opłacić koszt tej karty.



Jaszczurki 🦎. Na początku gry otrzymujesz zakryty stos kart lasu, które nie biorą udziału w rozgrywce. Na początku każdej pory roku, wliczając początek rozgrywki, dobrać 3 karty lasu i zagraj 1 z nich na swój obszar gry (nie odrzucaj kart lasu zagrywanych w poprzednich porach roku). Pozostałe 2 odłóż na spód stosu. Tylko Twoi robotnicy mogą odwiedzać te leśne polany. **Uwaga!** Przeciwnicy nie mogą kopiować Twoich leśnych polan za pomocą karty *Wieży widokowej*. Lisy nie mogą aktywować tych pól za pomocą swoich zdolności. Niezależnie od liczby graczy nie możesz zająć obu pól żadnej karty lasu. Karty pogody nie wpływają na pola odwiedzane przez jaszczurki.




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. Na 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.




Koty 🐈. Możesz umieszczać swoich robotników na dowolnych polach podstawowych, na leśnych polach albo czerwonych kartach z polami akcji, na których znajdują się robotnicy przeciwników. Ta zdolność dotyczy zarówno kart z polami akcji, które są oznaczone symbolem 🏠, jak i tych, które nie są nim oznaczone. Na przykład, jeśli przeciwnik umieści robotnika na polu akcji na karcie *Królowej* w swoim mieście, Ty w swojej przyszłej turze również możesz umieścić robotnika na tej karcie. Jeśli robotnik przeciwnika opuści to pole akcji, Twój koci robotnik wciąż je zajmuje i zgodnie ze standardowymi zasadami blokuje je dla innych

robotników. Gdy umieszczasz robotnika na czerwonej karcie z polem akcji w mieście przeciwnika, traktuj to pole tak, jakby znajdowało się w Twoim mieście, przy czym jeśli jest to karta oznaczona symbolem , przeciwnik otrzymuje z puli żeton 1 punktu. Jeśli umieszczasz robotnika na polu, które wymaga, aby robotnik został tam na stałe, Twój robotnik zostaje na tym polu na stałe. W mieście przeciwnika nie możesz odwiedzać *Kaplicy*, *Pirackiego statku*, *Magazynu* ani legendarnych kart.




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 (włączając w to pola akcji na kartach – aktywuj je tak, jakby były w Twoim mieście), który nie był umieszczony tam na stałe. Ta zdolność dotyczy na przykład pól na kartach *Karczma* albo *Królowa*, ale nie ma zastosowania w przypadku karty *Cmentarza*, ponieważ znajduje się na niej pole, z którego nie odzyskuje się robotnika. Nie możesz też aktywować *Kaplicy*, *Pirackiego statku*, *Magazynu*, legendarnych kart ani wydarzeń.




Motyle . Zwiększ swój limit kart na ręce o 4. Rozpoczynasz grę z 12 kartami na ręce (11 kartami w rozgrywce 5- i 6-osobowej). Jesteś pierwszym graczem.





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




Nietoperze . Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę, po jej pełnym rozpatrzeniu możesz wziąć 1 kartę z łąki i umieścić ją na zakrytym stosie obok swojego miasta. To Twoje archiwum. W dowolnej przyszłej turze możesz zagrać dowolną kartę z tego stosu w ramach swojej akcji. Karty w archiwum traktuj jak karty na ręce, łące albo stacji na potrzeby zdolności zmieniających koszt zagrywania kart, np. *Karczmyi Hotelu*, ale nie możesz ich odrzucić. W każdej chwili możesz przejrzeć karty w swoim archiwum.




Pajaki . Na początku rozgrywki, po przygotowaniu gry, umieść pajęczycę  na planszy na dowolnym polu podstawowym, leśnej polany, świętego kręgu, podróży, targowiska, stacji albo pagórka. Za każdym razem, gdy to pole zostanie odwiedzone przez Ciebie albo innego gracza, otrzymujesz 1 dowolny surowiec, którego w tym momencie nie masz, i dobierasz 1 kartę. Następnie przesuń pajęczycę na dowolne inne pole na planszy. Rozpoczynasz grę jako ostatni gracz. Tej karty zdolności robotników nie używa się w rozgrywce w trybie *Leże pajęczycy*.




Pszczoły . Za każdym razem, gdy zagrywasz inną niż zieloną kartę stworzenia albo budowli, po jej pełnym rozpatrzeniu możesz odrzucić 1 kartę ze swojej ręki, aby aktywować 1 zieloną kartę produkcji w swoim mieście (oprócz legendarnych kart). Nie możesz używać tej zdolności podczas jesieni.




Ropuchy . Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę produkcji, możesz odrzucić 1 kartę ze swojej ręki i aktywować tę kartę produkcji po raz drugi. 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 ze swojej ręki, zanim aktywujesz kartę produkcji po raz drugi. *Ropuchy* nie mogą aktywować kart w czasie suszy. Nie mogą też aktywować *Krostawca Awanturnika* ani legendarnej karty 2 razy.




Sowy . Zwiększ swój limit kart na ręce o 1. Gdy zagrasz robotnika i wykonasz akcję, możesz odrzucić 1 kartę ze swojej ręki lub dobrać 1 kartę. Jeśli zdecydujesz się wykonać obie te czynności, najpierw odrzuć kartę, a następnie dobierz nową. Możesz zatrzymać dobraną kartę albo przekazać ją przeciwnikowi. Jeśli przekazesz kartę, dobierz 2 karty.




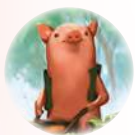
Szczury . Na początku gry połóż znacznik Krostawca na dowolnej karcie na łące. Za każdym razem, gdy ta karta jest zagrana przez Ciebie albo przeciwnika, weź z puli 1 dowolny surowiec, którego nie masz w swoich zasobach. Następnie przenieś znacznik Krostawca na inną kartę na łące. Nie możesz wykorzystać zdobytego surowca do opłacenia kosztu zagrania tej karty. Bierzesz surowiec i przenosisz 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.




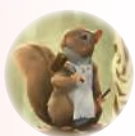
Szpaki . Zwiększ swój limit kart na ręce o 3. Gdy dobierasz karty, możesz wybrać, czy dobierasz z talii, czy z łąki. Możesz dobierać kombinacje kart z obu tych miejsc. Uzupełnij puste miejsca na łące dopiero wtedy, gdy dobierzesz wszystkie karty. Jeśli masz odkryć karty, na przykład w wyniku działania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




Ślimaki . Na początku rozgrywki dobierz bez oglądania 7 kart i umieść je w zakrytym stosie w swoim obszarze gry. Za każdym razem, gdy przeciwnik zagra i rozpatrzy zieloną kartę produkcji, możesz przekazać mu 1 kartę z tego stosu (nie oglądając jej), aby aktywować kartę, którą ten przeciwnik właśnie zagrał. Jeśli przeciwnik osiągnął limit kart na ręce, odrzuć tę kartę ze stosu zamiast mu ją przekazać. Pajęczycza użyje go jako swojego robotnika, gdy następnym razem karta aktywności będzie wymagać zagrania robotnika. Rozpatrz efekt tej karty produkcji na podstawie kart znajdujących się w mieście przeciwnika. Gdy wykorzystasz wszystkie 7 kart ze stosu, nie możesz używać tej zdolności. Nie możesz aktywować *Banku*, *Magazynu*, *Krostawca Awanturnika* ani legendarnych kart.




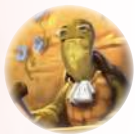
Świnie . Na początku rozgrywki umieść wszystkie karty *Farm* w odkrytym stosie w swoim obszarze gry. Jeśli używasz *Farm* z minidodatku *Cztery pory roku*, najpierw je potasuj. Na początku rozgrywki i po każdym Twoim przygotowaniu do nowej pory roku możesz zagrać wierzchnią kartę z tego stosu za darmo, aktywując ją według standardowych zasad. Zagranie tej karty nie liczy się jako Twoja tura. W ramach akcji Ty i Twój przeciwnicy możecie zagrać wierzchnią kartę *Farmy* z tego odkrytego stosu, opłacając jej koszt. Ten koszt mogą obniżyć zdolności zmieniające koszt zagrywania kart zgodnie ze standardowymi zasadami, ale *Farm* nie uznaje się za karty na ręce, łące ani stacji w odniesieniu do kart, które mają takie wymagania. Jeśli Twój przeciwnik zagra *Farmę*, otrzymujesz 2 żetony 1 punktu. *Farmy* nie zajmują miejsca w Twoim mieście.




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



Wydry . Gdy zagrywasz kartę budowli, możesz używać bryłek żywicy jako dowolnego surowca w koszcie zagrywanej karty. Możesz powtórzyć tę czynność wiele razy. Na przykład możesz zapłacić za *Lekką barękę* 2 bryłki żywicy zamiast 1 gałązki i 1 kamyka.



Żółwie . Po zagraniu 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. Nie możesz użyć surowców na tej karcie, żeby opłacić koszt czegoś. Jeśli na koniec gry na tej karcie zostaną jakieś surowce, możesz je przeznaczyć na zakup kafelków mapy (wyłącznie dla punktów). Na przykład zagrywasz kartę, a jako że wcześniej położyłeś na swojej karcie zdolności kamyk, teraz go odzyskujesz i bierzesz z puli 1 dodatkowy kamyk. Nie możesz zamiast tego położyć innego surowca ze swoich zasobów na swojej karcie zdolności.

KARTY LASU

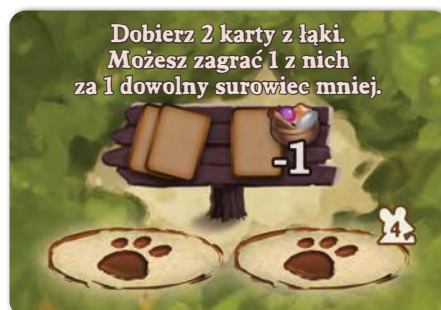


Przypomnienie. Drugie pole (4) na karcie lasu jest dostępne tylko w rozgrywce, w której bierze udział co najmniej 4 graczy. Ten sam gracz nie może nigdy zająć obu pól na karcie lasu.

KARTY LASU Z PODSTAWOWEJ WERSJI GRY EVERDELL



Las 1. Skopiuj dowolne pole podstawowe (wzięcie surowców, kart itd. – tak jakbyś umieścił tam robotnika). Dobierz 1 kartę z talii głównej.



Las 2. Dobierz 2 karty z łąki. Możesz zagrać 1 z nich za 1 dowolny surowiec mniej. Jest to zdolność zmieniająca koszt zagrywania kart. Możesz zachować obie karty, ale w późniejszej turze nie będziesz mógł skorzystać ze zniżki.



Las 3. Weź z puli 3 jagody.



Las 4. Odrzuć do 3 kart ze swojej ręki. Weź 1 dowolny surowiec za każdą odrzuconą kartę.



Las 5. Dobierz 2 karty z talii i weź z puli 1 dowolny surowiec.



Las 6. Weź z puli 2 dowolne surowce, np. 1 gałązkę i 1 bryłkę żywicy albo 2 jagody.



Weź z puli 2 jagody i dobierz 1 kartę.

Las 7. Weź z puli 2 jagody i dobierz 1 kartę z talii.



Odrzuć dowolną liczbę kart, a następnie dobierz 2 karty za każdą odrzuconą.

Las 8. Odrzuć dowolną liczbę kart, a następnie dobierz po 2 karty za każdą odrzuconą kartę.



Weź z puli 1 gałązkę, 1 bryłkę żywicy i 1 jagodę.

Las 9. Weź z puli 1 gałązkę, 1 bryłkę żywicy i 1 jagodę.



Weź z puli 2 bryłki żywicy i 1 gałązkę.

Las 10. Weź z puli 2 bryłki żywicy i 1 gałązkę.



Dobierz 3 karty i weź z puli 1 kamyk.

Las 11. Dobierz 3 karty z talii i weź z puli 1 kamyk.

KARTY LASU Z DODATKU ŚWIĘTO LATA 🐿



Weź z puli 2 bryłki żywicy albo 2 jagody.

Las 12. Weź z puli 2 bryłki żywicy albo 2 jagody.



Weź z puli 3 bryłki żywicy.

Las 13. Weź z puli 3 bryłki żywicy.



Zapłać 3 gałązki, a następnie weź z puli 3 dowolne surowce.

Las 14. Zapłać 3 gałązki, a następnie weź z puli 3 dowolne surowce, np. 3 bryłki żywicy albo 2 jagody i 1 gałązkę.



Aktywuj 2 karty produkcji w swoim mieście.

Las 15. Aktywuj 2 dowolne zielone karty produkcji w swoim mieście (ale nie legendarne karty).

KARTY LASU Z DODATKU *PERŁOWY POTOK* 

Las 16. Weź z puli 1 jagodę i 1 kamyk oraz dobierz 1 kartę z talii.



Las 17. Weź z puli 2 kamyki i dobierz 1 kartę z talii.



Las 18. Weź z puli 1 bryłkę żywicy i 1 kamyk albo dobierz 4 karty z talii.



Las 19. Odrzuć 2 dowolne karty z łąki, uzupełnij puste miejsca, a następnie dobierz 2 karty z łąki i weź z puli 1 dowolny surowiec.

KARTY LASU Z DODATKU *STACJA NOWOLIŚĆ* 

Las 20. Weź z puli 4 gałązki.



Las 21. Weź z puli 2 gałązki i 1 bryłkę żywicy.



Las 22. Skopiuj dowolną inną leśną polanę na planszy głównej, nawet jeśli jest już zajęta przez innego robotnika.

KARTY RZEKI Z DODATKU PERŁOWY POTOK



Aksolotl badacz. Odkryj i odrzuć 2 czerwone karty z polami akcji ze swojej ręki, aby wziąć z puli żeton 1 punktu i 1 perłę.

Krab artysta. Odkryj i odrzuć 3 karty w różnych kolorach ze swojej ręki, aby wziąć z puli żeton 1 punktu i 1 perłę.

Obserwatorium. Zapłać żeton 1 punktu i 1 dowolny surowiec, aby dobrać 2 karty z łąki i wziąć z puli 1 perłę.

Ogrody. Zapłać żeton 1 punktu i 1 jagodę, aby dobrać 3 karty z talii i wziąć z puli 1 perłę.

Płoc ogrodniczka. Odkryj i odrzuć 3 zielone karty produkcji ze swojej ręki, aby wziąć z puli żeton 1 punktu i 1 perłę.

Posterunkowy ślimak. Odkryj i odrzuć 2 niebieskie karty zarządzania ze swojej ręki, aby wziąć z puli żeton 1 punktu i 1 perłę.

Sala balowa. Zapłać żeton 1 punktu i 1 bryłkę żywicy, aby dobrać 3 karty z talii i wziąć z puli 1 perłę.

Siedziba władz. Zapłać żeton 1 punktu i 1 kamyk, aby dobrać 4 karty z talii i wziąć z puli 1 perłę.

Sum senior. Odkryj i odrzuć 1 fioletową kartę pomyślności ze swojej ręki, aby wziąć z puli żeton 1 punktu i 1 perłę.

Targowisko. Zapłać żeton 1 punktu i 1 dowolny surowiec, aby dobrać 3 karty z talii i wziąć z puli 1 perłę.

Węgorz wynalazca. Odkryj i odrzuć 2 brązowe karty podróżników ze swojej ręki, aby wziąć z puli żeton 1 punktu i 1 perłę.

Wodny młyn. Zapłać żeton 1 punktu i 1 gałązkę, aby dobrać 2 karty z talii i wziąć z puli 1 perłę.

OZDOBY Z DODATKU *PERŁOWY POTOK*



Dzwonek. Weź 3 jagody z puli. Ponadto dobierz 1 kartę z talii za każde stworzenie w Twoim mieście (wliczając te, które nie zajmują miejsca, np. *Pirata*). Na koniec gry *Dzwonek* zapewnia 1 punkt za każde 2 karty stworzeń w Twoim mieście (zaokrąglając w dół).

Klepsydra. Możesz natychmiast aktywować dowolną leśną polanę bez umieszczania na niej robotnika, nawet jeśli pole akcji na tej karcie jest zajęte. Dodatkowo weź z puli 1 dowolny surowiec. Na koniec gry *Klepsydra* zapewnia 1 punkt za każdą czerwoną kartę miejsca w Twoim mieście.

Klucz do miasta. Weź z puli 2 dowolne surowce. Ponadto dobierz 1 kartę z talii za każdą budowlę w Twoim mieście. Na koniec gry *Klucz do miasta* zapewnia 1 punkt za każde 2 karty budowy w Twoim mieście (zaokrąglając w dół).

Kompas. Możesz ponownie aktywować 2 różne brązowe karty podróżników w swoim mieście. Jeśli aktywujesz *Ruiny*, postępuj tak, jakbyś zagrywał je po raz pierwszy. Jeśli aktywujesz *Błazna*, możesz przenieść go do miasta wybranego przeciwnika. Jeśli aktywujesz *Posłańca*, możesz go przenieść pod swoją inną kartę budowy. Na koniec gry *Kompas* zapewnia 1 punkt za każdą brązową kartę podróżnika w Twoim mieście.

Luneta. Weź z puli 1 dowolny surowiec i dobierz 1 kartę. Następnie weź 1 perłę. (Musisz najpierw zapłacić perłę, aby zagrać *Lunetę*). Na koniec gry *Luneta* zapewnia 3 punkty za każdy cud, który wybudowałeś.

Lusterko. Możesz skopiować dowolną zdolność 1 z kart ozdób zagranych przez dowolnego przeciwnika. Zastosuj ją wedle swojego miasta. Nie zdobywasz punktów bonusowych ze skopiowanej zdolności. Na koniec gry *Lusterko* zapewnia 1 punkt za każdy kolor kart w Twoim mieście (maksymalnie 5 punktów). Nie używaj tej karty w grze solo.

Maska. Możesz zagrać za darmo dowolną kartę o wartości do 3 punktów. Na koniec gry *Maska* zapewnia 1 punkt za każde 3 punkty z żetonów, które zdobyłeś (zaokrąglając w dół), wliczając żetony na takich kartach jak *Wieża zegarowa* czy *Kaplica*.

Szklany amulet. Weź z puli 3 dowolne surowce i dobierz 2 karty. Następnie weź żeton 1 punktu. Na koniec gry *Szklany amulet* zapewnia 3 punkty.

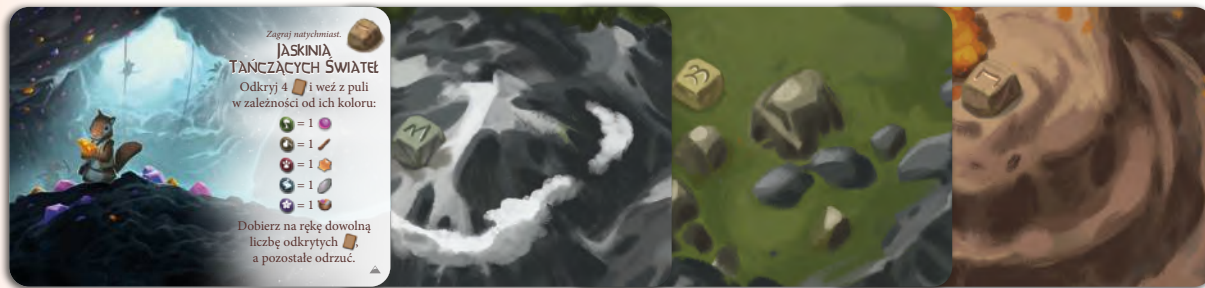
Tiara. Weź z puli po 1 dowolnym surowcu za każdą fioletową kartę pomyślności w Twoim mieście. Na koniec gry *Tiara* zapewnia 1 punkt za każdą fioletową kartę pomyślności w Twoim mieście.

Waga. Możesz odrzucić do 4 kart ze swojej ręki, aby wziąć z puli 1 dowolny surowiec za każdą odrzuconą kartę. Na koniec gry *Waga* zapewnia 1 punkt za każdą kartę, którą masz na ręce (maksymalnie 5 punktów).

Zegar słoneczny. Możesz aktywować produkcję dla maksymalnie 3 zielonych kart produkcji w Twoim mieście. Na koniec gry *Zegar słoneczny* zapewnia 1 punkt za każde 2 zielone karty produkcji w Twoim mieście (zaokrąglając w dół).

Złota księga. Weź z puli surowce będące kosztem dowolnej niebieskiej karty zarządzania w Twoim mieście. Na przykład, jeśli w swoim mieście masz *Wieżę zegarową*, zagrywając *Złotą księgę*, otrzymasz 3 gałązki i 1 kamyk. Na koniec gry *Złota księga* zapewnia 1 punkt za każdą niebieską kartę zarządzania w Twoim mieście.


KARTY ODKRYĆ Z DODATKU ZIMOWY SZCZYT




Każde duże stworzenie zastępuje 1 z Twoich niezajętych robotników. Zastąp odpowiedniego robotnika, gdy zdobędziesz kartę odkrycia. Możesz używać dużych stworzeń tak samo jak zwykłych robotników albo wykorzystać ich specjalne umiejętności (zob. poniżej). W obu przypadkach odzyskasz ich podczas akcji Przygotuj się do nowej pory roku (chyba że umieścisz ich gdzieś na stałe albo wykorzystasz umiejętność Łosia Kopytnika).

PAGÓRKI



Archeolog. Po zagranium umieść do 3 kart budowli pod *Archeologiem*. Mogą to być karty z Twojej ręki, z łąki albo kombinacje kart z obu tych miejsc. Te karty nie wliczają się do Twojego limitu kart na ręce ani do limitu kart w mieście (nie znajdują się w żadnym z tych miejsc). Później podczas zagrywania karty możesz zagrać 1 z tych kart, płacąc 1 dowolny surowiec mniej. Ta zdolność nie może być łączona z inną zdolnością zmieniającą koszt karty. Możesz zamiast tego zagrać 1 z 3 kart spod karty *Archeologa* z inną zdolnością zmieniającą koszt karty.

Dzik Trufelek . W ramach akcji możesz umieścić dzika na zielonej karcie produkcji w swoim mieście albo w mieście przeciwnika, aby ją dla siebie aktywować. Następnie weź z puli 1 dowolny surowiec i dobrać 1 kartę. Rozpatrz efekty pola akcji, ale traktuj kartę tak, jakby znajdowała się w mieście, w którym się znajduje. Nie możesz aktywować legendarnych kart. Nie możesz aktywować *Banku*, *Magazynu* ani *Krostawca Awanturnika* przeciwnika.

Karawana kartografa . Gdy umieszczasz tu robotnika, dobrać 3 karty. Następnie weź z puli 1 dowolny surowiec za każdego robotnika na *Karawanie kartografa*, wliczając robotnika, którego właśnie umieściłeś. Każdy gracz może mieć na tej karcie maksymalnie 1 robotnika. Weź żeton 1 punktu z puli, jeśli przeciwnik odwiedza to miejsce.

Kwiecisty Szlak. Na koniec gry zapewnia 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 3 fioletowe karty pomyślności.

Leśny Szlak. Na koniec gry zapewnia 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 4 zielone karty produkcji.


Łoś Kopytnik . Podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* możesz zostawić łosia na polu, które aktualnie zajmuje, aby aktywować to pole. Dodatkowo dobrać 1 kartę i weź z puli 1 dowolny surowiec. Jeśli łoś znajduje się na polu  w mieście przeciwnika (np. *Karczmie*), przeciwnik otrzymuje żeton punktu z puli jak zawsze. W grze solo możesz aktywować to pole, nawet jeśli przenosi się na nie *Krostawiec*.

Mglisty Szlak. Na koniec gry zapewnia 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 3 brązowe karty podróżników.

Poszukiwacz złota. Za każdym razem, gdy zdobędziesz żetony punktów w ramach jakiegokolwiek akcji w grze, możesz odrzucić 1 kartę ze swojej ręki za każdy zdobyty żeton. Niezależnie od tego, czy to zrobisz, możesz następnie dobrać 1 kartę za każdy zdobyty żeton. Ten efekt dotyczy także takich kart jak *Wieża zegarowa*. Żetony, które otrzymujesz od innych graczy, nie wywołują tego efektu.

Przewodnik. Po zagranium umieść do 3 kart stworzeń pod *Przewodnikiem*. Mogą to być karty z Twojej ręki, z łąki albo kombinacje kart z obu tych miejsc. Te karty nie wliczają się do Twojego limitu kart na ręce ani do limitu kart w mieście (nie znajdują się w żadnym z tych miejsc). Później podczas zagrywania karty możesz zagrać 1 z tych kart, płacąc 2 jagody mniej. Ta zdolność nie może być łączona z inną zdolnością zmieniającą koszt karty. Możesz zamiast tego zagrać 1 z 3 kart spod karty *Przewodnika* z użyciem innej zdolności zmieniającej koszt karty albo żetonu użycia.

Skalny Szlak. Na koniec gry zapewnia 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 3 czerwone karty miejsc.

Sprzedawca map . Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz dobrać karty z łąki, ze stosu kart odrzuconych albo kombinację kart z obu tych miejsc do swojego limitu kart na ręce. Nie uzupełniaj pustych miejsc na łące, dopóki nie skończysz tej akcji. Każdy gracz może mieć na tej karcie maksymalnie 1 robotnika. Weź żeton 1 punktu z puli, jeśli przeciwnik odwiedza to miejsce.


Świetlisty Szlak. Na koniec gry zapewnia 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 3 niebieskie karty zarządzania.


Zbieracz jagód. Za każdym razem, gdy otrzymujesz jagody w ramach dowolnej wykonywanej przez siebie akcji, dobierz 1 kartę za każdą otrzymaną jagodę. Jagody, które otrzymujesz od innych graczy, nie wywołują tego efektu.

Znawca gór. Efekt wiosennej karty pogody Cię nie dotyczy. Ponadto możesz zagrać 2 karty odkryć z talii szczytów zamiast 1, ale musisz zapłacić koszt obu kart.

SZCZYTY

Burzowa Dolina. Po zagranium dobierz 3 karty i połóż je odkryte obok tej karty. Ty i Twoi przeciwnicy możecie zagrywać dowolne z tych kart, jakby znajdowały się na łące. Za każdym razem, gdy któryś z przeciwników zagrywa 1 z tych kart, weź żeton 1 punktu z puli. Uzupełniaj puste miejsca nowymi kartami z talii. Jeśli inne karty albo akcje odnoszą się do kart z łąki, nie uwzględniaj tych kart.


Krecie Kopalnie . Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz odkryć po kolei tyle kart z talii, ile kart mógłbyś dobrać do swojego limitu kart na ręce. Na przykład, jeśli Twój limit kart na ręce wynosi 8, a masz na ręce 6 kart, możesz odkryć do 2 kart. W dowolnej chwili możesz przestać odkrywać karty i dobrać wszystkie odkryte karty na rękę. Następnie weź żeton 1 punktu za każdą dobraną w ten sposób kartę. Jeśli jednak dowolna z odkrytych kart pokrywa się z kartą na łące, natychmiast przerwij odkrywanie i odrzuć wszystkie odkryte karty. Nie dobieraj kart na rękę i nie bierz żetonów. Każdy gracz może mieć na tej karcie maksymalnie 1 robotnika. Weź żeton 1 punktu z puli, jeśli przeciwnik odwiedza to miejsce.


Król Roman . Możesz umieścić *Króla Romana* na dowolnej fioletowej karcie pomyślności w swoim mieście, aby wziąć tyle sztuk surowców (w dowolnej kombinacji), ile wynosi wartość bazowa tej karty. Na przykład, jeśli umieścisz *Króla Romana* na *Zamku*, weź z puli 4 wybrane przez siebie surowce.


Kryjówka Zakapturzonych. Możesz przenieść 1 ze swoich zajętych robotników na to pole, aby ponownie aktywować pole, na którym znajdował się ten robotnik. Nie możesz ponownie aktywować zdolności robotników (np. jeży albo myszy) ani zdolności dużych stworzeń (np. *Miodolapa*).

Laboratorium Teofila. Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki, a następnie natychmiast zagrać kartę za tyle surowców mniej, ile kart odrzuciłeś.

Lodowy Szlak. Na koniec gry zapewnia 4 punkty, jeśli Twój króliczy podróżnik przejdzie przez wszystkie kafelki mapy okolicy tworzące Twoją trasę wyprawy.

Niedźwiedź Miodolap . Jeśli w wyniku zagrania niedźwiedzia nie wzięłeś żadnej jagody, po rozegraniu akcji, do której go użyłeś, możesz dodatkowo wziąć z puli 1 jagodę za każdy inny surowiec, jaki w tej akcji otrzymałeś (maksymalnie 3 jagody).


Orzeł Wilhelm . W ramach akcji możesz umieścić orła na talii i dobrać z niej 3 karty. Dopóki orzeł znajduje się na talii, możesz dobrać 2 karty z talii na koniec tury przeciwnika, który dobrał z niej karty. Ponadto, gdy orzeł znajduje się na talii, możesz dobierać karty ponad swój limit kart na ręce, ale następnie musisz natychmiast odrzucić karty do swojego limitu kart na ręce. Nie używaj tej karty w grze solo.


Paw Złotoszyi . Możesz umieścić pawia na wydarzeniu, aby je zdobyć, nawet jeśli spełniasz tylko połowę wymagań dotyczących kart (zaokrąglając w górę). Na przykład, jeśli zdobycie wydarzenia wymaga 2 konkretnych kart, możesz je zdobyć, nawet jeśli masz tylko 1 z nich. W przypadku wydarzeń podstawowych, które wymagają 3 kart tego samego koloru, wymaganie należy zaokrąglić w górę (musisz mieć co najmniej 2 karty). W przypadku wydarzenia Igrzyska w Everdell musisz mieć co najmniej po 1 karcie każdego koloru. Aby zdobyć *Festiwal kwiatów*, musisz mieć karty w co najmniej 3 z 5 kolorów. Aby zdobyć wydarzenie, musisz nadal opłacić ich koszt.

Podniebny Szczyt. Gdy umieszczasz tu robotnika, odrzuć 5 kart w różnych kolorach ze swojej ręki (po 1 z każdego rodzaju). Następnie weź żetony punktów o łącznej wartości 8.

Pradawny Sad. Gdy umieszczasz tu robotnika, weź z puli 5 jagód.

Ruiny Strzelistej Wieży. Gdy umieszczasz tu robotnika, weź z puli 3 surowce – gałązki, bryłki żywicy lub kamyki – w dowolnej kombinacji.

Sęp Ognistodzioby . W ramach akcji możesz umieścić sępa na wierzchu stosu kart odrzuconych i dobrać z niego 3 karty. Dopóki sęp znajduje się na stosie kart odrzuconych, gdy przeciwnik odrzuca karty, możesz przejrzeć wszystkie karty, które odrzucił, i dobrać dowolne z nich na rękę, nie przekraczając limitu kart na ręce. Nie używaj tej karty w grze solo.

Wilk Wiatroszept . Wilk ignoruje zasadę mówiącą, że pole pojedyncze może odwiedzić tylko 1 robotnik. Wilk traktuje każde pole, jakby było grupowe. Możesz umieścić wilka na polu pojedynczym, na którym znajduje się inny robotnik (Twój albo przeciwnika), wliczając karty miejsc, leśne polany i pola podróży. Musisz opłacić ewentualny koszt odwiedzenia tego pola. Jeśli na polu grupowym obowiązuje limit robotników (np. na *Targowisku*, *Pagórku* czy *Stacji*), a Twój robotnik odwiedził już to pole, nie możesz go odwiedzić wilkiem. Nie możesz umieścić wilka na zdobytym wydarzeniu ani na polu w mieście przeciwnika, które nie jest oznaczone drogowskazem.

GRZBIETY GÓRSKIE

Gwiezdni tkacze. Gdy ich zagrywasz, możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki, a następnie dobrać karty do swojego limitu kart na ręce. Możesz dobrać karty, nawet jeśli nie odrzuciłeś żadnej karty.

Jaskinia Tańczących Świateł. Gdy ją zagrywasz, odkryj 4 karty z talii i weź z puli surowce w zależności od koloru odkrytych kart: zielona – 1 jagoda; brązowa – 1 gałązka; czerwona – 1 bryłka żywicy; niebieska – 1 kamyk; fioletowa – 1 dowolny surowiec. Następnie możesz dobrać na rękę dowolne z odkrytych kart. Pozostałe karty odrzuć.

Kwitnące Miasto. Na koniec gry zapewnia 6 punktów i -1 punkt za każdą fioletową kartę pomyślności w Twoim mieście.

Leśne Miasto. Na koniec gry zapewnia 6 punktów i -1 punkt za każde 2 zielone karty produkcji w Twoim mieście (zaokrąglając w dół). Na przykład, jeśli masz 3 zielone karty produkcji w swoim mieście, stracisz 1 punkt, więc ta karta będzie warta łącznie 5 punktów.

Lodowe Miasto. Na koniec gry zapewnia 3 punkty + 1 punkt za każdą kartę w kolorze, którego w swoim mieście masz najmniej. Weź pod uwagę tylko kolory kart, które masz w mieście. W razie remisu policz karty tylko w 1 kolorze. Na przykład, jeśli na koniec gry masz następującą kombinację kart: 7 zielonych, 4 niebieskie, 4 czerwone, 0 brązowych i 0 fioletowych, to otrzymujesz 4 punkty bonusowe (łącznie 7 punktów).

Lowca nagród. Gdy go zagrywasz, wymień nazwę dowolnego stworzenia i przeszukaj talię. Jeśli znajdziesz kartę o wymienionej nazwie, możesz dobrać ją na rękę, nawet jeśli miałbyś przekroczyć swój limit kart na rękę (w takim wypadku musisz natychmiast odrzucić 1 kartę). Jeśli nie znajdziesz takiej karty, nic się nie dzieje. Na koniec tej akcji potasuj talię.

Mgliste Miasto. Na koniec gry zapewnia 6 punktów i -1 punkt za każdą brązową kartę podróżnika w Twoim mieście.

Odległy Łąd. Połóż tę kartę na końcu swojej trasy wyprawy, po prawej stronie ostatniego kafelka mapy okolicy. Aby umieścić swojego króliczego podróżnika na *Odległym Łądzie*, musisz odrzucić 6 kart ze swojej ręki.

Podniebny architekt. Gdy go zagrywasz, wymień nazwę dowolnej budowli i przeszukaj talię. Jeśli znajdziesz kartę o wymienionej nazwie, możesz dobrać ją na rękę, nawet jeśli miałbyś przekroczyć swój limit kart na rękę (w takim wypadku musisz natychmiast odrzucić 1 kartę). Jeśli nie znajdziesz takiej karty, nic się nie dzieje. Na koniec tej akcji potasuj talię.

Skalne Miasto. Na koniec gry zapewnia 6 punktów i -1 punkt za każdą czerwoną kartę z polem akcji w Twoim mieście.

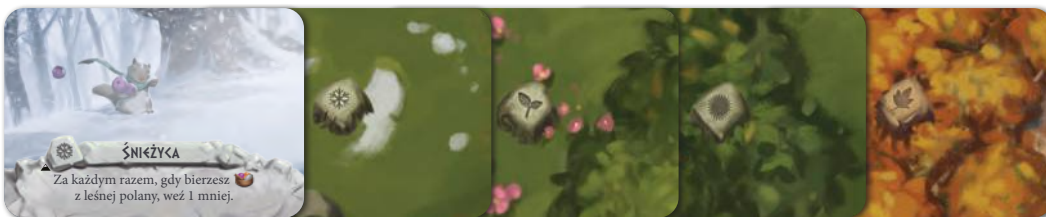
Szlak Czterech Wiatrów. Na koniec gry zapewnia 4 punkty, jeśli zdobyłeś co najmniej 2 wydarzenia (podstawowe lub specjalne).

Szlak Wyczekiwańca. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każdy punkt zdobyty z pól podróży (maksymalnie 7 punktów).

Świetliste Miasto. Na koniec gry zapewnia 6 punktów i -1 punkt za każdą niebieską kartę zarządzania w Twoim mieście.

Wężowy Przesmyk. Połóż tę kartę na początku swojej trasy wyprawy po prawej stronie kafelka mapy Everdell. Aby umieścić swojego króliczego podróżnika na *Wężowym Przesmyku*, musisz zapłacić 6 surowców w dowolnej kombinacji.

KARTY POGODY Z DODATKU ZIMOWY SZCZYT



ZIMA

Gęsta mgła. Gdy zagrywasz kartę ze swojej ręki, musisz zapłacić dodatkowo 1 dowolny surowiec. Na przykład, aby zagrać kartę, która kosztuje 2 jagody, musisz zapłacić 2 jagody i 1 dowolny surowiec. Ten efekt obowiązuje nawet wtedy, gdy korzystasz ze zdolności obniżających koszt zagrywania kart. Gdy zagrywasz kartę za darmo, nie ponosisz tego dodatkowego kosztu. Ten efekt nie wpływa na karty zagrane z innych źródeł, takich jak łąka i Twoje legendarne karty.

Siarczysty mróz. Nie możesz odwiedzać leśnych polan. Jeśli grasz z kartami zdolności robotników (z dodatku *Święto Lata*), możesz umieszczać jaszczurzych robotników na swoich polanach.

Śnieżyca. Za każdym razem, gdy zdobywasz surowce z leśnej polany, weź z puli 1 surowiec mniej. Na przykład o dwiedziasz polanę z 2 bryłkami żywicy i 1 gałązką – bierzesz z puli 1 bryłkę i 1 gałązkę. Ten efekt nie dotyczy kart dobieranych na leśnych polanach.

WIOSNA

Burza z piorunami. Zagranie każdej karty budowli kosztuje dodatkowo 1 dowolny surowiec (może to być jagoda). Ten efekt obowiązuje nawet wtedy, gdy korzystasz ze zdolności obniżających koszt zagrywania kart, np. *Dźwigu*. Gdy zagrywasz kartę za darmo, nie ponosisz tego dodatkowego kosztu.

Tornado. Nie możesz zagrywać kart z łąki. Jeśli zdolność pozwala Ci dobierać karty z łąki, możesz to zrobić. Następnie możesz je zagrywać ze swojej ręki.

Ulewa. Gdy umieszczasz robotnika na polu podstawowym, weź z puli 1 surowiec mniej albo dobierz 1 kartę mniej. Na przykład umieszczasz robotnika na polu, które zapewnia 2 gałązki i 1 kartę. Bierzesz 2 gałązki, ale nie dobierasz karty, albo bierzesz 1 gałązkę i dobierasz 1 kartę.

LATO

Fala upałów. Zagranie karty stworzenia kosztuje dodatkowo 1 jagodę. Ten efekt obowiązuje nawet wtedy, gdy korzystasz ze zdolności obniżających koszt zagrywania kart, np. *Karczmarza*. Gdy zagrywasz kartę za darmo, nie ponosisz tego dodatkowego kosztu.

Porywisty wiatr. Za każdym razem, gdy zagrasz kartę do swojego miasta i rozpatrzysz wszystkie jej efekty, musisz odrzucić 1 kartę ze swojej ręki (jeśli możesz).

Susza. Zielone karty produkcji nie aktywują się w momencie zagrania. Nie możesz ich aktywować za pomocą zdolności ropuch. Nadal możesz je aktywować za pomocą innych zdolności, np. *Dzika Trufelka*. Ponadto aktywują się podczas przygotowania do nowej pory roku.

JESIEŃ

Grad. Gdy umieszczasz robotnika na polu podstawowym albo na leśnej polanie, rozpatrz wszystkie efekty, a następnie odrzuć 1 kartę ze swojej ręki (jeśli możesz).

Powódź. Zagranie karty z łąki kosztuje dodatkowo 1 dowolny surowiec. Ten efekt obowiązuje nawet wtedy, gdy korzystasz ze zdolności obniżających koszt zagrywania kart, np. *Dźwigu* albo *Karczmarza*. Gdy zagrywasz kartę za darmo, nie ponosisz tego dodatkowego kosztu.

Wielki pożar. Gdy przygotowujesz się do jesieni, musisz natychmiast umieścić 1 swojego robotnika na tej karcie. Twój robotnik musi tu zostać na stałe, więc podczas jesieni będziesz miał 1 robotnika mniej. Nie możesz zagrać robotnika, który został umieszczony na polu akcji na stałe (np. na *Cmentarzu*). Jeśli zostawisz na polu *Łosia Kopytnika*, gdy przygotowujesz się do nowej pory roku, nie możesz go tu umieszczać.

KARTY GOŚCI Z DODATKU *STACJA NOWOLIŚĆ*



Na koniec gry, jeśli warunki kart gości są spełnione, otrzymujesz za nie punkty. Nie otrzymujesz za nie żetonów punktów.

Aksel Pyszczek. Na koniec gry zapewnia 8 punktów, jeśli zdobyłeś co najmniej 2 wydarzenia podstawowe i 1 wydarzenie specjalne.

Balbina Wibrysek. Na koniec gry zapewnia 6 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 6 kart w 1 kolorze innym niż zielony.

Basia i Jaro Majowie. Na koniec gry zapewniają 7 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 7 unikatowych kart. Legendarne karty nie są unikatowe.

Borys Kapslelek. Na koniec gry zapewnia 7 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 6 czerwonych kart z polami akcji.

Edward Żmijewsski. Na koniec gry zapewnia 5 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej po 1 karcie każdego koloru.

Franklin Skorupko. Na koniec gry zapewnia 6 punktów, jeśli zostaną Ci co najmniej 4 niewykorzystane bryłki żywicy.

Fredzia Fretkowska. Na koniec gry zapewnia 6 punktów, jeśli zostaną Ci co najmniej 2 niewykorzystane kamyki.

Fryderyk Szopen. Na koniec gry zapewnia 7 punktów, jeśli zdobyłeś co najmniej 3 wydarzenia podstawowe.

Gaślaw Mroczek. Na koniec gry zapewnia 6 punktów, jeśli zostanie Ci co najmniej 5 niewykorzystanych gałązek.

Gryzanna Zającówna. Na koniec gry zapewnia 6 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 6 stworzeń i 6 budowli.

Igor Srebrnołuski. Na koniec gry zapewnia 7 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 6 brązowych kart podróżników.

Jan Krabejko. Na koniec gry zapewnia 9 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej po 2 karty każdego koloru.

Janusz Pak. Na koniec gry zapewnia 5 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 4 brązowe karty podróżników.

Jerzy Włóczykij. Na koniec gry zapewnia 6 punktów, jeśli masz co najmniej 2 robotników na polach podróży.

Kamil Ś. Limak. Na koniec gry zapewnia 10 punktów, jeśli masz w swoim mieście nie więcej niż 2 zielone karty produkcji.

Karol Uch. Na koniec gry zapewnia 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 4 fioletowe karty pomyślności.

Kazio Karaś. Na koniec gry zapewnia 5 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 4 czerwone karty z polami akcji.

Klemens Krecki. Na koniec gry zapewnia 6 punktów, jeśli zostaną Ci co najmniej 3 niewykorzystane jagody.

Misia Miękkibrzusio. Na koniec gry zapewnia 6 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 15 kart.

Mysia Piekarska. Na koniec gry zapewnia 5 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 5 zielonych kart produkcji.

O. Posowski. Na koniec gry zapewnia 5 punktów, jeśli masz co najmniej 10 punktów z żetonów.

Odoryk Niuchnik. Na koniec gry zapewnia 5 punktów, jeśli masz w swoim mieście więcej budowli niż stworzeń.

Oskar Długosz. Na koniec gry zapewnia 5 punktów, jeśli masz w swoim mieście więcej stworzeń niż budowli.

Pan Cernik. Na koniec gry zapewnia 7 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 6 niebieskich kart zarządzania.

Pif Pafnucy. Na koniec gry zapewnia 6 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 6 fioletowych kart pomyślności.

Rodzina Uszkowskich. Na koniec gry zapewnia 7 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 9 zwykłych kart.

Rudzia Orzech. Na koniec gry zapewnia 8 punktów, jeśli zdobyłeś co najmniej 2 wydarzenia specjalne.

Sara Gołąbek. Na koniec gry zapewnia 5 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 6 zwykłych kart.

Sir Ludwik I.S. Dostojny III. Na koniec gry zapewnia 7 punktów, jeśli masz co najmniej po 1 niewykorzystanym surowcu każdego rodzaju. Perły się nie liczą.

Tomysz Półcień. Na koniec gry zapewnia 5 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 6 unikatowych kart. Legendarne karty nie są unikatowe.

Witka Zieloneska. Na koniec gry zapewnia 7 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 7 zielonych kart produkcji.

Zdziś Dzióbek. Na koniec gry zapewnia 5 punktów, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 4 niebieskie karty zarządzania.



KARTY AKTYWNOŚCI PAJĘCZYCY

Aktywność zimowa 1



Aktywność zimowa 2



Aktywność zimowa 3



Aktywność zimowa 4



Aktywność zimowa 5



Aktywność zimowa 6



Aktywność zimowa 7



Aktywność zimowa 8



Aktywność zimowa 9



Aktywność wiosenna 1



Aktywność letnia 1



Aktywność letnia 2



Aktywność wiosenna 2



Aktywność wiosenna 3



Aktywność wiosenna 4



Aktywność letnia 3



Aktywność letnia 4



Aktywność jesienna 1



Aktywność jesienna 2



Aktywność jesienna 3



KARTY OSOBOWOŚCI PAJĘCZYCY



Pajęczycza paskudna. Gdy dobierasz albo zagrywasz z łąki kartę, która sąsiaduje z pajęczyczą, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi wartość tej karty (co najmniej 1). Jeśli karta zapewnia 0 punktów, pajęczycza otrzymuje żeton 1 punktu. Możesz odrzucić 1 kartę ze swojej ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec za każdy żeton 1 punktu, aby pajęczycza nie otrzymała tego żetonu punktu.

Pajęczycza pesymistka. Gdy dobierasz albo zagrywasz z łąki kartę, która sąsiaduje z pajęczyczą, musisz uzupełnić puste miejsce kartą tego samego koloru ze swojej ręki. Nie możesz dobrać ani zagrać karty, jeśli nie jesteś w stanie uzupełnić pustego miejsca na łące.

Pajęczycza piekielna. Gdy pajęczycza przygotowuje się do nowej pory roku, zbierz z łąki wszystkie karty, które sąsiadują z nią krawędzią (ale nie rogami). Pajęczycza kładzie je na swojej planszeczce jako zdobycze. Następnie uzupełnij puste miejsca na łące.

Pajęczycza podła. Nie możesz dobrać ani zagrać z łąki żadnej karty, która sąsiaduje z pajęczyczą. Gdy pajęczycza zagrywa sąsiadującą z nią kartę z łąki, otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

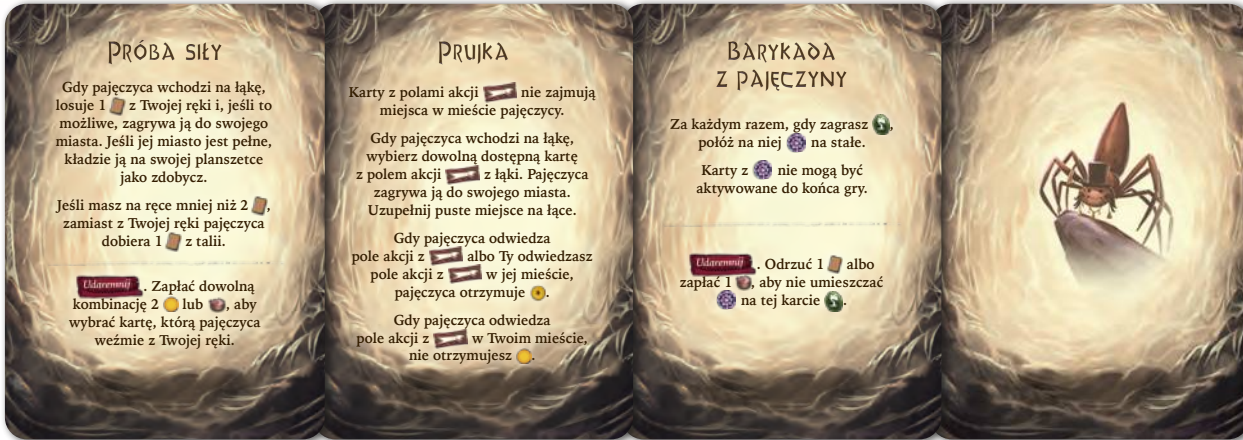
Pajęczycza pokerzystka. Gdy dobierasz albo zagrywasz z łąki kartę, która sąsiaduje z pajęczyczą, uzupełnij puste miejsce, a następnie rzuć 8-ścienną kością i przesun pajęczyczę na wskazaną rzutem kartę (jeśli miałyby pozostać na tym samym miejscu, rzuć ponownie kością). Pajęczycza kładzie tę kartę na swojej planszeczce jako zdobycze. Ponownie uzupełnij puste miejsca na łące.

Pajęczycza próżniaczka. Gdy pajęczycza znajdzie się na łące, odrzuć wszystkie karty, które sąsiadują z pajęczyczą, i zastąp je nowymi. Gdy dobierzesz albo zagrasz kartę z łąki, która sąsiaduje z pajęczyczą, odrzuć wszystkie pozostałe karty, które z nią sąsiadują, a następnie uzupełnij puste miejsca.

Pajęczycza uprzywilejowana. Za zagranie z łąki karty, która sąsiaduje z pajęczyczą, musisz zapłacić dodatkowo 1 jagodę. Zdolności zmieniające koszt zagrywania kart pozwalają uniknąć tego dodatkowego kosztu. Jeśli zagrywasz kartę za darmo, to i tak musisz zapłacić 1 jagodę.

Pajęczycza w potrzebie. Gdy dobierasz albo zagrywasz z łąki kartę, która sąsiaduje z pajęczyczą, musisz jej przekazać 1 ze swoich żetonów 1 punktu. Nie możesz dobrać ani zagrać sąsiadującej karty, jeśli nie jesteś w stanie zapłacić pajęczycy.

KARTY PLANÓW PAJĘCZYCY



Bal maskowy. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, umieść żeton pajęczyczy na każdym wydarzeniu podstawowym, które zostało na planszy, i na 1 wybranym przez siebie pustym wydarzeniu specjalnym. Pajęczycza nie może umieścić żetonu pajęczyczy na wydarzeniu specjalnym, na którym już znajduje się taki żeton – wybierz inne wydarzenie specjalne, jeśli to możliwe. Aby zdobyć wydarzenie, na którym leży żeton pajęczyczy, musisz dodatkowo odrzucić 1 kartę ze swojej ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec za każdy żeton pajęczyczy na tym wydarzeniu. Po zdobyciu wydarzenia usuń z niego żetony pajęczyczy. Pajęczycza ignoruje te żetony pajęczyczy.

Barykada z pajęczyczy. Za każdym razem, gdy zagrasz zieloną kartę produkcji, po jej pełnym rozpatrzeniu umieść na niej żeton pajęczyczy, który zostaje tam na stałe. Tej karty nie możesz ponownie aktywować do końca rozgrywki.

Udaremnij . Możesz odrzucić 1 kartę ze swojej ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec, aby nie umieszczać żetonu pajęczyczy.

Hipnotyzujące spojrzenie. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, wylosuj 2 karty ze swojej ręki. Odrzuć 1 z nich bez oglądania a 2. wtasuj bez oglądania do ręki pajęczyczy. Jeśli masz na ręce mniej niż 3 karty, zamiast z Twojej ręki pajęczycza dobiera 2 karty z talii i wtasowuje je do swojej ręki.

Udaremnij . Możesz zapłacić łącznie 2 żetony 1 punktu lub surowce w dowolnej kombinacji, aby podejrzeć te 2 karty (ze swojej ręki albo z talii). Jeśli losujesz karty ze swojej ręki, możesz zdecydować, która z nich zostanie odrzucona.

Intryga się zagęszcza. Podczas przygotowania rozgrywki podziel karty intryg na sezonowe i natychmiastowe. Karty intryg natychmiastowych mają efekt Udaremnij. Potasuj osobno oba stosy. Gdy pajęczycza wykonuje akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, dobiera i zagrywa kartę intrygi natychmiastowej, rozpatruje ją, a następnie zagrywa kartę intrygi sezonowej.

Kaprys tkaczki. Tę kartę wykorzystuje się tylko w rozgrywce z kartami osobowości. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, dobiera na rękę 1 kartę z talii. Gdy to zrobi, odrzuć wszystkie pozostałe karty z łąki i uzupełnij puste miejsca. Następnie dobierz kartę osobowości. Ta karta zastępuje poprzednią kartę osobowości i pozostaje aktywna, dopóki pajęczycza ponownie nie wejdzie na łąkę.






Łowczyni nagród. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, jeśli to możliwe, zabiera z Twojego miasta 1 kartę wartą co najmniej 1 punkt (Ty wybierz) i zagrywa ją do swojego miasta. Jeśli jej miasto jest pełne, kładzie ją na swojej planszecie jako zdobycz.

Udaremnij . Aby temu zapobiec, możesz odrzucić 2 karty ze swojej ręki albo zapłacić 2 dowolne surowce, albo odrzucić 1 kartę i zapłacić 1 dowolny surowiec. Jeśli to zrobisz, pajęczycza dobiera 1 kartę z talii i zagrywa ją do swojego miasta. Jeśli jej miasto jest pełne, kładzie ją na swojej planszecie jako zdobycz.

Obezwładniająca chmara. Podczas przygotowania rozgrywki umieść żeton pajęczyny na polu świętego kręgu (i targowiska w rozgrywce z dodatkiem *Święto Lata*). Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, umieść żeton pajęczyny na wybranym przez siebie pustym (bez żetonu pajęczyny i bez robotnika) pojedynczym polu podstawowym albo polu na leśnej polanie. Jeśli nie ma takich pustych pól, nie umieszczaj żetonu pajęczyny. Tych żetonów nie można usunąć do końca rozgrywki. Pajęczycza nie może umieszczać na tych polach robotników, ale za każdym razem, gdy Ty umieścisz robotnika na polu z żetonem pajęczyny, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki. Nie używaj tej karty planu w rozgrywce na poziomie trudności 0.

Próba siły. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, losuje 1 kartę z Twojej ręki i, jeśli to możliwe, zagrywa ją do swojego miasta. Jeśli jej miasto jest pełne, kładzie ją na swojej planszecie jako zdobycz. Jeśli masz na ręce mniej niż 2 karty, zamiast z Twojej ręki pajęczycza dobiera 1 kartę z talii.

Udaremij. Możesz zapłacić łącznie 2 żetony 1 punktu lub surowce w dowolnej kombinacji, aby wybrać kartę, którą pajęczycza weźmie z Twojej ręki.

Prujka. Karty z polami akcji oznaczone symbolem  nie zajmują miejsca w mieście pajęczyczy. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, na której znajduje się karta z polem akcji oznaczona symbolem , pajęczycza zagrywa tę kartę do swojego miasta, nawet jeśli jest pełne (jeśli jest kilka takich kart, Ty wybierz). Następnie uzupełnij puste miejsca na łące. Za każdym razem, gdy pajęczycza odwiedza dowolną kartę z polem akcji oznaczoną symbolem  albo gdy Ty odwiedzasz taką kartę w jej mieście, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki, zamiast żetonów, które otrzymałaby według standardowych zasad. Gdy pajęczycza odwiedza Twoje karty z polami akcji oznaczone symbolem , nie otrzymujesz żetonów punktów. Jako przypomnienie możesz położyć żetony pajęczyny na kartach oznaczonych symbolem .

Rozbudowa sieci. Za każdym razem, gdy zagrywasz do swojego miasta fioletową kartę pomyślności, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi bazowa wartość tej karty.

Spryciuła. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, dobiera 1 kartę z talii za każdy Twój surowiec powyżej 3. Na przykład, jeśli masz 2 gałązki i 2 jagody, dobiera 1 kartę z talii. Dobrane karty kładzie zakryte na swojej planszecie jako zdobycze.

Udaremij. Możesz odrzucić dowolną liczbę surowców, zanim pajęczycza dobierze karty, aby w ten sposób zmniejszyć liczbę kart, które dobierze z tali.

Wyłudzenie. Za każdym razem, gdy pajęczycza próbuje umieścić 1 ze swoich robotników na zablokowanym polu akcji, otrzymuje z puli tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Udaremij. Możesz odrzucić 1 kartę ze swojej ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec, aby pajęczycza nie otrzymała tych żetonów punktów.

Znajomości. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, dobiera 1 kartę z talii za każdą kartę, którą masz na ręce. Kładzie te karty zakryte na swojej planszecie jako zdobycze.

Udaremij. Możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki, zanim pajęczycza dobierze karty, aby w ten sposób zmniejszyć liczbę kart, które dobierze z tali.



KARTY INTRYG PAJĘCZYCY



Bezproduktywność. Za każdym razem, gdy zagrywasz zieloną kartę produkcji, pajęczycy otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Błędy administracyjne. Za każdym razem, gdy zagrywasz niebieską kartę zarządzania, pajęczycy otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Dżem jagodowy. Umieść żeton pajęczycy na wszystkich leśnych polanach i polach podstawowych, które produkują co najmniej 1 jagodę albo 1 surowiec oznaczony jako dowolny. Gdy umieszczasz robotnika na 1 z tych pól, musisz zapłacić 1 dowolny surowiec, a pajęczycy otrzymuje żeton 1 punktu z puli. Pajęczycy nie może umieszczać robotników na polach z żetonami pajęczycy.

Dżem trujkawkowy. Umieść 1 ze swoich zajętych robotników na planszecie pajęczycy (Ty wybierz, ale nie możesz wziąć robotnika, który został umieszczony na polu akcji na stałe). Pajęczycy użyje go jako swojego robotnika, gdy następnym razem karta aktywności będzie wymagać zagrania robotnika. Jeśli nie masz zajętych robotników, umieść na planszecie pajęczycy pierwszego robotnika, którego użyjesz (wcześniej rozpatrz efekty pola akcji, które odwiedzisz tym robotnikiem). Pajęczycy użyje go jako swojego robotnika, gdy następnym razem karta aktywności będzie wymagać zagrania robotnika. Odzyskasz go z planszy (ale nie z planszетки pajęczycy, jeśli wciąż tam będzie) podczas przygotowania do nowej pory roku.

Udaremnij . Aby temu zapobiec, zapłać 2 kamyki albo odrzuć łącznie 3 surowce lub karty ze swojej ręki w dowolnej kombinacji.

Kieszonkowcy. Pajęczycy wtasowuje do swojej ręki połowę (zaokrąglaj w górę) losowo wybranych kart z Twojej ręki.

Udaremnij . Zdecyduj, o ile kart mniej zabierze pajęczycy. Pajęczycy otrzymuje tyle żetonów 1 punktu z puli. Musisz zdecydować, zanim zobaczysz, które karty pajęczycy zabierze.

Kradzież! Rzuć 8-ścienną kością i zwróć do puli 3 wskazane surowce. 1-3: gałązki; 4-6: bryłki żywicy; 7: jagody; 8: kamyki. Jeśli nie masz wystarczającej liczby surowców, zwróć do puli tyle, ile masz.

Udaremnij . Aby temu zapobiec, przed rzutem kością odrzuć 2 karty ze swojej ręki.

Lepka maź. Umieść żeton pajęczycy na wszystkich leśnych polanach i polach podstawowych, które produkują co najmniej 1 bryłkę żywicy albo 1 surowiec oznaczony jako dowolny. Gdy umieszczasz robotnika na 1 z tych pól, musisz zapłacić 1 dowolny surowiec, a pajęczycy otrzymuje żeton 1 punktu z puli. Pajęczycy nie może umieszczać robotników na polach z żetonami pajęczycy.

Leśni bandyci. Umieść żeton pajęczycy na wszystkich leśnych polanach. Za każdym razem, gdy umieszczasz robotnika na 1 z tych pól, pajęczycy otrzymuje 2 żetony 1 punktu z puli. Pajęczycy nie może umieszczać robotników na polach z żetonami pajęczycy.

Lobbystka. Aby zagrać albo aktywować niebieską kartę zarządzania, musisz odrzucić 1 kartę ze swojej ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec. Nie możesz już dobierać niebieskich kart zarządzania na rękę. Jeśli dobierzesz taką kartę, odrzuć ją i dobierz kolejną kartę.

Naśladowczyni. Pajęczycza otrzymuje 2 żetony 1 punktu z puli za każdą kartę, którą masz na ręce.

Udaremnij. Możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki, zanim pajęczycza otrzyma żetony punktów, aby zmniejszyć liczbę żetonów, które otrzyma.

Niewidzialna pułapka. Umieść żeton pajęczyczy na wszystkich polach podstawowych. Gdy umieszczasz robotnika na polu podstawowym, pajęczycza otrzymuje żeton 1 punktu, chyba że zapłacisz 1 dowolny surowiec albo odrzucisz 1 kartę ze swojej ręki.

Oczy drapieży. Za każdym razem, gdy chcesz zagrać kartę stworzenia dzięki żetonowi użycia, musisz odrzucić 2 karty ze swojej ręki.

Okup. Umieść 1 ze swoich dostępnych robotników na planszecie pajęczyczy. Nie możesz go wysłać na żadne pole akcji, dopóki go nie odzyskasz, gdy będziesz się przygotowywać do nowej pory roku. Jeśli nie masz dostępnych robotników, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki, i musisz położyć na jej planszecie 1 ze swoich zajętych robotników (nie możesz wziąć robotnika, który został umieszczony na polu akcji na stałe).

Udaremnij. Aby temu zapobiec, zapłać 2 jagody albo odrzuć/zapłać łącznie 3 karty ze swojej ręki lub surowce w dowolnej kombinacji.

Oszustka. Rzuć 8-ścienną kością. W zależności od wyniku rzutu połóż odpowiednie dostępne wydarzenie podstawowe albo specjalne na planszecie pajęczyczy jako zdobycz. 1–2: 1. wydarzenie podstawowe od lewej; 3–4: 1. wydarzenie podstawowe od prawej; 5–6: 1. wydarzenie specjalne od lewej; 7–8: 1. wydarzenie specjalne od prawej. Jeśli nie ma już dostępnych wydarzeń wskazanego rodzaju, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Udaremnij. Aby temu zapobiec, możesz przed rzutem kością zapłacić/odrzucić łącznie 3 surowce lub karty ze swojej ręki w dowolnej kombinacji.


Osmionożny koszmar. Odrzuć wszystkie karty z łąki, a następnie uzupełnij puste miejsca. Odrzuć ze swojej ręki wszystkie brązowe karty podrózników. Pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Udaremnij. Aby temu zapobiec, zapłać 3 dowolne surowce.

Pajaki na drzewach. Umieść żeton pajęczyczy na wszystkich leśnych polanach. Musisz zapłacić 1 dowolny surowiec albo odrzucić 1 kartę ze swojej ręki, aby umieścić robotnika na 1 z tych pól.

Pajaki w ziemi. Aby zagrać zieloną kartę produkcji, najpierw musisz odrzucić/zapłacić łącznie 2 karty ze swojej ręki lub surowce w dowolnej kombinacji. Na ten efekt nie wpływają zdolności zmieniające koszt zagrywania kart. Musisz go też rozpatrzyć nawet wtedy, gdy zagrywasz kartę za darmo.

Pajęczy podatek. Umieść żeton pajęczyczy na wszystkich pojedynczych polach podstawowych:

. Za każdym razem, gdy umieszczasz robotnika na 1 z tych pól, pajęczycza otrzymuje żeton 1 punktu z puli. Pajęczycza nie może umieszczać robotników na polach z żetonami pajęczyczy.

Paraliżujący strach. Zakryj wszystkie stworzenia w swoim mieście. Wciąż zajmują miejsce w mieście, ale nie można ich odwiedzać, aktywować ani odrzucić. Nie uwzględniaj ich, zdobywając wydarzenia. Nie bierz ich też pod uwagę podczas punktowania na koniec gry. Karty dzielące miejsce dalej zajmują razem 1 miejsce w mieście. Odkryjesz stworzenia, gdy zostanie odkryta nowa karta intrygi.

Udaremnij. Odrzuć 1 kartę albo zapłać 1 dowolny surowiec za każde stworzenie, którego nie chcesz zakryć.

Plaga. Umieść żeton pajęczyczy na wszystkich pojedynczych polach akcji na kartach we wszystkich miastach. Aby umieścić robotnika na 1 z tych pól, musisz zapłacić/odrzucić łącznie 2 surowce lub karty ze swojej ręki w dowolnej kombinacji. Pajęczycza nie może umieszczać robotników na polach z żetonami pajęczyczy.

Polecenie z góry. Umieść żeton pajęczycy na wszystkich pojedynczych polach podstawowych:

. Nie możesz odwiedzać tych pól akcji.

Pożyczone. Wylosuj 3 karty ze swojej ręki. Pajęczycyca wtasowuje je do swojej ręki. Jeśli masz mniej niż 3 karty, pajęczycyca wtasowuje je wszystkie do swojej ręki.

Udaremnij. Zapłać do 3 dowolnych surowców, aby o tyle mniej kart pajęczycyca zabrała z Twojej ręki. Musisz to zrobić, zanim zobaczysz, które karty pajęczycyca chce „pożyczyć”.

Pracowita. Zagraj 3 wierzchnie karty z talii głównej do miasta pajęczycy, nawet jeśli jest już pełne.

Udaremnij. Odrzuć do 3 kart ze swojej ręki, aby pajęczycyca dobrała i zagrała o tyle mniej kart do swojego miasta. Musisz to zrobić przed dobraniem kart.

Przejęcie. Pajęczycyca zabiera z Twojego miasta fioletową kartę pomyślności (Ty wybierz) i umieszcza ją w swoim mieście. Może to zrobić, nawet jeśli jej miasto jest już pełne. Jeśli nie masz żadnej fioletowej karty pomyślności, zabiera Ci kartę wartą najwięcej punktów (jeśli masz kilka kart o takiej samej wartości, Ty wybierz).

Udaremnij. Jeśli masz dostępnego robotnika, możesz umieścić go na tej karcie, aby zapobiec przejęciu. Odzyskasz go podczas przygotowania do nowej pory roku.

Recesja. Za każdym razem, gdy zagrywasz fioletową kartę pomyślności, pajęczycyca otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Skorumpowane sądy. Jeśli w Twoim mieście jest wiosna, pajęczycyca otrzymuje 3 żetony 1 punktu; jeśli w Twoim mieście jest lato, pajęczycyca otrzymuje 2 żetony 1 punktu; jeśli w Twoim mieście jest jesień, pajęczycyca otrzymuje 1 żeton 1 punktu. Ponadto, aby zdobyć dowolne wydarzenie, musisz najpierw odrzucić 1 kartę ze swojej ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec.

Szybka kradzież. Rzuć 8-ścienną kością i zwróć do puli 3 wskazane surowce. 1-2: gałązki; 3: bryłki żywicy; 4-5: jagody; 6-8: kamyki. Jeśli nie masz wystarczającej liczby surowców, zwróć do puli tyle, ile masz.

Udaremnij. Aby temu zapobiec, przed rzutem kością odrzuć 2 karty ze swojej ręki.

W sieci. Potasuj karty na ręce i 3 wybrane losowo odwróć tak, aby nie widzieć ich treści. Te karty liczą się do limitu kart na ręce, ale nie możesz ich w żaden sposób zagrać ani odrzucić. Jeśli masz mniej niż 3 karty, odwróć je wszystkie. Odwrócisz je z powrotem, gdy zostanie odkryta nowa karta intrygi.

Zamknięte. Zakryj wszystkie budowle w swoim mieście. Wciąż zajmują miejsce w mieście, ale nie można ich odwiedzać, aktywować ani odrzucić. Nie uwzględniaj ich, zdobywając wydarzenia. Nie bierz ich też pod uwagę podczas punktowania na koniec gry. Karty dzielące miejsce dalej zajmują razem 1 miejsce w mieście. Odkryjesz budowle, gdy zostanie odkryta nowa karta intrygi.

Udaremnij. Odrzuć 1 kartę albo zapłać 1 dowolny surowiec za każdą budowlę, której nie chcesz zakryć.

Zła prasa. Odrzuć z łąki wszystkie brązowe karty podróżników, a następnie uzupełnij puste miejsca. Powtarzaj te czynności tak długo, aż na łące nie będzie żadnej brązowej karty podróżnika. Nie możesz umieszczać na łące nowych brązowych kart podróżników. Odrzucaj te karty i uzupełniaj puste miejsca. Aby zagrać brązową kartę podróżnika ze swojej ręki, musisz odrzucić 1 kartę albo zapłacić 1 dodatkowy dowolny surowiec, nawet jeśli zagrywasz tę kartę za darmo.

Złodziejka! Rzuć 8-ścienną kością i zwróć do puli 3 wskazane surowce. 1-2: gałązki; 3-4: bryłki żywicy; 5-7: jagody; 8: kamyki. Jeśli nie masz wystarczającej liczby surowców, zwróć do puli tyle, ile masz.

Udaremnij. Aby temu zapobiec, przed rzutem kością odrzuć 2 karty ze swojej ręki.

Zmęczenie. Za każdym razem, gdy zagrywasz albo odwiedzasz czerwoną kartę z polem akcji, pajęczycyca otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Znalezione, nie kradzione! Rzuć 8-ścienną kością i zwróć do puli 3 wskazane surowce. 1: gałązki; 2-3: bryłki żywicy; 4-6: jagody; 7-8: kamyki. Jeśli nie masz wystarczającej liczby surowców, zwróć do puli tyle, ile masz.

Udaremnij. Aby temu zapobiec, przed rzutem kością odrzuć 2 karty ze swojej ręki.

rebel



STARLING
GAMES