

Everdell Duo

INDEKS

Budowle

Archiwum. Na koniec gry zapewnia 1 punkt bonusowy za każdą niebieską kartę zarządzania w Twoim mieście.

Balon. Gdy zagrasz tę kartę, możesz aktywować dowolną, nawet zajętą, czerwoną kartę miejsca na łące albo w dowolnym mieście bez umieszczania robotnika. Jeśli wybierzesz kartę w mieście przeciwnika, nie otrzymuje on z puli żetonu 1 punktu.

Bank. Na koniec gry zapewnia 1 punkt bonusowy za każde 3 żetony 1 punktu, jakie masz.

Boisko do żółędziówki. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, dobierz 2 karty z talii.

Cmentarz. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, możesz podejrzec 4 wierzchnie karty ze stosu kart odrzuconych. Następnie możesz zagrać 1 z tych kart za 4 dowolne surowce mniej. Pozostałe karty odłóż z powrotem na stos kart odrzuconych.

Dźwig. Aby zagrać *Dźwig*, musisz odrzucić 1 kartę z ręki. W 1 ze swoich kolejnych tur podczas zagrywania karty budowlnej możesz odrzucić *Dźwig* ze swojego miasta, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o 3 dowolne surowce.

Główny trakt. Gdy zagrasz tę kartę, dobierz 2 karty z talii i weź z puli 1 żeton użycia.

Herbaciarnia. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, weź z puli 2 żetony 1 punktu.

Hotel. Gdy zagrasz tę kartę, weź z puli 1 dowolny surowiec albo żeton 1 punktu za każdą kartę stworzenia, którą masz na ręce (maksymalnie za 5 kart stworzeń). Musisz pokazać te karty drugiemu graczowi.

Kaplica. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, dobierz 1 kartę z talii i 1 kartę z łąki oraz weź z puli 1 dowolny surowiec i żeton 1 punktu.

Karczma. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, możesz zagrać kartę sąsiadującą ze znacznikiem księżycza za 3 dowolne surowce mniej.

Klasztor. Gdy zagrasz tę kartę, możesz zapłacić 1 dowolny surowiec i odrzucić 1 kartę z ręki, aby wziąć z puli 3 żetony 1 punktu. Możesz to zrobić maksymalnie 2 razy w chwili zagrania tej karty.

Kopalnia. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, weź z puli 1 kamyk.

Lekka barka. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, weź z puli 2 gałązki.

Loch. Gdy zagrywasz kartę, możesz wsunąć 1 kartę stworzenia z ręki pod *Loch*, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o 3 dowolne surowce. Możesz to zrobić maksymalnie 2 razy podczas rozgrywki. Karty wsunięte pod *Loch* nie liczą się na żadne potrzeby w Twoim mieście.

Lokomotywa. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, możesz zagrać kartę sąsiadującą ze znacznikiem słońca za 3 dowolne surowce mniej.

Magazyn. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, połóż na niej 2 dowolne surowce z puli (w dowolnej kombinacji) albo weź wszystkie surowce z tej karty. Surowce na tej karcie nie należą do Twoich zasobów i nie możesz ich wydawać, dopóki się na niej znajdują. Nie liczą się też na potrzeby punktacji *Architekta*.

Most. Gdy zagrasz tę kartę, połóż na niej 3 żetony 1 punktu z puli. Gdy zagrywasz robotnika, możesz wydać 1 żeton z tej karty, aby umieścić tego robotnika na zajęтым polu akcji. W rozgrywce rywalizacyjnej nie można użyć tej zdolności podczas zagrywania robotnika na pole wydarzenia (a w trybie *Wyzwanie* nie ma w tej sytuacji zastosowania), ale można jej w ten sposób używać w rozgrywce kampanijnej. Niewykorzystane żetony z tej karty zapewniają punkty na koniec gry.

Niebiański Most. Za każdym razem, gdy drugi gracz zagra kartę budowlnej, weź z puli żeton 1 punktu. W rozgrywce solo weź z puli żeton 1 punktu po zagranii karty budowlnej.

Obóz kuglarzy. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, dobierz 1 kartę z talii i weź z puli 1 jagodę.

Pałac. Na koniec gry zapewnia 2 punkty bonusowe za każdy kolor, w którym masz co najmniej 3 karty w swoim mieście.

Piracki statek. Aby zagrać *Piracki statek*, musisz odrzucić 1 kartę z ręki. Gdy zagrasz tę kartę, możesz aktywować dowolne pole akcji zajęte przez drugiego gracza (w tym skunksa) z wyłączeniem pól wydarzeń.



Pocztą. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, możesz odrzucić 1 kartę z ręki, aby wziąć z puli 3 dowolne surowce (w dowolnej kombinacji) i żeton 1 punktu.

Prom. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, dobierz 1 kartę z łąki i weź z puli 1 kamyk.

Przystań. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, weź z puli 2 różne surowce spośród następujących: gałązka, bryłka żywicy, kamyk, jagoda.

Rafineria żywicy. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, weź z puli 1 bryłkę żywicy.

Ryneczek. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, weź z puli 1 gałązkę, 1 bryłkę żywicy, 1 kamyk i 1 jagodę.

Sąd. Gdy zagrasz tę kartę, połóż na niej 3 żetony 1 punktu z puli. Gdy zagrywasz kartę, możesz wydać maksymalnie 1 żeton z tej karty, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o 1 dowolny surowiec. Tę zdolność można łączyć ze zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart oznaczonymi gwiazdką. Niewykorzystane żetony z tej karty zapewniają punkty na koniec gry.

Sklepik z gazetami. Za każdym razem, gdy zagrasz kartę z ręki, weź z puli żeton 1 punktu. Ta zdolność nie dotyczy zagrania *Sklepika z gazetami*.

Sklep wielobranżowy. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, weź z puli 1 dowolny surowiec.

Srebrzyste źródło. Na koniec gry zapewnia 2 punkty bonusowe za każdą brązową kartę podróżnika w Twoim mieście.

Stodoła. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, weź z puli 1 jagodę.

Szklarnia. Gdy zagrasz tę kartę, możesz aktywować do 2 różnych zielonych kart produkcji w swoim mieście.

Teatr. Na koniec gry zapewnia 2 punkty bonusowe za każdy posiadany przez Ciebie żeton użycia. Liczą się zarówno żetony położone na kartach budowlnej w mieście, jak i te niewykorzystane.

Wesołe miasteczko. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, możesz aktywować 1 zieloną kartę produkcji na łące.

Wieczne Drzewo. Na koniec gry zapewnia 2 punkty bonusowe za każdą fioletową kartę pomyślności w Twoim mieście, łącznie z *Wiecznym Drzewem*.

Wieczny Mur. Gdy zagrasz tę kartę, weź z puli żeton 1 punktu za każdą kartę budowlnej w swoim mieście, łącznie z *Wiecznym Murem* (maksymalnie za 5 kart budowlnej).

Wieża widokowa. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, możesz aktywować 1 z pól akcji na farmie na planszy (zajęte albo niezajęte) i wziąć z puli żeton 1 punktu.

Wieża zegarowa. Gdy zagrasz tę kartę, połóż na niej 2 żetony 1 punktu z puli. Gdy zagrywasz robotnika na 1 z pól akcji na farmie na planszy, możesz wydać maksymalnie 1 żeton z tej karty, aby aktywować to pole 2 razy. Niewykorzystane żetony z tej karty zapewniają punkty na koniec gry.

Zamek. Na koniec gry zapewnia 1 punkt bonusowy za każdą kartę budowlnej w Twoim mieście, łącznie z *Zamkiem*.

Stworzenia

Architekt. Na koniec gry zapewnia 2 punkty bonusowe za każdy rodzaj surowca, jaki Ci został.

Bard. Na koniec gry zapewnia 2 punkty bonusowe za każdą czerwoną kartę miejsca w Twoim mieście.

Błazen. Aby zagrać *Błazna*, musisz odrzucić 1 kartę z ręki, chyba że wykozystasz żeton użycia. Umieść *Błazna* w swoim mieście. Następnie możesz zdjąć żeton użycia z karty w swoim mieście i odłożyć go do swoich zasobów.

Budowniczy. Za każdym razem, gdy zagrasz kartę budowlnej, po pełnym rozpatrzeniu jej efektu weź z puli 1 gałązkę albo 1 bryłkę żywicy, albo 1 kamyk.

Doktor. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, możesz zapłacić do 2 jagód, aby za każdą z nich wziąć z puli 2 żetony 1 punktu.

Dyplomata. Za każdym razem, gdy drugi gracz zagra kartę stworzenia, weź z puli żeton 1 punktu. W rozgrywce solo weź z puli żeton 1 punktu po zagranii karty stworzenia.

Gołąb pocztowy. Gdy zagrasz tę kartę, dobierz 2 karty z talii. Następnie możesz zagrać 1 z tych kart za 2 dowolne surowce mniej. Drugą kartę odrzuć.

Grotolaz. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, możesz odrzucić 1 kartę z ręki, aby dobrać 1 kartę z talii i wziąć z puli żeton 1 punktu.

Handlarz. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, możesz zapłacić 1 dowolny surowiec, aby wziąć z puli 2 dowolne surowce. Surowce mogą być takie same albo różne.



Historyk. Na koniec gry zapewnia 1 punkt bonusowy za każdą kartę, którą masz na ręce.

Kancierz. Na koniec gry zapewnia 1 punkt bonusowy za każdą parę kart budowl i stworzenia w Twoim mieście. Na przykład jeśli masz 3 budowle i 12 stworzeń, otrzymujesz 3 punkty bonusowe.

Karczmarz. Aby zagrać *Karczmarza*, musisz odrzucić 1 kartę z ręki, chyba że wykorzystasz żeton użycia. W 1 ze swoich kolejnych tur podczas zagrywania karty stworzenia możesz odrzucić *Karczmarza* ze swojego miasta, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o 3 jagody.

Kartograf. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, możesz aktywować dowolną czerwoną kartę miejsca w swoim mieście albo na łące (z zajęтым albo niezajętym polem akcji).

Konduktor. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, możesz aktywować 1 z pól akcji na rzece na planszy (zajęte albo niezajęte) i wziąć z puli żeton 1 punktu.

Kopacz. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, możesz aktywować 1 zieloną kartę produkcji, którą masz na ręce. Musisz pokazać tę kartę drugiemu graczowi.

Kowal. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, możesz aktywować do 2 różnych zielonych kart produkcji w swoim mieście.

Król. Na koniec gry zapewnia 2 punkty bonusowe za każde zdobyte przez Ciebie wydarzenie.

Królowa. Na koniec gry zapewnia 1 punkt bonusowy za każdą kartę stworzenia w Twoim mieście, łącznie z *Królową*.

Krzykacz miejski. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, dobierz 1 kartę z talii.

Młynarz. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, weź z puli 1 jagodę.

Mnich. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, możesz zapłacić do 3 różnych surowców. Weź z puli 2 żetony 1 punktu za każdy wydany surowiec.

Nauczyciel. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, dobierz 2 karty z łaki. Następnie możesz zagrać 1 z tych kart za 2 dowolne surowce mniej.

Nieboznawca. Za każdym razem, gdy zagrasz kartę z łaki, weź z puli żeton 1 punktu. Ta zdolność nie dotyczy zagrana *Nieboznawcy*.

Pasterz. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, dobierz 1 kartę z łaki i weź z puli 1 żeton użycia i żeton 1 punktu.

Piekarz. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, możesz zapłacić do 2 jagód, aby za każdą z nich wziąć z puli 1 dowolny surowiec i żeton 1 punktu.

Pomocnik. Gdy zagrasz tę kartę, wybierz 3 różne opcje spośród następujących: weź 1 gałązkę, weź 1 bryłkę żywicy, weź 1 kamyczek, weź 1 jagodę, dobierz 1 kartę z talii, dobierz 1 kartę z łaki, weź żeton 1 punktu.

Posłaniec. Gdy zagrasz tę kartę, weź z puli żeton 1 punktu za każdą kartę stworzenia w swoim mieście, łącznie z *Posłańcem* (maksymalnie za 5 kart stworzeń).

Prorok. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, możesz zagrać kartę z ręki za 3 dowolne surowce mniej.

Przewodnik. Gdy zagrywasz kartę, możesz wsunąć 1 kartę budowl i z ręki pod *Przewodnika*, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o 3 dowolne surowce. Możesz to zrobić maksymalnie 2 razy podczas rozgrywki. Karty wsunięte pod *Przewodnika* nie liczą się na żadne potrzeby w Twoim mieście.

Rolnik. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, weź z puli 1 dowolny surowiec.

Sędzia. Gdy zagrywasz kartę, możesz zastąpić 1 dowolny surowiec w jej koszcie 1 dowolnym surowcem ze swoich zasobów. Tę zdolność można łączyć ze zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart oznaczonych gwiazdką.

Sklepiarz. Za każdym razem, gdy zagrasz kartę stworzenia, po pełnym rozpatrzeniu jej efektu weź z puli 1 jagodę. Ta zdolność nie dotyczy zagrana *Sklepiarza*.

Szytecz. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, możesz zapłacić do 2 gałązek, aby za każdą z nich wziąć z puli 1 dowolny surowiec i żeton 1 punktu.

Sprzątac. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, możesz aktywować 1 inną zieloną kartę produkcji w swoim mieście.

Strażnik leśny. Gdy zagrasz tę kartę, możesz natychmiast przenieść 1 ze swoich zagranych robotników na inne pole akcji i je aktywować, nawet jeśli jest zajęte. Nie możesz zdobyć wydarzenia, które zdobył już Twój przeciwnik.

Wędrowiec. Gdy zagrasz tę kartę, weź z puli 1 dowolny surowiec albo żeton 1 punktu za każdą kartę budowl i, którą masz na ręce (maksymalnie za 5 kart budowl i). Musisz pokazać te karty drugiemu graczowi.

Wioślacz. Gdy zagrasz tę kartę i gdy ją aktywujesz, weź z puli 1 gałązkę albo 1 bryłkę żywicy.

Wynalazca. Gdy zagrasz robotnika na tę kartę, możesz zapłacić do 4 dowolnych surowców, aby za każdy z nich wziąć z puli 1 dowolny surowiec i żeton 1 punktu.

Żniwiarka. Na koniec gry zapewnia 1 punkt bonusowy za każdą zieloną kartę produkcji w Twoim mieście.

Żongler. Gdy zagrasz tę kartę, możesz natychmiast zdobyć dowolne dostępne wydarzenie, którego wymagania spełniasz, nawet jeśli pole akcji przy tym wydarzeniu jest zajęte. Nie otrzymujesz nagrody wskazanej na planszy poniżej tego wydarzenia.

Wydarzenia

Na pola wydarzeń możesz zagrać robotnika tylko wtedy, gdy spełniasz wymagania wskazane na kafelku wydarzenia powyżej danego pola. Zdobytą wydarzenie połóż obok swojego miasta. Nagrodę wskazaną na planszy poniżej tego wydarzenia (surowiec z puli, kartę z talii albo kartę z łaki; po wzięciu karty z łaki uzupełnij puste pole) otrzymujesz natychmiast.



Farma



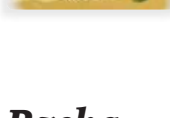
Weź z puli 3 gałązki.



Weź z puli 2 bryłki żywicy albo 2 jagody. Nie możesz wziąć 1 bryłki żywicy i 1 jagody.



Dobierz 1 kartę z talii i weź z puli 1 dowolny surowiec.



Dobierz 1 kartę z łaki i uzupełnij puste pole. Weź z puli 1 żeton użycia.



Rzeka



Aktywuj 2 różne zielone karty produkcji w swoim mieście.



Aktywuj 2 różne zielone karty produkcji na łące. Można w ten sposób aktywować *Magazyn*. Surowce położone na *Magazynie* będą się tam znajdować podczas zagrywania tej karty, ale przepadają podczas dobierania jej na ręce.



Aktywuj dowolnego z zagranych robotników dla siebie. Może to być robotnik Twój albo drugiego gracza (w tym skunks). Nie można użyć tego pola akcji, aby zabrać wydarzenie, które zdobył przeciwnik.



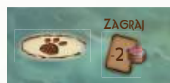
Odrzuć 1 kartę z ręki, aby aktywować 2 różne pola akcji na farmie na planszy.



Dobierz 1 kartę z talii. Następnie możesz zagrać zgodnie ze standardowymi zasadami dowolną kartę za 1 surowiec mniej.



Dobierz 1 kartę z łaki. Następnie możesz zagrać zgodnie ze standardowymi zasadami dowolną kartę za 1 surowiec mniej. Uzupełnij puste pole na łące dopiero po zagraniu karty.



Zagraj zgodnie ze standardowymi zasadami dowolną kartę za 2 dowolne surowce mniej.



Wymień 1 dowolny surowiec ze swoich zasobów na 3 dowolne surowce z puli (możesz wziąć dowolną kombinację surowców).



Pozostałe pola akcji na rzece zapewniają surowce. Weź z puli wskazane surowce.