

The background of the box art is a vibrant, stylized illustration of the Everdell world. In the foreground, a brown rabbit and a green turtle are the central figures. The rabbit, on the left, is wearing a yellow vest with floral patterns over a white shirt and a red skirt. It holds a small golden ring in its right hand. The turtle, on the right, is wearing a blue suit with a white shirt, a dark bow tie, and a tall black top hat. It holds a large, open pocket watch in its right hand and a wooden cane in its left. The background features a mix of natural and architectural elements: green trees, a blue sky with a crescent moon and stars, a small white house, a stone bridge, and a classical building with columns. Various other creatures are visible in the background, including a blue bird-like creature flying in the sky, a small grey mouse on a rock, and a small orange creature on a rock. The overall style is whimsical and colorful.

Everdell Duo

INSTRUKCJA

WSTĘP

W uroczej dolinie Everdell trwa zacięta rywalizacja o to, kto zbuduje i utrzyma najwspanialsze miasto. Stworzenia z najodleglejszych stron przybywają, aby zamieszkać w zielonej dolinie, a burmistrzowie dołożą wszelkich starań, by ich miasto przyciągało pozostałe.

Wciel się w rolę włodarza i pokaż, że to Twoje miasto prosperuje najlepiej. Czasu jednak jest niewiele, a surowce są ograniczone. Jeśli chcesz zorganizować wszystkie wydarzenia przed końcem roku, musisz obmyślić strategię i uważnie planować działania, aby to Tobie przypadło zwycięstwo.

Albo...

Połączcie siły, aby wspólnie rządzić jednym miastem! To niewątpliwie będzie duże wyzwanie, bo każdy z Was z pewnością ma inne plany i pomysły na to, jak osiągnąć cele. Ale jeśli uda się Wam znaleźć nić porozumienia i przekonacie lokalną prasę, że świetnie sobie radzicie, możecie stworzyć miasto, jakiego w Everdell jeszcze nie było.

Słońce wschodzi. Czas ruszać do pracy!

WPROWADZENIE

W *Everdell Duo* można grać rywalizacyjnie (jeden gracz przeciw drugiemu) albo kooperacyjnie (dwóch graczy współpracuje). Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów. Aby to osiągnąć, zagrywajcie robotników i zbierajcie surowce, a potem wykorzystajcie te surowce do zagrywania kart i budowania leśnego miasta.

Możecie zagrywać karty z ręki albo z łąki, czyli obszaru planszy, na którym znajdują się odkryte karty. Z łąki można jednak zagrywać tylko karty sąsiadujące ze znacznikiem słońca albo znacznikiem księżyca, które będziecie przesuwać w każdej swojej turze. Nie można się zagapić! Odpowiednie planowanie akcji ma ogromne znaczenie. Będziecie się też starać zdobyć wydarzenia. Ich wymagania będą się zmieniać w każdej rozgrywce, a tym samym będzie się zmieniać znaczenie różnych kart i kombinacji elementów.

Rozgrywka trwa 4 pory roku. Gdy upłyną, podliczycie punkty, aby wyłonić zwycięzcę. W trybie kooperacyjnym wygracie, jeśli zrealizujecie cele danego rozdziału.

Tryby gry

W *Everdell Duo* można grać na 4 sposoby:

Rywalizacja: 2 graczy

Gracze współzawodniczą ze sobą, 1 z nich wygrywa.

Kooperacja: 2 graczy

Gracze budują wspólne miasto, korzystając z 1 z rozdziałów *Księgi kampanii*, które wprowadzają unikalne cele i ograniczenia.

Kampania: 1 gracz albo kooperacja 2 graczy

Kampania składa się z 15 rozdziałów. Każdy z nich wprowadza nowe zasady i wyzwania. Gracze śledzą swoje postępy przez całą kampanię, a po jej ukończeniu określają wynik końcowy.

Wyzwanie: 1 gracz albo kooperacja 2 graczy

To pojedyncze rozgrywki przeciw bezwzględnej reporterce, pannie Leontynie Pazurek. Gracze starają się wygrać i ostatecznie zrealizować 10 różnych wyzwań na różnych poziomach trudności.

ZAWARTOŚĆ



dwustronna plansza



20 kafelków rzeki



Księga kampanii



32 kafelki wydarzeń
po 6 kafelków A-E,
1 Festyn, 1 Podróż



po 1 znaczniku słońca i księżyca



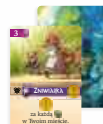
4 dwustronne kafelki pór roku



kafelki wsparcia



6-ścienna kość



80 kart stworzeń i budowli



arkusze punktacji
(do kampanii)



2 żetony zegarków



robotnicy:
3 zające,
3 żółwie,
6 skunksów



kamyczki, jagody,
gałązki, brylki żywicy



2 karty pomocy



25 kart „Dobrych Wieści”



żetony punktów
(„1” i „3”)



znaczniki celów



żetony użycia

PRZYGOTOWANIE



1. W rozgrywce rywalizacyjnej połóżcie planszę stroną z napisem „Podróż” do góry (znajduje się w prawym górnym rogu planszy). W rozgrywce kooperacyjnej albo solo użyjcie strony planszy z liczbami przy niektórych polach.
2. Umieście znaczniki słońca i księżyca na 1. od lewej polu ścieżki biegnącej przez środek planszy. Połóżcie surowce, żetony punktów i żetony użycia obok planszy. Wszystkie te elementy stanowią pulę.
3. Potasujcie razem karty stworzeń i budowli i połóżcie je w formie zakrytej talii po lewej stronie planszy. Rozłóżcie po 1 odkrytej karcie na każdym polu łąki. Zawsze wykładajcie karty na łące od lewej do prawej, zaczynając od górnego rzędu. Stos kart odrzuconych będzie zakryty i obrócony o 90 stopni. Na początku rozgrywki jest pusty.
4. Pomieszczajcie kafelki rzeki i utwórzcie z nich zakryty stos. Odkryjcie 2 wierzchnie kafelki i umieśćcie je na polach rzeki na planszy.
5. Wyłóżcie 4 kafelki pór roku po prawej stronie planszy w następującej kolejności: zima, wiosna, lato, jesień (w rozgrywce kooperacyjnej albo solo użyjcie strony z symbolem skunksa, a w rozgrywce rywalizacyjnej – bez tego symbolu).
6. Potasujcie osobno każdy zestaw kafelków wydarzeń (oznaczonych literami A–E), a potem z każdego wylosujcie po 1 kafelku. Do 5 wylosowanych kafelków dołóżcie kafelek wydarzenia *Festyn* i potasujcie te 6 kafelków razem. Następnie rozłóżcie w losowej kolejności po 1 odkrytym kafelku nad każdym polem wydarzenia wzdłuż górnej krawędzi planszy. Nad polem najbardziej z prawej połóżcie kafelek wydarzenia *Podróż*.
7. Gracz, który jako ostatni uciął sobie drzemkę, bierze 3 zajęce. Drugi gracz bierze 3 żółwie. Dobierzcie po 2 karty z talii. Następnie wykonajcie kroki wskazane na kafelku zimy (zob. str. 7).

PRZEBIEG GRY

Najpierw zostanie wyjaśniony tryb rywalizacyjny, ale większość zasad jest taka sama we wszystkich trybach gry. Różnice dotyczące rozgrywki kooperacyjnej zostaną opisane na stronie 8.

W swojej turze możesz wykonać tylko 1 z 3 możliwych akcji. Po wykonaniu każdej akcji w zależności od tego, którą wybrałeś, **musisz** przesunąć albo znacznik słońca, albo znacznik księżyca o 1 pole w prawo.

- Zagraj robotnika  :  ➡
- Zagraj kartę  :  ➡
- Weź kartę  /  :  /  ➡

Gdy znacznik słońca albo znacznik księżyca dotrze na koniec ścieżki, nie możesz wykonać akcji, która wymagałaby przesunięcia tego znacznika.

 :  W dowolnej chwili w swojej turze możesz też odrzucić dowolną liczbę kart z ręki, aby wziąć z puli 1 dowolny surowiec za każde 2 odrzucone karty. Jeśli starannie to zaplanujesz, dzięki odrzuceniu kart może Ci się udać osiągnąć coś, co inaczej nie byłoby możliwe.

W tej porze roku nie można już zagrywać robotników, ale wciąż możliwe są akcje zagrania karty i wzięcia karty.

Może się zdarzyć, że znacznik słońca dotrze na koniec ścieżki, a Ty będziesz mieć niezagrane robotnika. W takiej sytuacji nie możesz go zagrać. Musisz starannie planować swoje akcje!

ZAGRAJ ROBOTNIKA : ➡

Umieść 1 ze swoich niezagranych robotników na dowolnym niezajętym polu akcji . Po umieszczeniu robotnika możesz natychmiast wykonać akcję przypisaną do tego pola. Każde pole akcji może odwiedzić tylko 1 robotnik. Po pełnym wykonaniu akcji przesunąć znacznik słońca.

Miejsca, które możesz odwiedzić:

Farma



Możesz odwiedzić 4 pola akcji na farmie znajdujące się przy dolnej krawędzi planszy po prawej stronie.

Zagranie robotnika na to pole akcji zapewnia 3 gałązki z puli.



Rzeka



Możesz odwiedzić 2 pola akcji na rzece znajdujące się przy dolnej krawędzi planszy po lewej stronie. Te pola akcji często są atrakcyjniejsze niż pola na farmie, ale ich działanie jest nieprzewidywalne i zmienia się w kolejnych porach roku.

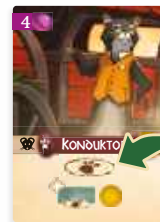
Zagranie robotnika na to pole akcji pozwala wymienić 1 dowolny surowiec na 3 dowolne surowce.



Czerwone karty miejsc

Możesz odwiedzić dowolne niezajęte pole akcji na czerwonej karcie miejsca w swoim mieście albo w mieście drugiego gracza. Jeśli odwiedzasz pole w mieście drugiego gracza, ten gracz natychmiast otrzymuje żeton 1 punktu z puli.

Zagranie robotnika na pole akcji na tej karcie pozwala natychmiast aktywować 1 z pól akcji na rzece, nawet jeśli jest już zajęte, i wziąć z puli żeton 1 punktu.



Na ścieżce jest 7 pól, po których przesuwają się znaczniki słońca i księżyca. Pola znajdują się przy rogach kart, a nie przy ich krawędziach. Na początku każdej pory roku znaczniki znajdują się na 1. polu ścieżki.



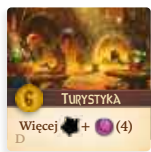
Wydarzenia

Możesz zagrać robotnika na dowolne wydarzenie, którego wymagania spełniasz, aby je zdobyć. Wymagania musisz spełniać tylko w chwili zdobywania tego wydarzenia. Nagrodę wskazaną na planszy poniżej tego wydarzenia (surowiec z puli, kartę z talii albo kartę z łąki; po wzięciu karty z łąki uzupełnij puste pole) otrzymujesz natychmiast. Zdobyte wydarzenie połóż obok swojego miasta – zapewni Ci punkty na koniec gry. Dane wydarzenie może zdobyć tylko 1 gracz.



Jeśli masz w swoim mieście po co najmniej 1 karcie w każdym kolorze, możesz zagrać robotnika na to pole akcji. Weź natychmiast 1 bryłkę żywicy i kafelek tego wydarzenia.

Jeśli wydarzenie wymaga, aby mieć więcej elementów niż przeciwnik, musisz mieć po co najmniej 1 wskazanym elemencie, a ich suma musi wynosić co najmniej tyle, ile wskazuje liczba w nawiasie na kafelku wydarzenia, i być większa niż suma tych elementów posiadanych przez przeciwnika. Remis się nie liczy.



Aby zdobyć to wydarzenie, musisz mieć w sumie więcej kart stworzeń i jagód niż przeciwnik. Musisz mieć co najmniej 1 kartę stworzenia i co najmniej 1 jagodę, a ich suma musi wynosić co najmniej 4.

Jeśli wydarzenie dotyczy żetonów użycia, liczą się zarówno wykorzystane, jak i niewykorzystane żetony.

Podróż



Kafelek Podróż stanowi wyjątkową nagrodę przyznawaną graczowi, który na koniec gry ma w sumie więcej kart w swoim mieście i na ręce. Aby ją zdobyć, nie zagrywa się robotnika. Jeśli oboje graczy ma po tyle samo kart, żaden nie zdobywa tego wydarzenia.

ZAGRAJ KARTĘ



Zagraj 1 odkrytą kartę przed siebie na stół. Najpierw opłać jej koszt (albo wykorzystaj żeton użycia – zob. ramka). Zagrane karty tworzą Twoje miasto. Po pełnym wykonaniu akcji przesunij znacznik księżyca.

Możesz zagrywać karty z 3 miejsc:

- z ręki,
- z łąki spośród kart przy znaczniku słońca,
- z łąki spośród kart przy znaczniku księżyca.



Na początku pory roku dostępne są tylko 2 karty z łąki.



Możesz zagrać dowolną z 8 kart sąsiadujących ze znacznikiem słońca albo znacznikiem księżyca. Nie jest w tej chwili możliwe zagranie innych kart z łąki.

Zawsze, gdy zagrywasz kartę z łąki, rozpatrz w całości jej efekt, a następnie uzupełnij puste pole nową kartą z talii. Jeśli na łące jest więcej niż 1 puste pole, uzupełniaj je od lewej do prawej, najpierw w górnym, a potem w dolnym rzędzie.

Nie ma limitu kart w mieście.

Żetony użycia

Za zagraniem karty stworzenia możesz opłacić wymagany koszt (najczęściej w jagodach) albo zagrać ją za darmo, jeśli masz żeton użycia. Aby zagrać kartę stworzenia za darmo, połóż żeton użycia na dowolnej karcie budowlanej w swoim mieście w tym samym kolorze co zagrywane stworzenie.



Możesz położyć żeton użycia tylko na 1 karcie w danym kolorze. Na początku rozgrywki nie masz żadnych żetonów użycia. Możesz je zdobyć w trakcie rozgrywki dzięki akcjom. Możesz wykorzystać żeton użycia nawet wtedy, gdy mógłbyś skorzystać ze zniżki zapewnianej np. przez zdolność karty (m.in. Karczma) albo po le akcji na rzece.

Aby zagrać Kopalnię, musisz zapłacić 1 gałązkę i 1 bryłkę żywicy, czyli odłożyć te surowce ze swoich zasobów do puli.

kolor
budowla

Gdy zagrasz tę kartę i za każdym razem, gdy ją aktywujesz, weź 1 kamyczek.

stworzenie

Aby zagrać tę kartę stworzenia, musisz zapłacić 1 jagodę albo położyć dostępny żeton użycia (🍄) na zielonej karcie budowli w swoim mieście.

Punkty bazowe. Ta karta jest warta 1 punkt na koniec gry.

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

Aby zagrać kartę, musisz opłacić koszt wskazany w jej lewym górnym rogu albo wykorzystać żeton użycia. Kosztem zagrania niektórych kart jest odrzucenie karty z ręki zamiast wydania surowców. Koszt ten oznaczono symbolem: 🗑️.

Karty mają różne zdolności w zależności od koloru. Gdy aktywujesz kartę, rozpatrz wskazany efekt. Rozpatrzenie efektu jest opcjonalne.

 **Zielona – produkcja.** Aktywujesz ją raz w chwili zagrania, a potem na początku wiosny i jesieni.

 **Niebieska – zarządzanie.** Aktywujesz ją zgodnie z opisem na karcie. Niebieskie karty często zapewniają zniżki na inne karty albo korzyści po zagranie określonych kart. Kart takich jak *Karczmarz* nie aktywuje się w chwili zagrania. Możesz użyć ich zdolności w którejś z kolejnych tur.

 **Brązowa – podróżnik.** Aktywujesz ją tylko raz – w chwili zagrania. Karta nigdy nie będzie aktywowana ponownie.

 **Czerwona – miejsce.** Aktywujesz ją, gdy zagrywasz robotnika na jej pole akcji. Jeśli przeciwnik zagra robotnika na czerwoną kartę miejsca w Twoim mieście, natychmiast weź z puli żeton 1 punktu.

 **Fioletowa – pomyślność.** Aktywujesz ją dopiero na koniec gry. Zapewnia punkty bonusowe zależne od różnych cech Twojego miasta (i punkty bazowe).

Niektóre karty są oznaczone gwiazdką (★). Zapewniają zniżkę **podczas zagrywania** innych kart. Naraz można użyć tylko 1 zdolności oznaczonej gwiazdką (nie można łączyć kilku takich zdolności). W grze jest jednak kilka kart ze zdolnościami zmieniającymi koszt zagrywania kart, które nie są oznaczone gwiazdką. Takie zdolności możesz łączyć z tymi oznaczonymi gwiazdką, aby uzyskać jeszcze większe zniżki.



WEŹ KARTĘ  /  :  /  ➡

Możesz dobrać 1 kartę z talii albo 1 dowolną kartę z łąki, nawet taką, która nie sąsiaduje ze znacznikiem słońca ani znacznikiem księżyca. Po wzięciu karty z łąki uzupełnij puste pole. Następnie przesunąć znacznik słońca albo znacznik księżyca. Ty decydujesz, który znacznik przesuniesz, ale jeśli któryś z nich jest już na końcu ścieżki, musisz przesunąć ten drugi.

Nie pokazuj swoich kart na ręce przeciwnikowi. Przeciwnik może jednak zobaczyć, ile ich masz. Nie ma limitu kart na ręce.

PORY ROKU

Pora roku dobiega końca, gdy znaczniki słońca i księżyca dotrą do końca ścieżki. W tej porze roku nie można wykonywać już żadnych akcji. Przygotujcie się do nowej pory roku, wykonując następujące kroki:

- Odzyskajcie wszystkich zagrzanych robotników.
- Usuńcie z gry kafelki pory roku, która właśnie dobiegła końca.
- Przesuńcie znaczniki słońca i księżyca na początek ścieżki.
- Wykonajcie akcje wskazane na kafelku nowej pory roku.



Zima. Gracz, który gra zającami, dobiera 1 kartę z talii. Następnie gracz, który gra żółwiami, dobiera 1 kartę z talii, a potem 1 kartę z łąki. Uzupełnijcie puste pole na łące. Gracz, który gra zającami, jest pierwszym graczem w tej porze roku. Akcje wskazane na kafelku zimy wykonuje się podczas przygotowania do gry.



Wiosna. Odrzućcie 2 kafelki rzeki i umieśćcie na polach rzeki 2 nowe kafelki. Gracz, który gra żółwiami, aktywuje wszystkie zielone karty w swoim mieście. Następnie gracz, który gra zającami, aktywuje wszystkie zielone karty w swoim mieście i dobiera 1 kartę z talii. Gracz, który gra żółwiami, jest pierwszym graczem w tej porze roku.



Lato. Odrzućcie 2 kafelki rzeki i umieśćcie na polach rzeki 2 nowe kafelki. Gracz, który gra zającami, dobiera 1 kartę z łąki. Następnie gracz, który gra żółwiami, dobiera 1 kartę z łąki, a potem bierze z puli 1 dowolny surowiec. Uzupełnijcie puste pole na łące. Gracz, który gra zającami, jest pierwszym graczem w tej porze roku.



Jesień. Odrzućcie 2 kafelki rzeki i umieśćcie na polach rzeki 2 nowe kafelki. Gracz, który gra żółwiami, aktywuje wszystkie zielone karty w swoim mieście. Następnie gracz, który gra zającami, aktywuje wszystkie zielone karty w swoim mieście i bierze z puli 1 dowolny surowiec. Gracz, który gra żółwiami, jest pierwszym graczem w tej porze roku.

KONIEC GRY

Gra natychmiast się kończy, gdy znaczniki słońca i księżyca dotrą jesienią do końca ścieżki. Gracz, który ma w sumie więcej kart w swoim mieście i na ręce, otrzymuje kafelek wydarzenia *Podróż* (jeśli jest remis, nikt nie zdobywa tego wydarzenia; zob. str. 5). Następnie podliczcie punkty, aby wyłonić zwycięzcę:

- punkty bazowe z kart,
- punkty bonusowe z fioletowych kart pomyślności,
- punkty z żetonów,
- punkty z wydarzeń.



Gracz, który zdobył więcej punktów, zostaje zwycięzcą. Jeśli jest remis, rozstrzygnijcie go na podstawie liczby następujących elementów (w podanej kolejności):

1. więcej zdobytych wydarzeń,
2. więcej niewykorzystanych surowców,
3. więcej kart w mieście,
4. więcej kart na ręce.



KOOPERACJA/KAMPANIA

W *Everdell Duo* można grać kooperacyjnie. Możecie w ten sposób rozgrywać pojedyncze rozgrywki albo przejść kampanię, która składa się z 15 rozdziałów. Zasady gry kooperacyjnej są takie same jak rywalizacyjnej z opisanymi dalej uzupełnieniami i zmianami.

Będziecie wspólnie budować 1 miasto, próbując uzyskać wskazaną liczbę punktów, a także zdobyć określoną liczbę wydarzeń i zrealizować inne cele, jeśli są podane. Każdy rozdział ma inne zasady, które poznacie, czytając opis danego rozdziału w *Księdze kampanii*. Jeśli chcecie rozegrać pojedynczą rozgrywkę, po prostu wybierzcie 1 z rozdziałów albo zagrajcie w tryb *Wyzwanie* (zob. str. 12). Jeśli natomiast chcecie przejść pełną kampanię i poznać całą historię, nadajcie swojemu miastu nazwę, a potem rozgrywajcie rozdziały po kolei, notując postępy na arkuszu punktacji.

W trakcie kampanii poznacie cięte pióro panny Leontyny Pazurek, bezwzględnej skunksicy, reporterki gazety „Korzenie”. Panna Pazurek i jej współpracownicy będą się bacznie przyglądać Waszym poczynaniom i donosić o nich na łamach gazety. Ich działania będą odzwierciedlać robotnicy „Korzeni” – skunksy, które będą się przemieszczać po planszy i tym samym umożliwiać Wam wykonanie niektórych akcji w każdej porze roku.



„To «Korzenie»
decydują, co jest
faktem, a co fikcją”.

Wydarzenia:



Łąka:



Rzeka i farma:



Użyjcie strony
planszy z liczbami
i bez napisu
„Podróż”.



PRZYGOTOWANIE

Użyjcie strony planszy z ponumerowanymi polami. Każdy rozdział kampanii wskazuje, ile skunksów trzeba rozmieścić na planszy w każdej z 3 sekcji (wydarzenia, łąka, rzeka i farma). Dla każdego skunksa rzućcie kością, aby określić, na którym polu go umieścić. Za każdym razem liczcie pola, zaczynając od tego najbardziej z lewej. Jeśli na docelowym polu już znajduje się robotnik, nowego robotnika umieśćcie na następnym niezajętym polu po prawej, wracając do początku danej sekcji, jeśli to konieczne. Nie bierzcie pod uwagę pól nienumerowanych, czyli pola w prawym górnym rogu planszy (na kafelek *Podróż* w rozgrywce rywalizacyjnej) i środkowego pola ścieżki (ze zwierzątkami wymieniającymi uścisk łapek).

Następnie umieśćcie znaczniki słońca i księżyca na 1. od lewej niezajętym polu ścieżki.

Użyjcie strony kafelków pór roku z widocznym u góry symbolem skunksa. Dobieranie kart i aktywowanie zielonych kart produkcji możecie dowolnie rozdzielać między siebie.

W rozgrywce nie używa się kafelka wydarzenia *Podróż*. Jeśli w wyniku rzutu kością skunks miałby zostać przesunięty poza 6. pole w sekcji wydarzeń, wróćcie do początku tej sekcji (nie używajcie ostatniego pola).

Poszczególne rozdziały mogą wymagać wykonania dodatkowych kroków przygotowania. Wykonajcie te kroki, a pozostałe elementy gry przygotujcie jak do rozgrywki rywalizacyjnej (zob. str. 3).

WSPARCIE

W większości rozdziałów gracze mogą się dzielić swoimi elementami. Połóżcie wtedy na stole kafelek wsparcia tak, abyście obydwójcie mogli do niego łatwo sięgnąć. Użyjcie odpowiedniej strony kafelka w zależności od tego, czy wsparcie jest ograniczone czy nieograniczone.



Wsparcie nieograniczone.

W dowolnej chwili w swojej turze możesz umieścić na kafelku wsparcia maksymalnie 1 element: 1 ze swoich surowców, kartę z ręki albo żeton użycia ze swoich zasobów. Drugi gracz otrzyma ten element na początku swojej tury.



Wsparcie ograniczone. Dział

podobnie jak wsparcie nieograniczone, ale możesz umieścić element na kafelku tylko wtedy, gdy na początku Twojej tury

znacznik słońca albo znacznik księżyca znajduje się na środkowym polu ścieżki (ze zwierzątkami wymieniającymi uścisk łapek). Drugi gracz otrzyma ten element na początku swojej tury, nawet jeśli znacznika już nie będzie na tym polu.



Brak wsparcia. Nie możecie się dzielić elementami.

KARTY „DOBRYCH WIEŚCI”

Na początku każdego rozdziału po przygotowaniu do gry potasujecie talię „Dobrych Wieści” i odkryjcie 3 karty. Wspólnie wybierzcie, którą z nich zachowacie, a 2 pozostałe odłóżcie z powrotem do talii.

Możecie użyć wybranej karty w dowolnym momencie rozgrywki. Gdy to zrobicie, usuńcie ją z gry. Nie możecie użyć jej ponownie do końca kampanii.

Jeśli rozgrywacie kampanię na standardowym poziomie trudności, możecie zachować dowolną liczbę niewykorzystanych kart „Dobrych Wieści” na kolejne rozgrywki. Na poziomie trudnym nie możecie mieć więcej niż 1 karty „Dobrych Wieści” jednocześnie. To oznacza, że jeśli nie użyliście karty „Dobrych Wieści” z poprzedniego rozdziału, musicie ją usunąć z gry, jeśli chcecie otrzymać nową, albo zrezygnować z wzięcia nowej karty na następny rozdział (decydujecie o tym po odkryciu 3 kart na początku rozdziału).



ZEGARKI

Jeśli rozgrywacie kampanię na standardowym poziomie trudności, każdy rozdział rozpoczynacie z 1 żetonem zegarka. W niektórych rozdziałach otrzymacie dodatkowy żeton zegarka. Żetonów zegarków nie można zachować na kolejne rozdziały.



W dowolnej chwili w trakcie rozgrywania rozdziału dowolny z graczy może użyć żetonu zegarka, aby cofnąć znacznik słońca albo znacznik księżyca o 1 pole na ścieżce. Dzięki temu rozegracie o 1 turę więcej. Po użyciu żetonu zegarka odwróćcie go na drugą stronę. Nie może być ponownie użyty w tym rozdziale.

PRZEBIEG GRY

Zasoby i ręka kart

Każdy z graczy ma własne zasoby (surowce i żetony użycia) i własną rękę kart. Nie możesz ujawniać drugiemu graczowi, jakie masz karty na ręce, ale możesz mu powiedzieć, jakiego są koloru i rodzaju (stworzenie albo budowla), a także jakich surowców potrzebujesz.

Słońce i księżyc

Tury rozgrywacie na zmianę, zaczynając od gracza, który jest wskazany jako pierwszy na kafelku aktualnej pory roku. Po wykonaniu akcji przesunąć znacznik słońca albo znacznik księżyca tak jak w rozgrywce rywalizacyjnej. Jeśli pole zajmuje skunks, pominię je i umieścić znacznik na następnym niezajętym polu ścieżki. Oznacza to, że rozegracie mniej tur.

Jeśli 2 skunksy znajdują się na sąsiadujących polach ścieżki, niemożliwe jest zagranie niektórych kart łąki zgodnie ze standardowymi zasadami, ponieważ nie ma obok nich niezajętych pól, na których mógłby zostać umieszczony znacznik słońca albo znacznik księżyca. Jeśli akcja pozwala dobrać kartę z łąki, można wybrać dowolną kartę, nawet jeśli są obok niej 2 skunksy.

Jeśli na ścieżce nie ma już niezajętych pól przed znacznikiem słońca albo znacznikiem księżyca, w aktualnej porze roku nie można już wykonywać akcji, które wymagałyby przesunięcia tego znacznika.

Zagrywanie robotników

Nie możesz zagrać robotnika na pole akcji, które jest zajęte przez skunksa albo robotnika drugiego gracza, chyba że używasz zdolności pozwalającej odwiedzić zajęte pole. Akcję zagrania robotnika można wykonać tylko wtedy, gdy przed znacznikiem słońca wcią

jest co najmniej 1 pole, na które będzie można go przesunąć. Musicie zatem starannie planować, który z graczy zagrywa robotników, ponieważ podczas pory roku nie będziecie w stanie obydwój zagrać wszystkich swoich robotników.

Zagrywanie kart

Będziecie razem budować 1 miasto. Zagrywajcie karty na stół do wspólnego obszaru. Nie musicie pamiętać, kto zagrał którą kartę.

Aby zagrać kartę, musisz mieć w swoich zasobach surowce wskazane w koszcie. Jeśli koszt wymaga odrzucenia karty z ręki, musisz odrzucić ją ze swojej ręki. Nie możesz użyć surowców ani karty drugiego gracza (ale zob. *Wsparcie* str. 9).

Jeśli zagrywasz zieloną kartę produkcji albo brązową kartę podróżnika, w chwili zagrania aktywujesz ją dla siebie. Jeśli w Twojej turze aktywuje się niebieska karta zarządzania, Ty otrzymujesz wynikające z tego korzyści. **Wszystkie żetony punktów, które zdobędziecie, są wspólne.**

Wydarzenia

Nie można zdobyć wydarzeń, przy których znajduje się skunks. W grze są 3 karty, które pozwalają złamać tę zasadę: *Żongler*, *Most* i *Strażnik leśny*. Pozwala na to także 1 z kafelków rzeki.

Jeśli wydarzenie wymaga, aby mieć więcej elementów niż przeciwnik, sprawdź liczbę w nawiasie na kafelku wydarzenia i dodaj do niej 1 za każdego skunksa w sekcji wydarzeń. Musisz mieć co najmniej tyle wymaganych elementów, ile wynosi uzyskana suma, aby zdobyć wydarzenie. Liczba tych elementów u drugiego gracza nie ma znaczenia.

Jeśli wydarzenie dotyczy surowców, gracz, który je zdobywa, musi mieć wymagane surowce w swoich zasobach w chwili zdobywania tego wydarzenia. Jeśli wydarzenie dotyczy kart na ręce, liczy się tylko ręka gracza, który zdobywa to wydarzenie, a jeśli dotyczy żetonów użycia, liczą się żetony w mieście i niewykorzystane żetony w zasobach gracza, który zdobywa to wydarzenie.

Pory roku

Na początku każdej pory roku rozmieście skunksy od nowa (rozmieszczenie skunksów na zimę określacie podczas przygotowania do gry). Zostawcie je w tej samej sekcji planszy, w której umieściliście je na początku rozdziału. Dla każdego skunksa rzućcie kością

i umieście go na nowym polu. W razie potrzeby umieście go na następnym niezajętym polu (tak jak podczas przygotowania do gry).

Na kafelkach pór roku wskazane są akcje dobierania kart z talii lub z łąki. Zdecydujcie, kto wykona poszczególne akcje.

Gdy wskazana jest akcja aktywowania zielonych kart produkcji, zdecydujcie, kto aktywuje poszczególne karty i otrzyma korzyści.

Dobieranie kart i aktywowanie zielonych kart produkcji możecie dowolnie rozdzielić między siebie. Jeden gracz może nawet sam wykonać wszystkie akcje, jeśli drugi gracz się na to zgodzi.

Pierwszy gracz zmienia się w każdej porze roku tak, jak wskazują kafelki pór roku.

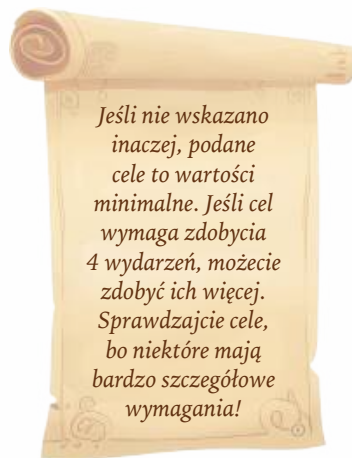
KONIEC GRY

Gra natychmiast się kończy, gdy znaczniki słońca i księżyca dotrą jesienią na ostatnie niezajęte pole ścieżki.

Każdy rozdział ma wskazane cele, które musicie zrealizować, aby wygrać. Gdy zrealizujecie cel w trakcie rozgrywki, zaznaczcie go znacznikiem celu. **Zwróćcie uwagę, że niektóre cele muszą zostać zrealizowane w określonym czasie albo przez określonego gracza.** Aby wygrać, musicie też uzyskać co najmniej wskazaną liczbę punktów, która jest różna w zależności od poziomu trudności.

Podliczcie razem punkty za wspólne miasto (liczycie je tylko raz). Przyznając punkty za *Teatr*, policzcie żetony użycia w mieście i w zasobach 1 z graczy, a za *Historyka* i *Architekta*, policzcie odpowiednio karty albo surowce tylko 1 z graczy.

W tym rozdziale, aby wygrać, musicie zdobyć co najmniej 4 wydarzenia przed końcem rozgrywki i uzyskać co najmniej 85 punktów (95 na poziomie trudnym).



Na koniec gry podliczcie punkty i sprawdźcie, czy zrealizowaliście wszystkie cele rozdziału. Jeśli tak, to znaczy, że wygraliście rozdział!

Jeśli rozgrywacie kampanię i wygraliście rozgrywkę, zanotujcie wynik na arkuszu punktacji. Jeśli przegraliście, możecie raz rozegrać ten rozdział ponownie – najpierw zaznaczcie na arkuszu ponowną rozgrywkę. Jeśli przegracie rozdział, zamiast uzyskanego wyniku wpiszcie „0”. Przegranie rozdziału nie oznacza przegranej całej kampanii, nie uzyskujecie jednak za niego żadnych punktów.

Jeśli stwierdzicie, że celów aktualnego rozdziału nie da się już zrealizować, możecie natychmiast skończyć rozgrywkę i traktować rozdział jako przegrany.

POZIOM TRUĐNOŚCI

Kampanię można rozgrywać na 1 z 2 poziomów trudności. Wybierzcie go przed rozpoczęciem kampanii.

Standardowy:

- Każdy rozdział możecie raz rozegrać ponownie.
- W każdym rozdziale otrzymujecie 1 żeton zegarka (oprócz tego, który otrzymujecie podczas przygotowania niektórych rozdziałów).
- Możecie zachować dowolną liczbę niewykorzystanych kart „Dobrych Wieści”.
- Musicie uzyskać wynik punktowy wskazany w każdym rozdziale dla poziomu standardowego.

Trudny:

- W całej kampanii możecie ponownie rozegrać maksymalnie 3 rozdziały.
- Żeton zegarka otrzymujecie tylko w tych rozdziałach, w których jest to wskazane (nie w każdym).
- Możecie mieć tylko 1 kartę „Dobrych Wieści” naraz.
- Musicie uzyskać wynik punktowy wskazany w każdym rozdziale dla poziomu trudnego.

NOTOWANIE POSTĘPÓW

Na początku nowej kampanii zapiszcie swoje imiona i wymyślcie nazwę miasta, które będziecie budować.

Następnie wybierzcie poziom trudności, na którym chcecie rozegrać kampanię.

Po ukończeniu rozdziału możecie zanotować datę rozgrywki. Jeśli przegraliście, możecie ponownie rozegrać rozdział. Zaznaczcie to na arkuszu w rubryce ponownej rozgrywki. Jeśli wygraliście dany rozdział, na arkuszu zaznaczcie „W” i zanotujcie uzyskany wynik, a jeśli przegraliście, na arkuszu zaznaczcie „P” i zamiast uzyskanego wyniku wpiszcie „0”.

Jeśli użyliście żetonu zegarka w danym rozdziale, skreślcie symbol zegarka na arkuszu. Jeśli go nie użyliście, zaznaczcie ten symbol kółkiem. Na trudnym poziomie zaznaczajcie kółkiem niewykorzystane zegarki w rozdziałach, w których otrzymujecie żeton zegarka.

Jeśli chcecie śledzić Wasz ogólny wynik w trakcie kampanii, możecie na bieżąco sumować punkty uzyskane w poszczególnych rozdziałach i notować wyniki w ciemnych rubrykach pomiędzy rozdziałami (po pierwszym rozdziale przepiszcie po prostu uzyskany w nim wynik). Nie jest to jednak obowiązkowe.

WYNIK KAMPANII

Gdy ukończycie całą kampanię, zsumujcie wszystkie zanotowane punkty. Następnie:

- dodajcie 10 punktów za każdy zaznaczony kółkiem symbol zegarka (niewykorzystany).
- odejmijcie 30 punktów za każde ponowne rozegranie rozdziału.

Na koniec sprawdźcie, czy zdobyliście medal!

SUMA:

1000

BRAZOWY



1250

SREBRNY



1500

ZŁOTY



ZASADY KAMPANII SOŁO

Kampanię można rozegrać w pojedynkę. W kampanii solo wcielasz się w obydwu burmistrzów i grasz według zasad kampanii 2-osobowej.

Aby nie mieszać kart burmistrzów, zamiast trzymać je na ręce wyłóż je nad kartami pomocy tak, jak na ilustracji obok.



WYZWANIE

W trybie **Wyzwanie** rywalizujecie z panną Leontyną Pazurek. To bezwzględna skunksica, reporterka gazety „Korzenie”. Pokonacie ją, jeśli zdobędziecie wyższy wynik niż ona. Jej wynik punktowy będzie odzwierciedlać wszystkie miejsca, do których się uda, wszystkie stworzenia, które spotka, i wszystkie wydarzenia, które opisze.

W kolejnych rozgrywkach starajcie się realizować różne wyzwania, tak aby ostatecznie zrealizować wszystkie 10. Aby zrealizować wyzwanie, musicie uzyskać wyższy wynik niż panna Pazurek!

W trakcie rozgrywki panna Pazurek będzie pozyskiwać karty, może też zdobyć kilka wydarzeń. Odkładajcie jej karty i wydarzenia obok planszy. Panna Pazurek nigdy nie otrzymuje surowców, żetonów punktów ani żetonów użycia. Ignoruje też tekst na kartach.

W tryb **Wyzwanie** można grać w pojedynkę albo kooperacyjnie w 2 graczy.

Przygotowanie

Przygotujcie rozgrywkę zgodnie z zasadami opisanymi w trybie kampanii, ale bez wyboru rozdziału, a także bez użycia żetonów zegarków i kart „Dobrych Wieści”. Rozmieszczenie skunksów i zasady wsparcia zależą od wybranego poziomu trudności (zob. niżej).

Podczas przygotowania do gry umieśćcie pierwszego skunka na polu, przy którym znajduje się kafelek wydarzenia z oznaczeniem „A” (nie rzucajcie kością). Kolejne skunksy, a potem wszystkie skunksy w kolejnych porach roku, rozmieście na podstawie rzutów kością zgodnie ze standardowymi zasadami. W sekcji wydarzeń umieszczajcie je jednak nad polami akcji, ponieważ nie blokują tych pól dla innych robotników, mają za to inne efekty, które zostaną opisane dalej.

Dobierzcie 3 wierzchnie karty z talii i połóżcie je odkryte w stosie obok planszy. To stos kart panny Pazurek.

ROZMIESZCZENIE SKUNKSÓW

WSPARCIE

PUNKTY BONUSOWE PANNY PAZUREK

ŁATWY:

Wydarzenia:



Łąka:



Rzeka i farma:



STANDARDOWY:

Wydarzenia:



Łąka:



Rzeka i farma:



(+ 1 do minimalnej liczby)

TRUDNY:

Wydarzenia:



Łąka:



Rzeka i farma:



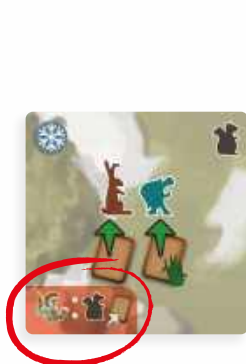
(+ 2 do minimalnej liczby)

Przebieg gry

Zasady gry są takie same jak w trybie kampanii z następującymi zmianami i uzupełnieniami:

Nie korzystajcie z zasad przygotowania poszczególnych rozdziałów ani celów rozdziałów.

Gracz może zdobyć wydarzenie, przy którym znajduje się skunks, jeśli spełnia wymagania tego wydarzenia. Warto zabiegać o takie wydarzenia, aby nie zdobyła ich panna Pazurek. Na poziomach standardowym i trudnym za każdego skunksa w sekcji wydarzeń gracz musi mieć o co najmniej 1 element więcej, niż wskazuje liczba w nawiasie na kafelku wydarzenia.



Na koniec każdej pory roku natychmiast wykonajcie dodatkowe kroki:

- Jeśli skunks znajduje się przy niezdobytym wydarzeniu, zdobywa je panna Pazurek (połóżcie je obok jej stosu kart).
- Zimą i latem odłóżcie na stos panny Pazurek każdą kartę z górnego rzędu łąki znajdującej się bezpośrednio po prawej stronie skunksa. Wiosną i jesienią odłóżcie na jej stos każdą kartę z dolnego rzędu łąki znajdującej się bezpośrednio po prawej stronie skunksa. Przypominają o tym symbole na kafelkach pór roku. W przypadku skunksa na 6. polu ścieżki zamiast z łąki dobierzcie kartę z talii i odłóżcie ją na stos panny Pazurek. W ten sposób na koniec gry panna Pazurek zawsze będzie miała 15 kart.

Wyzwania

- Pracowitość.** Żadnych  w mieście.
- Skromność.** Żadnych  w mieście.
- Efektywność.** Maksymalnie 10  w mieście.
- Równowaga.** Po 3 karty każdego koloru w mieście.
- Gościnność.** Łącznie co najmniej 5  w mieście i zasobach 1 z graczy.
- Zaradność.** Co najmniej 25 punktów w żetonach punktów.
- Ambicja.** Wygrana z przewagą co najmniej 20 punktów.
- Splendor.** Co najmniej 5  w mieście.
- Zapobiegliwość.** Co najmniej 7  na ręce 1 z graczy.
- Celebracja.** Zdobytych co najmniej 5 wydarzeń.

Koniec gry

Jeśli zostały wydarzenia, których nikt nie zdobył, zdobywa je teraz panna Pazurek. Panna Pazurek otrzymuje punkty bazowe z wszystkich kart w swoim stosie i punkty z wszystkich wydarzeń, które zdobyła. Fioletowe karty pomyślności zapewniają jej dodatkowe punkty w zależności od poziomu trudności (zignorujcie punkty bonusowe opisane na tych kartach). Panna Pazurek otrzymuje też dodatkowe punkty w zależności od poziomu trudności.

W razie remisu wygrywa panna Pazurek.

Jeśli pokonaliście bezwzględną przeciwniczkę, zano-tujcie, które wyzwania udało się Wam zrealizować!



INDEKS

Poniższy indeks zawiera opisy wybranych kart i kafelków. Pełne objaśnienie wszystkich kart i pól akcji można znaleźć na stronie www.files.rebel.pl/files/instrukcje/Indeks_Everdell-Duo.pdf. Zeskanuj kod QR, aby pobrać indeks.



Rzeka



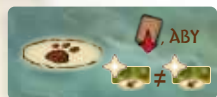
Aktywuj 2 różne zielone karty produkcji w swoim mieście.



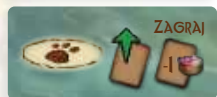
Aktywuj 2 różne zielone karty produkcji na łące. Można w ten sposób aktywować *Magazyn*. Surowce położone na *Magazynie* będą się tam znajdować podczas zagrywania tej karty, ale przepadają podczas dobierania jej na rękę.



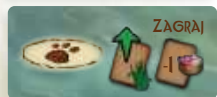
Aktywuj dowolnego z zagranych robotników dla siebie. Może to być robotnik Twój albo drugiego gracza (w tym skunks). Nie można użyć tego pola akcji, aby zabrać wydarzenie, które zdobył przeciwnik.



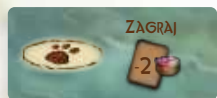
Odrzuć 1 kartę z ręki, aby aktywować 2 różne pola akcji na farmie na planszy.



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



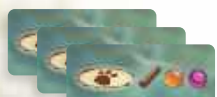
Dobierz 1 kartę z łąki. Następnie możesz zagrać zgodnie ze standardowymi zasadami dowolną kartę za 1 surowiec mniej. Uzupełnij puste pole na łące dopiero po zagranie karty.



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.

Budowle

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.

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

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.

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.

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.

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 zajęętym 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.

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.

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.

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

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 budowlu w swoim mieście, łącznie z *Wiecznym Murem* (maksymalnie za 5 kart budowlu).

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.

Stworzenia

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

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

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 zagraniu 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.

Grotołaz. 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.

Kanclerz. Na koniec gry zapewnia 1 punkt bonusowy za każdą parę kart budowli 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.

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.

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.

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.

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).

Przewodnik. Gdy zagrywasz kartę, możesz wsunąć 1 kartę budowli 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.

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 oznaczonymi gwiazdką.

Snycerz. 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.

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

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

OPRACOWANIE

Projekt gry: James A. i Clarissa A. Wilson

Redakcja wersji angielskiej: Tim Schuetz

Ilustracje: Andrew Bosley, Enggar Adirasa

Projekt graficzny: Tristan Collins

Produkcja: Dawson Ellis

Producent: Tim Schuetz

Producent wykonawczy i wydawca: Dan Yarrington

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska, Kacper Podliński

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

rebel

Podziękowania dla wspaniałych testerów! A byli to: James Belch, Lori Belch, Joelle Cathala, Dawson Ellis, Chris Hanna, Brent Kipe, Nicole Kipe, Bryant McCoy, Andrew Osborne, Desiree Osborne, Jordana Osborne, Cadi Parker, Jacob Parker, Jonathan Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Tim Schuetz, Noah Wilson, Dan Yarrington, Sara Yarrington

© 2024 Tabletop Tycoon, Inc.

Starling Games to imprint Tabletop Tycoon



STARLING
GAMES

Odwiedź nas na www.tabletoptycoon.com
albo www.wydawnictworebel.pl



WYZWANIA

PRACOWITOŚĆ

Żadnych  w mieście.

1 gracz			
2 graczy			

Łatwy Standardowy Trudny

SKROMNOŚĆ

Żadnych  w mieście.

1 gracz			
2 graczy			

Łatwy Standardowy Trudny

EFEKTYWNOŚĆ

Maksymalnie 10  w mieście.

1 gracz			
2 graczy			

Łatwy Standardowy Trudny

RÓWNOWAGA

Po 3 karty każdego koloru w mieście.

1 gracz			
2 graczy			

Łatwy Standardowy Trudny

GOŚCINNOŚĆ

Łącznie 5+  w mieście i zasobach 1 z graczy.

1 gracz			
2 graczy			

Łatwy Standardowy Trudny

ZARĄDNOŚĆ

Co najmniej 25 punktów w żetonach punktów.

1 gracz			
2 graczy			

Łatwy Standardowy Trudny

AMBICJA

Wygrana z przewagą co najmniej 20 punktów.

1 gracz			
2 graczy			

Łatwy Standardowy Trudny

SPLENDOR

5+  w mieście.

1 gracz			
2 graczy			

Łatwy Standardowy Trudny

ZAPOBIEGLIWOŚĆ

7+  na ręce 1 z graczy.

1 gracz			
2 graczy			

Łatwy Standardowy Trudny

CELEBRACJA

Zdobytch 5+ wydarzeń.

1 gracz			
2 graczy			

Łatwy Standardowy Trudny

Doświadczeni gracze

Zwróćcie uwagę na istotne różnice między klasyczną wersją gry Everdell a grą Everdell Duo:

- Można wykorzystać tylko żetony użycia, które zdobyło się dzięki wcześniejszym akcjom. Za pomocą żetonu użycia można zagrać dowolną kartę stworzenia w kolorze budowli, ale nie można powtarzać kolorów.



- Można odwiedzać wszystkie czerwone karty miejsc w mieście drugiego gracza.
- Liczba akcji zagrania robotnika i zagrania karty jest ograniczona liczbą możliwych ruchów znacznika słońca i znacznika księżyca. Należy starannie planować akcje. Pora roku kończy się dla obydwu graczy równocześnie.
- Nie ma limitu kart na ręce ani w mieście.
- Pierwszy gracz zmienia się w kolejnych porach roku.

LEGENDA

	stworzenie		tryb Wyzwanie		karta		pole akcji na farmie
	budowla		zdolność z gwiazdką		karta z łąki		pole akcji na rzece
	gałązka		potasuj		dobierz z talii		słońce
	bryłka żywicy		punkty (podliczane na koniec gry)		dobierz z łąki		księżyc
	kamyk		żetony punktów (zdobywane natychmiast)		odrzuć (z ręki)		przesuń (znacznik słońca albo księżyca)
	jagoda		żeton użycia		wymień z pulą		aktywuj
	dowolny surowiec						
	2 różne						