

Everdell

WIĘCEJ! WIĘCEJ!

DODATEK

W Everdell wielkie poruszenie!

Do doliny zawitało wesołe miasteczko! Żonglerzy, połykacze ognia, turniej żołądziówki – wszystkie te atrakcje zostaną opisane w miejscowej prasie!



ZAWARTOŚĆ

- 8 kart stworzeń,
- 7 kart budowli.

PRZYGOTOWANIE

Nowe karty sprawią, że rozgrywka stanie się bardziej ekscytująca. Wystarczy, że wtasujecie je do talii głównej.



INDEKS

Boisko do żołędziówki. Gdy kładziesz tu robotnika, wybierz i ogłoś kolor kart (inny niż zielony), po czym dobierz 4 karty z talii. Jeśli któraś karta jest we wskazanym przez Ciebie kolorze, weź z puli 3 punkty. Zawsze zatrzymujesz wszystkie dobrane karty.

Krzykacz miejski. Po zagranii i podczas produkcji możesz oddać 2 karty 1 z przeciwników, aby wziąć z puli 3 punkty.

Mistrz żołędziówki. Wszyscy *Mistrzowie żołędziówki* w Twoim mieście zajmują razem 1 miejsce i każdy jest wart dodatkowo 2 punkty za każdego innego

Mistrza żołędziówki, jakiego posiadasz. Jeśli więc uda Ci się pozyskać wszystkich 3, zdobędziesz 18 punktów.

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

Wesołe miasteczko. Po zagranii 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*).

Żongler. Natychmiast po zagranii 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. Jeśli suma bazowych wartości odkrytych kart wyniesie 6 lub więcej, weź 6 punktów z puli. Odrzuć odkryte karty.