

# SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie</b> .....	<b>4</b>
<b>Zawartość Kompletniej kolekcji</b> .....	<b>5</b>
<b>Przygotowanie do gry Everdell</b> .....	<b>12</b>
Przygotowanie gry solo ( <i>Krostawiec</i> ) .....	14
<b>Przygotowanie do gry z dodatkami</b> .....	<b>14</b>
Przygotowanie kart ze zdolnościami robotników .....	14
Przygotowanie dodatku <i>Więcej! Więcej!</i> .....	14
Przygotowanie dodatku <i>Legendy</i> .....	14
Przygotowanie minidodatku <i>Krostawiec</i> .....	15
Przygotowanie minidodatku <i>Przemysław Ogonek</i> .....	15
Przygotowanie minidodatku <i>Cztery pory roku</i> .....	15
Przygotowanie dodatku <i>Święto Lata</i> .....	16
Przygotowanie dodatku <i>Perłowy Potok</i> .....	18
Przygotowanie dodatku <i>Zimowy Szczyt</i> .....	20
Przygotowanie dodatku <i>Stacja Nowoliść</i> .....	22
Przygotowanie trybu solo ( <i>Leże pajęczycy</i> ) z dodatku <i>Mgielny Las</i> ...	24
<b>Przebieg gry</b> .....	<b>28</b>
Zagranie robotnika .....	28
Zagranie karty .....	32
Przygotowanie do nowej pory roku .....	38
Koniec gry i punktowanie .....	40
Rozgrywka dla 5–6 graczy .....	42
Zasady gry solo ( <i>Krostawiec</i> ) .....	42
<b>Dodatki</b> .....	<b>44</b>
Karty ze zdolnościami robotników .....	44
<i>Więcej! Więcej!</i> .....	44
<i>Legendy</i> .....	45
Karty Krostawca .....	46
<i>Przemysław Ogonek</i> .....	46
<i>Cztery pory roku</i> .....	46
<i>Święto Lata</i> .....	47
<i>Perłowy Potok</i> .....	50
<i>Zimowy Szczyt</i> .....	54
<i>Stacja Nowoliść</i> .....	60
Tryb solo <i>Leże pajęczycy</i> z dodatku <i>Mgielny Las</i> .....	66
Tura pajęczycy .....	69
Akcje pajęczycy .....	70
Zagrywanie robotników pajęczycy .....	71
Priorytety pajęczycy .....	73
Przygotowanie do nowej pory roku .....	74
Koniec gry .....	74
Punktowanie pajęczycy .....	75
<i>Leże pajęczycy</i> – dodatkowe moduły .....	76
<i>Leże pajęczycy</i> i inne dodatki .....	76
<b>Opracowanie</b> .....	<b>82</b>

## WPROWADZENIE

W grze *Everdell* wysyłacie robotników na różne pola na planszy w celu zbierania surowców. Następnie wykorzystujecie te surowce do zagrywania kart i budowania miasta.

W każdej turze wykonujecie tylko 1 z 3 dostępnych akcji:

- Zagrywacie robotnika.
- Zagrywacie kartę.
- Przygotowujecie się do nowej pory roku.

Możecie **zagrać 1 ze swoich robotników** na dowolne pole akcji, o ile nie jest już zablokowane przez innego robotnika. Natychmiast po umieszczeniu robotnika bierzecie z puli określone surowce albo wykonujecie przypisaną akcję.

Aby **zagrać kartę**, musicie najpierw opłacić jej koszt w surowcach. Możecie zagrywać karty z ręki albo z odkrytych kart na planszy.

Gdy zgracie wszystkich swoich robotników, możecie przygotować się do kolejnej pory roku, wykonując akcję *Przygotuj się do nowej pory roku* – wracają do Was wszyscy zagrani robotnicy, otrzymujecie 1 dodatkowego robotnika (2 robotników jesienią) i rozpatrujecie efekt nadchodzącej pory roku.

Gra się dla Was kończy, gdy dojdziecie do ostatniej pory roku – jesieni – i nie możecie wykonać żadnej akcji. Czekacie, aż pozostali gracze skończą, a następnie podliczacie punkty. Wygrywa ten z Was, kto zdobył ich najwięcej!

## ZAWARTOŚĆ KOMPLETNEJ KOLEKCJI

- ✦ 5 plansz, plansza targowiska (*Święto Lata*) i 2 nakładki z cudami (*Perłowy Potok*),
  - ✦ 6 planszetek graczy (*Święto Lata*) i 2 planszетки pajęczycy (*Mgielny Las*),
  - ✦ drewniane Wieczne Drzewo,
  - ✦ 186 pionków stworzeń (23 zestawy po 6 robotników\*, żabi ambasador i króliczy podróżnik),
  - ✦ 8 pionków dużych stworzeń i 8 plastikowych siodeł (*Zimowy Szczyt*),
  - ✦ pionek pajęczycy (*Mgielny Las*),
  - ✦ 263 karty stworzeń i budowli (128 kart z gry podstawowej *Everdell*, 10 kart z dodatku *Legendy*, 15 kart z dodatku *Więcej! Więcej!*, 3 karty z dodatku *Krostawiec*, 20 kart z dodatku *Perłowy Potok*, 59 kart z dodatku *Stacja Nowoliść*, 5 kart z minidodatku *Przemysław Ogonek*, 8 kart z minidodatku *Cztery pory roku*, 10 kart z minidodatku *Więcej legend*, 5 alternatywnych kart Przemysława Ogonka),
  - ✦ 40 kart wydarzeń specjalnych (16 kart z gry podstawowej *Everdell*, 6 kart z dodatku *Perłowy Potok*, 9 kart z dodatku *Święto Lata*, 9 kart z dodatku *Stacja Nowoliść*),
  - ✦ 22 karty lasu (11 kart z gry podstawowej *Everdell*, 4 karty z dodatku *Perłowy Potok*, 4 karty z dodatku *Święto Lata*, 3 karty z dodatku *Stacja Nowoliść*),
  - ✦ 23 karty zdolności robotników (15 kart z dodatku *Święto Lata*, 4 karty z dodatku *Stacja Nowoliść*, 4 karty z dodatku *Mgielny Las*),
  - ✦ 12 kart rzeki i 12 kart ozdób (*Perłowy Potok*),
  - ✦ 42 karty odkryć i 12 kart pogody (*Zimowy Szczyt*),
  - ✦ 32 karty gości (*Stacja Nowoliść*),
  - ✦ 20 kart aktywności pajęczycy i 5 kart punktowania (*Mgielny Las*),
  - ✦ 8 kart osobowości pajęczycy (*Mgielny Las*),
  - ✦ 33 karty intryg pajęczycy i 13 kart planów (*Mgielny Las*),
  - ✦ 7 żetonów wydarzeń podstawowych (4 z gry podstawowej *Everdell*, 1 z dodatku *Święto Lata*, 2 z dodatku *Stacja Nowoliść*),
  - ✦ gałązki, jagody, bryłki żywicy i kamyki,
  - ✦ 50 metalowych żetonów punktów,
  - ✦ żetony użycia (z naklejkami) i 6 drogowskazów,
  - ✦ perły i 4 cuda (*Perłowy Potok*),
  - ✦ 4 żetony targowiska i 7 żetonów nagrody *Wianek stulecia* (*Święto Lata*),
  - ✦ 8 znaczników aksolotli/dowolnego surowca i znacznik Krostawca (*Święto Lata*),
  - ✦ 6 kafelków mapy *Everdell* i 24 kafelki mapy okolicy (*Zimowy Szczyt*),
  - ✦ 18 złotych żetonów użycia (z naklejkami) (*Stacja Nowoliść*),
  - ✦ 6 biletów i 6 żetonów rezerwacji (*Stacja Nowoliść*),
  - ✦ 18 żetonów wagonów i woreczek (*Stacja Nowoliść*),
  - ✦ 14 żetonów pajęczycy i 2 żetony pór roku (*Mgielny Las*),
  - ✦ kość 8-ścienna (*Everdell*) i kość 12-ścienna (*Mgielny Las*),
  - ✦ notes punktacji,
  - ✦ naklejki ze stworzeniami,
  - ✦ 5 kart gobelinów,
  - ✦ karta zwycięstwa.
- \* 8 pionków pająków (do trybu Leże pajęczycy)
- Na tej liście wymieniono elementy, której znajdują się w Kompletniej kolekcji. Wielkie pudło przechowalności i dodatek Klawa paka od Klik Klaka nie zawierają części z nich.
- Z uwagi na proces produkcyjny w wyprawce mogą się znajdować dodatkowe żetony.



PLANSZA  
OBCHODÓW



PLANSZA RZEKI



PLANSZA  
GŁÓWNA



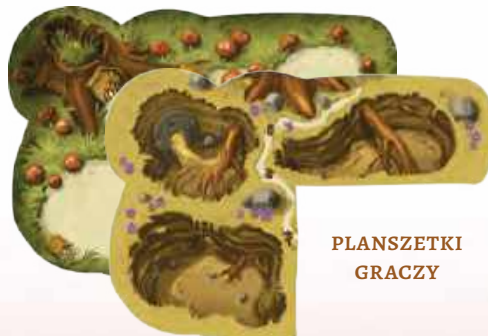
PLANSZA  
STACJI NOWOLIŚĆ



PLANSZA GÓR



POLA AKCJI  
ROBOTNIKÓW PAJĘCZYCY



PLANSZETKI  
GRACZY



PLANSZETKA PAJĘCZYCY



WIECZNE DRZEWO



KOŚCI



METALOWE ŻETONY PUNKTÓW



JAGODY



GAŁĄZKI



BRYŁKI ŻYWICY



KAMYKI



PERŁY



ZESZYT PUNKTACJI  
ZAJĄCA TEODORA



GRA PODSTAWOWA



ŚWIĘTO LATA

STACJA NOWOLIŚĆ

WYDARZENIA PODSTAWOWE



NAKŁADKI Z CUDAMI



DROGOWSKAZY



CUDA



PLANSZA TARGOWISKA



ŻETONY NAGRÓD WIANEK STULECIA



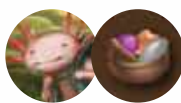
ŻETONY UŻYCIA



ZŁOTE ŻETONY UŻYCIA



ZNACZNIK KROSTAWCA



ZNACZNIKI AKSOLOTLI/DOWOLNEGO SUROWCA



ŻETONY TARGOWISKA



2-STRONNE ŻETONY PÓR ROKU



ŻETONY PAJĘCZYNY



PLASTIKOWE SIODŁA



KAFELKI MAPY EVERDELL



KAFELKI MAPY OKOLICY



WORECZEK



BILETY KOLEJOWE



ŻETONY REZERWACJI



ŻETONY WAGONÓW



23 ZESTAWY PO 6 ROBOTNIKÓW Z PASUJĄCYMI KRÓLICZYMI PODRÓŻNIKAMI I ŻABAMI AMBASADORAMI.  
PONADTO W GRZE JEST 8 PIONKÓW PAJĄKÓW DO TRYBU LEŻE PAJĘCZYCY.



PIONKI DUŻYCH STWORZEŃ I PIONEK PAJĘCZYCY



NAKLEJKI NA PIONKI



**KARTY  
STWORZENIA I BUDOWLI**



**KARTY LASU**



**KARTY  
WYDARZEŃ SPECJALNYCH**



**KARTY  
ZDOLNOŚCI ROBOTNIKÓW**



**KARTY OZDÓB**



**KARTY RZEKI**



**KARTY POGODY**



**KARTY ODKRYĆ**





LEGENDARNE KARTY



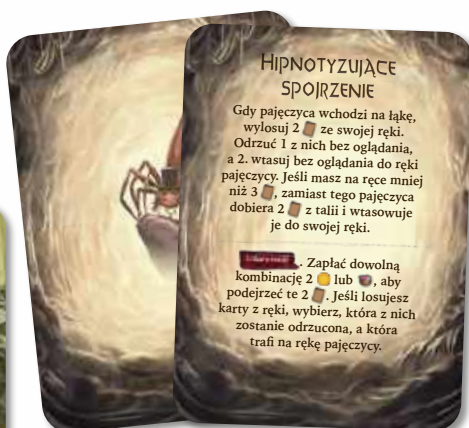
KARTY GOŚCI



KARTY AKTYWNOŚCI



KARTY OSOBOWOŚCI



KARTY PLANÓW



KARTY INTRYG



KARTY PUNKTOWANIA PAJĘCZYCY



KARTY GOBELINÓW



KARTA ZWYCIĘSTWA

## PRZYGOTOWANIE DO GRY EVERDELL

**1** Połóżcie planszę główną *Everdell* na stole. Ustawcie Wieczne Drzewo na pniu w górnej części planszy.

**2** Połóżcie gałązki, bryłki żywicy, kamyki i jagody w stosach wzdłuż rzeki. Połóżcie żetony punktów i żetony użycia obok planszy. Wszystkie te elementy stanowią pulę.

**Uwaga!** Liczba surowców jest nieograniczona. Jeśli zabraknie surowców, użyjcie dowolnych zamienników.

**3** Potasujcie karty lasu i umieśćcie po 1 na każdej z 4 leśnych polan. Jeśli w rozgrywce bierze udział 2 graczy, użyjcie 3 kart i pozostawcie polanę w prawym dolnym rogu pustą. Odłóżcie pozostałe karty lasu do pudełka.

**4** Wyłóżcie 4 żetony wydarzeń podstawowych wzdłuż rzeki. Następnie potasujcie karty wydarzeń specjalnych i połóżcie 4 z nich na niższych konarach Wiecznego Drzewa. W rozgrywce 5-osobowej użyjcie 5 kart wydarzeń specjalnych, w 6-osobowej – 6 kart wydarzeń specjalnych. Odłóżcie pozostałe karty wydarzeń specjalnych do pudełka.

**5** Potasujcie karty stworzeń i budowli i utwórzcie z nich talię główną. Losowo rozłóżcie 8 odkrytych kart na łące (centrum planszy). Połóżcie resztę talii głównej zakrytą wewnątrz Wiecznego Drzewa.

**6** Rozdajcie każdemu graczowi po 2 robotników w wybranym kolorze. Pierwszy gracz dobiera 5 kart z talii, następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, drugi gracz dobiera 6 kart, trzeci gracz dobiera 7 kart, a czwarty – 8 kart. W rozgrywce 5- i 6-osobowej pierwszy i drugi gracz dobierają po 5 kart, trzeci i czwarty gracz dobierają po 6 kart, a piąty i szósty gracz – po 7 kart.

**7** Ustawcie swoich 4 pozostałych robotników na górnych konarach Wiecznego Drzewa – 1 robotnika na polu wiosny, 1 na polu lata i 2 na polu jesieni. W rozgrywce 5- i 6-osobowej nie ustawiajcie robotników na polu wiosny. Odłóżcie nieużywanych robotników do pudełka.

Pierwszym graczem zostaje najskromniejsza osoba z Waszego grona.

**ABY POMINĄĆ PRZYGOTOWANIE DODATKÓW I PRZEJŚĆ DO SEKCJI „PRZEBIEG GRY”, OTWÓRZCIE INSTRUKCJĘ NA STR. 28.**

6  
GRACZ 1



1

6  
GRACZ 2



2  
NIE MA LIMITU SUROWCÓW, JAKIE  
GRACZ MOŻE MIEĆ W TRAKCIE GRY.  
JEŚLI ZABRAKNIĘ SUROWCÓW,  
UŻYJCIE DOWOLNYCH  
ZAMIENNIKÓW.

3

6  
GRACZ 4



TUTAJ UTWÓRZCIE  
ZAKRYTY STOS KART  
ODRZUCONYCH.

6  
GRACZ 3



## PRZYGOTOWANIE GRY SOLO (KROSTAWIEC)

W grze solo Twoim przeciwnikiem jest Krostawiec. Wybierz kolor, jakim będzie grał Krostawiec (lubi czarny), i przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej (na leśnych polanach połóż tylko 3 karty lasu). Na początku gry masz 5 kart na ręce. Krostawiec nie ma żadnych kart, ale dostaje 8-ścienną kość.



Umieść 1 z robotników Krostawca na lewej górnej karcie lasu, blokując ją w ten sposób. Połóż jego drugiego robotnika na polu akcji z 3 gałązkami, także je blokując.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, zasady przygotowania dodatków w tej instrukcji są identyczne dla gier solo i dla rozgrywek wieloosobowych.

ZASADY ALTERNATYWNEJ GRY SOLO ZNAJDZIESZ W ZASADACH DODATKU *MGIELNY LAS* NA STR. 24. ABY PRZEJŚĆ BEZPOŚREDNIO DO ZASAD GRY SOLO (*KROSTAWIEC*), OTWÓRZ INSTRUKCJĘ NA STR. 42.

## PRZYGOTOWANIE DODATKU

Zalecamy, abyście grali równocześnie tylko z 1 dużym dodatkiem: *Perłowym Potokiem*, *Zimowym Szczytem* albo *Stacją Nowoliść*.


Jeśli chcecie wprowadzić do rozgrywki dowolny dodatek do gry *Everdell*, przygotujcie grę zgodnie z następującymi dodatkowymi krokami.

## PRZYGOTOWANIE KART ZE ZDOLNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW

Karty zdolności robotników (wprowadzone w dodatku *Święto Lata*) dają każdemu z graczy wyjątkową zdolność. Podczas przygotowania do gry dobierzcie po 2 karty zdolności i wybierzcie 1 z nich. Pozostałe karty zdolności robotników odłóżcie do pudełka. Przygotowując rozgrywkę, nie ustawiajcie swoich robotników na polu wiosny na konarach Wiecznego Drzewa. Odłóżcie nieużywanych robotników do pudełka.

**Uwaga do gry solo.** W grze solo (*Krostawiec*) nie możesz używać kart zdolności szczurów. Krostawiec nie otrzymuje karty zdolności robotników.


## PRZYGOTOWANIE DODATKU WIĘCEJ! WIĘCEJ!

Karty z tego minidodatku są oznaczone symbolem .

Wystarczy wtasować je do talii głównej podczas przygotowania gry. Te karty są naprawdę silne, więc sugerujemy, aby korzystali z nich wprawieni gracze szukający bardziej złożonej rozgrywki.



## PRZYGOTOWANIE DODATKU LEGENDY

Legendarne karty są oznaczone symbolem .


Podczas przygotowania gry rozdzielcie karty legendarnych stworzeń i budowli na 2 stosy, potasujcie je i rozdajcie każdemu z graczy po 1 stworzeniu i 1 budowli (te karty nie wliczają się do limitu kart na ręce). Odłóżcie pozostałe karty do pudełka, nie patrząc na ich treść.

**Więcej legend.** Ten minidodatek z dodatku *Mgielny Las* wprowadza 10 nowych legendarnych kart, których możecie używać osobno albo z kartami z oryginalnej *Edycji kolekcjonerskiej*.

**Przygotowanie gry solo.** Krostawiec nie otrzymuje legendarnych kart.




## PRZYGOTOWANIE DODATKU KROSTAWIEC

Karty z tego dodatku są oznaczone symbolem . Wtasujcie 3 karty do talii głównej, ale strzeżcie się! Krostawiec jest bardzo złośliwym stworzeniem, więc efekty tych kart mogą być dla Was nieprzyjemne.



Karty Krostawca mogą być używane w grze solo i w rozgrywce wieloosobowej.


## PRZYGOTOWANIE MINIDODATKU PRZEMYSZŁAW OGONEK

Karty Przemyszlawa Ogonka (z dodatku *Mgielny Las*) są oznaczone symbolem .

Podczas przygotowania rozgrywki wtasujcie 5 kart do talii głównej. Te karty są dość silne, więc sugerujemy włączyć je do rozgrywki, gdy dobrze poznacie grę podstawową.



## PRZYGOTOWANIE MINIDODATKU CZTERY PORY ROKU

Ten minidodatek (z dodatku *Mgielny Las*) wprowadza nowe karty *Farma* z unikatowymi efektami. Zastąpcie 8 kart budowli *Farma* z gry podstawowej 8 specjalnymi *Farmami* z tego minidodatku oznaczonymi symbolem .




ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ, JAK GRAĆ Z DODATKAMI, OTWÓRZCIE INSTRUKCJĘ NA STR. 44.

## PRZYGOTOWANIE DODATKU ŚWIĘTO LATA

*Święto Lata* zawiera kilka dodatkowych modułów i elementów, które możecie włączyć do rozgrywki w podstawową wersję gry *Everdell* albo z któryś z innych dodatków. Przed przygotowaniem rozgrywki zdecydujcie, które moduły ze *Święta Lata* wykorzystacie. Przygotowanie gry solo i rozgrywki wieloosobowej różni się tylko pod względem kart zdolności robotników (zob. str. 14).

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

**2 Leśne polany.** 4 karty lasu z dodatku *Święto Lata* są oznaczone symbolem . Wtasujcie je do talii kart lasu z gry podstawowej.

**3 Wydarzenia specjalne.** Karty wydarzeń specjalnych z dodatku *Święto Lata* są oznaczone symbolem . Możecie je włączyć do gry na kilka sposobów.

- Potasujcie karty wydarzeń specjalnych z tego dodatku z pozostałymi kartami wydarzeń specjalnych i wyłóżcie 4 karty.
- Potasujcie karty wydarzeń specjalnych z tego dodatku i wyłóżcie 2 karty. Następnie potasujcie karty wydarzeń specjalnych z gry podstawowej (i ewentualnie innych dodatków) i wyłóżcie kolejne 2 karty.
- Użyjcie tylko kart wydarzeń specjalnych z dodatku *Święto Lata*.

**4 Plansza obchodów.** Dzięki planszy obchodów nie musicie składać Wiecznego Drzewa. Umieście planszę obchodów nad planszą główną. Ustawcie swoich robotników wzdłuż górnej krawędzi planszy na polach pór roku: 1 robotnika na polu wiosny, 1 na polu lata i 2 na polu jesieni. W rozgrywce 5- i 6-osobowej nie ustawiajcie robotników na polu wiosny. Odłóżcie nieużywanych robotników do pudełka. Nie będą używani w grze.

Położcie karty wydarzeń specjalnych przy dolnej krawędzi planszy obchodów. Talię kart stworzeń i budowli połączcie na pniu Wiecznego Drzewa albo obok planszy głównej tak, aby była dostępna dla wszystkich graczy.

**5 Wydarzenie Festiwal kwiatów.** To dodatkowe wydarzenie podstawowe. Położcie żeton wydarzenia podstawowego *Festiwal kwiatów* obok planszy głównej albo na odpowiednim polu na planszy obchodów. Jeśli gracze z dodatkiem *Perłowy Potok*, nie używajcie tego ani żadnych innych wydarzeń podstawowych.

**6 Wianek stulecia.** Podczas przygotowania potasujcie żetony nagród *Wianek stulecia*, dobierzcie 1 żeton i połączcie odkryty obok planszy głównej albo na odpowiednim polu na planszy obchodów.

**7 Plansza targowiska.** Umieście planszę targowiska obok planszy głównej albo korzystajcie z wyznaczonego obszaru targowiska na planszy obchodów. Połączcie 4 żetony targowiska w rzędzie obok tabliczki z napisem „Weź”.

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ, JAK GRAĆ Z DODATKIEM ŚWIĘTO LATA, OTWÓRZCIE INSTRUKCJĘ NA STR. 47.





**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

Wiosna (+1) (1) przez 3g. Ekst. zlozono

Lato +1 Wez 2 z fajki

Jesien +2

**5** FESTIWAL KWIATÓW WYDARZENIE

**6** ROLNICTWO

Wzrost Targowiska Tylko 1 robotnik każdego gracza.

Wymień

**3**

**4**

**5**

**6**

**WYDARZENIA SPECJALNE**

HANDELAŻ, SKLEP, WIELOBRANŻA

CEMENTARZ, PASTERZ

4 UNIKATOWE STWORZENIA

5 ZAPŁAĆ 2

**POD NOWYM MIEROWNICTWEM**  
Gdy zdobędziesz tę kartę, możesz na niej umieścić do 3 kół ze swoich zasobów.  
każda / = 1  
każda / = 2  
na tej karcie

**PAMIĘĆ O POLEGŁYCH**  
3  
za każdego robotnika na Twoim Cementarzu.

**ZGROMADZENIE STARSZYCH**  
5

**KONKURS JEDZENIA CIESTA**  
6

Zapłać 1 zielanki, a następnie weź 2 kół z dowolnej stajenki.


## PRZYGOTOWANIE DODATKU *PERŁOWY POTOK*


**1** Połóżcie planszę rzeki z lewej strony planszy głównej. Połóżcie perły na mieliźnie na planszy rzeki.

**2** Połóżcie nakładki z cudami pod Wiecznym Drzewem, zakrywając koszty wydarzeń podstawowych (podczas gry z tym dodatkiem nie będziecie z nich korzystać). Połóżcie cuda na odpowiednich miejscach na nakładkach.

**3** Podzielcie karty rzeki na 2 talie według typu kart. Potasujcie karty mieszkańców i odłóżcie na bok 2 z nich, nie patrząc na ich treść. Postąpcie analogicznie z kartami miejsc. Następnie potasujcie razem 4 odłożone karty (bez patrzenia na ich treść) i połóżcie


po 1 zakrytej karcie na każdym z 4 pól na planszy rzeki. Na każdej karcie połóżcie 1 perłę. Odłóżcie pozostałe karty rzeki do pudełka, nie patrząc na ich treść.

**4** Wtasujcie karty stworzeń i budowli z symbolem  z dodatku *Perłowy Potok* do talii głównej. Następnie rozłóżcie 8 odkrytych kart na łące.

**5** Wtasujcie karty lasu z symbolem  z dodatku *Perłowy Potok* do kart lasu z gry podstawowej i połóżcie ich odpowiednią liczbę (w zależności od liczby graczy) na leśnych polanach.





**6** Wtasujcie karty wydarzeń specjalnych z symbolem  z dodatku *Perłowy Potok* do kart z gry podstawowej. Podczas przygotowania wydarzeń specjalnych użyjcie co najmniej 1 wydarzenia specjalnego z tego dodatku.

**7** Potasujcie karty ozdób i rozdajcie każdemu z graczy po 2 zakryte karty. Odłóżcie pozostałe karty ozdób do pudełka, nie patrząc na ich treść. Podczas gry możecie zerkać na swoje karty ozdób. Nie wliczajcie ich do limitu kart na ręce.

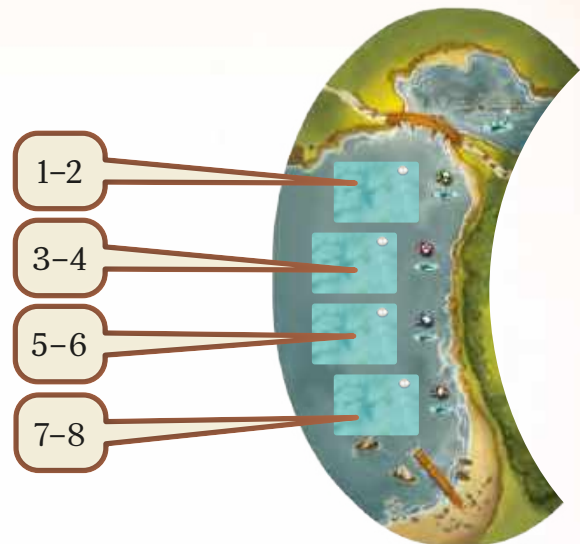
**8** Każdy bierze po 1 żabim ambasadorze w kolorze swoich robotników.

## PRZYGOTOWANIE GRY SOŁO

Przygotuj grę solo jak zawsze (zob. „Przygotowanie gry solo (*Krostawiec*)” na str. 14) i przygotuj rozgrywkę dodatku *Perłowy Potok* z następującymi zmianami.

Krostawiec nie otrzymuje kart ozdób.

Rzuć 8-ścienną kością i umieść figurkę żabiego ambasadora Krostawca na 1 z pól akcji na rzece w zależności od wyniku na kości.



Krostawiec otrzymuje perłę z karty znajdującej się obok pola z jego ambasadorem. Odkryj tę kartę i daj Krostawcowi kolejną perłę. To pole akcji na rzece jest teraz zablokowane.

**ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ, JAK GRAĆ Z DODATKIEM *PERŁOWY POTOK*, OTWÓRZCIE INSTRUKCJĘ NA STR. 50.**



## PRZYGOTOWANIE DODATKU ZIMOWY SZCZYT

**1** Połóżcie planszę gór przy dolnej krawędzi planszy głównej.

**2** Podzielcie karty pogody według pór roku. Potasujcie każdą talię i połóżcie po 1 zakrytej karcie na każdym polu pogody dla danej pory roku na planszy gór. Odłóżcie pozostałe karty pogody do pudełka, nie patrząc na ich treść.

**3** Podzielcie karty odkryć według 3 typów: pagórki, szczyty i grzbiety górskie. Potasujcie każdą talię i połóżcie zakrytą na odpowiednich miejscach na planszy gór.



PAGÓRKI



SZCZYT




GRZBIETY  
GÓRSKIE

**4** Rozdajcie każdemu z graczy po 1 kafelku mapy Everdell. To początek trasy wyprawy każdego z Was.

**5** Pomieszajcie 24 kafelki mapy okolicy i połóżcie na pagórkowatej części szlaku tyle odkrytych kafelków, ile wynosi liczba graczy plus 1. Następnie połóżcie tyle samo zakrytych kafelków na częściach szlaku ze szczytami i grzbiętami górskimi. Odłóżcie pozostałe kafelki mapy okolicy do pudełka, nie patrząc na ich treść.

**6** Umieśćcie pionki dużych stworzeń na planszy gór albo w jej pobliżu.

**7** Odwróćcie zimową kartę pogody i umieśćcie swoje pionki króliczych podróżników na symbolu pagórków  na początku szlaku.

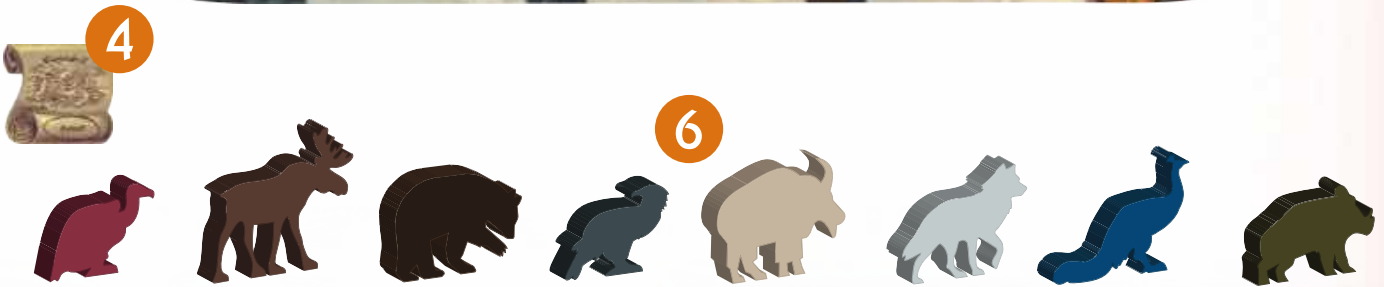
### PRZYGOTOWANIE GRY SOŁO

Przygotuj grę solo jak zawsze (zob. „Przygotowanie gry solo (*Krostawiec*)” na str. 14) i przygotuj rozgrywkę dodatku *Zimowy Szczyt* z następującymi zmianami.

Umieść 1 kafelek mapy Everdell w obszarze gry *Krostawca* i postaw na nim jego króliczego podróżnika.

Umieść po 2 kafelki mapy okolicy na każdej części szlaku. Kafelki na pagórkach połącz odkryte, a na szczytach i grzbiętach górskich – zakryte.


**ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ, JAK GRAĆ Z DODATKIEM ZIMOWY SZCZYT, OTWÓRZCIE INSTRUKCJĘ NA STR. 54.**



## PRZYGOTOWANIE DODATKU STACJA NOWOLIŚĆ

Przygotujcie grę według zasad z gry podstawowej z następującymi zmianami. Grę solo z dodatkiem *Stacja Nowoliść* przygotowuje się w taki sam sposób jak grę wieloosobową z wyjątkiem zmian wskazanych w opisie przygotowania.

**1** Połóżcie planszę stacji Nowoliść po prawej stronie planszy głównej.

**2** Wtasujcie karty stworzeń i budowli z symbolem  z tego dodatku do talii z gry podstawowej. Następnie rozłóżcie 8 odkrytych kart na łące.

**3** Potasujcie karty gości. Podzielcie je na 2 mniej więcej równe stosy i połóżcie odkryte na peronie dla gości na planszy stacji Nowoliść.

**4** Połóżcie 3 odkryte karty z talii głównej na planszy stacji Nowoliść.


**5** Włóżcie żetony wagonów do woreczka, starannie je wymieszajcie, a następnie dobierzcie 3 i połóżcie po 1 żetonie symbolem do góry na każdym pustym wagonie pociągu stojącego obok stacji.

**6** Każdy bierze po 3 złote żetony użycia.  
*Gra solo. Krostawiec nie otrzymuje złotych żetonów użycia.*


### Przygotowanie opcjonalnych elementów.

Dodatek *Stacja Nowoliść* zawiera kilka dodatkowych modułów i elementów, które możecie włączyć do rozgrywki w podstawową wersję gry *Everdell* albo w 1 z jej dodatków. Zalecamy jednak, aby do rozgrywki z planszą stacji Nowoliść albo z pełnym dodatkiem *Stacja Nowoliść* nie używać elementów z innych dodatków (*Perłowego Potoku* ani *Zimowego Szczytu*).

**7** **Bilety kolejowe.** Każdy bierze po 1 bilecie kolejowym i kładzie w swoim obszarze gry tak, aby strona z biletem wyjazdowym była widoczna.

**8** **Żetony rezerwacji.** Każdy bierze po 1 żetonie rezerwacji i kładzie w swoim obszarze gry tak, aby strona z symbolem -  była widoczna.

*Gra solo. Krostawiec nie otrzymuje biletu kolejowego ani żetonu rezerwacji.*

**9** **Karty lasu.** 3 karty lasu z dodatku *Stacja Nowoliść* są oznaczone symbolem . Wtasujcie je do talii kart lasu z gry podstawowej.

**10** **Karty wydarzeń specjalnych.** Karty wydarzeń specjalnych z dodatku *Stacja Nowoliść* możecie włączyć do gry na kilka sposobów.

- Potasujcie karty wydarzeń specjalnych z tego dodatku z pozostałymi kartami wydarzeń specjalnych i wyłóżcie 4 karty.
- Potasujcie karty wydarzeń specjalnych z tego dodatku i wyłóżcie 2 karty. Następnie potasujcie karty wydarzeń specjalnych z gry podstawowej i wyłóżcie kolejne 2 karty.
- Użyjcie tylko kart wydarzeń specjalnych z tego dodatku.

**Uwaga!** W rozgrywce z dodatkiem *Stacja Nowoliść* w talii stworzeń i budowli znajduje się dużo nowych kart, dlatego zalecamy, aby przed wybraniem kart wydarzeń specjalnych usunąć z gry karty wydarzeń specjalnych z gry podstawowej, które wymagają konkretnych kart stworzeń i budowli (np. *Usługi latającego doktora* i *Pamięć o poległych*).



**II Wydarzenia podstawowe.** Dodatek *Stacja Nowoliść* zawiera 2 nowe żetony wydarzeń podstawowych. Połóżcie je w odpowiednich miejscach na planszy głównej. Podczas rozgrywki możecie zdobyć więcej wydarzeń podstawowych. Jeśli gracze z dodatkiem *Perłowy Potok*, nie używajcie tych ani żadnych innych żetonów wydarzeń podstawowych.

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ, JAK GRAĆ Z DODATKIEM *STACJA NOWOLIŚĆ*, OTWÓRCZCIE INSTRUKCJĘ NA STR. 60.

**Karty z dodatku *Stacja Nowoliść*.** Jeśli chcecie, możecie włączyć je do gry bez żadnych innych elementów z tego dodatku.

Najpierw usuńcie obydwie karty *Lokomotyw*, a następnie wtasujcie do talii pozostałe karty stworzeń i budowli z tego dodatku.

Każdy bierze po 3 złote żetony użycia.



## PRZYGOTOWANIE TRYBU SOŁO (LEŻE PAJĘCZYCY) Z DODATKU MGIELNY LAS

Mgielny Las wprowadza postać pajęczycy – nowej Iotrzycy w Everdell, z którą można się zmierzyć w grze solo albo w rozgrywce 2-osobowej. Tryb *Leże pajęczycy* można łączyć z większością dodatków i modułów oprócz gry solo przeciwko Krostawcowi.



Pajęczycę należy traktować jak gracza. Do rozgrywki solo przeciwko pajęczycy przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej (na leśnych polanach połóż 3 karty lasu). Do rozgrywki 2-osobowej grę przygotowuje się jak do rozgrywki 3-osobowej.

Podczas przygotowania *Everdell* usuń kartę wydarzenia specjalnego *Igrzyska w Everdell*. Każdy z graczy dobiera na rękę po 5 kart z talii.

**1** Umieść obydwie planszетки pajęczycy (jej leże) po jednej stronie planszy głównej.

**2** Pajęczycy otrzymuje 8-ścienną kość. W grze solo dobierz 1 kartę z wierzchu talii głównej i połóż ją zakrytą obok leża pajęczycy. To jej pierwsza karta na rękę. W rozgrywce 2-osobowej pajęczycy rozpoczyna z 2 kartami na rękę zamiast 1.

**3** Wybierz poziom trudności (od 0, czyli najłatwiejszego, do 4, czyli najtrudniejszego) i połóż obok planszettek pajęczycy odpowiednią kartę punktowania. Poziom trudności wpływa na to, ile punktów pajęczycy zgromadzi i ile dodatkowych punktów otrzyma na koniec rozgrywki.

**4** Posortuj karty aktywności na 4 stosy odpowiadające 4 porom roku.  
**Uwaga!** W rozgrywce bez dodatku *Perłowy Potok* usuń 2 karty aktywności oznaczone symbolem . Odłóż je do pudełka przed posortowaniem kart. Pozostaw w talii karty aktywności z symbolem , nawet jeśli grasz bez dodatku *Stacja Nowoliść*.

PIERWSZY SYMBOL PORY ROKU WSKAZUJE ZIMĘ, CO OZNACZA, ŻE JEST TO KARTA AKTYWNOŚCI ZIMOWEJ.

PIERWSZY SYMBOL PORY ROKU WSKAZUJE JESIEŃ, CO OZNACZA, ŻE JEST TO KARTA AKTYWNOŚCI JESIENNEJ.



ZIMA



WIOSNA





LATO



JESIEŃ

**4** PIERWSZY SYMBOL PORY ROKU NA KARCIE WSKAZUJE, KTÓREJ PORY ROKU DOTYCZY DANA KARTA AKTYWNOŚCI. TO PIERWSZA PORA ROKU, PODCZAS KTÓREJ PAJĘCZYCA MOŻE WYKONAĆ AKCJĘ, UŻYWAJĄC TEJ KARTY.



**5** Wylosuj 2 z 5 kart aktywności zimowej  z symbolem robotnika pajęczycy  w lewym górnym rogu. Jedną z tych 2 kart odłóż do pudełka bez oglądania. Drugą odłóż na bok także bez oglądania. Potasuj pozostałe 7 kart aktywności zimowej i utwórz zakryty stos. To talia aktywności. Na jej wierzchu umieść odłożoną na bok zakrytą kartę aktywności zimowej. Talia aktywności składa się z 8 kart.

**6** Pozostałe stopy kart aktywności, czyli wiosennej, letniej i jesiennej, połóż odkryte obok leżą pajęczycy. Te karty dodasz do talii aktywności później.

**7** W pobliżu talii aktywności umieść żeton pory roku odwrócony do góry stroną wskazującą zimę. Drugi żeton pory roku odłóż na bok. Żeton pory roku przypomina, jaka jest aktualna pora roku pajęczycy.

**8** Umieść pajęczycę i jej 2 robotników (pająki) na jej planszecie, jak pokazano na ilustracji.

**9** Pozostałych 6 robotników pajęczycy umieść na jej planszecie poniżej sekcji *Pajęczycza przygotowuje się do nowej pory roku*, jak pokazano na ilustracji. Ci robotnicy będą dostępni później.

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ, JAK GRAĆ Z DODATKIEM *MGIELNY LAS*, OTWÓRZCIE INSTRUKCJĘ NA STR. 66.



**6** WIOSNA LATO JESIEŃ

**8** 8 KART AKTYWNOŚCI ZIMOWEJ

**5** TU ZAGRAJ ODKRYTĄ AKTUALNĄ KARTĘ AKTYWNOŚCI.

**7** TU UMIEŚĆ AKTYWNOŚĆ KARTĘ DODATKOWEGO MODUŁU (JEŚLI JEST).

**2** POZIOM TRUDNOŚCI

**3** **NIEZNOŚNA**  $\odot=2$

**1** **9**


## PRZYGOTOWANIE LEŻA PAJĘCZYCY I INNYCH DODATKÓW

Tryb *Leże pajęczycy* można łączyć z większością dodatków i modułów oprócz gry solo przeciwko Krostawcowi. Przygotuj dodatki jak do rozgrywki 2-osobowej, jeśli grasz solo przeciwko pajęczycy, albo jak do rozgrywki 3-osobowej, jeśli grasz z jeszcze 1 graczem. W przygotowaniu uwzględnij następujące zmiany.

### KARTY ZE ZDOLNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW

W rozgrywce nie wykorzystuje się karty zdolności pajaków. Pajęczycy nie otrzymuje karty zdolności robotników.

### PERŁOWY POTOK

W rozgrywce z tym dodatkiem podczas sortowania kart aktywności według pór roku dodaj 2 karty oznaczone symbolem  do odpowiednich stosów.



Zastąp robotnika pajęczycy przygotowanego na wiosnę żabim ambasadorem.

### ZIMOWY SZCZYT

Usuń kartę odkrycia *Burzowa Dolina* z talii kart pagórków przed jej potasowaniem.

### ŚWIĘTO LATA

**Wydarzenia specjalne.** Użyj 2 kart wydarzeń specjalnych z dodatku *Święto Lata* i 2 kart wydarzeń specjalnych z gry podstawowej, umieszczając po 1 karcie z dodatku na początku i na końcu rzędu kart wydarzeń specjalnych.

**Targowisko.** Połóż żetony targowiska w rzędzie w losowej kolejności obok tabliczki z napisem „Wymień”.

**Wydarzenie Festiwal kwiatów.** Połóż żeton tego wydarzenia na planszy głównej pośrodku innych wydarzeń podstawowych.

### STACJA NOWOLIŚĆ

Pajęczycy otrzymuje 12-ścienną kość zamiast 8-ściennej.


Nie otrzymuje złotych żetonów użycia, biletu kolejowego ani żetonu rezerwacji.

W rozgrywce użyj kart wydarzeń specjalnych tylko z dodatków *Stacja Nowoliść* i *Święto Lata*.

## DODATKOWE MODUŁY DO TRYBU LEŻE PAJĘCZYCY

Jeśli wykorzystujesz w rozgrywce te moduły, nie wprowadzaj do gry żadnych innych dodatków.

Przygotuj rozgrywkę w trybie *Leże pajęczycy* zgodnie z opisanymi wcześniej krokami i zdecyduj, które moduły wykorzystasz.

Połóż żetony pajęczycy  na planszecie pajęczycy, aby były dostępne podczas rozgrywki.

**Osobowości pajęczycy.** Wybierz 1 kartę osobowości i połóż ją obok leża pajęczycy. Pozostałe karty osobowości odłóż do pudełka.

**Intrygi.** Potasuj karty intryg i połóż je w formie zakrytego stosu obok leża pajęczycy.

**Plany.** Wybierz 1 kartę planu i połóż ją obok leża pajęczycy. Pozostałe karty planów odłóż do pudełka.



**Uwaga!** Karty intryg i planów wykorzystuje się tylko w grze solo i nie można ich ze sobą łączyć.






## PRZEBIEG GRY

Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara po kolei rozgrywacie tury, wykonując 1 z następujących dostępnych akcji.


**Zagraj robotnika** ALBO  
**Zagraj kartę**, ALBO  
**Przygotuj się do nowej pory roku.**

## ZAGRAJ ROBOTNIKA

Dzięki robotnikom Twoje miasto może się rozrastać i prosperować. Posyłaj ich w różne miejsca w dolinie Everdell, aby zdobywali surowce, dobierali karty, organizowali wydarzenia albo ruszali w podróż.

Aby **odwiedzić miejsce**, umieść 1 swojego robotnika na dostępnym polu akcji . **Natychmiast pobierz wymienione surowce albo wykonaj przypisaną akcję.** Ten robotnik jest od tej chwili zajęty. Odzyskasz go podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*. Robotnik pobiera surowce albo wykonuje akcję tylko raz, **gdy zostaje umieszczony** na polu.



**SYMBOL  OZNACZA, ŻE ROBOTNICY MOGĄ ODWIEDZIĆ TO POLE. NA PRZYKŁAD, GDY GRACZ UMIESZCZA ROBOTNIKA NA TYM POLU, ZAPEWNIŁ SOBIE 2 KARTY Z TALII GŁÓWNEJ I ŻETON I PUNKTU Z PULI.**

Nie możesz zagrać robotnika na pole tylko po to, aby je zablokować. Musisz być w stanie wykonać co najmniej część akcji danego pola.



**NIE MOŻESZ ZAGRAĆ ROBOTNIKA NA KARCZMĘ, JEŚLI W TWOIM MIEŚCIE NIE MA JUŻ MIEJSCA NA KARTĘ.**

W grze występują 2 rodzaje pól akcji: **pojedyncze** i **grupowe** (oznaczone kolejno symbolem domkniętego i niedomkniętego okręgu). Pole pojedyncze może odwiedzić tylko 1 robotnik. O ile nie napisano inaczej, pole grupowe może odwiedzić w tym samym czasie więcej robotników – nawet tego samego gracza.



POLE POJEDYNCZE



POLE GRUPOWE

W grze jest więcej miejsc z polami pojedynczymi. Pola grupowe występują tylko na planszach.

## MIEJSCA, KTÓRE MOŻESZ ODWIEDZIĆ

### POLA PODSTAWOWE

Te pola znajdują się przy ścieżce biegnącej wzdłuż rzeki w górnej części planszy.




GDY TWÓJ ROBOTNIK ODWIEDZA TO MIEJSCE, WEŹ Z PULI 2 GAŁĄZKI I DOBIERZ 1 KARTĘ Z TALII GŁÓWNEJ NA RĘKĘ.



### LEŚNE POLANY



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

Na leśnych polanach znajdują się pola akcji, których efekty są dla Ciebie korzystniejsze. W rozgrywce 2- i 3-osobowej na każdym z tych pól akcji może przebywać tylko 1 robotnik. Pola akcji oznaczone symbolem  są dostępne tylko w rozgrywce dla więcej niż 3 graczy. **Niezależnie od liczby graczy 1 gracz nie może zająć obu pól na polanie.**

### ŚWIĘTY KRĄG




Święty krąg jest polem grupowym (może się na nim znajdować więcej robotników – nawet jednego koloru). Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki, aby wziąć z puli 1 dowolny surowiec (gałązkę, bryłkę żywicy, kamyk albo jagodę) za każde 2 odrzucone karty (zaokrąglając w dół).

### PODRÓŻ



Możesz wysłać robotnika w podróż tylko jesienią. W tym celu musisz odrzucić ze swojej ręki karty w liczbie równej wartości punktownej wybranego pola. Pola za 5, 4 i 3 punkty są polami pojedynczymi. Pole za 2 punkty jest polem grupowym. Na koniec gry robotnik w podróży zapewnia wskazaną liczbę punktów. Możesz wysłać w podróż nawet kilku swoich robotników. Robotnicy zostają na polach podróży na stałe.

## POŁA AKCJI NA KARTACH

Na części kart znajduje się 1 albo więcej pojedynczych pól akcji. Możesz umieścić robotnika na dowolnej karcie z niezajętym polem akcji w swoim mieście albo na karcie z niezajętym polem akcji w mieście innego gracza oznaczonej symbolem . Właściciel karty otrzyma wtedy z puli tyle żetonów punktów, ile wskazuje liczba pod symbolem.

MOŻESZ UMIEŚCIĆ ROBOTNIKA NA DOWOLNEJ KARCIE Z NIEZAJĘTYM POLEM AKCJI W SWOIM MIEŚCIE.



GDY TO POLE ODWIEDZI ROBOTNIK INNEGO GRACZA, WŁAŚCICIEL TEJ KARTY OTRZYMUJE Z PULI ŻETON I PUNKTU.



## WYDARZENIA



ABY ZDOBYĆ *REJS PO RZECIE*, MUSISZ MIEĆ W SWOIM MIEŚCIE 3 CZERWONE KARTY Z POLAMI AKCJI.



ABY ZDOBYĆ *NOWE SKLEPIENIE KAPLICY*, MUSISZ MIEĆ W SWOIM MIEŚCIE *SNYCERZA I KAPLICĘ*.

NATYCHMIAST CZERPIESZ KORZYŚCI Z TEGO WYDARZENIA SPECJALNEGO.

PONADTO MOŻESZ OTRZYMAĆ ZA NIE DODATKOWE PUNKTY NA KONIEC GRY.

Możesz umieścić robotnika na dostępnym wydarzeniu podstawowym albo specjalnym, pod warunkiem że jesteś w stanie natychmiast je zdobyć. Aby umieścić robotnika na wydarzeniu (i tylko wtedy), musisz spełniać wszystkie wymienione wymagania i opłacić jego koszt.

Dane wydarzenie może zdobyć tylko 1 gracz. Zdobyte wydarzenie wraz z robotnikiem połów obok swojego miasta teraz albo gdy wykonasz akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*. Odzyskasz tego robotnika w następnym porze roku.

**Uwaga!** Zdobyte wydarzenie należy do gracza, który je zdobył – pozostali gracze nie mogą tego zrobić. Jeśli zdobyłeś wydarzenie, ale w późniejszym etapie rozgrywki z Twojego miasta znikną karty, które były wymagane do jego zdobycia, nie zwracasz tego wydarzenia.

Wydarzenia ze zdolnościami należy rozpatrzyć **natychmiast po zdobyciu**. Jeśli na karcie wydarzenia widnieją punkty bonusowe, otrzymasz je na koniec gry (więcej szczegółów znajdziesz w *Archiwum*).



## ZAGRAJ KARTĘ

Budujesz swoje miasto, zagrywając karty.  
W swojej turze możesz zagrać **1 kartę ze swojej ręki albo z odkrytych kart łąki**. Opłać jej koszt, odkładając wskazane surowce do puli. Karty zagrywasz odkryte przed siebie na stół, tworząc swoje miasto.

W grze występują 2 kategorie dobieranych i zagrywanych kart: **stworzenia i budowle**. Karty stworzeń i budowli mogą być zwykłe, unikatowe albo legendarne (zob. „Legendarne karty” na str. 45).



### KLUCZOWE TERMINY I SYMBOLE

**Weź.** Weź wskazany surowiec albo żeton punktów z puli.

**Zapłać.** Przenieś wskazane surowce ze swoich zasobów do puli.

**Dobierz.** Weź na rękę wierzchnią kartę z talii.

**Odkryj.** Odkryj kartę z talii i pokaż ją pozostałym graczom.



żeton punktów



punkty na koniec gry



karta



perła



dowolny surowiec (gałązka, bryłka żywicy, kamyk albo jagoda)



gałązka



bryłka żywicy




kamyk




jagoda



Gdy odwiedzasz pole oznaczone symbolem  w mieście przeciwnika, ten przeciwnik bierze z puli określoną liczbę żetonów punktów.

#### „dowolny surowiec”

Ten zwrot odpowiada symbolowi  i odnosi się wyłącznie do gałązek, bryłek żywicy, kamyków i jagód, ale nie pereł. Perły pochodzą z dodatku *Perłowy Potok* i można z nich korzystać tylko w sytuacjach opisanych na kartach i w instrukcji.



**Limit kart w mieście.** W swoim mieście możesz mieć kilka takich samych „zwykłych” kart, ale tylko 1 „unikatową” kartę o danej nazwie.



**Koszt/wymaganie.** Każda karta stworzenia i budowli ma swój koszt w surowcach. Na przykład, aby zagrać kartę *Sądu*, gracz musi najpierw zapłacić do puli 1 gałązkę, 1 bryłkę żywicy i 2 kamyki. Karty stworzeń zagrywa się w ten sam sposób, ale niektóre z nich **możesz zagrać za darmo**, jeśli masz w swoim mieście odpowiadającą mu budowlę (kartę budowli, która w lewym górnym rogu ma podaną nazwę tego stworzenia).



Na przykład, aby zagrać kartę *Sędziogo*, możesz zapłacić do puli 3 jagody albo możesz zagrać ją za darmo (bez konieczności płacenia jagód), jeśli masz w swoim mieście *Sąd*.



Gdy dzięki swojej budowlę zagrasz kartę stworzenia za darmo, połóż na tej karcie budowlę żeton użycia (w tym wypadku jest to karta *Sądu*).



Kartę budowli możesz wykorzystać w ten sposób tylko raz. Żeton pozostaje na niej do końca gry, żeby Ci o tym przypominać.

**Uwaga!** Żeton użycia pozostaje na karcie budowli, nawet jeśli usuniesz ze swojego miasta kartę stworzenia, którą zagrałeś dzięki tej budowli za darmo. Z kolei jeśli usuniesz ze swojego miasta kartę budowli, dzięki której zagrałeś kartę stworzenia za darmo, nie usuwasz tej karty stworzenia.

**Miasto.** W Twoim mieście, z pewnymi wyjątkami, może się znaleźć **maksymalnie 15 kart**. Jedna karta zajmuje 1 miejsce.

Zalecamy układać miasto w 3 rzędach po 5 kart w każdym. Kart wydarzeń ani nowych rodzajów kart wprowadzonych przed dodatki (kart ozdób, kart odkryć i kart gości) nie wlicza się do limitu 15 kart w mieście.



SUGEROWANY UKŁAD MIASTA

Karty pozostają w Twoim mieście, chyba że jakaś zdolność pozwala Ci je usunąć. Na przykład dzięki karcie *Uniwersytetu* możesz odrzucić 1 stworzenie albo budowlę ze swojego miasta.

**Uwaga!** Jeśli odrzucasz kartę, na której znajduje się na stałe robotnik, żetony punktów albo surowce, tracisz te elementy z kartą. Jeśli na karcie znajduje się robotnik, który nie został na niej umieszczony na stałe, pozostaw go na tej karcie. Odrzucasz go, gdy wykonasz akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*.



## RODZAJE KART

Karty, które zagrywasz do swojego miasta, mają różne efekty. Niektóre aktywujesz w momencie zagrania, postępując zgodnie z opisem. Inne aktywujesz wtedy, gdy odwiedzi je robotnik albo gdy zagrasz inną kartę. Część zapewnia Ci punkty w czasie gry, a część na koniec.




**Braźowa – podróżnik.** Aktywujesz ją raz w momencie zagrania. Karta nigdy nie będzie aktywowana ponownie.



**Zielona – produkcja.** Aktywujesz ją raz w momencie zagrania i raz podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* na wiosnę i na jesień.



**Czerwona – miejsce.** Aktywujesz ją, gdy umieszczasz robotnika na jej polu akcji. Karty z symbolem  mogą być odwiedzane przez przeciwników.



**Niebieska – zarządzanie.** Dzięki niej zyskujesz bonusy po zagranie określonych rodzajów kart i możesz zagrywać karty ze zniżką. Bez odpowiednich niebieskich kart bonusy na zagrzanych kartach nie aktywują się.



**Fioletowa – pomyślność.** Na koniec gry zapewnia punkty bazowe (nadrukowane) i punkty bonusowe.

Jeśli na karcie należy umieścić żetony punktów albo surowce, można z nich korzystać tylko zgodnie z opisem na karcie. Takie żetony punktów i surowce nie mogą być wykorzystywane dla innych kart i zdolności. Na koniec gry żetony punktów pozostawione na tej karcie wliczają się do Twojego wyniku.



## KOLEJNOŚĆ

Gdy zagrywasz kartę, w miarę możliwości przestrzegaj tych kroków (zwróć uwagę, że pierwsze 3 kroki mają miejsce, zanim umieścisz nową kartę w swoim mieście):

1. Aktywuj **zdolność zmieniającą koszt karty**. Jest to każdy efekt, który wpływa na koszt zagrania nowej karty (np. *Loch* i *Sędzia*). Czasami inny efekt aktywuje zdolność zmieniającą koszt zagrywania karty. Na przykład zdolność *Karczmy* (zapłać o 3 surowce mniej) aktywuje się, gdy umieścisz na niej robotnika. **Nie możesz równocześnie aktywować więcej niż 1 zdolności zmieniającej koszt zagrywania karty** (zob. „Zdolności zmieniające koszt zagrywania karty” na str. 36).
2. Zapłać koszt w surowcach albo zagraj kartę za darmo (połóż żeton użycia na karcie, dzięki której zagrywasz stworzenie za darmo).

3. Jeśli zagrałeś kartę z łąki, uzupełnij puste miejsce kartą z talii.

4. Umieść nowo zagraną kartę w swoim mieście. Jeśli efekt tej karty każe usunąć Ci inną kartę z miasta, zrób to, zanim położysz nową kartę (w ten sposób nie przekroczysz limitu 15 kart).

5. Rozpatrz efekt nowo zagranej karty, jeśli jest taka potrzeba (zob. „Rodzaje kart” na str. 34). Na przykład aktywujesz zielone karty produkcji natychmiast po zagranie, ale czerwone karty z polami akcji aktywujesz dopiero, gdy umieszczasz na nich robotnika.

6. Rozpatrz wywoływane efekty z innych kart w Twoim mieście (np. *Sąd* i *Sklepikarz*). Wywoływanie efektów ma miejsce tylko wtedy, gdy zagrasz kartę **do swojego miasta**. Aktywny gracz wybiera kolejność, w której rozpatruje się wywołane efekty.



JEŚLI MASZ W SWOIM MIEŚCIE SKLEPIKARZA, WEŹ Z PULI 1 JAGODĘ, GDY ZAGRASZ KARTĘ STWORZENIA. NIE BIERZ JAGODY PO ZAGRANIU TEGO SKLEPIKARZA.



ZAGRANIE BŁAZNA W MIEŚCIE PRZECIWNIKA NIE WYWOŁUJE ŻADNEGO EFEKTU.

## ZDOLNOŚCI ZMIENIAJĄCE KOSZT ZAGRYWANIA KARTY



**GDY ZAGRYWASZ NOWĄ KARTĘ DO SWOJEGO MIASTA, DZIĘKI TEJ KARCIE MOŻESZ ZASTĄPIĆ 1 DOWOLNY SUROWIEC W JEJ KOSZCIE DOWOLNYM INNYM SUROWCEM.**



**JEŚLI W TWOIM MIEŚCIE ZNAJDUJĄ SIĘ KARCZMARZ I SĘDZIA, MOŻESZ UŻYĆ ZDOLNOŚCI TYLKO 1 Z NICH, GDY ZAGRYWASZ NOWE STWORZENIE DO SWOJEGO MIASTA.**



**DZIĘKI TEJ KARCIE LASU MOŻESZ ZAGRAĆ KARTĘ ZA 1 SUROWIEC MNIEJ.**



**NIEKTÓRE KARTY ODKRYC Z DODATKU ZIMOWY SZCZYT RÓWNIEŻ MAJĄ ZDOLNOŚCI ZMIENIAJĄCE KOSZT ZAGRYWANIA KARTY.**



**KARTY ZDOLNOŚCI ROBOTNIKÓW NIE SĄ UZNAWANE ZA KARTY ZE ZDOLNOŚCIAMI ZMIENIAJĄCYMI KOSZT ZAGRYWANIA KARTY.**

## DOBIERANIE I ODRZUCANIE KART

Karty dobieraj zawsze z talii głównej, chyba że wyraźnie zaznaczono, aby dobrać je z łąki (albo ze stacji Nowoliść, jeśli gracie z dodatkiem *Stacja Nowoliść*).

**Limit na ręce gracza wynosi 8 kart.** Jeśli dobierasz karty, robisz to tak, aby mieć ich w sumie nie więcej niż 8. Gdy osiągniesz ten limit, natychmiast przestań dobierać kolejne karty. Na przykład, jeśli masz na ręce 7 kart i korzystasz ze zdolności, która pozwala Ci dobrać 2 karty, dobierasz tylko 1 i nie dobierasz kolejnej.

Jeśli musisz oddać karty przeciwnikowi, wybierz tego, który ma miejsce na ręce, a pozostałe karty odrzuć na stos kart odrzuconych. Jeśli wszyscy przeciwnicy mają 8 kart na ręce, to odrzuć karty.

**Uwaga!** W rozgrywce 5- i 6-osobowej limit kart na ręce wynosi 7.

Jeśli zagrywasz kartę z łąki, **natychmiast uzupełnij puste miejsce nową kartą z talii głównej.** Jeśli zdolność pozwala Ci dobrać karty z łąki, to **najpierw dobierz wszystkie karty, a następnie uzupełnij puste miejsca.**

Jeśli talia się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię. W rozgrywce 5- i 6-osobowej, jeśli wyczerpie się zarówno talia główna, jak i stos kart odrzuconych, możesz dobierać karty z łąki, jakby znajdowały się w talii głównej. Jeśli na łące nie ma kart, nie można dobierać kart do końca gry, chyba że w trakcie rozgrywki zostaną odrzucone karty, z których będzie można utworzyć nową talię główną.

Jeśli jakaś zdolność wymaga, abyś odrzucił karty, chodzi o karty z Twojej ręki, chyba że zostało zaznaczone inaczej. Karty odrzuca się zakryte na stos kart odrzuconych.



**WYJĄTEK: NIEKTÓRE EFEKTY POZWALAJĄ ZWIĘKSZYĆ LIMIT KART NA RĘCE.**



## PRZYGOTUJ SIĘ DO NOWEJ PORY ROKU

Gdy zagrałeś już wszystkich swoich robotników i nie możesz albo nie chcesz zagrywać kart, musisz wykonać akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*.

- Odzyskujesz wszystkich swoich zajętych (zagranych wcześniej) robotników.
- Rozpatrz efekt zmiany pory roku, który widnieje na Wiecznym Drzewie (zob. niżej).
- Następnie Twoja tura dobiega końca i kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.

Fabularnie rzecz ujmując, gra rozpoczyna się późną zimą i kończy w momencie nadejścia kolejnej zimy. Akcję *Przygotuj się do nowej pory roku* wykonasz ostatni raz, przygotowując się do jesieni.

**Uwaga!** Nie musicie wykonywać akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* w tym samym czasie (w tej samej kolejce).

Podczas przygotowań do nowej pory roku do Twojego miasta przybywają nowi robotnicy z Wiecznego Drzewa. Weź swoich robotników i aktywuj bonusy przypisane do nadchodzącej pory roku (zob. niżej).



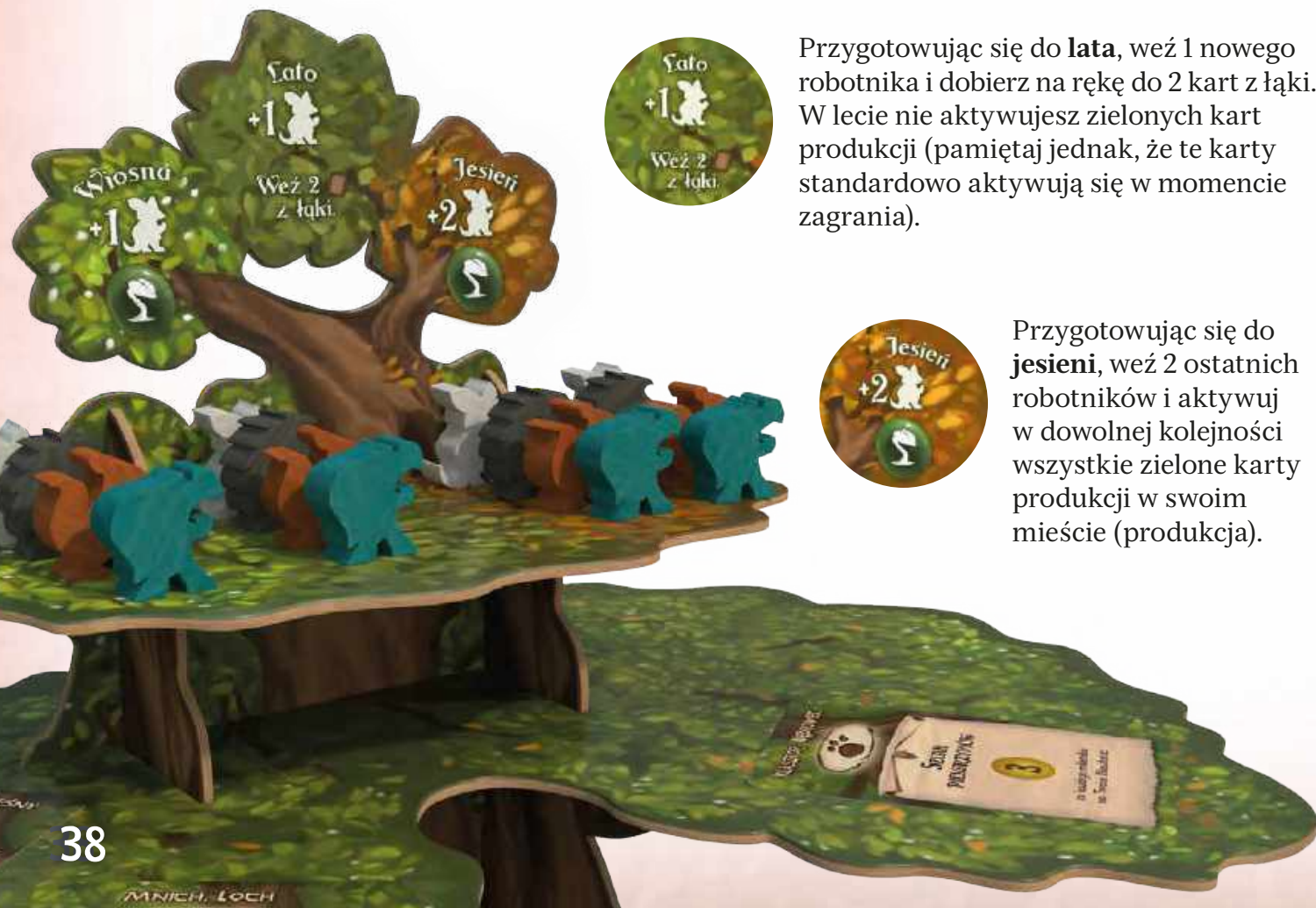
Przygotowując się do **wiosny**, weź 1 nowego robotnika i aktywuj w dowolnej kolejności wszystkie zielone karty w swoim mieście (produkcja). **Uwaga!** W rozgrywce 5- i 6-osobowej nie bierzesz nowego robotnika, gdy przygotowujesz się do wiosny.



Przygotowując się do **lata**, weź 1 nowego robotnika i doberz na rękę do 2 kart z łąki. W lecie nie aktywujesz zielonych kart produkcji (pamiętaj jednak, że te karty standardowo aktywują się w momencie zagrania).



Przygotowując się do **jesieni**, weź 2 ostatnich robotników i aktywuj w dowolnej kolejności wszystkie zielone karty produkcji w swoim mieście (produkcja).



*Przykład.* W swojej pierwszej turze zagrałeś robotnika na pole akcji z 3 gałązkami, więc bierzesz je z puli.

W kolejnej turze zagrałeś drugiego robotnika na pole akcji leśnej polany, aby zdobyć 1 gałązkę, 1 bryłkę żywicy i 1 jagodę.

W następnej turze zagrywasz ze swojej ręki kartę budowy *Farma*, opłaciwszy określony na karcie koszt w wysokości 2 gałązek i 1 bryłki żywicy, i natychmiast bierzesz z puli 1 jagodę.



W kolejnej turze chcesz zagrać z łaki kartę stworzenia *Wioślarz*. W tym celu opłacasz koszt, czyli 2 jagody, zagrywasz kartę i natychmiast zyskujesz 2 gałązki dzięki efektowi tej karty, bo masz w swoim mieście *Farmę*.

W następnej rundzie nie masz wystarczającej liczby surowców, aby zagrać kartę, a wszyscy Twoi robotnicy znajdują się na polach akcji. W tej turze nie pozostaje Ci więc nic innego jak wykonać akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*. Odzyskujesz zajętych robotników i zyskujesz bonus związany z nadejściem wiosny – otrzymujesz 1 nowego robotnika z Wiecznego Drzewa i aktywujesz wszystkie zielone karty produkcji w swoim mieście, czyli *Farmę* i *Wioślarza*, dzięki czemu zdobywasz 1 jagodę i 2 gałązki.



## KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Jesienią, gdy nie możesz (albo nie chcesz) wykonać już żadnej akcji, musisz spasować (nie zbieraj z planszy i z kart swoich robotników). Dla Ciebie rozgrywka dobiegła końca. W rozgrywce 5- i 6-osobowej musisz w tym momencie odrzucić wszystkie karty ze swojej ręki. W rozgrywce 5- i 6-osobowej z dodatkiem *Perłowy Potok*, *Zimowy Szczyt* albo *Stacja Nowoliść* najpierw otrzymujesz punkty z kart na ręce, a dopiero potem je odrzucasz.

Po spasowaniu nie otrzymujesz od przeciwników żadnych surowców ani kart. Zagrani przez Ciebie robotnicy pozostają na swoich polach. Wciąż możesz otrzymywać żetony punktów, gdy robotnicy innych graczy odwiedzą Twoje miasto. Jeśli masz przekazać przeciwnikowi karty lub surowce, a wszyscy pozostali gracze spasowali, odrzuć je.

Gra trwa do momentu, aż wszyscy spasują. Oznacza to, że gracze podczas rozgrywki mogą wykonać różną liczbę akcji.

Następnie podliczcie punkty, aby wyłonić zwycięzcę.

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

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który zdobył najwięcej podstawowych i specjalnych wydarzeń. Jeśli nie rozstrzyga to remisu, wygrywa remisujący, któremu pozostało więcej surowców.

## PRZYKŁAD PUNKTOWANIA (STR. 41)

**punkty bazowe z kart:** 22

**punkty z żetonów:** 14 (w tym 2 punkty z żetonów na *Kaplicy* i 1 punkt z żetonu na *Wieży zegarowej*)

**punkty bonusowe z kart pomyślności:** 10 (3 za *Żonę*, 2 za *Architekta*, 5 za *Króla*)

**punkty z podróży:** 4

**punkty z wydarzeń:** 12 (6 za *Prywatny występ*, 3 za *Na usługach złoczyńców*, 3 za *Rejs po rzece*)

**suma:** 62

### W ROZGRYWCE Z DODATKAMI PAMIĘTAJ O:

*Święto Lata:*

- punktach za nagrodę *Wianek stulecia*.

*Perłowy Potok:*

- punktach z ozdób,
- punktach za wybudowane cuda,
- punktach za każdą niewykorzystaną perłę (po 2 punkty).

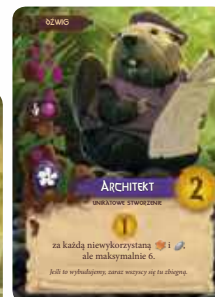
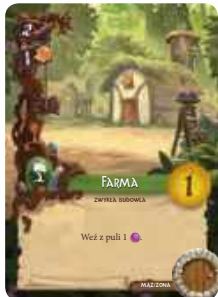
*Zimowy Szczyt:*

- punktach z kart odkryć,
- punktach za każdy kafelek mapy okolicy (z wypraw).

*Stacja Nowoliść:*

- punktach z kart gości.





## ROZGRYWKA DLA 5-6 GRACZY

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z opisanymi niżej zmianami.

**Dobieranie kart.** Limit na ręce gracza wynosi 7 kart (nie 8 jak w grze podstawowej).

**Przygotuj się do nowej pory roku.** Podczas akcji przygotowania do wiosny nie bierze się nowego robotnika.

**Koniec gry.** Po spasowaniu na koniec gry gracze odrzuca wszystkie karty ze swojej ręki.

## ZASADY GRY SOLO KROSTAWIEC

W grze solo grasz przeciwko zrzędliwemu staremu gryzoniowi o imieniu Krostawiec i jego zgrai okropnych, hałaśliwych szcurzych łotrów. Przez trzy lata z rzędu Krostawiec będzie powracał do Everdell, za każdym razem nosząc inne paskudne miano. Musisz znaleźć sposób, aby nie dać się złapać na podłe sztuczki Krostawca i uwolnić Everdell od jego zapchlonego futra raz na zawsze!

Trzy lata to trzy oddzielne rozgrywki o wzrastającym poziomie trudności. Nie rozgrywajcie ich jedna po drugiej, chyba że szukacie prawdziwego wyzwania!

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z następującymi zmianami.



### ROK PIERWSZY: KROSTAWIEC SZUBRAWIEC

Krostawiec nie ma kart na ręce ani nie otrzymuje surowców. Krostawiec wykonuje te same akcje co Ty. Za każdym razem, gdy zagrasz kartę, Krostawiec także zagra kartę. Jeśli


zagrałeś kartę z łąki, najpierw uzupełnij puste miejsce. Jeśli musisz oddać przeciwnikowi karty albo surowce, zamiast tego je odrzuć.

**Uwaga!** Jeśli robotnik Krostawca znajduje się na karcie na łące, nie możesz zagrać, dobrać ani odrzucić tej karty. Krostawiec zagrywa kartę dopiero po tym, jak w pełni rozpatrzysz swoją kartę i ewentualne wywołane efekty.

**Zagraj kartę z łąki.** Aby określić, jaką kartę zagra Krostawiec, rzuć 8-ścienną kością. Karty liczysz od 1 (lewa górna) do 8 (prawa dolna).

Gdy Krostawiec zagra swoją kartę, uzupełnij puste miejsce na łące. Krostawiec nie płaci surowców za zagrywanie kart.

Karty Krostawca układaj w kolumny, aby kontrolować liczbę kart w każdym kolorze. Zdolności kart i ich wartość punktowa nie mają dla Krostawca znaczenia. W mieście Krostawca może znajdować się więcej niż 15 kart.

**Uwaga!** Możesz zagrać robotnika na pole akcji na karcie w mieście Krostawca, jeśli na karcie widnieje symbol .

**Przygotuj się do nowej pory roku.** Gdy wykonasz akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, Krostawiec natychmiast wykonuje swoją akcję przygotowania do nowej pory roku, która składa się z następujących kroków:

1. Sprawdź, czy Krostawiec spełnia warunki zdobycia któregoś z dostępnych wydarzeń podstawowych. Jeśli tak, umieść wydarzenie/a w jego mieście.
2. Nie zdejmuj robotników Krostawca z planszy. Weź nowego robotnika Krostawca i umieść na łące na karcie nr 1 (nr 2 w lecie, nr 3 i 4 na jesień). W ten sposób w trakcie gry Krostawiec zapełni swoimi robotnikami 4 górne karty na łące. Tylko Krostawiec może zagrywać karty spod swoich robotników. Ty nie możesz ich ani zagrywać, ani dobrać, ani odrzucać.
3. Wiosną i latem przesun robotnika Krostawca na następną kartę lasu przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.

Podczas wiosennej akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* przesun robotnika Krostawca z pola z 3 gałązkami na pole z 2 bryłkami żywicy. Podczas letniej akcji przesun tego robotnika na pole z 1 kamykiem. Podczas jesiennej akcji przesun go na pole z 1 jagodą i 1 kartą.



Jesienią usuń robotnika Krostawca z trzeciej karty lasu i połóż go na polu podróży za 3 punkty.

**Koniec gry.** Gdy przechodzisz do końca gry, sprawdź, czy Krostawiec ma dość kolorowych kart w swoim mieście, aby zdobyć któreś z dostępnych wydarzeń podstawowych. Jeśli tak, umieść wydarzenie/a w jego mieście. Następnie podlicz punkty i sprawdź, czy udało Ci się pokonać Krostawca!

## ROK DRUGI: KROSTAWIEC DO CNA ZEPSUTY

Obowiązują te same zasady co w roku pierwszym, ale jesienią umieszczasz robotnika Krostawca na polu podróży za 4 punkty, a nie na polu za 3 punkty.

**Punktowanie.** Punkty obliczasz w ten sam sposób co w roku pierwszym, ale Krostawiec otrzymuje 6 punktów (a nie 3) za każde wydarzenie specjalne, którego nie zdobyłeś.


## ROK TRZECI: KROSTAWIEC ŁOTR OKRUTNY

Obowiązują te same zasady co w roku drugim, ale z następującymi zmianami:

- Jesienią umieszczasz robotnika Krostawca na polu podróży za 5 punktów, a nie na polu za 4 punkty.
- Podczas jesiennej akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* Krostawiec porwuje 1 z Twoich robotników! Nie przesuwaj robotnika Krostawca na pole z 1 jagodą i 1 kartą – w zamian usuń go z gry wraz z 1 z Twoich robotników. Podczas ostatniej pory roku w grze będziesz miał do dyspozycji tylko 5 robotników.

Pokonaj Krostawca w trzecim roku, a bardowie z Everdell będą opiewać Twój triumf po wszystkie czasy. Historycy natomiast odnotują Twoje zwycięstwo w księgach, aby pamięć o nim nigdy nie zginęła! Stary Krostawiec weźmie nogi za pas, zostawiając Everdell w spokoju... przynajmniej na razie.

## PUNKTOWANIE KROSTAWCA

- 2 punkty za każdą kartę w jego mieście (3 punkty za każdą fioletową kartę pomyślności ,
- 3 punkty za każde wydarzenie podstawowe,
- 3 punkty za każde niezdojbyte przez Ciebie wydarzenie specjalne (6 punktów, jeśli rozgrywasz rok drugi albo trzeci),
- 3 punkty za robotnika w podróży (4 punkty, jeśli rozgrywasz rok drugi, i 5 punktów, jeśli rozgrywasz rok trzeci),
- punkty z żetonów, które mu przekazałeś.

*Krostawiec otrzymuje punkty tylko według powyższego schematu. Ignoruj bazowe wartości i punkty bonusowe kart, które posiada.*

## DODATKOWE PUNKTY Z DODATKÓW:

### Perłowy Potok:

- 2 punkty za perłę,
- punkty za wybudowane cuda.

### Zimowy Szczyt:

- wszystkie punkty z wypraw.

### Święto Lata:

- punkty za nagrodę *Wianek stulecia*,
- 4 punkty za wydarzenie *Festiwal kwiatów*.


### Stacja Nowoliść:

- karty gości Krostawca.

## WARIANTY GRY SOŁO KROSTAWIEC

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

**Mściwy.** Jeśli wyrzucisz 8, musisz wylosować i odrzucić 1 kartę ze swojej ręki.

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

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

**Szczęściarz.** Jeśli wynik Twojego rzutu jest taki sam jak wynik Twojego poprzedniego rzutu, daj Krostawcowi żeton 1 punktu z puli.

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

## DODATKI

### KARTY ZE ZDOLNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW



Dzięki kartom zdolności robotników każdy gracz otrzymuje wyjątkową zdolność. Zdolności są dodatkiem do zasad gry podstawowej. Nie zastępują funkcji robotników.

W rozgrywce ze zdolnościami robotników podczas przygotowania do wiosny nie bierze się nowego robotnika.

Karty zdolności robotników nie mogą być traktowane jak „zdolności zmieniające koszt zagrywania kart”, więc ich efekty mogą być łączone z takimi zdolnościami z innych kart.


Karty zdolności robotników nie łączą się ze zdolnościami dużych stworzeń z dodatku *Zimowy Szczyt*.

W przypadku gry solo (*Krostawiec*) z kartami umiejętności robotników zalecamy także włączenie do gry co najmniej 1 wariantu solo (zob. str. 43). W grze solo (*Krostawiec*) nie możesz używać kart zdolności szczurów. *Krostawiec* nie otrzymuje karty zdolności robotników.

## WIĘCEJ! WIĘCEJ!



W Everdell wielkie poruszenie! Do doliny zawitało wesołe miasteczko! Żonglerzy, połykacze ognia, turniej żołędziówki – wszystkie te atrakcje zostaną opisane w miejscowej prasie!


 Karty z dodatku *Więcej! Więcej!* są dość potężne. Tylko gracze, którzy szukają naprawdę złożonej rozgrywki, powinni dodać te karty do talii głównej.

Zagrywa się je w taki sam sposób jak standardowe karty stworzeń i budowli. Dodatek zawiera następujące karty (dokładny opis znajduje się w *Archiwum*):

- *Wesołe miasteczko*,
- *Sklepik z gazetami*,
- *Żongler*,
- *Mistrz żołędziówki*,
- *Boisko do żołędziówki*,
- *Krzykacz miejski*.



## LEGENDARNE KARTY

 Legendarne karty to potężniejsze wersje stworzeń i budowli z Everdell. Te specjalne karty urozmaicają grę i sprawiają, że rozgrywka staje się bardziej złożona. Zalecamy, aby włączyć je do rozgrywki, gdy dobrze poznacie grę podstawową i będziecie mieli ochotę na odrobinę szaleństwa.

*Mgielny Las* wprowadza 10 nowych legendarnych kart, których możecie używać osobno albo razem z kartami z oryginalnej *Edycji kolekcjonerskiej*.

Nie dokładajcie legendarnych kart na rękę i nie wliczajcie do limitu kart na ręce.

Legendarne karty zagrywa się w taki sam sposób jak karty standardowe z następującymi zmianami.

Jeśli w Twoim mieście znajduje się karta, której nazwa widnieje na  **czerwonej wstędze**  legendarnej karty, odrzuć tę kartę z miasta, aby zagrać legendarną kartę za darmo. Jeśli nie masz takiej karty, możesz zagrać legendarną kartę, opłacając jej koszt w surowcach. **Nie możesz** zagrać legendarnej karty za darmo w żaden inny sposób – możesz jedynie odrzucić kartę wskazaną na czerwonej wstędze. Jeśli masz kilka takich kart, odrzuć tylko 1 z nich. Od tej chwili nie możesz zagrywać do swojego miasta nowych kart, których nazwa widnieje na czerwonej wstędze, niezależnie od tego, czy zagrałeś legendarną kartę za darmo, czy nie.

Jeśli odrzucisz z miasta kartę, aby zagrać w jej miejsce legendarną kartę, przenieś ewentualnych robotników lub żeton użycia z odrzucanej karty na nową kartę.

*Przykład.* Jeśli na *Karczmie* znajduje się robotnik, a Ty zdecydowałeś się ją odrzucić, aby położyć na jej miejscu legendarnego *Zielonego Żołędzia*, to robotnik blokuje pole akcji na *Zielonym Żołędziu* (jednak bez aktywowania działania karty).

Legendarna karta jest pod każdym względem uznawana za kartę wskazaną na jej czerwonej wstędze. Oznacza to na przykład, że bierze się ją pod uwagę przy zdobywaniu wydarzeń, a legendarna budowla pozwala zagrać za darmo stworzenie (zob. „Zagrywanie kart” na str. 33).



Każda legendarna karta tworzy dodatkowe miejsce w mieście i sama zajmuje miejsce. Możesz zagrać legendarną kartę nawet wtedy, gdy Twoje miasto jest pełne. W takiej sytuacji zajmie dodatkowe miejsce, które sama stworzyła. **Legendarnych kart pod żadnym pozorem nie można odrzucać z miasta.**

**Legendarnych kart nie można kopiować za pomocą żadnego efektu.**

**Zasady gry solo (Krostawiec).** Za każdym razem, gdy zagrywasz legendarną kartę, Krostawiec otrzymuje 3 żetony 1 punktu, a następnie zagrywa 2 karty zamiast 1.

**ZASTĘPUJE KRÓLOWĄ**

**OGONILLA**  
LEGENDARNE STWORZENIE  
Zdobądź wydarzenie, nawet jeśli nie spełniasz jego wymagań.  
*Sprawimy, że będzie to wyglądało przekonująco.*

**TWORZĄ NOWE MIEJSCE W MIEŚCIE**

**ZIELONY ŻOŁĘDŹ**  
LEGENDARNA BUDOWLA  
Zagraj stworzenie albo budowlę za 4 mniej.

**ZASTĘPUJE KARCZMĘ**

Możesz odrzucić *Karczmę* ze swojego miasta, aby ulepszyć ją do *Zielonego Żołędzia*. Nie możesz już zagrać do swojego miasta następnej *Karczmy*. Podobnie możesz odrzucić *Królową*, aby zagrać *Ogonillę*.

## KARTY KROSTAWCA



Przebrzydły stary Krostawiec znowu coś knuje! Pragnie zostać królem Everdell, ale uczciwi mieszkańcy doliny wiedzą, co dla nich dobre, i nie ufają jego słodkim obietnicom. Jednak ten szczywany szczur pojawia się zawsze tam, gdzie go nie chcą. Czyli zasadniczo wszędzie...

Karty z dodatku *Krostawiec* mają bardzo wredne efekty. Ostrzegamy! Te karty zagrywa się w taki sam sposób jak standardowe karty stworzeń z tą różnicą, że możesz je zagrać za darmo, kładąc żeton użycia na dowolnej karcie budowli określonego rodzaju w swoim mieście.

## PRZEMYSZŁAW OGONEK



Przemysław Ogoniek, legendarny założyciel Everdell, musiał się zmierzyć z wieloma niebezpieczeństwami i przeciwnościami losu, zanim odkrył zieloną dolinę. Jako wizjoner potrafił inspirować stworzenia do wielkich czynów. To dzięki niemu Everdell stało się wspaniałą krainą, jaką dziś znamy. Poznajcie legendę o Przemysławie Ogonku!

Karty budowli i stworzeń z tego minidodatku są podobne do standardowych kart z następującą zmianą: budowle pozwalają zagrać za darmo dowolną kartę stworzenia wskazanego koloru; z kolei karty stworzeń można zagrać za darmo dzięki dowolnej budowli wskazanego koloru.

Na przykład *Króla Przemysława Ogonka* można zagrać za darmo (zamiast *Nauczyciela*) po położeniu żetonu użycia na karcie *Szkoły*.



## CZTERY PORY ROKU



Od początku istnienia Everdell rolnictwo było ważną częścią życia mieszkańców doliny. Przez cały rok farmerzy muszą stawiać czoła wielu wyzwaniom i dostosowywać się do zmiennej pogody. Zobaczcie, jak wygląda życie na farmie w Everdell przez cztery pory roku!

Specjalne karty *Farm* zastępują *Farmy* z podstawowej wersji gry. Większość z tych kart pozwala wybrać 1 z 2 zdolności. Podczas każdej aktywacji karty z 2 zdolnościami można rozpatrzyć tylko 1 z nich.




## ŚWIĘTO LATA

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


Święto Lata zawiera kilka dodatkowych modułów i elementów, które możecie włączyć do rozgrywki w podstawową wersję gry *Everdell* albo z którymś z innych dodatków. Poniżej znajduje się opis tych elementów i modułów.

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



**Karty lasu.** Karty lasu z dodatku *Święto Lata* są oznaczone symbolem . Podczas przygotowania wtasujcie je do talii kart lasu z gry podstawowej.



**Karty wydarzeń specjalnych.** Karty wydarzeń specjalnych z dodatku *Święto Lata* są oznaczone symbolem . Możecie włączyć je do gry na kilka sposobów (zob. str. 16).



**Wydarzenie Festiwal kwiatów.** Połóżcie żeton tego wydarzenia obok planszy głównej albo na odpowiednim polu na planszy obchodów. Aby zdobyć to wydarzenie, musisz mieć w swoim mieście po 1 karcie każdego z 5 kolorów i musisz umieścić robotnika na żetonie wydarzenia.



**Żetony nagród Wianek stulecia.** Para królewska przyznaje te nagrody specjalne miastom, które wykażą się perfekcją w określonych kategoriach.

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

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

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



**Targowisko.** To pole grupowe, które możecie włączyć do rozgrywki, korzystając z planszy obchodów albo osobnej planszy targowiska.

**Gdy umieścisz robotnika na tym polu, możesz użyć żetonów targowiska, aby wziąć surowce albo je wymienić.** Na polu akcji targowiska możesz umieścić maksymalnie 1 robotnika.

**Branie surowców.** Wybierz 1 z żetonów targowiska leżący w rzędzie obok tabliczki „Weź”, weź z puli odpowiednie surowce i dobierz karty, a następnie połóż ten żeton w rzędzie obok tabliczki z napisem „Wymień”.

**Wymiana surowców.** Wybierz 1 z żetonów targowiska znajdujący się w rzędzie obok tabliczki z napisem „Wymień”, zwróć do puli odpowiednie surowce i odrzuć karty. Następnie weź z puli żetony o łącznej wartości 3 punktów i 2 dowolne surowce. Na koniec połóż ten żeton w rzędzie obok tabliczki z napisem „Weź”.



**Karty zdolności robotników.** Dzięki kartom zdolności robotników każdy gracz otrzymuje wyjątkową zdolność. Zdolności są dodatkiem do zasad gry podstawowej (zob. „Karty zdolności robotników” na str. 44).





**Plansza obchodów.** Dzięki planszy obchodów nie musicie składać Wiecznego Drzewa. Na planszy obchodów znajdują się pole targowiska, pole na żeton wydarzenia *Festiwal kwiatów* i pole na żeton nagrody *Wianek stulecia*.



## ZASADY GRY SOLO (KROSTAWIEC) Z DODATKIEM ŚWIĘTO LATA

Krostawiec nie został zaproszony na obchody Święta Lata, wobec czego postanowił urządzać własne. To dla niego typowe.

Obowiązują wszystkie zasady gry solo (zob. „Zasady gry solo (*Krostawiec*)” na str. 42) i dodatku *Święto Lata* z poniższymi zmianami.

**Warianty gry solo (*Krostawiec*).** Dodatek *Święto Lata* wprowadził warianty bardziej złożonej rozgrywki (zob. str. 43).




PLANSZA OBCHODÓW Z ŻETONEM WYDARZENIA *FESTIWAL KWIATÓW*, ŻETONAMI NAGRÓD *WIANEK STULECIA* I POLEM TARGOWISKA.

## PERŁOWY POTOK

Głęboko pod migotliwą powierzchnią Perłowego Potoku na odkrycie czeka tajemnicza podwodna cywilizacja. Jej niezwykli mieszkańcy oferują nowy cenny surowiec – perły. Jako obywatel doliny będziesz od dziś wysyłać w podwodne rejony swojego żabiego ambasadora w celu nawiązania kontaktów dyplomatycznych z nowo poznanymi sąsiadami i wymiany informacji i zasobów. Zbierz wystarczająco dużo pereł, aby stworzyć fantastyczne cuda i ozdoby, dzięki którym Twoje miasto stanie się dumą Everdell!



perła

Perły to specjalne surowce wykorzystywane tylko w dodatku *Perłowy Potok*. Symbol dowolnego surowca  nie obejmuje pereł. Ten symbol odnosi się do standardowych surowców: gałązek, bryłek żywicy, jagód i kamyków.

W swojej turze masz do wyboru **2 dodatkowe akcje**:

- Umieść swojego żabiego ambasadora.
- Zagraj kartę ozdoby.

W swojej turze możesz wykonać tylko 1 akcję.

### ŻABI AMBASADORZY



Na pola akcji z tym symbolem możesz wysyłać tylko ambasadora – te pola są niedostępne dla robotników. Ambasadorowie mogą odwiedzać wyłącznie mieliznę i dostępne pola na kartach rzeki. Na polach akcji na mieliznie może jednocześnie przebywać wielu ambasadorów, ale na polu akcji na karcie rzeki tylko 1.

Ambasador znajdujący się na polu akcji jest zajęty (podobnie jak robotnicy wysłani na pola akcji). **Odzyskasz go z robotnikami podczas akcji** *Przygotuj się do nowej pory roku*. Nie możesz używać ambasadora jak zwykłego robotnika.



Tylko ambasadorzy mogą odwiedzać pole akcji na Promie.

Karty, których efekty odnoszą się do robotników (np. *Strażnik leśny*), nie odnoszą się do ambasadorów.

### POLA AKCJI NA RZECE

Twój ambasador może odwiedzić dowolne pole akcji na rzece, jeśli spełniasz wymagania tego pola i jeśli nie znajduje się na nim ambasador innego gracza.

*Przykład.* Aby wysłać ambasadora na wskazane pole akcji na rzece, musisz mieć w swoim mieście co najmniej 3 zielone karty produkcji. Ponadto jest to pole pojedyncze, więc nie może się na nim znajdować ambasador innego gracza.





Gdy jako pierwszy wysyłasz ambasadora na dane pole akcji na rzece, weź perłę leżącą na karcie rzeki obok tego pola, a następnie odkryj tę kartę. Jeśli zapłacisz koszt z odkrytej karty, zdobywasz wymienione na niej nagrody.



**Karty rzeki** dzielą się na karty rzecznych mieszkańców i karty rzecznych miejsc.

- Karty rzecznych mieszkańców wymagają, abyś odrzucił określone karty ze swojej ręki, za co otrzymasz żeton 1 punktu i 1 perłę.
- Karty rzecznych miejsc wymagają natomiast, abyś odrzucił żeton 1 punktu i określony rodzaj surowca, za co otrzymasz karty i 1 perłę.

## MIELIZNA

Możesz wysłać swojego ambasadora na pole akcji na mieliznie. Zapłać 2 dowolne surowce i odrzuć 2 karty ze swojej ręki, aby otrzymać 1 perłę.

## OZDOBY



W ramach akcji w swojej turze możesz zagrać 1 z kart ozdób, które otrzymałeś podczas przygotowania do gry. Zagranie karty ozdoby kosztuje 1 perłę. Ta karta nie zajmuje miejsca w Twoim mieście. Karty ozdób nie wliczają się do Twojego limitu kart na ręce. Po zagranie karty ozdoby nie

dobieraj nowej karty ozdoby. Możesz zagrać obie karty ozdób, które otrzymałeś, ale nie możesz tego zrobić w tej samej turze. Po zagranie karty ozdoby natychmiast (i jednorazowo) aktywuje się jej zdolność widoczna w górnej części. W dolnej części znajduje się liczba punktów, które zdobędziesz na koniec gry w zależności od liczby posiadanych elementów wskazanego rodzaju.



*Przykład.* Gdy zagrywasz *Dzwonek*, weź z puli 3 jagody. Możesz również dobrać 1 kartę za każde stworzenie, które w momencie zagrania *Dzwonka* znajduje się w Twoim mieście. Na koniec gry otrzymasz 1 punkt za każde 2 stworzenia w Twoim mieście.

## CUDA

W *Perłowym Potoku* cuda zastępują wydarzenia podstawowe. W swojej turze możesz umieścić 1 robotnika na polu niewybudowanego jeszcze cudu, aby go wybudować. W tym celu musisz zapłacić wskazanymi surowcami i perłami i odrzucić wskazaną liczbę kart ze swojej ręki. Podczas budowy cudu nie możesz korzystać ze zdolności jakichkolwiek kart.

Po opłaceniu kosztu weź figurkę cudu i postaw obok swojego miasta. Robotnika, który wybudował dla Ciebie cud, odzyskasz podczas przygotowań do nowej pory roku.

Wszystkie cuda, które wybudujesz, zapewnią Ci na koniec gry wskazaną liczbę punktów. Możesz wybudować więcej niż 1 cud. Każdy cud może być wybudowany tylko przez 1 gracza.

**Cuda nie są wydarzeniami** w przypadku niektórych kart czy wydarzeń (na przykład *Króla* czy *Sklepiku z gazetami*).

## PUNKTOWANIE

Podczas podliczania punktów (zob. „Koniec gry i punktowanie” na str. 40) dodaj do wyniku:

- punkty z ozdób,
- punkty za wybudowane cuda,
- po 2 punkty za każdą niewykorzystaną perłę.



*Fontanna Mgieł* jest warta 15 punktów, *Szklany amulet* 3 punkty, a 1 niewykorzystana perła – 2 punkty. Łącznie zdobywasz 20 dodatkowych punktów!

ABY WYBUDOWAĆ CUD, UMIEŚĆ ROBOTNIKA NA POLU ODPOWIEDNIEGO CUDU NA 1 Z TYCH NAKŁADEK NA PLANSZĘ.



## ZASADY GRY SOLO (KROSTAWIEC) Z DODATKIEM PERŁOWY POTOK

Krostawiec powraca!

Już raz udało Ci się przegonić z doliny tego szczurbrawca, dzięki czemu w Everdell zapanał spokój. Jednak opowieści o bogactwach i pięknie Perłowego Potoku wywabiły go ze stęchłej kryjówki. Samozwańczy król ponownie przybywa do Everdell, aby zawładnąć doliną. Musisz mu w tym przeszkodzić!

Obowiązują wszystkie zasady gry solo (zob. „Zasady gry solo (*Krostawiec*)” na str. 42) i dodatku *Perłowy Potok* z następującymi zmianami.

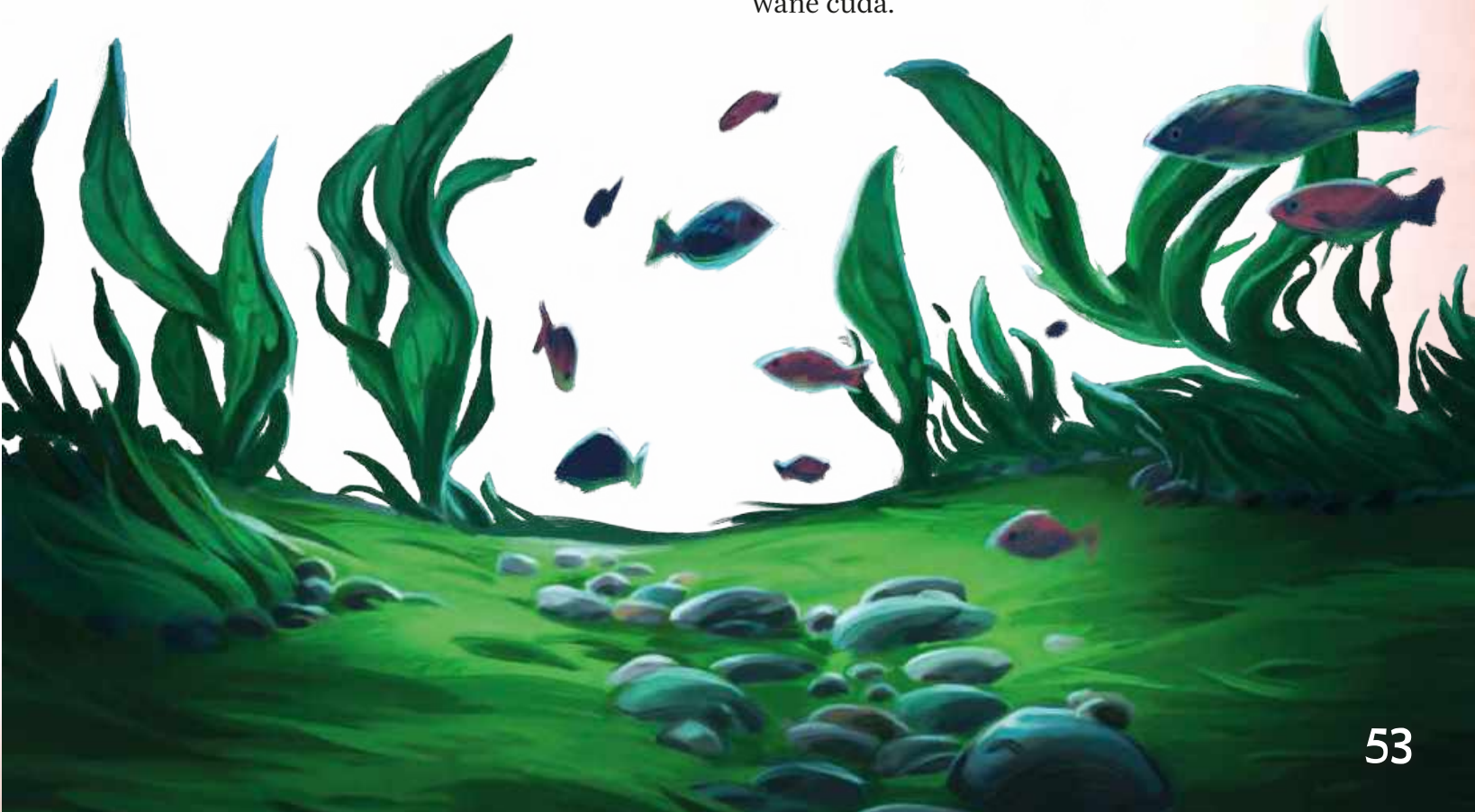
**Ozdoby.** Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę ozdoby, daj Krostawcowi żetony punktów o łącznej wartości 5.

**Przygotuj się do nowej pory roku.** Gdy Krostawiec wykonuje akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, przesunij jego ambasadora o 1 pole w dół rzeki (jeśli znajduje się na ostatnim polu akcji na rzece, przenieś go na 1. pole). Jeśli karta obok tego pola jest zakryta, Krostawiec otrzymuje leżącą na niej perłę. Następnie odkryj kartę i daj mu jeszcze 1 perłę. Jeśli karta jest odkryta, Krostawiec otrzymuje tylko 1 perłę.

**Koniec gry.** Gdy na koniec gry spasujesz, Krostawiec buduje cuda, płacąc tylko wymaganą liczbę pereł (pozostały koszt ignoruje). Krostawiec zawsze buduje cud o najwyższej wartości punktowej i może zbudować więcej niż 1 cud.

*Przykład.* Na koniec gry Krostawiec ma 6 pereł. W trakcie gry wybudowałeś jedynie *Gwiazdzistą latarnię* wartą 25 punktów. Krostawiec wydaje 3 pereł na budowę *Słonecznego Mostu* wartego 20 punktów i 2 pereł na budowę *Fontanny Mgieł* wartej 15 punktów.

**Punktowanie.** Na koniec gry Krostawiec otrzymuje 2 punkty za każdą swoją niewykorzystaną perłę. Otrzymuje też punkty za swoje wybudowane cuda.



## ZIMOWY SZCZYT

Wyruszcicie poza granice bezpiecznej doliny Everdell i zapuścicie się w tajemnicze i niezbadane rejony, w których czeka na Was przygoda, jakiej jeszcze nie przeżyliście! Ruiny pradawnych budowli, nieznanne stworzenia, nowe lądy... Zbierzcie zapasy i odwagę i ruszajcie w niezwykłą podróż przez Góry Strzeliste! Na początku gry otrzymujecie króliczego podróżnika, który będzie przemierzał szlak na planszy gór. To odważne stworzenie będzie zbierało dla Was fragmenty mapy, dzięki której zaplanujecie końcową wyprawę, i odkrywało nowe, nieznanne lądy. Ze zmieniającymi się porami roku będziecie musieli stawić czoło wymagającym warunkom pogodowym, co nie pozostanie bez wpływu na Waszą strategię. Sprytnie korzystajcie ze zdolności nowych kart, aby historia, którą napiszecie, i wyprawa, na którą wyruszyacie, zostały zapamiętane w Everdell po wsze czasy!

## EKSPLORACJA

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, musisz dodatkowo wykonać akcję eksploracji, która składa się z 3 kroków:

1. **Mapa okolicy.** Weź 1 z kafelków mapy okolicy leżących na tej części szlaku, na której znajduje się Twój króliczy podróżnik, i połącz go na końcu swojej trasy wyprawy (zob. ramka po prawej).

2. **Odkrycie.** Odkryj 3 karty odkryć z tej części szlaku, na której znajduje się Twój króliczy podróżnik, a następnie zagraj 1 z nich na swój obszar gry (pamiętaj, aby najpierw opłacić jej koszt!).

3. **Podróż.** Przesuń swojego króliczego podróżnika na kolejną część szlaku, a następnie odkryj kartę pogody i kafelki mapy okolicy, jeśli wciąż są zakryte.

## MAPA OKOLICY

Wybierz dowolny z odkrytych kafelków mapy okolicy leżących na tej części szlaku, na której znajduje się Twój króliczy podróżnik. Weź kafelek i połącz na końcu swojej trasy wyprawy (z prawej strony).

### TWOJA TRASA

W miarę jak Twój króliczy podróżnik przemierza Góry Strzeliste, zdobywasz kafelki mapy. Na początku gry Twoja trasa składa się z kafelek mapy Everdell, który otrzymałeś podczas przygotowania do gry. Gdy dobierasz kolejny kafelek mapy okolicy, połącz go po prawej stronie kafelek mapy Everdell, jak pokazano poniżej.



Kolejne kafelki mapy kładź zawsze po prawej stronie poprzedniego kafelek. W trakcie gry każdy gracz zdobędzie w sumie 3 kafelki mapy okolicy. Te kafelki utworzą trasę wyprawy, na którą Twój króliczy podróżnik będzie mógł wyruszyć na koniec gry (zob. „Wyprawa” na str. 58).

## ODKRYCIE

Po wyborze kafelka mapy okolicy i dołożeniu go do swojej trasy wyprawy weź 3 wierzchnie karty z talii kart odkryć, która znajduje się w tej samej części szlaku co Twój króliczy podróżnik. Podczas pierwszego przygotowania do nowej pory roku będzie to talia pagórków.

Położ dobrane wcześniej 3 karty odkryć w kolejności dobierania wzdłuż dolnej krawędzi planszy gór pod kosztem, jak pokazano poniżej – wierzchnią kartę z lewej strony, środkową po środku, a ostatnią z prawej strony.



Te karty przedstawiają odkrycia, których dokonał Twój króliczy podróżnik w czasie swojej podróży. Musisz wybrać 1 kartę odkrycia i zagrać na swój obszar gry. Ta karta nie zajmuje miejsca w Twoim mieście.

Pierwsza karta w rzędzie nie ma kosztu i może być zagrana za darmo. Aby zagrać drugą kartę, musisz odrzucić 1 kartę ze swojej ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec. Aby zagrać trzecią kartę, musisz odrzucić 2 karty ze swojej ręki albo zapłacić 2 dowolne surowce, albo odrzucić 1 kartę ze swojej ręki i zapłacić 1 surowiec.

Zagraj kartę odkrycia, kładąc ją obok swojego miasta. Pozostałe 2 karty odkryć, których nie zagrałeś, odłóż zakryte na spód odpowiednich talii.

### KARTY ODKRYĆ - LEGENDA



W grze występują różne rodzaje kart odkryć. Szczegółowy opis kart odkryć znajduje się w *Archiwum*. Karty odkryć są kartami o „zdolnościach zmieniających koszt zagrywania karty”, dlatego **nie można** ich łączyć z działaniem takich kart jak *Karczmarz* czy *Dźwig* (zob. „Zagrywanie kart” na str. 35).



## KARTY ODKRYĆ

**Położ/zagraj natychmiast.** Niektóre karty natychmiast kładziesz na swojej trasie wyprawy albo zagrywasz.



**Miejsca.** Na tych kartach znajdują się pola, które będziesz mógł odwiedzać albo tylko Ty, albo również Twoi przeciwnicy (w zależności od karty).



**Duże stworzenia.** Dzięki tym kartom zdobywasz pionki dużych stworzeń. Każde duże stworzenie zastępuje 1 z Twoich robotników. Użyj siodła, aby umieścić swojego robotnika na pozyskanym dużym stworzeniu.



Duże stworzenia są traktowane jak robotnicy, ale dodatkowo mają specjalne umiejętności opisane na kartach. Możesz je posyłać na wszystkie pola akcji dostępne robotnikom, czyli pola podstawowe, pola na kartach miejsc itd. Poza tym można je przesuwać za pomocą zdolności innych kart, np. *Strażnika leśnego*. Duże stworzenia nie mogą korzystać z efektów zdolności robotników.

**Efekty trwałe.** Te karty mają efekty, które działają przez całą rozgrywkę albo tak długo, jak zapisano w ich treści.



**Szlaki i miasta.** Te karty zapewnią Ci na koniec gry punkty, jeśli spełniasz wymienione wymagania.



## PODRÓŻ

Na początku rozgrywki Twój podróżnik przemierza pagórki. Następnie przyjdzie mu pokonywać szczyty i grzbiety górskie, aby na koniec wyruszyć na skrzętnie przygotowywaną przez Ciebie wyprawę.



Po wyborze kafelka mapy okolicy i zagraniu karty odkrycia przesun swojego króliczego podróżnika na następną część szlaku na planszy gór. Części szlaku są oznaczone symbolami.

- Jeśli karta pogody dla tej części szlaku jest zakryta, odkryj ją.
- Musisz przestrzegać ograniczeń dotyczących pogody, dopóki nie wykonasz akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*.
- Jeśli kafelki mapy okolicy w tej części szlaku są zakryte, odkryj je wszystkie.

Gdy wykonasz ostatnią (jesienną) akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*:

- Odkryj jesienną kartę pogody, jeśli wciąż jest zakryta.
- Przenieś swojego króliczego podróżnika z planszy gór na kafelek mapy Everdell, który jest początkiem Twojej trasy wyprawy.
- Przestrzegaj ograniczeń wynikających z jesiennego karty pogody.

## POGODA



ZIMA: PAGÓRKI



LATO: GRZBIETY GÓRSKIE



WIOSNA: SZCZYTY



JESIEŃ: TRASA WYPRAWY

W trakcie gry Twój króliczy podróżnik będzie przemierzał różne części szlaku podczas zmieniających się pór roku. Zimą będą to pagórki, wiosną – szczyty, latem – grzbiety górskie, a jesienią – Twoja trasa wyprawy. **Podczas każdej pory roku musisz przestrzegać ograniczeń wynikających z odpowiedniej karty pogody.** Karta pogody ma na Ciebie wpływ tylko podczas danej pory roku.

Gracze mogą w tym samym czasie być w różnych porach roku i przestrzegać zasad różnych kart pogody.

Efekty kart pogody wymagające odrzucenia kart rozpatruj na koniec swojej tury, gdy rozpatrzysz wszystkie inne efekty i zdolności swoich kart.

**Ignorowanie pogody.** Jeśli efekt karty pogody wymaga zapłacenia dodatkowego kosztu zagrania karty, możesz go zignorować, jeśli zagrywasz kartę za darmo (dzięki żetonowi użycia albo innemu efektowi). Karty takie jak *Wieża widokowa* niwelują efekty kart pogody, które wpływają na pola podstawowe i leśne polany.

## WYPRAWA

Na koniec gry, natychmiast po tym, jak spaszesz, Twój króliczy podróżnik może wyruszyć na ostatnią wyprawę. Każdy kafelek mapy okolicy składający Twojej trasy wyprawy zapewni Ci punkty na koniec gry, jeśli opłacisz jego koszt (możesz wydawać w tym celu żetony punktów). Możesz zdecydować, przez ile kafelków mapy przejdzie Twój króliczy podróżnik i czy w ogóle to zrobi. Podróżnik musi poruszać się po kafelkach w kolejności, w jakiej zostały ułożone – od lewej do prawej.

Na przykład musisz opłacić koszt 1. kafelka mapy okolicy po prawej stronie kafelka mapy Everdell, zanim opłacisz koszt 2. i 3. kafelka. Przesuń swojego króliczego podróżnika na ostatni kafelek mapy okolicy, którego koszt chcesz opłacić. Zdobywasz punkty za kafelek, na którym stoi Twój podróżnik, i za wszystkie kafelki po jego lewej stronie. Nie otrzymujesz punktów za kafelki, których kosztu nie opłacisz.

*Przykład.* Gracz zapłacił 3 bryłki żywicy i dzięki temu przesunął swojego podróżnika na 1. kafelek mapy okolicy. Nie jest w stanie zapłacić 3 kamyków, więc jego wyprawa się kończy. Za swoją wyprawę zdobył 4 punkty.



**Uwaga!** Jeśli jakaś karta zapewnia Ci punkty za niewykorzystane surowce (np. *Architekt* albo *Piekarz*), uwzględnij wyłącznie surowce, które Ci zostały po opłaceniu wyprawy.





## ZASADY GRY SOLO (KROSTAWIEC) Z DODATKIEM ZIMOWY SZCZYT

Krostawiec powraca!

Nigdy nie był wybitnym strategiem, więc i tym razem naśladuje Twoje działania! Krostawiec słyszał o niezwykłych odkryciach w Górach Strzelistych i wynajął szemranego pomocnika, aby śledził każdy Twój krok i utrudniał Ci wędrówkę. Musisz sprawić, by zbłądził i nigdy nie powrócił!

Obowiązują wszystkie zasady gry solo (zob. „Zasady gry solo (*Krostawiec*)” na str. 42) i dodatku *Zimowy Szczyt* z następującymi zmianami.

**Pogoda.** Krostawiec nie stosuje się do efektów kart pogody.

**Mapa okolicy.** Z każdej części szlaku Krostawiec bierze ten kafelek mapy, którego Ty nie wzięłeś. Połóż go na końcu jego trasy wyprawy.

**Odkrycie.** W zależności od tego, jaką kartę odkrycia zagrywasz, Krostawiec zdobywa określoną liczbę punktów: 3 punkty za kartę o koszcie 0, 2 punkty za kartę o koszcie 1 albo 1 punkt za kartę o koszcie 2.




**Punktowanie i wyprawy.** Na koniec gry przesun podróżnika Krostawca na ostatni kafelek mapy na jego trasie wyprawy. Krostawiec otrzymuje punkty za każdy kafelek mapy.


## STACJA NOWOLIŚĆ

Na stacji Nowoliść z pociągu codziennie wysiadają nowe stworzenia! Nowoliść, pierwsze miasto w Everdell, przeobraziło się w tętniące życiem miejsce, które przyciąga gości pragnących poznać świat. Zachęcaj żądnych emocji podróżnych, aby przybywali do Twojego miasta. Rób rezerwacje i zbuduj kwitnące miasto, jakiego w Everdell jeszcze nie było!

Dodatek *Stacja Nowoliść* oferuje kilka różnych wariantów i elementów, które można wprowadzić do rozgrywki w grę podstawową *Everdell* i z innymi dodatkami. Poniżej znajduje się opis tych elementów i modułów.

**Karty lasu.** Karty lasu z dodatku *Stacja Nowoliść* są oznaczone symbolem . Wtasujcie je do talii kart lasu z gry podstawowej.



**Karty wydarzeń specjalnych.** Karty wydarzeń specjalnych z dodatku *Stacja Nowoliść* są oznaczone symbolem . Możecie włączyć je do gry na kilka sposobów.



**Wydarzenia podstawowe.** Podczas rozgrywki możecie teraz zdobyć więcej żetonów wydarzeń podstawowych. Połóżcie je na odpowiednich polach na planszy głównej podczas przygotowania.



- Aby zdobyć wydarzenie *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.



- Aby zdobyć wydarzenie *Bajeczny lot*, musisz mieć w swoim mieście co najmniej 3 fioletowe karty pomyślności.



## STACJA KOLEJOWA W NOWOLIŚCIU

Nowoliść to tętniące życiem i rozwijające się miasto w krainie Everdell. Dzięki kolei do zielonej doliny przybywa teraz wiele nowych stworzeń, które przywożą ze sobą wspaniałe pomysły.

Stacja kolejowa w Nowoliściu wprowadza do rozgrywki ciekawe wybory, zwiększając głębię strategii.

## KARTY GOŚCI

W swojej turze możesz umieścić 1 ze swoich robotników na polu akcji stacji, aby wziąć kartę gościa. Karty gościa zapewnią Ci na koniec gry wskazaną liczbę punktów, jeśli Twoje miasto spełnia wymienione wymagania.

**Uwaga!** Jeśli karta gościa wymaga określonej liczby niewykorzystanych surowców, możesz ich użyć, aby spełnić wymagania zarówno karty gościa, jak i dowolnego innego warunku uzyskania punktów bonusowych na koniec gry (np. *Piekarza*).

**Aby wziąć kartę gościa, wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:**

- Umieść robotnika na polu akcji stacji. Stacja jest polem grupowym, więc może je odwiedzić w tym samym czasie kilku robotników, ale nie mogą być tego samego koloru (każdy z graczy może mieć na tym polu tylko 1 robotnika).
- Wybierz 1 z odkrytych kart gościa i odłóż ją zakrytą na stos odrzuconych kart gościa.
- Wybierz 1 z 2 odkrytych kart gościa i umieść obok swojego miasta (ta karta nie zajmuje miejsca w Twoim mieście).
- Weź premię widoczną na 1 z żetonów wagonów obok stacji. Odłóż ten żeton na bok, a na pustym wagonie połóż nowy żeton dobrany z woreczka.



TA KARTA GOŚCIA ZAPEWNI CI NA KONIEC GRY 5 PUNKTÓW, JEŚLI BĘDZIESZ MIEĆ W SWOIM MIEŚCIE CO NAJMNIEJ 4 CZERWONE KARTY Z POLAMI AKCJI. W PRZECIWNYM RAZIE BĘDZIE WARTO 0 PUNKTÓW.

Karty gościa zapewniają punkty tylko pod warunkiem, że na koniec gry spełnisz ich wymagania.

Gdy dobierzesz ostatnią kartę z dowolnego stosu kart gości, odśwież obydwie stosy. Najpierw potasuj stos kart odrzuconych, a następnie podziel go na 2 części. Połóż 1 z nich odkrytą w miejscu wyczerpanego stosu, a 2. – również odkrytą – umieść na spodzie drugiego stosu.

**Uwaga!** Wykorzystane żetony wagonów włoż z powrotem do woreczka dopiero wtedy, gdy nie będzie w nim żadnych żetonów.



## KARTY STACJI

Odkryte karty stworzeń i budowli znajdujące się na planszy stacji Nowoliść działają jak karty z łąki i możesz je zagrywać w swojej turze. Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę z planszy stacji, otrzymujesz premię widoczną na żetonie wagonu obok tej karty.



Premię otrzymujesz **po** pełnym rozpatrzeniu zagrywanej karty i wszystkich innych wywołanych efektów.

Po wzięciu premii odłóż żeton wagonu na bok, a na pustym wagonie połóż nowy żeton dobrany z woreczka. Uzupełnij puste miejsce nową kartą z talii.

Karty na planszy stacji Nowoliść nie są kartami z łąki, więc nie dotyczą ich żadne zdolności odnoszące się do kart z łąki (np. zdolność *Karczmy*).

## PAGÓREK



Możesz umieścić robotnika na polu akcji pagórka, aby odrzucić 3 dowolne karty z łąki lub ze stacji (w dowolnej kombinacji). Uzupełnij puste miejsca nowymi kartami z talii głównej, a następnie dobieierz 3 dowolne karty z łąki lub ze stacji (w dowolnej kombinacji).

Po dobraniu kart możesz wziąć premię widoczną na 1 z żetonów wagonów. Odłóż ten żeton na bok, a na pustym wagonie połóż nowy żeton dobrany z woreczka.

Na koniec uzupełnij puste miejsca po dobranych kartach.

Pagórek jest polem grupowym, więc może je odwiedzić w tym samym czasie kilku robotników, ale nie mogą być tego samego koloru (każdy z graczy może mieć na tym polu tylko 1 robotnika).

## KARTY STWORZEŃ I BUDOWLI

Karty z dodatku *Stacja Nowoliść* zagrywasz tak samo jak karty stworzeń i budowli z gry podstawowej, nie możesz jednak korzystać ze standardowych żetonów użycia. Zamiast nich musisz używać złotych żetonów użycia. Przypomina o tym złota wstęga na tych kartach. Jedyny wyjątek dotyczy karty *Wiecznego Drzewa*. Możesz na niej położyć standardowy żeton użycia, aby zagrać stworzenie z dodatku *Stacja Nowoliść*.

Złotych żetonów użycia wymagają tylko stworzenia i budowle z dodatku *Stacja Nowoliść*. Możesz użyć maksymalnie 3 takich żetonów. Jeśli odrzucisz kartę, na której znajduje się złoty żeton użycia, nie odzyskujesz tego żetonu.



ABY ZAGRAĆ TEGO WYNAŁAZCĘ ZA DARMO, MUSISZ POŁOŻYĆ ŻŁOTY ŻETON UŻYCIA NA DOWOLNEJ NIEBIESKIEJ BUDOWLI W SWOIM MIEŚCIE, NP. NA WIEŻY ZEGAROWEJ.



ZŁOTA WSTĘGA

DZIĘKI WIECZNEMU MUROWI MOŻESZ ZAGRAĆ DO SWOJEGO MIASTA ZA DARMO DOWOLNE FIOLETOWE STWORZENIE (NP. KRÓLA), POD WARUNKIEM ŻE MASZ DOSTĘPNY ŻŁOTY ŻETON UŻYCIA, KTÓRY POŁOŻYSZ NA WIECZNYM MURZE.

## BILETY KOLEJOWE

Bilety kolejowe stanowią dodatkowy moduł, który możecie włączyć (z planszą stacji Nowoliść albo bez niej) do gry podstawowej lub do rozgrywki z dodatkami. Dzięki biletom kolejowym możecie przenosić zajętych robotników nawet 2 razy w ciągu rozgrywki.

**W ramach akcji w swojej turze** możesz odwrócić swój bilet kolejowy stroną z biletem powrotnym do góry, aby przenieść dowolnego ze swoich zajętych robotników na inne dostępne pole akcji.



**Gdy wykonałeś już akcję przygotowania się do lata**, w ramach akcji w swojej dowolnej turze możesz usunąć z gry swój bilet kolejowy, który jest odwrócony stroną z biletem powrotnym do góry, i ponownie przenieść 1 ze swoich zajętych robotników na inne dostępne pole akcji.



Gdy przenosisz robotnika na nowe pole akcji, musisz postępować zgodnie ze standardowymi zasadami umieszczania robotników. Nowe pole akcji aktywujesz jak po standardowym umieszczeniu robotnika. Nie możesz skorzystać z biletu kolejowego, aby przenieść żabięgo ambasadora, duże stworzenie albo robotnika, który został umieszczony na polu akcji na stałe.

## ŻETONY REZERWACJI

Bilety kolejowe stanowią dodatkowy moduł, który możecie włączyć (z planszą stacji Nowoliść albo bez niej) do gry podstawowej lub do rozgrywki z dodatkami.

W swojej turze możesz wykonać **nową akcję: Zarezerwuj kartę**. Aby to zrobić, weź dowolną kartę z łąki albo ze stacji, umieść ją odkrytą w pobliżu swojego miasta i połóż na niej swój żeton rezerwacji. W dowolnej przyszłej turze możesz zagrać zarezerwowaną kartę do swojego miasta, płacąc o 1 dowolny surowiec mniej. Jest to zdolność zmieniająca koszt kart. Po zagranie zarezerwowanej karty odwróć żeton rezerwacji na stronę z widocznymi symbolami pór roku. Nie możesz ponownie użyć tego żetonu w tej samej porze roku.



Podczas przygotowania do nowej pory roku:

- Jeśli wciąż masz zarezerwowaną kartę, możesz ją odrzucić. Dzięki temu znajdujący się na niej żeton rezerwacji będzie znów dostępny w nadchodzącej porze roku.
- Jeśli Twój żeton rezerwacji jest odwrócony stroną z widocznymi symbolami pór roku do góry, odwróć go na stronę z symbolem - 🍷.

Zarezerwowane karty nie liczą się jako karty na ręce, w mieście, łące ani na stacji. Gdy zagrywasz zarezerwowaną kartę, możesz użyć zdolności żetonu rezerwacji - 🍷 albo innej zdolności zmieniającej koszt zagrywania kart, ale nie obydwu zdolności jednocześnie.

## ZASADY GRY SOLO (KROSTAWIEC)

Zatrzymać pociąg!

Krostawiec nie ustaje w wysiłkach, aby zaszkodzić mieszkańcom Everdell. Tym razem za cel obrał stację kolejową w Nowoliściu. Nakłania stworzenia, aby się do niego przyłączyły, mając je fałszywymi obietnicami, a gdy jego taktyka zawodzi, posuwa się nawet do kradzieży. Odpraw tego starego gryzonia na pociąg, oczywiście bez biletu powrotnego. Przepędź go z Everdell raz na zawsze!

Obowiązują wszystkie zasady gry solo z gry podstawowej (zob. „Zasady gry solo (Krostawiec)” na str. 42) i dodatku *Stacja Nowoliść* z następującymi zmianami.

**Karty gości.** Gdy Krostawiec wykonuje akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, bierze odkrytą kartę gościa z większą liczbą punktów. Jeśli na kartach widnieje taka sama liczba punktów, wybierz, którą z nich weźmie. Na koniec gry Krostawiec otrzymuje pełne punkty wskazane na każdej z jego kart gości.

**Karty stacji.** Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę ze stacji, Krostawiec otrzymuje żeton 1 punktu. Następnie Krostawiec zagrywa kartę zgodnie ze standardowymi zasadami zagrywania przez niego kart.

**Złote żetony użycia.** Gdy wykorzystujesz swoje złote żetony użycia, Krostawiec otrzymuje premię z puli:

- 1. złoty żeton użycia – brak premii;
- 2. złoty żeton użycia – 2 żetony 1 punktu;
- 3. złoty żeton użycia – 3 żetony 1 punktu.

**Bilety kolejowe.** Gdy wykorzystujesz swój bilet kolejowy (wyjazdowy i powrotny), rzuć 8-ścienną kością. Krostawiec otrzymuje premię w zależności od wyniku rzutu:

- 1: Krostawiec nie otrzymuje premii.
- 2–3: Krostawiec otrzymuje żeton 1 punktu.

4–5: Krostawiec otrzymuje 2 żetony 1 punktu.

6–7: Krostawiec zagrywa kartę zgodnie ze standardowymi zasadami zagrywania przez niego kart.

8: Krostawiec otrzymuje żeton 1 punktu i zagrywa 1 kartę.

**Żetony rezerwacji.** Gdy zagrasz kartę z wykorzystaniem żetonu rezerwacji, Krostawiec zagrywa kartę zgodnie ze standardowymi zasadami zagrywania przez niego kart. Ponadto musisz odkryć 4 karty z talii. Jeśli któraś z tych kart jest tego samego koloru co zagrana przez Ciebie przed chwilą karta, Krostawiec zagrywa też tę odkrytą kartę. Jeśli jest kilka kart tego samego koloru, wybierz, którą z nich zagra Krostawiec. Pozostałe 3 karty odrzuć.



## MGIELNY LAS

W Mgielnym Lesie, głęboko między powyręczanymi konarami drzew, kryje się wiele tajemnic. Mnisi z Zakonu Mgielnego Lasu spisują opowieści o dawnych i obecnych bohaterach, w tym historii o Przemysławie Ogonku, założycielu Everdell, i innych legendarnych postaciach z zielonej doliny. Niezależnie od pory roku mnisi czuwają nad bezpieczeństwem pocziwych mieszkańców Everdell i roztaczają nad nimi opiekę.

Ale w głębi lasu czai się niebezpieczeństwo. Tajemnicze stworzenie snuje nieczne plany i intrygi. Cierpliwie czeka na właściwy moment, aby omotać dolinę misternie tkaną pajęczyną... Czy mieszkańcy przetrwają atak sprytnej pajęczycy i jej armii pajaków?

*Mgielny Las* zawiera kilka minidodatków, które można dołączać do gry *Everdell*. Można je również łączyć z innymi dodatkami (zob. str. 45–46). *Mgielny Las* proponuje też nowy tryb gry: *Leże pajęczycy*. Dzięki niemu rozgrywki 1- i 2-osobowe staną się jeszcze większym wyzwaniem.

### LEŻE PAJĘCZYCY

W Everdell pojawił się nowy czarny charakter! Pajęczycza tka sieci, aby przysporzyć kłopotów mieszkańcom doliny. Tryb *Leże pajęczycy* wykorzystuje się w rozgrywkach 1- i 2-osobowych. Pajęczycza jest wirtualnym przeciwnikiem.

Rozgrzywka przebiega według standardowych zasad z następującymi zmianami:

- Pajęczycza jest pierwszym graczem. W grze solo będziecie rozgrywać tury na zmianę.
- Ręka pajęczycy ma formę zakrytego stosu kart. Może się w nim znajdować dowolna liczba kart. **Po dodaniu kart do ręki pajęczycy zawsze potasuj jej karty.**
- Pajęczycza nie zdobywa ani nie traci surowców, kart i punktów, gdy jej robotnicy odwiedzają pola akcji. Pajęczycza ignoruje wszystkie koszty zagrywania kart.

- Zawsze, gdy masz przekazać pajęczycy karty, dołóż je do jej ręki. **Pajęczycza otrzymuje też żeton 1 punktu za każdą kartę, którą jej przekazujesz.**



KARTA BUDOWLI  
POCZTA WYMAGA,  
ABYŚ DAŁ  
PRZECIWNIKOWI  
2 KARTY, ALE  
PAJĘCZYCA OTRZYMA  
TAKŻE 2 ŻETONY  
1 PUNKTU Z PULI.

- Zawsze, gdy masz przekazać pajęczycy surowce, zwróć je do puli, a następnie dobierz tyle samo kart z talii i wtasuj je do ręki pajęczycy. W takiej sytuacji pajęczycza nie otrzymuje żetonów punktów.
- Zawsze, gdy masz przekazać pajęczycy żetony punktów, ta je przyjmuje.
- Pajęczycza **ignoruje treść** pól akcji, które odwiedza, i kart, które są zagrywane do jej miasta. Oznacza to, że może mieć w swoim mieście kilka takich samych kart unikatowych, ignoruje zasady dotyczące powiązanych kart, nie aktywuje kart, nie umieszcza na kartach żetonów punktów (np. na *Wieży zegarowej*), a na koniec gry nie otrzymuje opisanych na kartach punktów bonusowych. Wyjątkiem jest karta *Błazna*, którą pajęczycza zagrywa do Twojego miasta, chyba że jest pełne albo masz już taką kartę. W takiej sytuacji pajęczycza w ramach swojej akcji odrzuca *Błazna*.

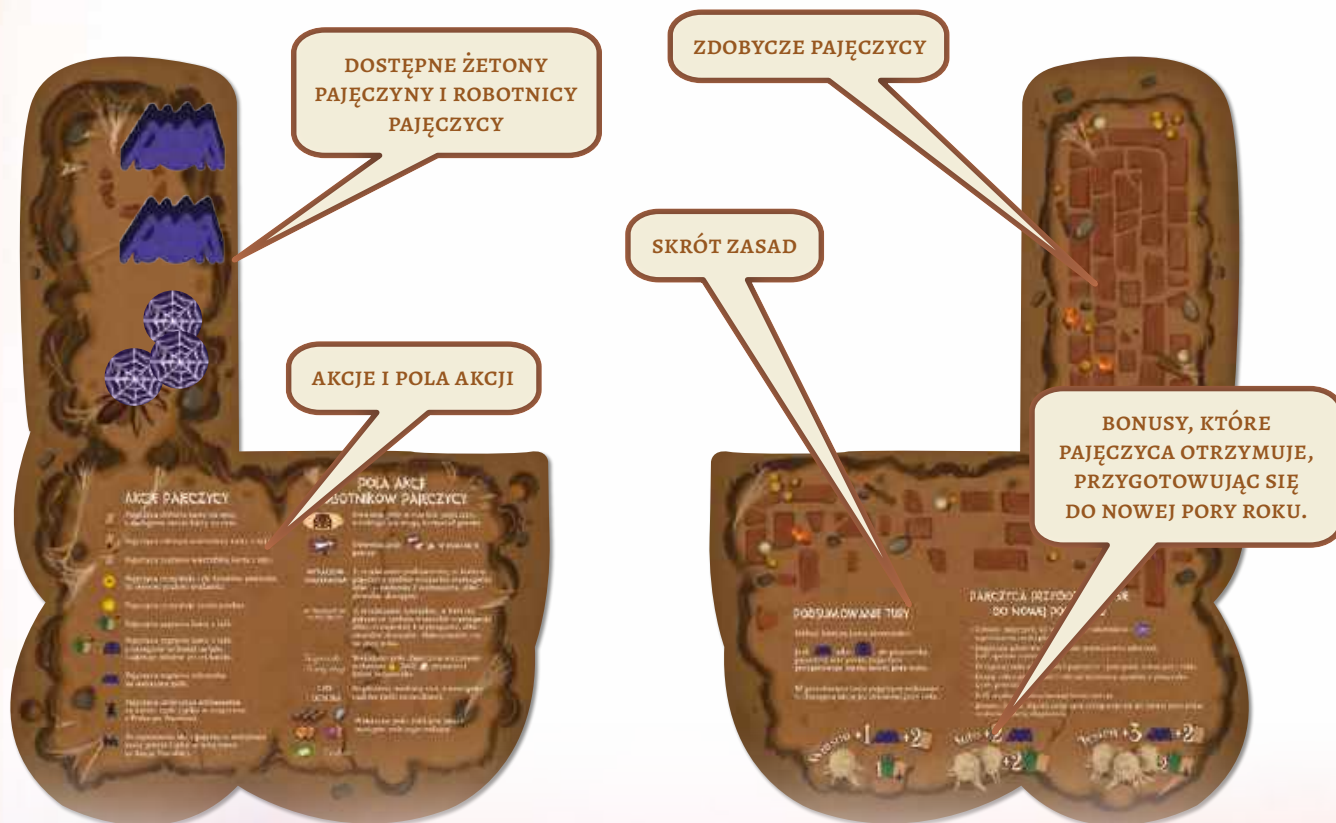




- Jeśli w rozgrywce 2-osobowej pajęczycza ma wskazać przeciwnika, symbol rozstrzygnięcia (zob. „Priorytety pajęczycy” na str. 73) pokazuje, którego wybiera: gracza po jej lewej stronie, jeśli strzałki są zwrócone zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, albo gracza po prawej stronie, jeśli strzałki są zwrócone w przeciwnym kierunku.
- Pajęczycza ma talię kart aktywności, które wskazują, jakie akcje wykona w swojej aktualnej porze roku. Może to być inna pora roku niż ta, którą Ty rozgrywasz. Używaj żetonów pór roku, aby oznaczać jej porę roku. Pajęczycza rozpoczyna rozgrywkę zimą (tak jak Ty).
- Rozgrywka dobiega końca, gdy na koniec jesieni wszyscy gracze spasują, a pajęczycza miałaby wykonać akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*.

## PLANSZETKI PAJĘCZYCY

Na planszetchach pajęczycy – reprezentujących jej leże – znajduje się podsumowanie zasad gry w trybie *Leże pajęczycy*. Jest na nich mnóstwo miejsca dla samej pajęczycy i jej pająków, a także na żetony pajęczycy, żetony punktów i zdobycze.







## TURA PAJĘCZYCY

1. Odkryj wierzchnią kartę z talii aktywności.
2. Pajęczycyca musi wykonać akcję wskazaną dla jej aktualnej pory roku.



- Jeśli to możliwe, **pajęczycyca wykonuje pierwszą akcję** (po lewej stronie ukośnika) wskazaną dla jej aktualnej pory roku.
- Jeśli nie może wykonać tej akcji, wykonuje drugą akcję (po prawej stronie ukośnika) wskazaną dla tej pory roku.
- Jeśli tej akcji też nie może wykonać, wykonuje akcję zapasową wskazaną w dolnej części karty. Robi to w takim stopniu, w jakim jest to możliwe. Na przykład w przypadku pokazanej wyżej karty pajęczycyca zagrałaby robotnika (jeśli to możliwe) na pole akcji targowiska albo świętego kręgu i wzięłaby żetony punktów.




Jeśli pole akcji jest zablokowane, nie musi to oznaczać, że pajęczycyca nie może wykonać danej akcji (zob. „Zagrywanie robotników pajęczycy” na str. 71).

3. Jeśli pajęczycyca znajduje się na łące i nie ma już na planszeczce dostępnych robotników, a dobierze kartę aktywności z symbolem  albo , musi wtedy przygotować się do nowej pory roku.

### Pajęczycyca nie może wykonać akcji w następujących sytuacjach:



- Gdy musi zagrać kartę do swojego miasta, ale jest pełne (znajduje się w nim już 15 kart)\*.
- Gdy musi odrzucić kartę, ale nie ma żadnej\*\*.
- Gdy musi zagrać robotnika, ale nie ma żadnego dostępnego albo wszystkie możliwe pola akcji danego rodzaju są zablokowane (zob. str. 71).
- Gdy musi umieścić robotnika, aby zdobyć wydarzenie specjalne, ale w tej porze roku już 1 zdobyła.
- Gdy musi wybudować cud/zagrać kartę ozdoby, ale nie może zrobić ani jednego, ani drugiego (*Pertowy Potok*).

\* Jeśli pajęczycyca ma pełne miasto, gdy wchodzi na łąkę, zajmuje miejsce na łące, ale odrzuca kartę zamiast zagrywać ją do swojego miasta.

\*\* Pajęczycyca może wykonać akcję Zagraj kartę z łąki i odrzucić kartę  +  , nawet jeśli nie ma karty, którą mogłaby odrzucić.


### ZAGRAJ ROBOTNIKA PAJĘCZYCY.





KARTY AKTYWNOŚCI OZNACZONE SYMBELEM PAJĄKA OZNACZAJĄ, ŻE PAJĘCZYCYCA MUSI ZAGRAĆ SWOJEGO ROBOTNIKA () NA POLU AKCJI ALBO SAMA () JE ODWIEDZIĆ.


## AKCJE PAJĘCZYCY

Główne akcje z kart aktywności:



 **Pajęczycyca dobiera kartę.** Pajęczycyca dobiera kartę z talii głównej i wtasowuje ją do swojej ręki.

  **Pajęczycyca odrzuca kartę.** Pajęczycyca odrzuca wierzchnią kartę ze swojej ręki i otrzymuje żeton 1 punktu.




 **Pajęczycyca zagrywa kartę ze swojej ręki.** Pajęczycyca zagrywa wierzchnią kartę ze swojej ręki do swojego miasta.

 **Pajęczycyca zagrywa kartę z łąki.** Rzuć 8-ścienną kością, aby określić, którą z 8 kart z łąki pajęczycyca zagra do swojego miasta. Karty liczysz od 1 (lewa górna) do 8 (prawa dolna). Uzupełnij puste miejsca na łące.

**Uwaga!** Jeśli pajęczycyca zajmuje miejsce wskazane rzutem kości, zamiast karty z łąki zagrywa do swojego miasta kartę z wierzchu talii głównej.

 +  **Pajęczycyca zagrywa kartę z łąki i dobiera kartę.** Rzuć 8-ścienną kością, aby określić, którą kartę z łąki pajęczycyca zagra do swojego miasta. Uzupełnij puste miejsca na łące. Następnie pajęczycyca dobiera kartę z talii głównej i wtasowuje ją do swojej ręki.

**Uwaga!** Jeśli pajęczycyca zajmuje miejsce wskazane rzutem kości, zamiast karty z łąki zagrywa do swojego miasta kartę z wierzchu talii głównej.

 +   **Pajęczycyca zagrywa kartę z łąki i odrzuca kartę.** Rzuć 8-ścienną kością, aby określić, którą kartę z łąki pajęczycyca zagra do swojego miasta. Uzupełnij puste miejsca na łące. Następnie pajęczycyca odrzuca wierzchnią kartę ze swojej ręki i otrzymuje żeton 1 punktu.


- Jeśli pajęczycyca zajmuje miejsce wskazane rzutem kości, zamiast karty z łąki zagrywa do swojego miasta kartę z wierzchu talii głównej.
- Jeśli pajęczycyca nie może odrzucić karty, wykonuje tę akcję, ale nie otrzymuje żetonu 1 punktu.



**Pajęczycyca zagrywa robotnika.**

Pajęczycyca umieszcza 1 robotnika na wskazanym polu akcji (zob. następna strona).



**SYMBOL**  **W LEWYM GÓRNYM ROGU KARTY AKTYWNOŚCI WSKAZUJE, ŻE WSZYSTKIE AKCJE NA TEJ KARCIE (OPRÓCZ AKCJI ZAPASOWEJ) WYMAGAJĄ ZAGRANIA PRZEZ PAJĘCZYCĘ ROBOTNIKA.**



**Pajęczycyca zagrywa kartę z łąki i wchodzi na łąkę.** Rzuć 8-ścienną kością, aby określić, którą kartę z łąki pajęczycyca zagra do swojego miasta. Zamiast uzupełniać puste miejsca na łące umieść na nim pajęczycę. Uzupełnisz to miejsce, gdy pajęczycyca wróci do swojego leża podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*. Jeśli pajęczycyca ma pełne miasto, to i tak może wykonać tę akcję. Odrzuca wtedy kartę z łąki wskazaną rzutem kości zamiast zagrywać ją do swojego miasta.



### Akcje zapasowe:



#### Pajęczycza otrzymuje żetony punktów.

Gdy pajęczycza musi wykonać akcję zapasową i częścią tej akcji jest wzięcie żetonów punktów, **zawsze** je otrzymuje, nawet jeśli nie może wykonać akcji zapasowej w całości. Liczba tych żetonów jest równa wybranemu poziomowi trudności (od 0 do 4 żetonów 1 punktu).

#### Targowisko/ Święty Krąg Pajęczycza zagrywa 1 ze swoich robotników (jeśli ma dostępnego robotnika) na pole akcji świętego kręgu.

Jeśli wykorzystujesz w rozgrywce targowisko z dodatku *Święto Lata*, pajęczycza umieszcza 1 ze swoich robotników na polu targowiska zamiast świętego kręgu (pajęczycza ignoruje ograniczenie, zgodnie z którym to pole może odwiedzić tylko 1 jej robotnik). Nawet jeśli pajęczycza nie ma żadnego dostępnego robotnika, wybierz żeton targowiska i go przesun, używając symbolu rozstrzygnięcia (zob. „Priorytety pajęczyczy” na str. 73).




**Pajęczycza odrzuca kartę.** Pajęczycza odrzuca wierzchnią kartę ze swojej ręki.






**Pajęczycza dobiera kartę.** Pajęczycza dobiera kartę z talii głównej i wtasowuje ją do swojej ręki.

## ZAGRYWANIE ROBOTNIKÓW PAJĘCZYCY

Pajęczycza umieszcza swoich robotników tylko na polach pojedynczych . Wyjątkiem są pola akcji targowiska i świętego kręgu – pajęczycza może umieścić na nich robotnika w wyniku akcji zapasowej.

Jeśli pole akcji jest zablokowane, wybierz kolejne niezablokowane pole pojedyncze danego rodzaju, poruszając się zgodnie albo przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara w zależności od symbolu **rozstrzygnięcia** (zob. „Priorytety pajęczyczy” na str. 73), nawet jeśli będzie to wymagać okrążenia całej planszy.



*Przykład.* Pajęczycza ma umieścić robotnika na lewej dolnej leśnej polanie, ale to pole jest zablokowane. Strzałki symbolu rozstrzygnięcia są zwrócone zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (zob. „Priorytety pajęczyczy” na str. 73), więc umieszcza robotnika na lewej górnej leśnej polanie. Gdyby miała umieścić robotnika na polu podstawowym  , ale to pole byłoby zablokowane, umieściłaby go na kolejnym niezablokowanym polu pojedynczym z prawej strony (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), tym samym kładąc go z lewej strony planszy na polu .

## POLA AKCJI ROBOTNIKÓW PAJĘCZYCY

 **Pola podstawowe.** Pajęczycza umieszcza robotnika na wskazanym podstawowym polu akcji.

**Leśne polany.** Pajęczycza umieszcza robotnika na wskazanej leśnej polanie.



*W tym przykładzie pajęczycza musi umieścić robotnika na prawej górnej leśnej polanie.*



**Miasto pajęczycy.** Pajęczycza umieszcza robotnika w swoim mieście na dowolnej dostępnej karcie z polem akcji **bez** symbolu . (Ty wybierz). Wszystkie pola traktuje jako odblokowane. Gdy umieszcza robotnika na karcie, otrzymuje 2 żetony 1 punktu.



**JEŚLI NA PIERWSZYM POLU AKCJI NA TEJ KARCIE ZNAJDUJE SIĘ ROBOTNIK, PAJĘCZYCA MOŻE UMIEŚCIĆ ROBOTNIKA NA DRUGIM POLU (ZABLOKOWANYM), NAWET JEŚLI NIE MA W SWOIM MIEŚCIE MNICHA. NASTĘPNIE OTRZYMUJE 2 ŻETONY I PUNKTU. PAJĘCZYCA IGNORUJE TREŚĆ KARTY, WIĘC ODZYSKA TYCH ROBOTNIKÓW PODCZAS PRZYGOTOWANIA DO NOWEJ PORY ROKU.**

 **Pole akcji na karcie z .** Pajęczycza umieszcza robotnika w Twoim mieście na karcie z polem akcji, która jest oznaczona symbolem  (Ty wybierz kartę). Jako właściciel karty zgodnie ze standardowymi zasadami otrzymujesz żeton (albo żetony) 1 punktu z puli. Jeśli w Twoim mieście nie ma takiej karty, pajęczycza umieszcza robotnika na karcie z polem akcji oznaczonej symbolem  w swoim mieście. Jeśli umieszcza robotnika na karcie z polem akcji w swoim mieście, otrzymuje związane z tym żetony punktów. W rozgrywce 2-osobowej użyj symbolu rozstrzygnięcia, aby określić, które miasto pajęczycza spróbuje odwiedzić w pierwszej kolejności.

**Wydarzenie podstawowe.** Pajęczycza umieszcza robotnika na żetonie wydarzenia podstawowego, jeśli spełnia jego wymagania. Jeśli nie spełnia wymagań żadnego wydarzenia, zdobywa to, w przypadku którego ma co najmniej 2 z wymaganych kart. Jeśli wciąż nie spełnia wymagań albo jeśli spełnia wymagania więcej niż 1 wydarzenia, użyj symbolu rozstrzygnięcia, aby wybrać wydarzenie (zob. „Priorytety pajęczycy” na str. 73). **Uwaga!** Pajęczycza zawsze zdobywa wydarzenie, jeśli jest dostępne. Gdy będzie przygotowywać się do nowej pory roku, połóż zdobyte wydarzenia na jej planszecie jako zdobycz.


**Wydarzenie specjalne.** Pajęczycza umieszcza robotnika na karcie wydarzenia specjalnego, jeśli spełnia jego wymagania. Jeśli nie spełnia wymagań żadnego wydarzenia, zdobywa to, w przypadku którego ma co najmniej 1 z wymaganych kart (2 karty w rozgrywce z wydarzeniami specjalnymi z dodatków *Stacja Nowoliść* lub *Święto Lata*). Jeśli wciąż nie spełnia wymagań albo jeśli spełnia wymagania więcej niż 1 wydarzenia, użyj symbolu rozstrzygnięcia, aby wybrać wydarzenie (zob. „Priorytety pajęczycy” na str. 73). Pajęczycza nie może zdobyć 2 wydarzeń specjalnych w tej samej porze roku. Gdy będzie przygotowywać się do nowej pory roku, połóż zdobyte wydarzenia na jej planszecie jako zdobycz.

**Podróż.** Pajęczycza umieszcza robotnika na wskazanym polu. Jeśli jest zablokowane, przesuwa robotnika, używając symbolu rozstrzygnięcia, na następne niezablokowane pojedyncze pole podróży. Pajęczycza nie odrzuca kart i nie odwiedza grupowego pola podróży wartego 2 punkty.

**Targowisko/Święty krąg.** Jeśli wykorzystujesz w rozgrywce targowisko z dodatku *Święto Lata*, pajęczycza umieszcza robotnika na polu targowiska (zob. str. 79), a w rozgrywce bez targowiska – na polu świętego kręgu.

**Uwaga!** Jeśli umieszczenie robotnika na polu targowiska albo świętego kręgu nie jest akcją zapasową, pajęczycza musi mieć dostępnego robotnika, aby wykonać tę akcję.




**Punkty.** Po umieszczeniu robotnika pajęczycza otrzymuje wskazaną liczbę żetonów punktów z puli. Gdy ma otrzymać , otrzymuje tyle żetonów punktów, ile wynosi wybrany poziom trudności. Na poziomie 0 nie otrzymuje żadnych żetonów punktów.




## PRIORYTETY PAJĘCZYCY



Gdy pajęczycyca musi wybrać 1 spośród równorzędnych opcji albo gdy musi umieścić robotnika, a pole jest zablokowane – użyj **symbolu rozstrzygnięcia** widocznego na aktualnej karcie aktywności. Ten symbol ma kształt strzałek tworzących okrąg.



Jeśli strzałki symbolu rozstrzygnięcia są zwrócone zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara , wtedy – zaczynając od zablokowanego pola akcji albo lewego górnego elementu w grupie elementów (pól, kart albo żetonów) – sprawdzaj kolejne elementy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż któryś z nich spełni wymagania. Jeśli elementy są ułożone w rzędzie, sprawdzaj je od lewej do prawej, a jeśli w kolumnie – od góry do dołu.



*Przykład.* Pajęczycyca ma umieścić robotnika na polu podróży wartym 3 punkty, ale jest zablokowane. Strzałki symbolu rozstrzygnięcia są zwrócone zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, więc sprawdź kolejne pola zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (czyli tu od lewej do prawej) i umieść robotnika pajęczycyca na 1. dostępnym pojedynczym polu podróży (polu wartym 4 punkty).

Jeśli strzałki symbolu rozstrzygnięcia są zwrócone przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara , wtedy – zaczynając od zablokowanego pola akcji albo prawego dolnego elementu w grupie elementów (pól, kart albo żetonów) – sprawdzaj kolejne elementy przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, aż któryś z nich spełni wymagania. Jeśli elementy są ułożone w rzędzie, sprawdzaj je od prawej do lewej, a jeśli w kolumnie – od dołu do góry.

*Przykład.* Pajęczycyca ma umieścić robotnika na podstawowym polu akcji , ale jest zablokowane. Strzałki symbolu rozstrzygnięcia są zwrócone przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, więc sprawdź kolejne pola od prawej do lewej i umieść robotnika pajęczycyca na 1. dostępnym pojedynczym polu podstawowym. W przykładzie na ilustracji będzie to pole .



## PAJĘCZYCA PRZYGOTOWUJE SIĘ DO NOWEJ PORY ROKU


Jeśli pajęczycza dobierze kartę aktywności wymagającą umieszczenia jej robotnika  albo jej samej , a umieściła już wszystkich robotników i sama znajduje się na łące, musi natychmiast przygotować się do nowej pory roku:

ZAGRAJ ROBOTNIKA PAJĘCZYCY.



ZAGRAJ PAJĘCZYCĘ.



- Umieść pajęczycę i jej wszystkich robotników z powrotem na jej planszecie. Nie uzupełniaj jeszcze pustego miejsca na łące, które zajmowała pajęczycza. Wszystkie podstawowe lub specjalne wydarzenia, które zdobyła, połóż na jej planszecie jako zdobycze.
- Jeśli teraz pajęczycza spełnia **w całości** wymagania innego wydarzenia podstawowego, zdobywa je za darmo i kładzie na swojej planszecie jako zdobycz. Jeśli spełnia wymagania kilku wydarzeń podstawowych, użyj symbolu rozstrzygnięcia, aby określić, które z nich zdobywa.
- Jeśli w rozgrywce są wykorzystywane żetony pajęczyczy  i należy je zdjąć, odłóż je na planszeczkę pajęczycy.
- Przygotuj talię aktywności. Potasuj razem wszystkie zagrane i niezagrane karty aktywności aktualnej pory roku i dodaj do nich karty aktywności przygotowane na następną porę roku. Utwórz zakryty stos – to nowa talia aktywności.

- Odwróć żeton pory roku albo weź drugi żeton – żeton powinien wskazywać tę porę roku, którą pajęczycza ma teraz rozpocząć.
- Pajęczycza otrzymuje robotników i bonusy przypisane do nadchodzącej pory roku (zob. niżej). Gdy ma wziąć albo odrzucić losową kartę z łąki, rzuć 8-ścienną kością, aby wskazać kartę. Jeśli wynik rzutu wskaże puste miejsce na łące, wybierz następną kartę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

- **Wiosna.** Pajęczycza otrzymuje 1 nowego robotnika. Dołóż do jej ręki 2 karty z talii głównej. Odrzuć 1 losową kartę z łąki i uzupełnij puste miejsce.
- **Lato.** Pajęczycza otrzymuje 2 nowych robotników. Dołóż do jej ręki 2 losowe karty z łąki i uzupełnij puste miejsca.
- **Jesień.** Pajęczycza otrzymuje 3 nowych robotników. Dołóż do jej ręki 2 karty z talii głównej. Odrzuć 2 losowe karty z łąki i uzupełnij puste miejsca.

## KONIEC GRY

Na koniec jesieni, gdy pajęczycza miałaby przygotowywać się do nowej pory roku, rozgrywka dla niej dobiega końca. W rozgrywkach z niektórymi modułami i minidodatkami pajęczycza mogła zgromadzić w swoim leżu zdobycze w postaci kart stworzeń i budowli. Umieść wszystkie takie karty w jej mieście, nawet jeśli jest pełne.

**Uwaga!** Jeśli wśród zdobyczy pajęczycy znajduje się karta *Błazna*, odrzuć ją.

Pajęczycza może teraz zdobyć **jeszcze 1** wydarzenie podstawowe, jeśli spełnia w całości jego wymagania. Jeśli spełnia wymagania kilku wydarzeń, użyj symbolu rozstrzygnięcia, aby określić, które z nich zdobywa.

Jeśli pajęczycza zakończy rozgrywkę wcześniej niż Ty, wciąż może zdobywać żetony punktów wynikające z efektów kart, ale nie możesz jej przekazywać żadnych surowców ani kart.

Gdy rozgrywka zakończy się i dla Ciebie, i dla pajęczycy, podlicz swoje punkty według standardowych zasad. **Wynik pajęczycy oblicz zgodnie z wybranym poziomem trudności**, wykorzystując kartę punktowania przygotowaną na początku rozgrywki. Jeśli uzyskałeś więcej punktów niż pajęczycza, wygrywasz. W razie remisu wygrywa pajęczycza.





## PUNKTOWANIE PAJĘCZYCY

Punktowanie pajęczycy w dużej mierze przebiega tak samo jak punktowanie graczy.

Zsumuj następujące punkty:

- punkty bazowe z każdej karty,
- punkty z żetonów,
- punkty z podróży,
- punkty z wydarzeń podstawowych.

W rozgrywce z dodatkami dodaj także punkty za:

*Święto Lata:*

- punkty za nagrodę *Wianek stulecia*.

*Perłowy Potok:*

- punkty za wybudowane cuda,
- po 2 punkty za każdą niewykorzystaną perłę.




*Zimowy Szczyt:*

- punkty z kart odkryć,
- punkty za każdy kafelek mapy okolicy.

*Stacja Nowoliść:*

- punkty za karty gości (odrzuć karty gości pajęczycy o najniższej wartości, tak aby pozostało tyle kart, ile wynosi poziom trudności rozgrywki. Policz punkty wskazane na pozostawionych kartach gości).

Poziom trudności wybrany podczas przygotowania rozgrywki wpływa na punktowanie niektórych elementów. Na wyższych poziomach trudności niektóre karty w mieście zapewniają punkty bonusowe. Inne karty, takie jak ozdoby i wydarzenia specjalne, mają wartość punktową zależną od poziomu trudności. Te informacje znajdują się na kartach punktowania i w tabeli poniżej.

Poziom trudności	Potulna (poziom 0)	Cwana (poziom 1)	Niežnośna (poziom 2)	Dręcząca (poziom 3)	Przerazająca (poziom 4)
Punkty bonusowe karty o bazowej wartości „0”	0	1	1	1	2
Punkty bonusowe karty pomyślności  , karty legendarne  , karty z dodatku <i>Stacja Nowoliść</i>  *	0	0	1	2	3
Wydarzenia specjalne (zamiast nadrukowanej wartości)	3	4	5	6	6
Ozdoby (zamiast nadrukowanej wartości)	3	4	5	6	7


\* Ta sama karta nie może zapewnić punktów bonusowych dwukrotnie. Za karty pomyślności z dodatku *Stacja Nowoliść* pajęczycy otrzymuje zatem punkty bonusowe tylko raz podczas punktowania (zob. str. 81). Pamiętaj, że pajęczycy ignoruje treść kart, więc otrzymuje tylko punkty bonusowe wskazane w tabeli. Nie otrzymuje punktów bonusowych opisanych na kartach.

## LEŻE PAJĘCZYCY - DODATKOWE MODUŁY

W rozgrywce w trybie *Leże pajęczycy* można wykorzystać kilka dodatkowych modułów, które wprowadzają niewielkie zmiany w zasadach.

## OSOBOWOŚCI PAJĘCZYCY

Ten moduł wpływa na karty z łąki sąsiadujące z miejscem, na którym znajduje się pajęczycza. Za sąsiadujące uznaje się też te karty, które stykają się z tym miejscem tylko rogiem, chyba że treść karty osobowości mówi inaczej.

Oznacz karty, na które wpływa pajęczycza, gdy znajduje się na łące, kładąc na nich żetony pajęczyczy .



Karta osobowości, którą wybrałeś podczas przygotowania gry, zawiera szczegółowe zasady dotyczące aktualnej rozgrywki. Utrudnienia i inne efekty karty osobowości działają, **gdy zagrywasz albo dobierasz z łąki kartę oznaczoną żetonem pajęczyczy**, niezależnie od tego, z jakiego powodu to robisz. Dotyczy to również zagrania karty stworzenia za darmo z wykorzystaniem żetonu użycia. Efekty nie aktywują się, gdy karty z łąki są odrzucane. Efekty karty osobowości aktywują się natychmiast, gdy karta z łąki zostanie zagrana albo dobrana, przed rozpatrzeniem innych efektów (jeśli to możliwe).

**Zdobywcze.** Niektóre karty osobowości pajęczyczy (np. *Pajęczycza pokerzystka* i *Piekielna*

*pajęczycza*) pozwalają jej gromadzić karty jako zdobywcze. Gdy pajęczycza wykonuje akcję *Przygotuj się do nowej pory roku* na koniec jesieni, wszystkie karty, które zgromadziła jako zdobywcze, zostają dodane do jej miasta – nawet jeśli jest pełne. Te karty są uwzględniane zarówno przy wymaganiach ostatniego wydarzenia podstawowego, które może zdobyć, jak i przy jej końcowym wyniku. Jeśli wśród zdobywczy pajęczyczy znajduje się karta *Błazna*, odrzuć ją.

## PLANY I INTRYGI

Te 2 moduły wykorzystuje się tylko w grze solo i nie mogą być ze sobą łączone. Nie można ich też łączyć z innymi dodatkami. Obydwa moduły reprezentują sztuczki i knowania pajęczyczy, która chce przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Plany są długofalowe i wpływają na całą rozgrywkę, intrygi są natomiast krótkotrwałe.



**Udaremnij.** Niektóre plany i intrygi możesz udaremnić (zapobiec im albo je złagodzić), jeśli opłacisz wskazany na danej karcie koszt (za każdym razem, gdy zajdzie opisana sytuacja).

Koszt udaremnienia musisz opłacić przed rozpatrzeniem innych efektów karty.



## PLANY

Postępuj zgodnie z instrukcją przedstawioną na karcie planu, którą wybrałeś podczas przygotowania gry. Karta pozostaje aktywna przez całą rozgrywkę.

## INTRYGII

Gdy pajęczycza wykonuje akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, dobierz kartę intrygi. Zastąpi poprzednią kartę, jeśli jakaś już była



w grze. Dodaj albo usuń żetony pajęczyny tak, aby odzwierciedlały tylko aktualną intrygę. Postępuj zgodnie z instrukcją przedstawioną na karcie intrygi dopóki nie zostanie zastąpiona nową kartą, gdy pajęczycyca znów wykona akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*. Ostatnia karta intrygi dobrana w trakcie przygotowania do jesieni pozostaje aktywna podczas końcowego punktowania.

**Uwaga!** Zimą, czyli podczas pierwszej pory roku, pajęczycyca nie ma karty intrygi.

### Rodzaje kart intryg:

- **Intrygi natychmiastowe.** Aktywują się raz, gdy zostanąbrane. Te intrygi można udaremnić.



**EFEKT UDAREMNIAJ NA KARCIE INTRYGI POZWALA ZAPOBIEC DANEJ INTRYDZE CZĘŚCIOWO ALBO W CAŁOŚCI. JEŚLI NA PRZYKŁAD BĘDZIESZ MIEĆ NA RĘCE 5 KART, TO GDY PAJĘCZYCA DOBIERZE KARTĘ INTRYGI NAŚLADOWCZYNI, OTRZYMA ŻETONY PUNKTÓW O ŁĄCZNEJ WARTOŚCI 10. MOŻESZ JEDNAK ODRZUCIĆ DOWOLNĄ LICZBĘ KART ZE SWOJEJ RĘKI, ABY ZŁAGODZIĆ TEN EFEKT. JEŚLI ODRZUCISZ 4 KARTY, OTRZYMA TYLKO 2 ŻETONY I PUNKTU ZA OSTATNIĄ KARTĘ, KTÓRA ZOSTANIE CI NA RĘCE.**

- **Intrygi sezonowe.** Są aktywne przez całą porę roku i wprowadzają ograniczenia dotyczące pól akcji, Twojego miasta lub innych elementów. Tych intryg nie można udaremnić.

## UWAGI DOTYCZĄCE PLANÓW I INTRYG

Żetonów pajęczyny używa się zgodnie z instrukcją na karcie.

Żetony pajęczyny nie wpływają na robotników pajęczycy, chyba że treść karty mówi inaczej.

Żeton pajęczyny nie wpływa na Twoich robotników, którzy w chwili jego położenia już się znajdowali na danym polu.

Liczba żetonów pajęczyny jest nieograniczona. Jeśli ich zabraknie, użyj zamienników.

Na potrzeby efektów tych kart zagranie karty stworzenia za darmo (np. z wykorzystaniem żetonu użycia) jest traktowane jako zagranie karty.

Jeśli kopiujesz pole, na którym znajduje się żeton pajęczyny, nie rozpatrujesz efektu, który ten żeton wywołuje.

*Przykład.* Aktualna karta intrygi pajęczycy to *Leśni bandyci*, więc na wszystkich polach na leśnych polanach znajduje się i pajęczycyca otrzymuje 2, gdy któreś z nich odwiedzisz. Ale gdy skopiujesz pole na leśnej polanie, np. używając *Wieży widokowej*, pajęczycyca nie otrzyma 2.




**Zdobycze.** Niektóre karty planów pajęczycy (np. *Znajomości* i *Spryciula*) pozwalają jej gromadzić karty jako zdobycze. Gdy pajęczycyca wykonuje akcję *Przygotuj się do nowej pory roku* na koniec jesieni, wszystkie karty, które zgromadziła jako zdobycze, zostają dodane do jej miasta – nawet jeśli jest pełne. Te karty są uwzględniane przy wymaganiach ostatniego wydarzenia podstawowego, które może zdobyć, jak również przy jej końcowym wyniku. Jeśli wśród zdobyczy pajęczycy znajduje się karta *Błazna*, odrzuć ją.

## LEŻE PAJĘCZYCY I INNE DODATKI

Tryb *Leże pajęczycy* można łączyć z różnymi dodatkami do *Everdell*. Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z opisanymi niżej zmianami dotyczącymi poszczególnych dodatków.

## KARTY ZE ZDOLNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad. Niektóre karty zdolności robotników są silniejsze niż inne w rozgrywce przeciwko pajęczycy. Aby ułatwić rozgrywkę, przygotowując się do wiosny, możesz wziąć 1 nowego robotnika. Aby utrudnić rozgrywkę, możesz podnieść poziom trudności lub wykorzystać karty intryg albo planów. Pajęczycyca nie otrzymuje karty zdolności robotników.

**Karta zdolności szczurów.** Ta zdolność wpływa także na pajęczycę z następującym wyjątkiem: gdy pajęczycyca ma zająć miejsce na łące w ramach akcji  + , nigdy nie bierze karty, na której leży znacznik Krostawca. Ponownie rzuć 8-ścienną kością, aby wybrać inną kartę. Jeśli jednak wykonuje akcję , i wynik rzutu kością wskaże kartę ze znacznikiem Krostawca, bierze tę kartę z łąki.

## LEGENDARNE KARTY

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z opisanymi niżej zmianami.

Gdy pajęczycyca przygotowuje się do lata i jesieni, razem z innymi kartami, które wtedy otrzymuje, wtasuj do jej ręki 1 losową legendarną kartę. Legendarne karty nie zajmują miejsca w mieście pajęczycy. Może je zagrać do swojego miasta, nawet jeśli jest pełne.

Nie możesz dobrać ani zagrać legendarnej karty odrzuconej przez pajęczycę. Usuń taką kartę z gry.

Na koniec gry legendarne karty pajęczycy punktują tak samo jak fioletowe karty pomysłowości: zapewniają punkty bazowe oraz punkty

bonusowe zależne od poziomu trudności. Legendarne karty pomysłowości zapewniają punkty bonusowe tylko raz.

**Uwaga!** Karta *Zielony Żołędź* umieszczona w mieście pajęczycy działa jak inne czerwone karty z polami akcji z następującym wyjątkiem: gdy zostanie odwiedzona, pajęczycyca otrzymuje 2 żetony 1 punktu zamiast 1 żetonu.

## WIĘCEJ! WIĘCEJ!

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad. Pajęczycyca jak zawsze ignoruje treść kart.

## KARTY KROSTAWCA

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z 1 wyjątkiem – jeśli pajęczycyca zagra 1 z kart Krostawca, rozpatrz jej efekt w następujący sposób.

**Krostawiec Awanturnik.** Pajęczycyca zabiera z Twojego miasta zieloną kartę produkcji wartą najwięcej punktów (jeśli masz kilka kart o takiej samej wartości, Ty wybierz). Może to zrobić, nawet jeśli jej miasto jest pełne. Następnie umieść *Krostawca Awanturnika* w swoim mieście i odrzuć 2 karty ze swojej ręki.

**Uwaga!** Jeśli Ty zagrasz *Krostawca Awanturnika* do miasta pajęczycy, rozpatrz efekt tej karty według standardowych zasad, czyli skradnij 1 zieloną kartę produkcji z miasta pajęczycy i zmusz ją do odrzucenia 2 kart ze swojej ręki. Ta karta nie aktywuje się jednak ponownie. Pajęczycyca otrzymuje żeton 1 punktu za każdą odrzuconą kartę.

**Krostawiec Rabuś.** Jeśli pajęczycyca ma na ręce więcej niż 8 kart, przed wymianą odrzuć z jej ręki tyle losowo wybranych kart, aby zostało ich 8. Pajęczycyca nie otrzymuje żetonów punktów, ponieważ nie dajesz jej kart, tylko je z nią wymieniasz. Jeśli okaże się, że pajęczycyca miała na ręce legendarne karty, wtasuj je do jej nowej ręki. Nie otrzymujesz w zamian za nie innych kart.

**Krostawiec Władca.** Efekt tej karty rozpatruje się podczas punktowania pajęczycy na koniec gry.



## KARTY PRZEMYSZŁAWA OGONKA

Tych kart pajęczycy nie zagrywa do swojego miasta, ale kładzie je na swojej planszecie jako zdobycze. Jeśli zagrasz kartę *Wojownika Przemysława Ogonka*, pajęczycy dobierze 1 kartę za każdy surowiec (surowce zwróć do puli) i żeton 1 punktu za każdą kartę, którą jej przekażesz.

## CZTERY PORY ROKU

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad. Pajęczycy jak zawsze ignoruje treść kart.

## ŚWIĘTO LATA

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad trybu *Leże pajęczycy* i dodatku *Święto Lata* z opisanymi niżej zmianami.

**Żetony nagród *Wianek stulecia*.** Karty, które pajęczycy zgromadzi na planszecie jako zdobycze i doda na koniec jesieni do swojego miasta, liczą się podczas przyznawania nagrody *Wianek stulecia*.


Gracz, który ma więcej kart wskazanego rodzaju, otrzymuje 6 punktów. W razie remisu nagroda nie zostaje przyznana. Aby otrzymać punkty za 2. miejsce, trzeba mieć w mieście co najmniej połowę liczby kart danego rodzaju w stosunku do zwycięzcy. W rozgrywce 2-osobowej przeciwko pajęczycy nagrody *Wianek stulecia* przyznaje się według standardowych zasad.

**Targowisko.** Za każdym razem, gdy pajęczycy musi umieścić robotnika na polu targowiska albo świętego kręgu, umieszcza go na polu targowiska, nawet jeśli ma już na tym polu robotnika. Następnie przesuwa 1 żeton targowiska. Jeśli jest to część akcji zapasowej (wskazanej w dolnej części karty aktywności), pajęczycy przesuwa żeton targowiska, nawet jeśli nie ma robotnika, którego mogłaby umieścić na tym polu. Użyj symbolu rozstrzygnięcia, aby określić, który żeton przesunie.


## PERŁOWY POTOK

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad trybu *Leże pajęczycy* i dodatku *Perłowy Potok* z opisanymi niżej zmianami.



**Pajęczycy wysyła ambasadora**  Pajęczycy musi wysłać na **pole akcji przy zakrytej karcie rzeki** swojego żabiego ambasadora, którego wymagania spełnia w największym stopniu.

Weź perłę leżącą na tej karcie, odkryj tę kartę i weź 1 dodatkową perłę z puli, a następnie umieść obie perły na planszecie pajęczycy. Jeśli wszystkie karty rzeki są odkryte, pajęczycy wysyła na pole akcji na rzece swojego ambasadora, którego wymagania spełnia w największym stopniu. Umieść na jej planszecie 1 perłę. Jeśli pajęczycy spełnia wymagania kilku pól w równym stopniu, użyj symbolu rozstrzygnięcia, aby wskazać pole, które wybierze.


**Pajęczycy zagrywa robotnika.** Jeśli pajęczycy został tylko żabi ambasador, traktuj tę akcję jako akcję . Pajęczycy nie może przygotować się do nowej pory roku, dopóki nie wyśle ambasadora.


**Cud i ozdoba.** Pajęczycy umieszcza robotnika na polu niewybudowanego jeszcze cudu o najwyższym koszcie w perłach, jaki może opłacić. Opłaca ten koszt perłami z planszетки (nie wydaje kart ani surowców) i kładzie figurkę cudu na swojej planszecie jako zdobycze. Jeśli to możliwe, pajęczycy płaci także 1 perłę, aby odkryć swoją wierzchnią kartę ozdoby i położyć ją na planszecie jako zdobycze. Może to zrobić, nawet jeśli nie jest w stanie opłacić kosztu budowy cudu.

**Pajęczycza przygotowuje się do nowej pory roku.** Na koniec jesieni, gdy pajęczycza miałyby przygotowywać się do nowej pory roku (co kończy dla niej rozgrywkę), może wybudować jeszcze 1 cud o najwyższym koszcie w perłach, jaki może opłacić. Opłaca ten koszt perłami z planszетки i umieszcza figurkę cudu na swojej planszette jako zdobycz. Jeśli nie jest w stanie opłacić kosztu, nie może wybudować cudu.

**Punktowanie.** Na koniec gry pajęczycza otrzymuje 2 punkty za każdą swoją niewykorzystaną perłę. Wszystkie cuda, które pajęczycza wybudowała, zapewniają jej wskazaną liczbę punktów. Za każdą odkrytą kartę ozdoby otrzymuje punkty zależne od poziomu trudności (zob. „Punktowanie pajęczyczy” na str. 75).

#### **Uwagi dotyczące kart:**

**Prom.** Pajęczycza traktuje tę kartę jako standardową kartę z polem akcji  i może na niej umieścić tylko robotnika.

**Piracki statek.** Gdy pajęczycza musi wykonać akcję , a Twoje miasto nie jest pełne, umieszcza robotnika na swoim *Pirackim statku* i przenosi go do Twojego miasta. Pozostałą treść karty ignoruje. Pajęczycza zabierze swojego robotnika, gdy będzie się przygotowywać do nowej pory roku.

## **ZIMOWY SZCZYT**



Rozgrywka przebiega według standardowych zasad trybu *Leże pajęczyczy* i dodatku *Zimowy Szczyt* z opisanymi niżej zmianami.

Pajęczycza ignoruje wszystkie efekty kart pogody.

Choć Ty wykonujesz akcję eksploracji **po** akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*, **pajęczycza musi wykonać eksplorację, zanim przygotowuje się do nowej pory roku.** Dzięki temu symbol rozstrzygnięcia wciąż jest aktywny.

#### **Eksploracja:**

**Mapa okolicy.** Pajęczycza bierze 1 z kafelków mapy okolicy leżących na odpowiedniej części szlaku. Użyj symbolu rozstrzygnięcia, aby wybrać kafelek. Pajęczycza kładzie go na swojej planszette jako zdobycz.

**Odkrycie.** Pajęczycza bierze 1. kartę odkrycia z polem akcji  (np. *Sprzedawca map*) albo wartą punkty  (np. *Szlak Czterech Wiatrów*) wyznaczoną za pomocą symbolu rozstrzygnięcia. Kartę z polem akcji umieszcza obok swojego miasta. Ta karta nie zajmuje miejsca w jej mieście. Kartę wartą punkty kładzie na swojej planszette jako zdobycz. Jeśli nie ma takich kart, pajęczycza nie bierze żadnej karty odkrycia. Pajęczycza nie odrzuca kart ani surowców, wybierając kartę odkrycia.

**Podróż.** Odkryj kartę pogody i kafelki mapy okolicy, jeśli wciąż są zakryte. Karta pogody nie wpływa na pajęczycę.

**Punktowanie.** Pajęczycza otrzymuje pełne punkty za wszystkie kafelki mapy okolicy i karty odkryć, które zgromadziła jako zdobycze.


#### **Uwagi dotyczące kart:**

**Pola akcji na kartach odkryć.** Umieszczając robotników, pajęczycza traktuje karty odkryć jako część miasta. Ignoruje ograniczenia dotyczące liczby własnych robotników na tych kartach. Żetony punktów są przyznawane według standardowych zasad.

**Sęp Ognistodzioby i Orzeł Wilhelm.** Gdy pajęczycza odrzuca albo dobiera karty, korzystasz z efektów tych dużych stworzeń według standardowych zasad.

## **STACJA NOWOLIŚĆ**

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad trybu *Leże pajęczyczy* i dodatku *Stacja Nowoliść* z opisanymi niżej zmianami.

**Pola podstawowe.** Robotnicy pajęczyczy nie mogą ich odwiedzać. Aby o tym pamiętać, podczas przygotowania gry umieść na tych polach żetony pajęczyczy  i pozostaw je tam do końca rozgrywki. Te żetony nie wpływają na umieszczanie Twoich robotników.



**12-ścienna kość.** Gdy pajęczycyca musi rzucić kością, aby wybrać kartę z łąki, wybór obejmuje teraz także karty ze stacji:

- Jeśli wynik rzutu wynosi 1–8, weź kartę z łąki zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami.
- Jeśli wynik rzutu wynosi 9–11, weź kartę ze stacji. Karty liczysz od 9 (karta na górze) do 11 (karta na dole).
- Jeśli wynik rzutu wynosi 12, weź ze stacji kartę o najwyższej wartości punktowej.

**W rozgrywce z użyciem 12-ściennej kości niektóre akcje przebiegają inaczej:**



**Pajęczycyca zagrywa kartę z łąki/ze stacji i wchodzi na łąkę.** Rzuć 12-ścienną kością.

**Jeśli wynik rzutu wynosi 1–8,** zagraj do miasta pajęczycyca kartę z łąki zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami (zob. „Akcje pajęczycyca” na str. 70), a następnie wchodzi na łąkę i zajmuje miejsce tej karty. Potem zbierz z łąki wszystkie karty z dodatku *Stacja Nowoliść* i dołóż je do ręki pajęczycyca. Uzupełnij puste miejsca na łące oprócz tego, na którym znajduje się pajęczycyca. Uzupełnisz to miejsce, gdy pajęczycyca wróci do swojego leża podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*.

**Jeśli wynik rzutu wynosi 9–12,** pajęczycyca zagrywa do swojego miasta kartę ze stacji, a następnie wchodzi na stację i zajmuje miejsce tej karty. Pajęczycyca bierze odkrytą kartę gościa o wyższej wartości i kładzie ją na swojej planszecie jako zdobycz. Odrzuć drugą odkrytą kartę gościa. Jeśli pajęczycyca ma pełne miasto, to i tak może wykonać tę akcję. Odrzuca wtedy kartę ze stacji wskazaną rzutem kości zamiast zagrywać ją do swojego miasta.



**Pajęczycyca zagrywa kartę z łąki/ze stacji.** Rzuć 12-ścienną kością.

**Jeśli wynik rzutu wynosi 1–8,** pajęczycyca zagrywa do swojego miasta kartę z łąki zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami. Uzupełnij puste miejsca na łące.

**Jeśli wynik rzutu wynosi 9–12,** pajęczycyca zagrywa do swojego miasta kartę ze stacji. Dodatkowo pajęczycyca otrzymuje 🟡, czyli tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności

rozgrywki. Odrzuć wszystkie pozostałe karty ze stacji, a następnie uzupełnij puste miejsca.

**Jeśli pajęczycyca zajmuje miejsce wskazane rzutem kości,** zamiast karty ze stacji zagrywa do swojego miasta kartę z wierzchu talii głównej, ale nie otrzymuje 🟡.

**Uzupełnianie pustych miejsc na stacji.** Miejsce na stacji, które zajmuje pajęczycyca, uzupełnisz dopiero wtedy, gdy pajęczycyca będzie wykonywać akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*.



**🚗 Akcja bonusowa.**

Po wykonaniu swojej akcji, jeśli na aktualnej karcie aktywności widoczny jest symbol 🚗, pajęczycyca odrzuca z planszy stacji kartę gościa o niższej wartości, a następnie bierze kartę o wyższej wartości i kładzie ją na swojej planszecie jako zdobycz. Pajęczycyca nie wykonuje tej akcji, jeśli

musi przygotować się do nowej pory roku.

**Uwaga!** Za każdym razem, gdy dowolny gracz albo pajęczycyca odwiedza *Hotel* w mieście pajęczycyca, pajęczycyca otrzymuje 2 żetony 1 punktu.

**Punktowanie:**

**Karty gości.** Poziom trudności określa maksymalną liczbę kart gości, którą pajęczycyca może punktować. Jeśli to konieczne, odrzuć jej karty gości o najniższych wartościach tak, aby pozostało tyle kart, ile wynosi poziom trudności rozgrywki. Pajęczycyca otrzymuje punkty wskazane na pozostawionych kartach gości. Na poziomie trudności 0 pajęczycyca w ogóle nie otrzymuje punktów za karty gości.

**Karty stworzeń i budowli z dodatku *Stacja Nowoliść*.** Pajęczycyca otrzymuje punkty bonusowe za każdą kartę z dodatku *Stacja Nowoliść*, tak jakby to była karta pomyślności. Za karty pomyślności ze *Stacji Nowoliść* nie otrzymuje tych punktów bonusowych 2 razy.

## OPRACOWANIE



### *Everdell*

**Projekt gry:**

James A. Wilson

**Opracowanie gry:**

Dann May, Brenna Noonan, Clarissa Wilson

**Ilustracje:**

Andrew Bosley

**Dyrektor artystyczny i oprawa graficzna:**

Dann May

**Dodatkowe grafiki i układ graficzny:**

Cody Jones

**Kierownictwo produkcji:**

Cody Jones, Dan Yarrington

**Producent wykonawczy i wydawca:**

Dan Yarrington

**Testerzy:**

Andrew Bosley, Allen Chang, Joel Eddy, Michael Fox, Seth Jaffee, Cody Jones, Chris McMullen, Michael Mindes, Andrew i Jordana Osborne, Jacob Parker, Justin Schaffer i Nathan Wilson.

Specjalne podziękowania dla Michaela Cyra z BGG.



### *Pertowy Potok*

**Projekt gry:**

James A. Wilson

**Opracowanie gry:**

Dann May, Brenna Noonan, Clarissa Wilson

**Ilustracje:**

Andrew Bosley

**Dyrektor artystyczny i oprawa graficzna:**

Dann May

**Dodatkowe grafiki:**

Cody Jones, Barry Pike III

**Kierownictwo produkcji:**

Cody Jones, Dan Yarrington

**Producent wykonawczy i wydawca:**

Dan Yarrington







### *Zimowy Szczyt*

**Projekt gry:**

James A. Wilson

**Opracowanie gry:**

Dann May, Brenna Noonan, Clarissa Wilson

**Ilustracje:**

Andrew Bosley

**Dodatkowe ilustracje:**

Dann May

**Dyrektor artystyczny i oprawa graficzna:**

Dann May

**Kierownictwo produkcji:**

Dan Yarrington

**Producent wykonawczy i wydawca:**

Dan Yarrington

**Testerzy:**

Andrew Albertsen, Trevor Baker, Erin Baxter, Jonathan Baxter, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Maximilian Berbechelov, Joëlle Cathala, James Charlick, Gregory Delaney-Mucklow, Tim Dolloff, Iskra Dyulgerova, Michael Forrey, Angela Kneeland, Cory Kneeland, Marie Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Karl Schwantes, Anthony Williams, Erin Williams i Kim Williams



### *Święto Lata*

**Projekt gry:**

James A. Wilson

**Opracowanie gry:**

Dann May, Brenna Noonan, Clarissa Wilson

**Ilustracje:**

Andrew Bosley

**Dyrektor artystyczny i oprawa graficzna:**

Dann May

**Kierownictwo produkcji:**

Dan Yarrington

**Producent wykonawczy i wydawca:**

Dan Yarrington

**Testerzy:**

Andrew Albertsen, Trevor Baker, Erin Baxter, Jonathan Baxter, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Maximilian Berbechelov, Joëlle Cathala, James Charlick, Gregory Delaney-Mucklow, Tim Dolloff, Iskra Dyulgerova, Michael Forrey, Lee Kaiser, Cory Kneeland, Angela Kneeland, Marie Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu, Jacob Parker, Jonathan Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Karl Schwantes, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams i Nathan Wilson





**Minidodatki z dodatków *Stacja Nowolice* i *Mgielny Las: Przemysław Ogonek, Cztery pory roku i Więcej legend***

**Projekt minidodatków:**  
James A. Wilson

**Opracowanie minidodatków:**  
Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

**Ilustracje:**  
Andrew Bosley

**Dodatkowe ilustracje:**  
Naomi Robinson, Natalie Johnson

**Projekt graficzny:**  
Natalie Johnson, Jared Gannuscio

**Redakcja angielskiej instrukcji:**  
Petra Schlunk

**Korekta angielskiej instrukcji:**  
Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz,  
Michael Cyr

**Kierownictwo produkcji:**  
Tim Schuetz

**Producent:**  
Skye Walker

**Producent wykonawczy i wydawca:**  
Dan Yarrington

**Testerzy:**

Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell ,  
Joshua and Lee Boruch, Joëlle Cathala, Jennifer  
Dingman, Danielle Dolloff, Gabrielle Dolloff, Tim  
Dolloff, Jean-François Knebel, Cory Kneeland,  
Benjamin Leroy-Beaulieu, Carlos Lopez, Katherine  
Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom  
Peske, Karl Schwantes, Nassouh Toutoungi, Damien  
Vocanson, Stéphanie Vocanson-Manzi, Anthony  
Williams, Erin Williams i Kim Williams





**Mgielny Las: tryb gry Leże pajęczycy**

**Projekt i opracowanie:**

Rob Bell, Chrissy Peske

**Dodatkowe opracowanie:**

James A. Wilson

**Ilustracje:**

Naomi Robinson

**Dodatkowe ilustracje:**

Andrew Bosley, Natalie Johnson

**Projekt graficzny:**

Natalie Johnson, Jared Gannuscio, Mühlenkind  
Kreativagentur

**Redakcja angielskiej instrukcji:**

Petra Schlunk

**Korekta angielskiej instrukcji:**

Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz,  
Michael Cyr

**Kierownictwo produkcji:**

Tim Schuetz

**Producent:**

Skye Walker

**Producent wykonawczy i wydawca:**

Dan Yarrington

**Testerzy:**

Joëlle Cathala, Tim Dolloff, JR Gracen, Ryan Horricks,  
Gretchen Ingram, Cory Kneeland, Emily LaFramboise,  
Justin Raymond Park, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy  
Peske, Tom Peske, Karl Schwantes i James Wilson



**Kompletna kolekcja, Wielkie pudło przechowalności  
i dodatek Kława paka od Klik Klaka**

**Ilustracje:**

Andrew Bosley, Naomi Robinson

**Dodatkowe ilustracje:**

Natalie Johnson

**Projekt graficzny:**

Natalie Johnson, Jared Gannuscio, Mühlenkind  
Kreativagentur

**Redakcja i korekta angielskiej instrukcji:**

Petra Schlunk, Tim Schuetz

**Kierownictwo produkcji:**

Tim Schuetz

**Producent:**

Skye Walker

**Producent wykonawczy i wydawca:**

Dan Yarrington

Specjalne podziękowania dla Chrissy Peske.



**Tłumaczenie serii Everdell na język polski:**

Agnieszka Chrzanowska, Magda Gamrot i Monika Żabicka

**Redakcja:**

zespół Rebel

© 2023 Tabletop Tycoon, Inc.

Odwiedź nas na [www.starling.games](http://www.starling.games)  
i [www.tabletoptycoon.com](http://www.tabletoptycoon.com)



Starling Games to imprint  
Tabletop Tycoon, Inc.

## Podziękowania

Chciałbym podziękować mojej żonie, Clarissie, za to, że zagrała w *Everdell* ponad 1000 razy i ciągle wierzy w tę grę. Jesteś dla mnie jedyną Żoną w całej talii i to zaszczyt, że mogę być Twoim Mężem.

Dziękuję Danowi Yarringtonowi za wizję, oddanie i cały trud włożony w to, aby gra zagościła na półkach graczy na cały świecie. To błogosławieństwo, że czuwasz nad wszystkimi stworzeniami, gdy ja ruszam w Podróż.

Pragnę również podziękować Dannowi Mayowi za sugestię, aby była to gra o „leśnych zwierzątkach”, i za pokazanie mi tego niezwykłego świata. W tej podróży byłeś dla mnie Samem. Tam i z powrotem.

Dziękuję Andrewowi Bosleyowi za to, że uczynił krainę *Everdell* jeszcze piękniejszą i bardziej czarującą, niż mógłbym to sobie wyobrazić.

Nie mogę zapomnieć o całym zespole Starling Games, jego obecnych i byłych pracownikach, którzy włożyli w ten projekt niezmierzone pokłady pracy i kreatywności. Jesteście niesamowitymi artystami.

Serdecznie dziękuję rodzinie Peske za wsparcie i za to, że są naszymi największymi fanami. Koty są dla Was.

Jestem niezmiernie wdzięczny całej armii ludzi, których miałem przyjemność spotkać online na BoardGameGeeku i osobiście na konwentach. Z radością słuchałem Waszych historii i obserwowałem, jak bawicie się nad planszą z rozłożonym Wiecznym Drzewem. Cieszę się, że mogłem pokazać Wam Zieloną Dolinę.

I w końcu dziękuję Stwórcy wszystkich stworzeń, małych i dużych.

