

Everdell
Stacja
Nowolisc

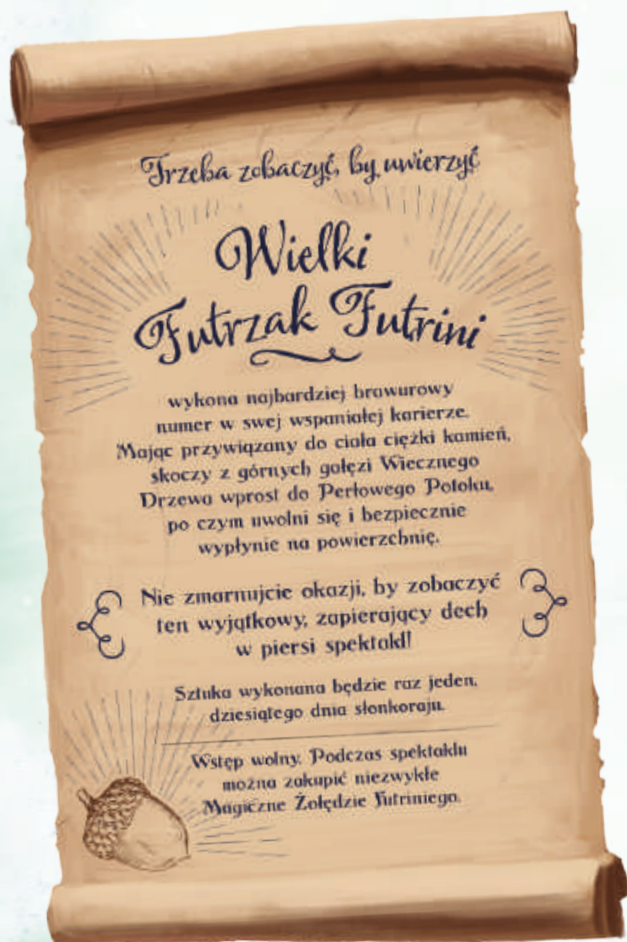
INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Na stacji Nowoliść z pociągu codziennie wysiadają nowe stworzenia z głowami pełnymi pomysłów! 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 odbywaj dalekie podróże, wykorzystując bilety kolejowe. Zbuduj kwitnące miasto, jakiego w Everdell jeszcze nie było!

Dodatek *Stacja Nowoliść* wprowadza do talii głównej 59 nowych kart stworzeń i budowli, co znacznie pogłębia wymiar strategiczny gry i wprowadza do niej większą różnorodność. Dzięki złotym żetonom użycia można łączyć karty z tego dodatku z kartami z gry podstawowej i tworzyć zupełnie nowe powiązania. Karty gości wprowadzają nowy obszar punktowania na koniec gry, a bilety kolejowe i żetony rezerwacji sprawiają, że planowanie akcji staje się jeszcze ważniejsze.

Przygotuj się na wyprawę do zupełnie odmienionego Everdell, które będzie Ci dawać radość i zadziwiać jeszcze przez wiele pór roku. Witaj w Nowoliściu!



OPRACOWANIE

Projekt gry: James A. Wilson

Opracowanie gry: Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Ilustracje: Andrew Bosley

Dodatkowe grafiki: Naomi Robinson, Natalie Johnson

Oprawa graficzna: Natalie Johnson, Jared Gannuscio

Redakcja instrukcji angielskiej: Petra Schlunk

Redakcja i korekta instrukcji angielskiej: Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Produkcja: Tim Schuetz

Producent: Skye Walker

Producent wykonawczy i wydawca: Dan Yarrington

Testerzy: Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Joshua i 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, Kim Williams

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska, Magda Gamrot

Redakcja: zespół Rebel

ZAWARTOŚĆ



32 KARTY GOŚCI



3 KARTY LASU



59 KART STWORZEŃ I BUDOWLI



9 KART WYDARZEŃ SPECJALNYCH



18 ŻETONÓW WAGONÓW

WORECZEK



18 ŻŁOTYCH ŻETONÓW UŻYCIA



6 ŻETONÓW REZERWACJI



6 BILETÓW KOLEJOWYCH



20 ŻETONÓW „6 PUNKTÓW”



2 ŻETONY WYDARZEŃ PODSTAWOWYCH



PLANSZA STACJI NOWOLISĆ



24 ROBOTNIKÓW, 4 KARTY ZDOŁNOŚCI ROBOTNIKÓW, 4 ŻABICH AMBASADORÓW I 4 KRÓLICZYCH PODRÓŻNIKÓW

(DO GRY Z DODATKAMI PERŁOWY POTOK I ZIMOWY SZCZYT).



KOT NIETOPERZ ŚLIMAK PSZCZOŁA



PRZYGOTOWANIE

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 tego dodatku 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.

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 głównej pozostałe karty stworzeń i budowli z tego dodatku. Każdy bierze po 3 złote żetony życia.



STACJA KOLEJOWA NOWOLIŚĆ

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.

Plansza stacji Nowoliść wprowadza do rozgrywki ciekawe wybory, zwiększając głębię strategii.

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 dobierz 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 GOŚCI

W swojej turze możesz umieścić 1 ze swoich robotników na polu akcji stacji, aby wziąć kartę gościa. Karty gości 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*).



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 WARTA 0 PUNKTÓW.

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 2 odkrytych kart gości i odłóż ją zakrytą na stos odrzuconych kart gości.
- Wybierz 1 z 2 odkrytych kart gości 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.

Karty gości zapewniają punkty tylko pod warunkiem, że na koniec gry spełniasz ich wymagania.

Gdy dobierzesz ostatnią kartę z dowolnego stosu kart gości, odśwież obydwie stosy. Najpierw potasuj stos 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.

Jedzenie słodkich bułeczek i pisanie wierszy...

Dobrze mi idzie tylko jedna z tych rzeczy.

Więc z drugiej rezygnuję.

Koniec

mistrz Gaston Lalatto



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.

ZŁOTA WSTĘGA



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

Moneta najmniejszej wartości jest „migotek”.

„Polysk” wart jest 5 migotków.

„Blyszczek” wart jest 10 migotków.



ZŁOTA WSTĘGA

DZIĘKI **WIECZNEMU MUROWI** MOŻESZ ZAGRAĆ DO SWOJEGO MIASTA ZA DARMO DOWOLNE FIOLETOWE STWORZENIE (NP. **KRÓLA**), POD WARUNKIEM ŻE MASZ DOSTĘPNY ZŁOTY 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 bilet 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 bilet 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 żabiego ambasadora, duże stworzenie albo robotnika, który został umieszczony na polu akcji na stałe.

ŻETONY REZERWACJI

Żetony rezerwacji 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 zagrywania kart. Po zagryaniu 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, na 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.

NOWE KARTY ZE ZDOŁNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW



Karty zdolności robotników (wprowadzone w dodatku *Święto Lata*) zapewniają każdemu z graczy wyjątkową zdolność. Jeśli gracze z kartami zdolności robotników, podczas przygotowania rozgrywki wtasujcie nowe karty do pozostałych kart zdolności robotników i dobierzcie po 2 karty. Każdy wybiera 1 kartę i umieszcza odkrytą przed sobą, a 2. odkłada do pudełka. Jeśli macie karty zdolności robotników tylko z tego dodatku, dobierzcie po 1 karcie. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka. Przygotowując rozgrywkę, nie ustawiajcie swoich robotników na polu wiosny na konarach Wiecznego Drzewa.

- Zdolności robotników są dodatkiem do zasad gry podstawowej. Nie zastępują funkcji robotników.
- W rozgrywce z kartami zdolności 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 innych kart.
- Karty zdolności robotników nie łączą się ze zdolnościami dużych stworzeń z dodatku *Zimowy Szczyt*.

WYDARZENIA PODSTAWOWE

W rozgrywce dostępnych jest teraz więcej wydarzeń podstawowych. Nowe żetony kładzie się na planszy głównej podczas przygotowania gry.



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 pomysłowości.

ZASADY GRY SOŁO (KROSTAWIEC)

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 i z 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-sięcienną 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.

Uwaga! Podczas przygotowania rozgrywki Krostawiec nie otrzymuje złotych żetonów użycia, biletu kolejowego ani żetonu rezerwacji.

INDEKS

KARTY ZE ZDOLNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW



Koty. Możesz umieszczać swoich robotników na dowolnych polach podstawowych, leśnych polanach albo czerwonych kartach z polami akcji, na których znajdują się robotnicy przeciwników. Ta zdolność dotyczy zarówno kart z polami akcji, które są oznaczone symbolem , jak i tych, które nie są nim oznaczone. Na przykład, jeśli przeciwnik umieści robotnika na polu akcji na karcie *Królowej* w swoim mieście, Ty w swojej przyszłej turze również możesz umieścić robotnika na tej karcie. Jeśli robotnik przeciwnika opuści to pole akcji, Twój koci robotnik wciąż je zajmuje i zgodnie ze standardowymi zasadami blokuje je dla innych robotników. Gdy umieszczasz robotnika na czerwonej karcie z polem akcji w mieście przeciwnika, traktuj to pole tak, jakby znajdowało się w Twoim mieście, przy czym jeśli jest to karta oznaczona symbolem , przeciwnik otrzymuje z puli żeton 1 punktu. Jeśli umieszczasz robotnika na polu, które wymaga, aby robotnik został tam na stałe, Twój robotnik zostaje na tym polu na stałe. W mieście przeciwnika nie możesz odwiedzać *Kaplicy*, *Pirackiego statku*, *Magazynu* ani legendarnych kart.



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



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




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

STWORZENIA

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

BUĐOWLE


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

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

Biblioteka. Na koniec gry jest warta 1 punkt za każdy kolor kart w Twoim mieście (czyli maksymalnie 5 punktów bonusowych).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

rebel



STARLING
GAMES



Starling Games to imprint
Tabletop Tycoon, Inc. 