

Everdell

LEGENDY

DODATEK

Legendarne karty to znamienite postacie i monumentalne budowle z doliny Everdell.

Działanie tych kart jest potężne i urozmaica grę, dlatego zalecamy, aby włączyć je do rozgrywki, gdy dobrze poznacie grę podstawową i macie ochotę na odrobinę szaleństwa.



ZAWARTOŚĆ

- 5 kart legendarnych stworzeń,
- 5 kart legendarnych budowli.

PRZYGOTOWANIE

Rozdzielcie karty legendarnych stworzeń i budowli na 2 stosy, potasujcie je i rozdajcie każdemu z graczy po 1 stworzeniu i 1 budowli. Te karty są tajne. Nie dokładajcie ich na rękę i nie wliczajcie do limitu kart na rękę. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka, nie patrząc na ich treść.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY

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

Aby zagrać legendarną kartę, opłać jej koszt w surowcach. Możesz zagrać legendarną kartę za darmo, jeśli w Twoim mieście znajduje się karta, której nazwa widnieje na czerwonej wstędze. W tym celu odrzuć taką kartę z miasta. 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.



Jeśli odrzucisz z miasta kartę budowli, aby zagrać w jej miejsce legendarną kartę, przenieś ewentualne żetony użycia albo robotników 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).

Wieczne Drzewo nie pozwala zagrać za darmo legendarnego stworzenia.

Na potrzeby wydarzeń, produkcji i zagrywania stworzeń za darmo legendarna karta uznawana jest za kartę, którą zastąpiła (wyszczególniona na czerwonej wstędze).



Każda legendarna karta tworzy i zajmuje dodatkowe miejsce w mieście gracza.

Legendarnych kart nie można odrzucać z miasta pod żadnym pozorem.

INDEKS

Adam Krukiewicz. Po zagranium i podczas produkcji możesz odrzucić dowolną liczbę kart z ręki, a następnie dobrać karty do limitu kart na ręce.

Myszko Pierwszy. Na koniec gry jest wart 2 punkty za każde zdobyte przez Ciebie wydarzenie podstawowe i 3 punkty za każde zdobyte przez Ciebie wydarzenie specjalne.

Niebiański most. Możesz zagrać na niego kartę budowli za 3 surowce mniej. *Niebiański most* kopiuje bazowe punkty zagranej na niego budowli (bez punktów bonusowych!). Budowla zagrana na *Niebiański most* nie może być pod żadnym pozorem odrzucona z miasta.

Ogonilla. Możesz umieścić na tej karcie swojego robotnika, aby zdobyć wydarzenie, nawet jeśli nie spełniasz jego wymagań. Nie musisz umieszczać drugiego robotnika na wydarzeniu.

Opera w Oleandrach. Na koniec gry jest warta 2 punkty za każde unikatowe stworzenie w Twoim mieście.

Podniebny posłaniec. Po zagranium możesz zagrać za darmo 1 kartę ze swojej ręki albo z łąki o wartości do 3 punktów.

Prorok. Gdy zagrasz kartę stworzenia, dobierz 2 karty. Gdy zagrasz kartę budowli, weź 1 dowolny surowiec.

Ryneczek. Po zagranium i podczas produkcji weź 2 dowolne surowce.

Srebrzyste źródło. Zagraj tę kartę pod kartę budowli w swoim mieście. Następnie weź z puli koszt tej budowli w surowcach i dobierz 2 karty. Budowla leżąca na *Srebrzystym źródle* nie może być pod żadnym pozorem odrzucona z miasta.

Zielony Żołędź. Ty albo któryś z Twoich przeciwników możecie umieścić tu robotnika, aby zagrać stworzenie albo budowlę za 4 surowce mniej. Jeśli kartę odwiedzi przeciwnik, weź 2 punkty z puli.