

Everdell Mgielny Las

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

W Mgielnym Lesie, głęboko między powykręcanymi konarami drzew, kryje się wiele tajemnic. Mnisi z Zakonu Mgielnego Lasu spisują opowieści o dawnych i obecnych bohaterach, w tym historie 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 sprytniej pajęczycy i jej armii pajaków?

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

OPRACOWANIE

Minidodatki: *Przemysław Ogonek*,
Cztery pory roku i Więcej legend

Projekt: James A. Wilson

Opracowanie: Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Ilustracje: Andrew Bosley

Dodatkowe ilustracje: Naomi Robinson, Natalie Johnson

Projekt graficzny: Natalie Johnson, Jared Gannuscio

Redakcja instrukcji: Petra Schlunk

Redakcja i korekta instrukcji: 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

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 instrukcji: Petra Schlunk

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

Produkcja: 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, James Wilson

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska, Magda Gamrot

Redakcja: zespół Rebel

ZAWARTOŚĆ



20 KART
AKTYWNOŚCI



5 KART PUNKTOWANIA PAJĘCZYCY



23 KARTY
STWORZEŃ I BUDOWLI



8 KART OSOBOWOŚCI



13 KART PLANÓW



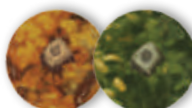
33 KARTY INTRYG



14 ŻETONÓW
PAJĘCZYNY



12-ŚCIENNA KOŚĆ



2-STRONNE
ŻETONY PÓR ROKU



PAJĘCZYCA



MOTYL



ŚWINIA



GRONOSTAJ

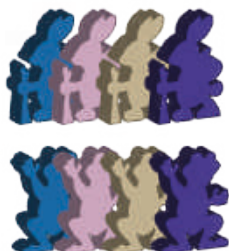


PAJĄK



26 ROBOTNIKÓW, 4 KARTY ZDOŁNOŚCI
ROBOTNIKÓW, 4 ŻĄBICH AMBASADORÓW
I 4 KRÓLICZYCH PODRÓŻNIKÓW

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



2 PLANSZETKI
PAJĘCZYCY

MINIDODATKI MGIELNEGO LASU

Mgielny Las zawiera kilka minidodatków, które można wprowadzić do gry *Everdell*. Można je również łączyć z innymi dodatkami. Przed przygotowaniem rozgrywki zdecydujcie, które minidodatki wykorzystacie. Poniżej znajdziecie opis przygotowania i zasady dotyczące każdego z nich.

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 zmian pogody. Zobaczcie, jak wygląda życie na farmie w Everdell przez cztery pory roku!

Zastąpcie 8 kart budowli *Farma* z gry podstawowej 8 nowymi, specjalnymi *Farmami* oznaczonymi symbolem ☀️. Te specjalne *Farmy* mogą się różnić kosztem zagrania. Większość z nich pozwala wybrać 1 z 2 zdolności. Podczas każdej aktywacji karty z 2 zdolnościami można rozpatrzyć tylko 1 z nich.



PRZEMYSZŁAW OGONEK

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

Karty z tego minidodatku 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.



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 Przemysławia Ogonka* można zagrać za darmo (zamiast *Nauczyciela*) po położeniu żetonu użycia na karcie *Szkoła*.



WIĘCEJ LEGEND

Legendarne karty to potężniejsze wersje innych 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.

Legendarne karty z *Mgielnego Lasu* można dołączyć do tych z dodatku *Legendy*.

Ale można też używać tylko nowych legendarnych kart. Legendarne karty są oznaczone symbolem . Podczas przygotowania rozgrywki rozdzielcie karty legendarnych stworzeń i budowli na 2 stosy, potasujcie je i rozdajcie każdemu z graczy po 1 stworzeniu i 1 budowlu. Odłóżcie pozostałe karty do pudełka, nie patrząc na ich treść.



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

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 to jedynie zrobić, odrzucając 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.

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

ZASTĘPUJE BARDA.



STASIA KONIUSZKO
LEGENDARNA STWORZENIE

Więź z puli 1. za każdą którą masz na ręce, ale maksymalnie 8.



GROBOWIEC WIECZNEGO PŁOMIENIA
LEGENDARNA BUDOWLA

Zagraj za darmo 1.

ZASTĘPUJE CMENTARZ.

MOŻESZ ODRZUCIĆ Z MIASTA CMENTARZ, ABY W JEGO MIEJSCE ZAGRAĆ GROBOWIEC WIECZNEGO PŁOMIENIA. NIE MOŻESZ JUŻ ZAGRAĆ DO SWOJEGO MIASTA NASTĘPNEJ KARTY CMENTARZA. PODOBNIEMOŻESZ ODRZUCIĆ BARDA, ABY ZAGRAĆ STASIA KONIUSZKĘ.

wydarzeń, a legendarna budowla pozwala zagrać za darmo stworzenie (np. *Grobowiec Wiecznego Płomienia* zastępuje *Cmentarz*, więc pozwala zagrać za darmo *Grabarza*).



Każda legendarna karta tworzy dodatkowe miejsce w mieście i sama zajmuje miejsce. Legendarną kartę możesz zagrać nawet wtedy, gdy Twoje miasto jest pełne. Zajmie wtedy 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.

NOWE KARTY ZE ZDOŁNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW



Te karty dają robotnikom wyjątkowe zdolności. Podczas przygotowania rozgrywki potasujecie razem wszystkie karty zdolności robotników. Następnie dobierzcie po 2 karty i wybierzcie po 1 z nich.

Jeśli macie karty zdolności robotników tylko z tego dodatku, dobierzcie po 1 karcie. Przygotowując rozgrywkę z kartami zdolności, 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*.

LEŻE PAJĘCZYCY

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

PRZYGOTOWANIE

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 z gry podstawowej. W grze solo dobierz 1 kartę z wierzchu talii głównej i połóż ją zakrytą obok leżą pajęczycy. To jej pierwsza karta na ręce. W rozgrywce 2-osobowej pajęczycy rozpoczyna z 2 kartami na ręce zamiast 1.

3 Wybierz poziom trudności (od 0, czyli najłatwiejszego, do 4, czyli najtrudniejszego) i połóż obok planszettek pajęczycy odpowiednią kartę punktowania.



ZIMA



WIOSNA



LATO



JESIEŃ

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

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.



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*.

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 stosy kart aktywności, czyli wiosennej, letniej i jesiennej, połącz 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 (pajaki) 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.



PRZYGOTOWANIE: DODATKOWE MODUŁY DO TRYBU LEŻE PAJĘCZYCY

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

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

Połóż żetony pajęczyny  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 zakrytym stosie 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.



PRZYGOTOWANIE: LEŻE PAJĘCZYCY I INNE DODATKI

Tryb *Leża 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 ZDOŁNOŚCIAMI 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 ŁATA

Wydarzenia specjalne. Użyj 2 kart wydarzeń specjalnych z dodatku *Święto Łata* 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

Pajęczycyca 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*.



ZASADY: LEŻE PAJĘCZICY

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z następującymi zmianami:

- Pajęczycyca 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.**
- Pajęczycyca nie zdobywa ani nie traci surowców, kart i punktów, gdy jej robotnicy odwiedzają pola akcji. Pajęczycyca ignoruje wszystkie koszty zagrywania kart.
- Zawsze, gdy masz przekazać pajęczycy karty, dołóż je do jej ręki. **Pajęczycyca otrzymuje też żeton 1 punktu za każdą kartę, którą jej przekazujesz.**
- Zawsze, gdy masz przekazać pajęczycy surowce, zwróć je do puli, a następnie dobrać tyle samo kart z talii i wstawić je do ręki pajęczycy. W takiej sytuacji pajęczycyca nie otrzymuje żetonów punktów.
- Zawsze, gdy masz przekazać pajęczycy żetony punktów, to je przyjmuje.
- Pajęczycyca **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 *Blazna*, którą pajęczycyca zagrywa do Twojego miasta, chyba że jest pełne albo masz już taką kartę. W takiej sytuacji pajęczycyca w ramach swojej akcji odrzuca *Blazna*.
- Jeśli w rozgrywce 2-osobowej pajęczycyca ma wskazać przeciwnika, symbol rozstrzygnięcia (zob. *Priorytety pajęczycy* na str. 15) 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.
- Pajęczycyca 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. Pajęczycyca rozpoczyna rozgrywkę zimą (tak jak Ty).
- Rozgrywka dobiega końca, gdy na koniec jesieni wszyscy gracze spasują, a pajęczycyca miałaby wykonać akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*.



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

Daj przeciwnikowi 2 , następnie
odrzuc dowolną liczbę i dobrać
do limitu na ręce.



PLANSZETKI PAJĘCZYCY

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



TURA PAJĘCZYCY

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



- Jeśli to możliwe, **pajęczycza 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 pajęczycza 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 pajęczycza nie może wykonać danej akcji (zob. *Zagrywanie robotników pajęczycy* na str. 13).

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

Pajęczycza 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. 13).
- 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 (*Perłowy Potok*).

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

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

AKCJE PAJĘCZYCY

Główne akcje z kart aktywności:

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

 **Pajęczycza odrzuca kartę.** Pajęczycza odrzuca wierzchnią kartę z ręki i otrzymuje żeton 1 punktu.

 **Pajęczycza zagrywa kartę z ręki.** Pajęczycza zagrywa wierzchnią kartę z ręki do swojego miasta.

 **Pajęczycza zagrywa kartę z łąki.** Rzuć 8-scienną kością, aby określić, którą z 8 kart z łąki pajęczycza zagra do swojego miasta. Karty liczysz od 1 (lewa górna) do 8 (prawa dolna). Uzupełnij puste miejsce na łące. **Uwaga!** Jeśli pajęczycza zajmuje miejsce wskazane rzutem kości, zamiast karty z łąki zagrywa do swojego miasta kartę z wierzchu talii głównej.

 +  **Pajęczycza zagrywa kartę z łąki i dobiera kartę.** Rzuć 8-scienną kością, aby określić, którą kartę z łąki pajęczycza zagra do swojego miasta. Uzupełnij puste miejsce na łące. Następnie pajęczycza dobiera kartę z talii głównej i wtasowuje ją do swojej ręki. **Uwaga!** Jeśli pajęczycza zajmuje miejsce wskazane rzutem kości, zamiast karty z łąki zagrywa do swojego miasta kartę z wierzchu talii głównej.

 +  **Pajęczycza zagrywa kartę z łąki i odrzuca kartę.** Rzuć 8-scienną kością, aby określić, którą kartę z łąki pajęczycza zagra do swojego miasta. Uzupełnij puste miejsce na łące. Następnie pajęczycza odrzuca wierzchnią kartę z ręki i otrzymuje żeton 1 punktu.

- Jeśli pajęczycza zajmuje miejsce wskazane rzutem kości, zamiast karty z łąki zagrywa do swojego miasta kartę z wierzchu talii głównej.



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

- Jeśli pajęczycza nie może odrzucić karty, wykonuje tę akcję, ale nie otrzymuje żetonu 1 punktu.

 **Pajęczycza zagrywa robotnika.** Pajęczycza umieszcza 1 robotnika na wskazanym polu akcji (zob. następna strona).

 +  **Pajęczycza zagrywa kartę z łąki i wchodzi na łąkę.** Rzuć 8-scienną kością, aby określić, którą kartę z łąki pajęczycza zagra do swojego miasta. Zamiast uzupełniać puste miejsce na łące umieść na nim pajęczycę. Uzupełnisz to miejsce, gdy pajęczycza wróci do swojego leża podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*. Jeśli pajęczycza 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 pajęczycy* na str. 15).



Pajęczycza odrzuca kartę. Pajęczycza odrzuca wierzchnią kartę z 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.



PAJĘCZYCA MA UMIEŚCIĆ ROBOTNIKA NA LEWEJ DOLNEJ LEŚNEJ POLANIE, ALE TO POLE JEST ZABLOKOWANE. STRZAŁKI SYMBOLU ROZSTRZYgniĘCIA SĄ ZWRÓCONE ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA, WIĘC UMIESZCZA ROBOTNIKA NA LEWEJ GÓRNEJ LEŚNEJ POLANIE.

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 pajęczycy* na str. 15), nawet jeśli będzie to wymagać okrążenia całej planszy.

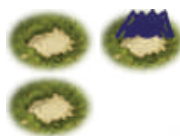
POLA AKCJI ROBOTNIKÓW PAJĘCZYCY



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 **bez** symbolu  (Ty wybierasz). 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 1 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 pajęczyczy* na str. 15). **Uwaga!** Pajęczycza zawsze zdobywa wydarzenie, jeśli jest dostępne. Gdy będzie przygotowywać się do nowej pory roku, połóż zdobyte wydarzenie 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 pajęczyczy* na str. 15). Pajęczycza nie może zdobyć 2 wydarzeń specjalnych w tej samej porze roku. Gdy będzie przygotowywać się do nowej pory roku, połóż zdobyte wydarzenie 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, 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 pajęczycza 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. Pajęczycza 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 pajęczyczy 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. Pajęczycza 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 pajęczyczy 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.



- 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 pajęczyny  i należy je zdjąć, odłóż je na planszетkę 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-sieczną 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 miejsca.
- **Lato.** Pajęczycza otrzymuje 2 nowych robotników. Dołóż do jej ręki 2 losowe karty z łąki. Uzupełnij puste miejsca na łące.
- **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 pajęczycyca miałaby przygotowywać się do nowej pory roku, rozgrywka dla niej dobiega końca. W rozgrywkach z niektórymi modułami i minidodatkami pajęczycyca 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.

Pajęczycyca 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 pajęczycyca 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 pajęczycyca, wygrywasz. W razie remisu wygrywa pajęczycyca.

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 pajęczycy 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)	Przerażająca (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* pajęczycza otrzymuje punkty bonusowe tylko raz podczas punktowania (zob. str. 24). Pamiętaj, że pajęczycza 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 pajęczycy. 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 pajęczycy, gdy znajduje się na łące, kładąc na nich żetony pajęczyny .



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 pajęczyny** 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).

PLANY I INTRYGI

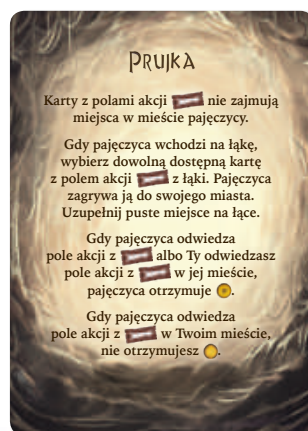
Te 2 moduły wykorzystuje się tylko w grze solo i nie mogą być ze sobą łączone. Nie można ich też łączyć z innymi dodatkami. Obydwa moduły reprezentują sztuczki i knowania pajęczycy, która chce przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Plany są długofalowe i wpływają na całą rozgrywkę, intrygi są natomiast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

Udaremnij. Niektóre plany i intrygi możesz udaremnić (zapobiec im albo złagodzić ich efekty), 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.



INTRYG

Gdy pajęczycy wykonuje akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, dobierz kartę intrygi. Zastąpi poprzednią kartę, jeśli jakaś już była w grze. Dodaj albo usuń żetony pajęczycy tak, aby odzwierciedlały tylko aktualną intrygę. Postępuj zgodnie z instrukcją przedstawioną na karcie intrygi, dopóki nie zostanie zastąpiona nową kartą, gdy pajęczycy 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, pajęczycy nie ma karty intrygi.

Rodzaje kart intryg:

- **Intrygi sezonowe.** Są aktywne przez całą porę roku i wprowadzają ograniczenia dotyczące pól akcji, Twojego miasta lub innych elementów. Tych intryg nie można udaremnić.
- **Intrygi natychmiastowe.** Aktywują się raz, gdy zostaną dobrane. 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 PAJĘCZYCY DOBIERZE KARTĘ INTRYGI NAŚLADOWCZYNI, OTRZYMA ŻETONY PUNKTÓW O ŁĄCZNEJ WARTOŚCI 10. MOŻESZ JEDNAK ODRZUCIĆ DOWOLNĄ LICZBĘ KART Z RĘKI, ABY ZŁAGODZIĆ TEN EFEKT. JEŚLI ODRZUCISZ 4 KARTY, OTRZYMA TYLKO 2 ŻETONY I PUNKTU ZA OSTATNIĄ KARTĘ, KTÓRA ZOSTANIE CI NA RĘCE.

UWAGI DOTYCZĄCE PLANÓW I INTRYG

Żetonów pajęczycy używa się zgodnie z instrukcją na karcie.

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

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

Liczba żetonów pajęczycy 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 pajęczycy, nie rozpatrujesz efektu, który ten żeton wywołuje.

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

TRYB 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 ZDOŁNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW

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. Pajęczycza nie otrzymuje karty zdolności robotników.

Karta zdolności szczurów. Ta zdolność wpływa także na pajęczycę z następującym wyjątkiem: gdy pajęczycza ma zająć miejsce na łące w ramach akcji  +  , nigdy nie bierze karty, na której leży znacznik Krostawca. Ponownie rzuć 8-scienną 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

Gdy pajęczycza 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 pomyslności: zapewniają punkty bazowe

i punkty bonusowe zależne od poziomu trudności. Legendarne karty pomyslności 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, pajęczycza otrzymuje 2 żetony 1 punktu zamiast 1 żetonu.

WIĘCEJ! WIĘCEJ!

Pajęczycza jak zawsze ignoruje treść kart.

KARTY KROSTAWCA

Jeśli pajęczycza zagra 1 z kart Krostawca, rozpatrz jej efekt w następujący sposób.

Krostawiec Awanturnik. Pajęczycza 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 z 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 z ręki. Ta karta nie aktywuje się jednak ponownie. Pajęczycza otrzymuje żeton 1 punktu za każdą odrzuconą kartę.

Krostawiec Rabaś. Jeśli pajęczycza ma na ręce więcej niż 8 kart, przed wymianą odrzuć z jej ręki tyle losowo wybranych kart, aby zostało ich 8. Pajęczycza nie otrzymuje żetonów punktów, ponieważ nie dajesz jej kart, tylko je z nią wymieniasz. Jeśli okaże się, że pajęczycza 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 Przemysław 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

Pajęczycy jak zawsze ignoruje treść kart.

ŚWIĘTO ŁATA

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 przesuwają 1 żeton targowiska. Jeśli jest to część akcji zapasowej (wskazanej w dolnej części karty aktywności), pajęczycy przesuwają żeton targowiska, nawet jeśli nie ma robotnika, którego mogłaby umieścić na tym polu. Użyj symbolu rozstrzygnięcia, aby określić, który żeton przesunie.

PERŁOWY POTOK



Pajęczycy wysyła ambasadora

Pajęczycy musi wysłać na **pole akcji przy zakrytej karcie rzeki** swojego żabiego ambasadora, którego wymagania spełnia w naj-

większym 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 zdobycz. Jeśli to możliwe, pajęczycy płaci także 1 perłę, aby odkryć swoją wierzchnią kartę ozdoby i położyć ją na planszecie jako zdobycz. Może to zrobić, nawet jeśli nie jest w stanie opłacić kosztu budowy cudu.

Pajęczycy przygotowuje się do nowej pory roku. Na koniec jesieni, gdy pajęczycy miałyby przygotować 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 planszecie 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 zależnie od poziomu trudności (zob. *Punktowanie pajęczycy* na str. 18).

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

Pajęczycza ignoruje wszystkie efekty kart pogody.

Choć Ty wykonujesz akcję eksploracji **po** akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*, **pajęczycza musi wykonać eksplorację, zanim przygotuje 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 planszecie jako zdobycz.

Odkrycie. Pajęczycza bierze 1. kartę odkrycia z polem akcji  (np. *Sprzedawcę 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 planszecie

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 zdobycz.

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

Pola podstawowe. Robotnicy pajęczycy 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 pajęczycza 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:



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

Jeśli wynik rzutu wynosi 1–8, pajęczycza zagrywa do swojego miasta kartę z łąki zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami (zob. *Akcje pajęczycy* na str. 12), 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 pajęczycy. Uzupełnij puste miejsca na łące oprócz tego, na którym znajduje się pajęczycza. Uzupełnisz to miejsce, gdy pajęczycza wróci do swojego leża podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*.

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



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

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

Jeśli wynik rzutu wynosi 9–12, pajęczycza zagrywa do swojego miasta kartę ze stacji. Dodatkowo pajęczycza otrzymuje 🟡, czyli tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki. Odrzuć wszystkie pozostałe karty ze stacji, a następnie uzupełnij puste miejsca.

Jeśli pajęczycza 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 pajęczycza, uzupełnisz dopiero wtedy, gdy pajęczycza będzie wykonywać akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*.



🏠 Akcja bonusowa.

Po wykonaniu swojej akcji, jeśli na aktualnej karcie aktywności widoczny jest symbol 🏠, pajęczycza odrzuca z planszy stacji kartę gościa o niższej wartości, a następnie bierze kartę o wyższej wartości

i kładzie ją na swojej planszecie jako zdobycz. Pajęczycza nie wykonuje tej akcji, jeśli musi przygotować się do nowej pory roku.

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

Punktowanie:

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

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

INDEKS

KARTY PRZEMYSŁAWA OGONKA

Droga Przemysław Ogonka. Po położeniu na tej karcie żetonu użycia możesz zagrać za darmo dowolne stworzenie z brązowym symbolem podróznika. Gdy umieszczasz na tej karcie robotnika, możesz aktywować dowolne pole akcji zajęte przez przeciwnika. Dotyczy to też czerwonych kart z polami akcji, kart odkryć z dodatku *Zimowy Szczyt* itp. Nie możesz kopiować *Cmentarza*, *Kaplicy*, *Klasztoru*, *Pirackiego statku*, legendarnych kart, wydarzeń ani pól podróży. Nie zajmuje miejsca w mieście.

Król Przemysław Ogonek. Możesz zagrać tę kartę za darmo po położeniu żetonu użycia na dowolnej budowlu z fioletowym symbolem pomyślności w swoim mieście. Na koniec gry ta karta jest warta dodatkowo 1 punkt za każdą fioletową kartę pomyślności w mieście 1 z przeciwników.

Pole Przemysław Ogonka. Po położeniu na tej karcie żetonu użycia możesz zagrać za darmo dowolne stworzenie z zielonym symbolem produkcji. Po zagranii i podczas produkcji weź z puli 1 jagodę oraz weź z puli 1 jagodę za każdą *Farmę* w miastach wszystkich przeciwników. Gdy aktywujesz tę zdolność, ci przeciwnicy dobierają po 1 karcie za każdą *Farmę*, którą mają.

Przywódca Przemysław Ogonek. Możesz zagrać tę kartę za darmo po położeniu żetonu użycia na dowolnej budowlu z niebieskim symbolem zarządzania w swoim mieście. Za każdym razem, gdy dobierasz karty, możesz przekazać dowolnemu przeciwnikowi 1 z tych dobranych kart. Jeśli to zrobisz, weź z puli żeton 1 punktu.

Wojownik Przemysław Ogonek. Możesz zagrać tę kartę za darmo po położeniu żetonu użycia na dowolnej czerwonej budowlu z polem akcji w swoim mieście. Po zagranii możesz przekazać przeciwnikom do 8 kart lub surowców. Za każdą przekazaną kartę albo surowiec weź żeton 1 punktu z puli. Możesz przekazać dowolną kombinację kart i surowców i możesz je rozdzielić między kilku graczy. Nie zajmuje miejsca w mieście.

WIĘCEJ LEGEND

Amelisa Bezszelestna. Gdy umieszczasz na tej karcie robotnika, możesz aktywować do 2 pól podstawowych lub pól na leśnej polanie, na których znajdują się robotnicy. Mogą to być robotnicy Twoi albo przeciwników.

Grobowiec Wiecznego Płomienia. Gdy umieszczasz na tej karcie robotnika, możesz zagrać dowolną kartę za darmo. Twój robotnik musi zostać tu na stałe. Na karcie *Grobowca Wiecznego Płomienia* może się znajdować do 2 robotników, ale drugie pole zostaje odblokowane dopiero wtedy, gdy w mieście pojawia się *Grabarz*.

Klik Klak. Po zagranii i podczas produkcji weź z puli 3 jagody oraz weź z puli 1 dowolny surowiec za każdą *Farmę* w swoim mieście.

Mysio Bijak. Po zagranii i podczas produkcji możesz aktywować 2 różne zielone karty produkcji w swoim mieście. Tę zdolność możesz aktywować tylko raz na turę (nie możesz ponownie aktywować *Mysia Bijaka*, korzystając ze *Sprzątacza*). Nie możesz aktywować legendarnych kart.

Pani Majowa. Może dzielić miejsce z *Mężem*. Obie karty znajdują się wtedy w Twoim mieście, ale zajmują tylko 1 miejsce. Na koniec gry, jeśli *Pani Majowa* ma *Męża* i masz co najmniej 1 *Farmę* w swoim mieście, ta karta jest warta dodatkowo 5 punktów. Może dzielić miejsce tylko z 1 *Mężem*.

Skarbiec króla Myszonego. Po zagranii połóż na tej karcie żetony z puli o łącznej wartości 4 punktów. Gdy zagrywasz stworzenie albo budowlę, możesz zapłacić dowolną liczbę punktów z tej karty, aby obniżyć koszt zagrywanej karty o 2 dowolne surowce za każdy wydany punkt. Jeśli chcesz, możesz zapłacić więcej niż żeton 1 punktu. Nie bierzesz tych surowców z puli.

Staś Koniuszko. Po zagranii weź z puli żeton 1 punktu za każdą kartę, którą masz na ręce (możesz wziąć maksymalnie 8 żetonów).

Więzienie w Głębokiej Ciemnicy. Po zagranii odrzuć do 2 stworzeń ze swojego miasta. Za każde odrzucone stworzenie weź z puli 3 żetony 1 punktu i 3 dowolne surowce.

Zając Teodor. Weź z puli 1 dowolny surowiec za każdym razem, gdy zagrasz stworzenie do swojego miasta. Dobierz do 2 kart za każdym razem, gdy zagrasz budowlę do swojego miasta.

Zamek Przodków. Na koniec gry jest wart 2 punkty za każdą zwykłą budowlę w Twoim mieście.

KARTY OSOBOWOŚCI PAJĘCZYCY

Pajęczycza paskudna. Gdy dobierasz albo zagrywasz z łąki kartę, która sąsiaduje z pajęczycą, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi wartość tej karty (co najmniej 1). Jeśli karta jest warta 0 punktów, pajęczycza otrzymuje żeton 1 punktu. Możesz odrzucić 1 kartę z ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec za każdy żeton 1 punktu, aby pajęczycza nie otrzymała tego żetonu punktu.

Pajęczycza pesymistka. Gdy dobierasz albo zagrywasz z łąki kartę, która sąsiaduje z pajęczycą, musisz uzupełnić puste miejsce kartą tego samego koloru ze swojej ręki. Nie możesz dobrać ani zagrać karty, jeśli nie jesteś w stanie uzupełnić pustego miejsca na łące.

Pajęczycza piekielna. Gdy pajęczycza przygotowuje się do nowej pory roku, zbierz z łąki wszystkie karty, które sąsiadują z nią krawędzią (ale nie rogami). Pajęczycza kładzie je na swojej planszecie jako zdobycze. Następnie uzupełnij puste miejsca na łące.

Pajęczycza podła. Nie możesz dobrać ani zagrać z łąki żadnej karty, która sąsiaduje z pajęczycą. Gdy pajęczycza zagrywa sąsiadującą z nią kartę z łąki, otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Pajęczycza pokerzystka. Gdy dobierasz albo zagrywasz z łąki kartę, która sąsiaduje z pajęczycą, uzupełnij puste miejsce, a następnie rzuć 8-scienną kością i przesun pajęczycę na wskazaną rzutem kartę (jeśli miałaby pozostać na tym samym miejscu, rzuć ponownie kością). Pajęczycza kładzie tę kartę na swojej planszecie jako zdobycz. Ponownie uzupełnij puste miejsca na łące.

Pajęczycza próżniaczka. Gdy pajęczycza znajdzie się na łące, odrzuć wszystkie karty, które sąsiadują z pajęczycą, i zastąp je nowymi. Gdy dobierzesz albo zagrasz kartę z łąki, która sąsiaduje z pajęczycą, odrzuć wszystkie pozostałe karty, które z nią sąsiadują, a następnie uzupełnij puste miejsca.

Pajęczycza uprzywilejowana. Za zagranie z łąki karty, która sąsiaduje z pajęczycą, musisz zapłacić dodatkowo 1 jagodę. Zdolności zmieniające koszt zagrywania kart pozwalają uniknąć tego dodatkowego kosztu. Jeśli zagrywasz kartę za darmo, to i tak musisz zapłacić 1 jagodę.

Pajęczycza w potrzebie. Gdy dobierasz albo zagrywasz z łąki kartę, która sąsiaduje z pajęczycą, musisz jej przekazać 1 ze swoich żetonów 1 punktu. Nie możesz dobrać ani zagrać sąsiadującej karty, jeśli nie jesteś w stanie zapłacić pajęczycy.

KARTY PLANÓW PAJĘCZYCY

Bal maskowy. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, umieść żeton pajęczyny na każdym wydarzeniu podstawowym, które zostało na planszy, i na 1 wybranym przez siebie pustym wydarzeniu specjalnym. Pajęczycza nie może umieścić żetonu pajęczyny na wydarzeniu specjalnym, na którym już znajduje się taki żeton – wybierz inne wydarzenie specjalne, jeśli to możliwe. Aby zdobyć wydarzenie, na którym leży żeton pajęczyny, musisz dodatkowo odrzucić 1 kartę z ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec za każdy żeton pajęczyny na tym wydarzeniu. Po zdobyciu wydarzenia usuń z niego żetony pajęczyny. Pajęczycza ignoruje te żetony pajęczyny.

Barykada z pajęczyny. Za każdym razem, gdy zagrywasz zieloną kartę produkcji, po jej pełnym rozpatrzeniu umieść na niej żeton pajęczyny, który zostaje tam na stałe. Tej karty nie możesz ponownie aktywować do końca rozgrywki.

Udaremnij. Możesz odrzucić 1 kartę z ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec, aby nie umieszczać żetonu pajęczyny.

Hipnotyzujące spojrzenie. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, wylosuj 2 karty ze swojej ręki. Odrzuć 1 z nich bez oglądania, a 2. wtasuj bez oglądania do ręki pajęczycy. Jeśli masz na ręce mniej niż 3 karty, zamiast z Twojej ręki pajęczycza dobiera 2 karty z talii i wtasowuje je do swojej ręki.

Udaremnij. Możesz zapłacić łącznie 2 żetony 1 punktu lub surowce w dowolnej kombinacji, aby podejrzeć te 2 karty (ze swojej ręki albo z talii). Jeśli losujesz karty z ręki, możesz zdecydować, która z nich zostanie odrzucona.

Intryga się zageszcza. Podczas przygotowania rozgrywki podziel karty intryg na sezonowe i natychmiastowe. Karty intryg natychmiastowych mają efekt **Udaremnij**. Potasuj osobno oba stosy. Gdy pajęczycza wykonuje

akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, dobiera i zagrywa kartę intrygi natychmiastowej, rozpatruje ją, a następnie zagrywa kartę intrygi sezonowej.

Kaprys tkaczki. Tę kartę wykorzystuje się tylko w rozgrywce z kartami osobowości. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, dobiera na rękę 1 kartę z talii. Gdy to zrobi, odrzuć wszystkie pozostałe karty z łąki i uzupełnij puste miejsca. Następnie dobierz kartę osobowości. Ta karta zastępuje poprzednią kartę osobowości i pozostaje aktywna, dopóki pajęczycza ponownie nie wejdzie na łąkę.

Lowczyni nagród. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, jeśli to możliwe, zabiera z Twojego miasta 1 kartę wartą co najmniej 1 punkt (Ty wybierz) i zagrywa ją do swojego miasta. Jeśli jej miasto jest pełne, kładzie ją na swojej planszecie jako zdobycz.

Udaremnij. Aby temu zapobiec, możesz odrzucić 2 karty z ręki albo zapłacić 2 dowolne surowce, albo odrzucić 1 kartę i zapłacić 1 dowolny surowiec. Jeśli to zrobisz, pajęczycza dobiera 1 kartę z talii i zagrywa ją do swojego miasta. Jeśli jej miasto jest pełne, kładzie ją na swojej planszecie jako zdobycz.

Obezwładniająca chmara. Podczas przygotowania rozgrywki umieść żeton pajęczyny na polu świętego kręgu (i targowiska w rozgrywce z dodatkiem *Święto Lata*). Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, umieść żeton pajęczyny na wybranym przez siebie pustym (bez żetonu pajęczyny i bez robotnika) pojedynczym polu podstawowym albo polu na leśnej polanie. Jeśli nie ma takich pustych pól, nie umieszczaj żetonu pajęczyny. Tych żetonów nie można usunąć do końca rozgrywki. Pajęczycza nie może umieszczać na tych polach robotników, ale za każdym razem, gdy Ty umieścisz robotnika na polu z żetonem pajęczyny, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki. Nie używaj tej karty planu w rozgrywce na poziomie trudności 0.

Próba siły. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, losuje 1 kartę z Twojej ręki i, jeśli to możliwe, zagrywa ją do swojego miasta. Jeśli jej miasto jest pełne, kładzie ją na swojej planszecie jako zdobycz. Jeśli masz na ręce mniej niż 2 karty, zamiast z Twojej ręki pajęczycza dobiera 1 kartę z talii.

Udaremnij. Możesz zapłacić łącznie 2 żetony 1 punktu lub surowce w dowolnej kombinacji, aby wybrać kartę, którą pajęczycza weźmie z Twojej ręki.

Prujka. Karty z polami akcji oznaczone symbolem  nie zajmują miejsca w mieście pajęczyny. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, na której znajduje się karta z polem akcji oznaczona symbolem , pajęczycza zagrywa tę kartę do swojego miasta, nawet jeśli jest pełne (jeśli jest kilka takich kart, Ty wybierz). Następnie uzupełnij puste miejsce na łące. Za każdym razem, gdy pajęczycza odwiedza dowolną kartę z polem akcji oznaczoną symbolem  albo gdy Ty odwiedzasz taką kartę w jej mieście, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki, zamiast żetonów, które otrzymałaby według standardowych zasad. Gdy pajęczycza odwiedza Twoje karty z polami akcji oznaczone symbolem , nie otrzymujesz żetonów punktów. Jako przypomnienie możesz położyć żetony pajęczyny na kartach oznaczonych symbolem .

Rozbudowa sieci. Za każdym razem, gdy zagrywasz do swojego miasta fioletową kartę pomysłowości, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi bazowa wartość tej karty.

Spryciula. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, dobiera 1 kartę z talii za każdy Twój surowiec powyżej 3. Na przykład, jeśli masz 2 gałązki i 2 jagody, dobiera 1 kartę z talii. Dobrane karty kładzie zakryte na swojej planszecie jako zdobycze.

Udaremnij. Możesz odrzucić dowolną liczbę surowców, zanim pajęczycza dobierze karty, aby w ten sposób zmniejszyć liczbę kart, które dobierze z talii.

Wyludzenie. Za każdym razem, gdy pajęczycza próbuje umieścić 1 ze swoich robotników na zablokowanym polu akcji, otrzymuje z puli tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Udaremnij. Możesz odrzucić 1 kartę z ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec, aby pajęczycza nie otrzymała tych żetonów punktów.

Znajomości. Gdy pajęczycza wchodzi na łąkę, dobiera 1 kartę z talii za każdą kartę, którą masz na ręce. Kładzie te karty zakryte na swojej planszecie jako zdobycze.

Udaremnij. Możesz odrzucić dowolną liczbę kart z ręki, zanim pajęczycza dobierze karty, aby w ten sposób zmniejszyć liczbę kart, które dobierze z talii.

KARTY INTRYG PAJĘCZYCY

Bezproduktywność. Za każdym razem, gdy zagrywasz zieloną kartę produkcji, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Błędy administracyjne. Za każdym razem, gdy zagrywasz niebieską kartę zarządzania, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Dżem jagodowy. Umieść żeton pajęczyczy na wszystkich leśnych polanach i polach podstawowych, które produkują co najmniej 1 jagodę albo 1 surowiec oznaczony jako dowolny. Gdy umieszczasz robotnika na 1 z tych pól, musisz zapłacić 1 dowolny surowiec, a pajęczycza otrzymuje żeton 1 punktu z puli. Pajęczycza nie może umieszczać robotników na polach z żetonami pajęczyczy.

Dżem trujkawkowy. Połóż 1 ze swoich zajętych robotników na planszecie pajęczyczy (Ty wybierz, ale nie możesz wziąć robotnika, który został umieszczony na polu akcji na stałe). Pajęczycza użyje go jako swojego robotnika, gdy następnym razem karta aktywności będzie wymagać zagrania robotnika. Jeśli nie masz zajętych robotników, umieść na planszecie pajęczyczy pierwszego robotnika, którego użyjesz (wcześniej rozpatrz efekty pola akcji, które odwiedziysz tym robotnikiem). Pajęczycza użyje go jako swojego robotnika, gdy następnym razem karta aktywności będzie wymagać zagrania robotnika. Odzyskasz go z planszy (ale nie z planszетки pajęczyczy, jeśli wciąż tam będzie) podczas przygotowania do nowej pory roku.

 Aby temu zapobiec, zapłać 2 kamyki albo odrzuć łącznie 3 surowce lub karty z ręki w dowolnej kombinacji.

Kieszonkowcy. Pajęczycza wtasowuje do swojej ręki połowę (zaokrąglij w górę) losowo wybranych kart z Twojej ręki.

 Zdecyduj, o ile kart mniej zabierze pajęczycza. Pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu z puli. Musisz zdecydować, zanim zobaczysz, które karty pajęczycza zabierze.

Kradzież! Rzuć 8-scienną kością i zwróć do puli 3 wskazane surowce. 1-3: gałązki; 4-6: bryłki żywicy; 7: jagody; 8: kamyki. Jeśli nie masz wystarczającej liczby surowców, zwróć do puli tyle, ile masz.

 Aby temu zapobiec, przed rzutem kością odrzuć 2 karty z ręki.

Lepka maź. Umieść żeton pajęczyczy na wszystkich leśnych polanach i polach podstawowych, które produkują co najmniej 1 bryłkę żywicy albo 1 surowiec oznaczony jako dowolny. Gdy umieszczasz robotnika na 1 z tych pól, musisz zapłacić 1 dowolny surowiec, a pajęczycza otrzymuje żeton 1 punktu z puli. Pajęczycza nie może umieszczać robotników na polach z żetonami pajęczyczy.

Leśni bandyci. Umieść żeton pajęczyczy na wszystkich leśnych polanach. Za każdym razem, gdy umieszczasz robotnika na 1 z tych pól, pajęczycza otrzymuje 2 żetony 1 punktu z puli. Pajęczycza nie może umieszczać robotników na polach z żetonami pajęczyczy.

Lobbystka. Aby zagrać albo aktywować niebieską kartę zarządzania, musisz odrzucić 1 kartę z ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec. Nie możesz już dobierać niebieskich kart zarządzania na rękę. Jeśli dobierzesz taką kartę, odrzuć ją i dobrać kolejną kartę.

Naśladowczy. Pajęczycza otrzymuje 2 żetony 1 punktu z puli za każdą kartę, którą masz na ręce.

 Możesz odrzucić dowolną liczbę kart z ręki, zanim pajęczycza otrzyma żetony punktów, aby zmniejszyć liczbę żetonów, które otrzyma.

Niewidzialna pułapka. Umieść żeton pajęczyczy na wszystkich polach podstawowych. Gdy umieszczasz robotnika na polu podstawowym, pajęczycza otrzymuje żeton 1 punktu, chyba że zapłacisz 1 dowolny surowiec albo odrzucisz 1 kartę z ręki.

Oczy drapieżcy. Za każdym razem, gdy chcesz zagrać kartę stworzenia dzięki żetonowi użycia, musisz odrzucić 2 karty z ręki.

Okup. Umieść 1 ze swoich dostępnych robotników na planszecie pajęczyczy. Nie możesz go wysłać na żadne pole akcji, dopóki go nie odzyskasz, gdy będziesz się przygotowywać do nowej pory roku. Jeśli nie masz dostępnych robotników, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki, i musisz położyć na jej planszecie 1 ze swoich zajętych robotników (nie możesz wziąć robotnika, który został umieszczony na polu akcji na stałe).

 Aby temu zapobiec, zapłać 2 jagody albo odrzuć/zapłać łącznie 3 karty z ręki lub surowce w dowolnej kombinacji.

Oszustka. Rzuć 8-scienną kością. W zależności od wyniku rzutu połóż odpowiednie dostępne wydarzenie podstawowe albo specjalne na planszecie pajęczycy jako zdobycz. 1-2: 1. wydarzenie podstawowe od lewej; 3-4: 1. wydarzenie podstawowe od prawej; 5-6: 1. wydarzenie specjalne od lewej; 7-8: 1. wydarzenie specjalne od prawej. Jeśli nie ma już dostępnych wydarzeń wskazanego rodzaju, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

 Aby temu zapobiec, możesz przed rzutem kością zapłacić/odrzuć łącznie 3 surowce lub karty z ręki w dowolnej kombinacji.

Ośmionożny koszmar. Odrzuć wszystkie karty z łąki, a następnie uzupełnij puste miejsca. Odrzuć z ręki wszystkie brązowe karty podróżników. Pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

 Aby temu zapobiec, zapłać 3 dowolne surowce.

Pajaki na drzewach. Umieść żeton pajęczycy na wszystkich leśnych polanach. Musisz zapłacić 1 dowolny surowiec albo odrzuć 1 kartę z ręki, aby umieścić robotnika na 1 z tych pól.

Pajaki w ziemi. Aby zagrać zieloną kartę produkcji, najpierw musisz odrzucić/zapłacić łącznie 2 karty z ręki lub surowce w dowolnej kombinacji. Na ten efekt nie wpływają zdolności zmieniające koszt zagrywania kart. Musisz go też rozpatrzyć nawet wtedy, gdy zagrywasz kartę za darmo.

Pajęczy podatek. Umieść żeton pajęczycy na wszystkich pojedynczych polach podstawowych: , ,  i . Za każdym razem, gdy umieszczasz robotnika na 1 z tych pól, pajęczycza otrzymuje żeton 1 punktu z puli. Pajęczycza nie może umieszczać robotników na polach z żetonami pajęczycy.

Paraliżujący strach. Zakryj wszystkie stworzenia w swoim mieście. Wciąż zajmują miejsce w mieście, ale nie można ich odwiedzać, aktywować ani odrzucić. Nie uwzględniaj ich, zdobywając wydarzenia. Nie bierz ich też pod uwagę podczas punktowania na koniec gry. Karty dzielące miejsce dalej zajmują razem 1 miejsce w mieście.

 Odrzuć 1 kartę albo zapłać 1 dowolny surowiec za każde stworzenie, którego nie chcesz zakryć.

Plaga. Umieść żeton pajęczycy na wszystkich pojedynczych polach akcji na kartach we wszystkich miastach. Aby umieścić robotnika na 1 z tych pól, musisz zapłacić/odrzuć łącznie 2 surowce lub karty z ręki w dowolnej kombinacji. Pajęczycza nie może umieszczać robotników na polach z żetonami pajęczycy.

Polecenie z góry. Umieść żeton pajęczycy na wszystkich pojedynczych polach podstawowych: , ,  i . Nie możesz odwiedzać tych pól akcji.

Pożyczone. Wylosuj 3 karty ze swojej ręki. Pajęczycza wtasowuje je do swojej ręki. Jeśli masz mniej niż 3 karty, pajęczycza wtasowuje je wszystkie do swojej ręki.

 Zapłać do 3 dowolnych surowców, aby o tyle mniej kart pajęczycza zabrała z Twojej ręki. Musisz to zrobić, zanim zobaczysz, które karty pajęczycza chce „pożyczyć”.

Pracowita. Zagraj 3 wierzchnie karty z talii głównej do miasta pajęczycy, nawet jeśli jest już pełne.

 Odrzuć do 3 kart z ręki, aby pajęczycza dobrała i zagrała o tyle mniej kart do swojego miasta. Musisz to zrobić przed dobraniem kart.

Przejęcie. Pajęczycza zabiera z Twojego miasta fioletową kartę pomyślności (Ty wybierz) i umieszcza ją w swoim mieście. Może to zrobić, nawet jeśli jej miasto jest już pełne. Jeśli nie masz żadnej fioletowej karty pomyślności, zabiera Ci kartę wartą najwięcej punktów (jeśli masz kilka kart o takiej samej wartości, Ty wybierz).

 Jeśli masz dostępnego robotnika, możesz umieścić go na tej karcie, aby zapobiec przejęciu. Odzyskasz go podczas przygotowania do nowej pory roku.

Recesja. Za każdym razem, gdy zagrywasz fioletową kartę pomyślności, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Skorumpowane sądy. Jeśli w Twoim mieście jest wiosna, pajęczycza otrzymuje 3 żetony 1 punktu; jeśli w Twoim mieście jest lato, pajęczycza otrzymuje 2 żetony 1 punktu; jeśli w Twoim mieście jest jesień, pajęczycza otrzymuje 1 żeton 1 punktu. Ponadto, aby zdobyć dowolne wydarzenie, musisz najpierw odrzucić 1 kartę z ręki albo zapłacić 1 dowolny surowiec.

Szybka kradzież. Rzuć 8-scienną kością i zwróć do puli 3 wskazane surowce. 1-2: gałązki; 3: bryłki żywicy; 4-5: jagody; 6-8: kamyki. Jeśli nie masz wystarczającej liczby surowców, zwróć do puli tyle, ile masz.

 Aby temu zapobiec, przed rzutem kością odrzuć 2 karty z ręki.

W sieci. Potasuj karty na ręce i 3 wybrane losowo odwróć tak, aby nie widzieć ich treści. Te karty liczą się do limitu kart na ręce, ale nie możesz ich w żaden sposób zagrać ani odrzucić. Jeśli masz mniej niż 3 karty, odwróć je wszystkie.

Zamknięte. Zakryj wszystkie budowle w swoim mieście. Wciąż zajmują miejsce w mieście, ale nie można ich odwiedzać, aktywować ani odrzucić. Nie uwzględniaj ich, zdobywając wydarzenia. Nie bierz ich też pod uwagę podczas punktowania na koniec gry. Karty dzielące miejsce dalej zajmują razem 1 miejsce w mieście.

 . Odrzuć 1 kartę albo zapłać 1 dowolny surowiec za każdą budowlę, której nie chcesz zakryć.

Zła prasa. Odrzuć z łąki wszystkie brązowe karty podróżników, a następnie uzupełnij puste miejsca. Powtarzaj te czynności tak długo, aż na łące nie będzie żadnej brązowej karty podróżnika. Nie możesz umieszczać na łące nowych brązowych kart podróżników. Odrzucaj te karty i uzupełniaj puste miejsca. Aby zagrać brązową kartę podróżnika z ręki, musisz odrzucić 1 kartę albo zapłacić 1 dodatkowy dowolny surowiec, nawet jeśli zagrywasz tę kartę za darmo.

Złodziejka! Rzuć 8-ścienną kością i zwróć do puli 3 wskazane surowce. 1-2: gałązki; 3-4: bryłki żywicy; 5-7: jagody; 8: kamyki. Jeśli nie masz wystarczającej liczby surowców, zwróć do puli tyle, ile masz.

 . Aby temu zapobiec, przed rzutem kością odrzuć 2 karty z ręki.

Zmęczenie. Za każdym razem, gdy zagrywasz albo odwiedzasz czerwoną kartę z polem akcji, pajęczycza otrzymuje tyle żetonów 1 punktu, ile wynosi poziom trudności rozgrywki.

Znalezione, nie kradzione! Rzuć 8-ścienną kością i zwróć do puli 3 wskazane surowce. 1: gałązki; 2-3: bryłki żywicy; 4-6: jagody; 7-8: kamyki. Jeśli nie masz wystarczającej liczby surowców, zwróć do puli tyle, ile masz.

 . Aby temu zapobiec, przed rzutem kością odrzuć 2 karty z ręki.



KARTY ZE ZDOLNOŚCIAMI ROBOTNIKÓW



Gronostaje. Po zagranie karty stworzenia albo budowl i pełnym rozpatrzeniu jej efektu możesz odrzucić 2 karty z ręki, aby otrzymać 1 jagodę, 1 gałązkę albo 1 bryłkę żywicy, albo odrzucić 3 karty, aby otrzymać 1 kamyk. Tej zdolności nie uznaje się za zdolność zmieniającą koszt zagrywania kart. Rozpatrujesz ją po rozpatrzeniu efektu karty i nie możesz wykorzystać pozyskanych surowców, aby opłacić koszt tej karty.



Motyle. Zwiększ swój limit kart na ręce o 4. Rozpoczynasz grę z 12 kartami na ręce (11 kartami w rozgrywce 5- i 6-osobowej). Jesteś pierwszym graczem.



Pajaki. Na początku rozgrywki, po przygotowaniu gry, umieść pajęczycę  na planszy na dowolnym polu podstawowym, leśnej polany, świętego kręgu, podróży, targowiska, stacji albo pagórka. Za każdym razem, gdy to pole zostanie odwiedzone przez Ciebie albo innego gracza, otrzymujesz 1 dowolny surowiec, którego w tym momencie nie masz, i dobierasz 1 kartę. Następnie przesun pajęczycę na dowolne inne pole na planszy. Rozpoczynasz grę jako ostatni gracz. Tej karty zdolności robotników nie używa się w rozgrywce w trybie *Leże pajęczycy*.



Świnie. Na początku rozgrywki umieść wszystkie karty *Farm* w odkrytym stosie w swoim obszarze gry. Jeśli używasz *Farm* z minidodatku *Cztery pory roku*, najpierw je potasuj. Na początku rozgrywki i po każdym Twoim przygotowaniu do nowej pory roku możesz zagrać wierzchnią kartę z tego stosu za darmo, aktywując ją według standardowych zasad. Zagranie tej karty nie liczy się jako Twoja tura. W ramach akcji Ty i Twój przeciwnicy możecie zagrać wierzchnią kartę *Farmy* z tego odkrytego stosu, opłacając jej koszt. Ten koszt mogą obniżyć zdolności zmieniające koszt zagrywania kart zgodnie ze standardowymi zasadami, ale *Farm* nie uznaje się za karty na ręce, łące ani stacji w odniesieniu do kart, które mają takie wymagania. Jeśli Twój przeciwnik zagra *Farmę*, otrzymujesz 2 żetony 1 punktu. Farmy nie zajmują miejsca w Twoim mieście.



rebel



STARLING
GAMES



Starling Games to imprint
Tabletop Tycoon, Inc. 