

The background of the entire page is a soft, painterly illustration of a snowy mountain landscape. In the distance, a large, white, mountain-like structure with a face-like facade and arched windows is partially covered in snow. A winding path leads from the foreground towards this structure. In the foreground, a small, dark figure of a person or creature is walking along the path. The sky is a pale, hazy blue with soft, wispy clouds. The overall tone is serene and wintry.

Everdell

ZIMOWY SZCZYT

Edycja kolekcjonerska

Stałeś się dumnym posiadaczem kolekcjonerskiej edycji dodatku *Everdell: Zimowy Szczyt*. Zdobyłeś się na odwagę, aby rozpocząć przygodę, dzięki której dotrzesz w niezwykle miejsca i poznasz osobliwe stworzenia. Życzymy udanej wyprawy!

PRZYGOTOWANIE

Dodajcie karty odkryć z edycji kolekcjonerskiej do odpowiednich talii pagórków, szczytów i grzbietów górskich z podstawowej edycji dodatku *Zimowy Szczyt*.

Możecie wybrać nowych robotników: sowy, jaszczurki albo krety.

ZAWARTOŚĆ KOLEKCJONERSKA:

- 9 kart odkryć,
- 3 duże stworzenia,
- 4 siodła (1 dodatkowe),
- 18 nowych robotników (po 6 sów, jaszczurek i kretów),
- 3 żabich ambasadorów (do gry w *Everdell: Perłowy Potok*),
- instrukcja.

INDEKS

Pagórki

Dzik Trufelek (duże stworzenie). Możesz umieścić dzika na zielonej karcie produkcji w swoim mieście albo w mieście przeciwnika, aby ją dla siebie aktywować. Następnie weź z puli 1 dowolny surowiec i dobierz 1 kartę.

Poszukiwacz złota. Za każdym razem, gdy zdobędziesz żetony punktów w ramach jakiegokolwiek akcji w grze, możesz odrzucić 1 kartę z ręki za każdy zdobyty żeton. Niezależnie od tego, czy to zrobisz, możesz następnie dobrać 1 kartę za każdy zdobyty żeton. Ten efekt dotyczy także takich kart jak *Wieża zegarowa*.

Znawca gór. Efekt wiosennej karty pogody Cię nie dotyczy. Ponadto możesz zagrać 2 karty odkryć z talii szczytów zamiast 1, ale musisz zapłacić koszt obu kart.

Szczyty

Laboratorium Teofila. Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki, a następnie natychmiast zagrać kartę za tyle surowców mniej, ile kart odrzuciłeś.

Paw Złotoszyi (duże stworzenie). Możesz umieścić pawia na wydarzeniu, aby je zdobyć, nawet jeśli spełniasz tylko połowę wymagań (zaokrąglając w górę). Jeśli zdobycie wydarzenia wymaga 2 konkretnych kart, możesz je zdobyć, nawet jeśli masz tylko 1 z nich. W przypadku wydarzeń podstawowych, które wymagają 3 kart tego samego koloru, koszt

należy zaokrąglić w górę (musisz mieć co najmniej 2 karty). W przypadku wydarzenia „Igrzyska w Everdell” musisz mieć co najmniej po 1 karcie każdego koloru.

Sęp Ognistodzioby. Możesz umieścić sępa na wierzchu stosu kart odrzuconych i dobrać z niego 3 karty. Dopóki sęp znajduje się na stosie kart odrzuconych, gdy przeciwnik odrzuca karty, możesz przejrzeć wszystkie karty, które odrzucił, i dobrać dowolne z nich na rękę. Nie używaj tej karty w grze solo.

Grzbiety górskie

Gwiezdni tkacze. Gdy ich zagrywasz, możesz odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki, a następnie dobrać karty do swojego limitu kart na rękę. Możesz dobrać karty, nawet jeśli nie odrzuciłeś żadnej karty.

Jaskinia Tańczących Świateł. Gdy ją zagrywasz, odkryj 4 karty z talii i weź z puli surowce w zależności od koloru odkrytych kart: zielona produkcja – 1 jagoda; brązowy podróżnik – 1 gałązka; czerwone miejsce – 1 bryłka żywicy; niebieskie zarządzanie – 1 kamyk; fioletowa pomysłowość – 1 dowolny surowiec. Następnie możesz dobrać na rękę dowolne z odkrytych kart. Pozostałe karty odrzuć.

Lodowe Miasto. Na koniec gry jest warte 3 punkty + 1 punkt za każdą kartę w kolorze, którego w swoim mieście masz najmniej. Weź pod uwagę tylko kolory kart, które masz w mieście. W razie remisu policz karty tylko w 1 kolorze.

