



Everdell
ZIMOWY SZCZYT

INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ



33 KARTY ODKRYĆ

12 KART POGODY



5 DUŻYCH STWORZEŃ



6 KAFELKÓW
MAPY EVERDELL



24 KAFELKI
MAPY OKOLICY



6 LISÓW I 1 ŻABI AMBASADOR
(DO GRY W EVERDELL: PERŁOWY POTOK)



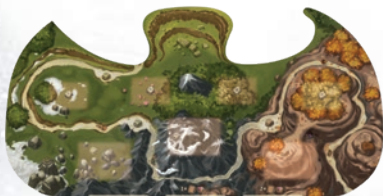
15 KRÓLICZYCH PODRÓŻNIKÓW
(PO 1 W KAŻDYM KOLORZE ROBOTNIKÓW
Z GRY PODSTAWOWEJ I Z DODATKÓW)



12 ŻETONÓW
„3 PUNKTY”



6 SIODEŁ
(I DODATKOWE)



PLANSZA GÓR

WPROWADZENIE

Wyruszcie poza granice bezpiecznej doliny Everdell i zapuśćcie się w tajemnicze i niezbadane rejony, w których czeka na Was przygoda, jakiej jeszcze nie przeżyliście! Ruiny pradawnych budowli, nieznane stworzenia, nowe lądy... Zbierzcie zapasy i odwagę i ruszajcie w niezwykłą podróż przez Góry Strzeliste!

Na początku gry otrzymujecie króliczego podróżnika, który będzie przemierzał szlak na planszy gór. To odważne stworzenie będzie zbierało dla Was fragmenty mapy, dzięki której zaplanujecie końcową wyprawę, i odkrywało nowe, nieznane lądy. Ze zmieniającymi się porami roku będziecie musieli stawić czoło wymagającym warunkom pogodowym, co nie pozostanie bez wpływu na Waszą strategię. Sprytnie korzystajcie ze zdolności nowych kart, aby historia, którą napiszecie, i wyprawa, na którą wyruszyacie, zostały zapamiętane w Everdell po wsze czasy!

OPRACOWANIE

Projekt dodatku: James A. Wilson

Opracowanie dodatku: Dann May, Brenna Noonan

Oprawa graficzna: Andrew Bosley

Dodatkowe grafiki: Dann May

Dyrektor artystyczny i projekt graficzny: Dann May

Producent wykonawczy: Dan Yarrington

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

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja: zespół Rebel

PRZYGOTOWANIE

Przygotujcie grę według zasad z gry podstawowej z następującymi zmianami.

- 1) Połóżcie planszę gór przy dolnej krawędzi planszy głównej.
- 2) Podzielcie karty pogody według pór roku. Potasujcie każdą talię i połóżcie po 1 zakrytej karcie na każdym polu pogody dla danej pory roku na planszy gór. Odłóżcie pozostałe karty pogody do pudełka, nie patrząc na ich treść.
- 3) Podzielcie karty odkryć według 3 typów: pagórki, szczyty i grzbiety górskie. Potasujcie każdą talię i połóżcie zakrytą na odpowiednich miejscach na planszy gór.
- 4) Rozdajcie każdemu z graczy po 1 kafelku mapy Everdell. Pomieszczone 24 kafelki mapy okolice i połóżcie na pagórkowatej części szlaku tyle odkrytych kafelków, ile wynosi liczba graczy plus 1. Następnie połóżcie tyle samo zakrytych kafelków na częściach szlaku ze szczytami i grzbietami górskimi. Odłóżcie pozostałe kafelki mapy okolice do pudełka, nie patrząc na ich treść.
- 5) Umieście pionki dużych stworzeń na planszy gór albo w jej pobliżu.
- 6) Odwróćcie zimową kartę pogody i umieście swoje pionki króliczych podróżników na symbolu pagórków na początku szlaku.



Uwaga! Dodatek *Zimowy Szczyt* sprawia, że rozgrywka jest bardziej wymagająca, dlatego zalecamy, aby nie używać elementów z innych dodatków.

SZLAK

Twój żądny przygód króliczy podróżnik przemierza tajemnicze Góry Strzeliste, opierając się zdradzieckiej pogodzie i zapuszczając się w nieznane dotąd tereny. Na swej drodze spotyka miejscowe stworzenia, dociera do niezwykłych miejsc, pokonuje różne przeszkody, a nawet staje oko w oko z dużymi stworzeniami, które według legend zamieszkują te okolice.

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

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

1) MAPA OKOLICY

Weź 1 z kafelków mapy okolicy leżących na tej części szlaku, na której znajduje się Twój króliczy podróżnik, i połącz go na końcu swojej trasy wyprawy.

2) ODKRYCIE

Odkryj 3 karty odkryć z tej części szlaku, na której znajduje się Twój króliczy podróżnik, a następnie zagraj 1 z nich na swój obszar gry.

3) PODRÓŻ

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

MAPA OKOLICY

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

Na początku gry Twoja trasa wyprawy składa się tylko z kafelka mapy Everdell, który otrzymałeś podczas przygotowania do gry. Gdy dobierasz kolejny kafelek mapy okolicy, połącz go po prawej stronie kafelka mapy Everdell.



Kolejne kafelki mapy okolicy kładź zawsze po prawej stronie poprzedniego kafelka. W trakcie gry każdy gracz zdobędzie w sumie 3 kafelki mapy okolicy. Te kafelki utworzą trasę wyprawy, na którą Twój króliczy podróżnik będzie mógł wyruszyć na koniec gry.

Zasady wyprawy są wyjaśnione w dalszej części instrukcji.

ODKRYCIE

Po wyborze kafelka mapy okolicy i dołożeniu go do swojej trasy wyprawy weź 3 wierzchnie karty z talii kart odkryć, która znajduje się w tej samej części szlaku co Twój króliczy podróżnik. Podczas pierwszego przygotowania do nowej pory roku będzie to talia pagórków. Połóż dobrane wcześniej 3 karty odkryć w kolejności dobierania wzdłuż dolnej krawędzi planszy gór pod kosztem, jak pokazano poniżej.



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

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

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

Rodzaje kart odkryć

W grze występują różne rodzaje kart odkryć. Szczegółowy opis kart odkryć znajduje się w dalszej części instrukcji (zob. *Indeks* na str. 8–11).

Karty odkryć są kartami o „zdolnościach zmniejszających koszt zagrywania kart”, dlatego nie można ich łączyć z działaniem takich kart jak *Karczmarz* czy *Dźwig*.

Szlaki i miasta. Te karty zapewnią Ci na koniec gry wskazaną liczbę punktów, jeśli spełniasz wymienione wymagania. Karty miast znajdują się tylko w talii grzbietów górskich i zapewnią Ci na koniec gry wskazaną liczbę punktów, jednak odbierają punkty za konkretny rodzaj kart w Twoim mieście.

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

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

Po zagranium. Zdolności tych kart aktywują się natychmiast po ich zagranium.

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

Duże stworzenia są traktowane jak robotnicy, ale dodatkowo mają specjalne umiejętności opisane na kartach. Możesz je posyłać na wszystkie pola akcji dostępne dla robotników, czyli pola podstawowe, pola na kartach miejsc itd. Poza tym mogą być przesuwane za pomocą zdolności innych kart, np. *Stróżnika leśnego*.

PODRÓŻ

Po wyborze kafelka mapy okolicy i zagranium karty odkrycia przesun swój króliczygo podróżnika na następną część szlaku na planszy gór. Części szlaku są oznaczone symbolami:



pagórki



szczyty



grzbiety górskie

Jeśli karta pogody tej części szlaku jest zakryta, odkryj ją. Od tej chwili musisz przestrzegać ograniczeń wymienionych na karcie. Jeśli kafelki mapy okolicy w tej części szlaku są zakryte, odkryj je wszystkie. Gdy wykonasz jesienną akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, odkryj najpierw jesienną kartę pogody, jeśli wciąż jest zakryta. Następnie przenieś swojego króliczego podróżnika z planszy gór na kafelek mapy Everdell, który jest początkiem Twojej trasy wyprawy. Pamiętaj, że musisz przestrzegać ograniczeń wynikających z jesienną kartą pogody.



POGODA



zima



wiosna



lato



jesień

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

Po wykonaniu akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* i po przesunięciu podróżnika na następną część szlaku odwróć kartę pogody tej części, jeśli wciąż jest zakryta. Od tej chwili musisz przestrzegać zasad z nowej karty pogody tak długo, jak pozostajesz na tej części szlaku. Karta pogody ma na Ciebie wpływ tylko podczas danej pory roku.

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

Karty takie jak *Wieża widokowa* niwelują efekty kart pogody, które wpływają na pola podstawowe i leśne polany.

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

Jeśli efekt karty pogody wymaga zapłacenia dodatkowego kosztu zagrania karty, możesz go zignorować, jeśli zagrywasz kartę za darmo (dzięki żetonowi użycia albo innemu efektowi).



WYPRAWA

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

Musisz opłacić koszt 1. kafełka mapy okolicy po prawej stronie kafełka mapy Everdell, zanim opłacisz koszt 2., a następnie 3. kafełka. Po opłaceniu kosztu kafełka przesuń na niego swojego podróżnika i sprawdź, czy jesteś w stanie opłacić koszt kolejnego kafełka. Postępuj tak ze wszystkimi kafełkami. Jeśli nie opłacisz kosztu kolejnego kafełka, nie przesuwasz na niego podróżnika, a Twoja wyprawa się kończy. Zdobywasz punkty za kafełek, na którym stoi Twój podróżnik, i za wszystkie po jego lewej stronie. Nie otrzymujesz punktów za kafełki, do których nie dotarłeś.

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



ZASADY GRY SOŁO

Krostawiec powraca!

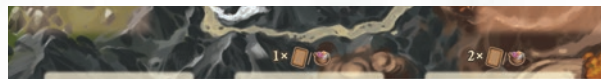
Nigdy nie był wybitnym strategiem, więc i tym razem naśladuje Twoje działania! Krostawiec

słyszał o niezwykłych odkryciach w Górach Strzelistych i wynajął szemranego pomocnika, aby śledził każdy Twój krok i utrudniał Ci wędrówkę.

Musisz sprawić, by zabłądził i nigdy nie powrócił!

Podczas gry solo z dodatkiem *Zimowy Szczyt* kieruj się zasadami gry solo z gry podstawowej (łącznie z 3 poziomami trudności) z następującymi zmianami.

- Umieść 1 kafełek mapy Everdell w obszarze gry Krostawca i postaw na nim jego króliczego podróżnika.
- Umieść po 2 kafełki mapy okolicy na każdej części szlaku. Kafelki na pagórkach połóż odkryte, a na szczytach i grzbietach górskich – zakryte.
- Krostawiec nie stosuje się do efektów kart pogody.
- Z każdej części szlaku Krostawiec bierze ten kafełek mapy okolicy, którego Ty nie wzięłeś. Połóż go na końcu jego trasy wyprawy.
- W zależności od tego, jaką kartę odkrycia zagrywasz, Krostawiec zdobywa określoną liczbę punktów: 3 punkty za kartę o koszcie 0, 2 punkty za kartę o koszcie 1 albo 1 punkt za kartę o koszcie 2.



- Na koniec gry przesuń podróżnika Krostawca na ostatni kafełek mapy okolicy na jego trasie wyprawy. Krostawiec otrzymuje punkty za każdy kafełek.

INDEKS

KARTY POGODY

Zima

Gęsta mgła. Gdy zagrywasz kartę z ręki, musisz zapłacić dodatkowo 1 dowolny surowiec.

Na przykład, aby zagrać kartę, która kosztuje 2 jagody, musisz zapłacić 2 jagody i 1 dowolny surowiec. Gdy zagrywasz stworzenie za darmo dzięki żetonowi użycia, nie ponosisz tego dodatkowego kosztu.

Siarczysty mróz. Nie możesz umieszczać robotników na leśnych polanach. Jeśli grasz z kartami zdolności robotników (z dodatku *Święto Lata*), możesz umieszczać jaszczurzych robotników na swoich leśnych polanach.

Śnieżycą. Za każdym razem, gdy zdobywasz surowce z leśnej polany, weź z puli 1 surowiec mniej.

Przykład. Odwiedzasz polanę z 2 bryłkami żywicy i 1 gałązką – bierzesz z puli 1 bryłkę i 1 gałązkę.

Ten efekt nie dotyczy kart dobieranych na leśnych polanach.

Wiosna

Burza z piorunami. Zagranie każdej karty budowlanej kosztuje dodatkowo 1 dowolny surowiec (może to być jagoda). Ten efekt obowiązuje nawet wtedy, gdy korzystasz ze zdolności obniżających koszt zagrywania kart, np. *Dźwigu*.

Tornado. Nie możesz zagrywać kart z łąki. Jeśli zdolność pozwala Ci dobierać karty z łąki, możesz to zrobić. Następnie możesz je zagrywać z ręki.

Ulewa. Gdy umieszczasz robotnika na polu podstawowym, weź z puli 1 surowiec mniej albo dobierz 1 kartę mniej.

Przykład. Umieszczasz robotnika na polu, które zapewnia 2 gałązki i 1 kartę. Bierzesz 2 gałązki, ale nie dobierasz karty, albo bierzesz 1 gałązkę i dobierasz 1 kartę.

Lato

Fala upałów. Zagranie karty stworzenia kosztuje dodatkowo 1 jagodę. Ten efekt obowiązuje nawet wtedy, gdy korzystasz ze zdolności obniżających koszt zagrywania kart, np. *Karczmarza*.

Porywisty wiatr. Za każdym razem, gdy zagraż kartę do swojego miasta i rozpatrzysz wszystkie jej efekty, musisz odrzucić 1 kartę z ręki (jeśli możesz).

Susza. Zielone karty produkcji nie aktywują się w momencie zagrania.

Jesień

Grad. Gdy umieszczasz robotnika na polu podstawowym albo na leśnej polanie, rozpatrz wszystkie efekty, a następnie odrzuć 1 kartę z ręki (jeśli możesz).

Powódź. Zagranie karty z łąki kosztuje dodatkowo 1 dowolny surowiec. Ten efekt obowiązuje nawet wtedy, gdy korzystasz ze zdolności obniżających koszt zagrywania kart, np. *Dźwigu* albo *Karczmarza*.

Wielki pożar. Gdy przygotowujesz się do jesieni, musisz natychmiast umieścić 1 swojego robotnika na tej karcie. Twój robotnik musi tu zostać na stałe, więc podczas jesieni będziesz miał 1 robotnika mniej.

KARTY ODKRYĆ

Pagórki

Archeolog. Po zagranii umieść do 3 kart budowli pod *Archeologiem*. Mogą to być karty z Twojej ręki lub z łąki albo kombinacje kart z obu tych miejsc. Podczas akcji zagrywania karty budowli spod *Archeologa* możesz zagrywać za 1 dowolny surowiec mniej. Karty pod *Archeologiem* nie wliczają się do Twojego limitu kart na ręce ani do limitu kart w mieście (nie znajdują się w żadnym z tych miejsc).

Karawana kartografa. Gdy umieszczasz tu robotnika, dobierz 3 karty. Następnie weź z puli 1 dowolny surowiec za każdego robotnika na *Karawanie kartografa*, wliczając robotnika, którego właśnie umieściłeś. Każdy gracz może mieć na tej karcie maksymalnie 1 robotnika. Weź żeton 1 punktu z puli, jeśli przeciwnik odwiedza to miejsce.

Kwiecisty Szlak. Na koniec gry jest wart 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 3 fioletowe karty pomysłności.

Leśny Szlak. Na koniec gry jest wart 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 4 zielone karty produkcji.

Łoś Kopytnik (duże stworzenie). Podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku* możesz zostawić łośia na polu, które aktualnie zajmuje, aby aktywować to pole. Dodatkowo dobierz 1 kartę i weź z puli 1 dowolny surowiec. Gra solo. Możesz aktywować to pole, nawet jeśli przynosi się na nie Krostawiec.

Mglisty Szlak. Na koniec gry jest wart 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 3 brązowe karty podróżników.

Przewodnik. Po zagranii umieść do 3 kart stworzeń pod *Przewodnikiem*. Mogą to być karty z Twojej ręki lub z łąki albo kombinacje kart z obu tych miejsc. Podczas akcji zagrywania karty stworzeń spod *Przewodnika* możesz zagrywać za 2 jagody mniej. Karty pod *Przewodnikiem* nie wliczają się do Twojego limitu kart na ręce ani do limitu kart w mieście (nie znajdują się w żadnym z tych miejsc).

Skalny Szlak. Na koniec gry jest wart 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 3 czerwone karty miejsc.

Sprzedawca map. Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz dobrać karty z łąki lub ze stosu kart odrzuconych albo kombinacje kart z obu tych miejsc do swojego limitu kart na ręce. Nie uzupełniaj pustych miejsc na łące, dopóki nie skończysz tej akcji. Każdy gracz może mieć na tej karcie maksymalnie 1 robotnika. Weź żeton 1 punktu z puli, jeśli przeciwnik odwiedza to miejsce.

Świetlisty Szlak. Na koniec gry jest wart 4 punkty, jeśli masz w swoim mieście co najmniej 3 niebieskie karty zarządzania.

Zbieracz jagód. Za każdym razem, gdy otrzymujesz jagody w ramach dowolnej wykonywanej przez siebie akcji, dobierz 1 kartę za każdą otrzymaną jagodę.



Szczyty

Burzowa Dolina. Po zagranium dobierz 3 karty i połóż je odkryte obok tej karty. Ty i Twój przeciwnicy możecie zagrywać dowolne z tych kart, jakby znajdowały się na łące. Za każdym razem, gdy któryś z przeciwników zagrywa 1 z tych kart, weź żeton 1 punktu z puli. Uzupełnij puste miejsce nową kartą z talii.

Krecie Kopalnie. Gdy umieszczasz tu robotnika, możesz odkryć po kolei tyle kart z talii, ile kart mógłbyś dobrać do swojego limitu kart na ręce. W dowolnej chwili możesz przestać odkrywać karty i dobrać wszystkie odkryte karty na rękę. Następnie weź żeton 1 punktu za każdą dobraną w ten sposób kartę. Jeśli jednak dowolna z odkrytych kart pokrywa się z kartą na łące, natychmiast przerwij odkrywanie i odrzuć je wszystkie. Nie dobieraj kart na rękę i nie bierz żetonu. Każdy gracz może mieć na tej karcie maksymalnie 1 robotnika. Weź żeton 1 punktu z puli, jeśli przeciwnik odwiedza to miejsce.

Król Roman (duże stworzenie). Możesz umieścić *Króla Romana* na dowolnej fioletowej karcie pomyślności w swoim mieście, aby wziąć z puli tyle sztuk surowców (w dowolnej kombinacji), ile wynosi wartość bazowa tej karty.

Przykład. Jeśli umieścisz Króla Romana na Zamku, weź z puli 4 wybrane przez siebie surowce.

Kryjówka Zakapturzonych. Możesz przenieść 1 ze swoich zajętych robotników na to pole, aby ponownie aktywować pole, na którym znajdował się ten robotnik. Robisz to w ramach swojej akcji. Na polu akcji na tej karcie możesz umieścić maksymalnie 1 robotnika.

Lodowy Szlak. Na koniec gry jest wart 4 punkty, jeśli Twój króliczy podróżnik przejdzie przez wszystkie kafelki mapy okolicy tworzące Twoją trasę wyprawy.

Niedźwiedź Miodołąp (duże stworzenie). Jeśli w wyniku zagrania niedźwiedzia nie wzięłeś żadnej jagody, po rozegraniu akcji, do której go użyłeś, możesz dodatkowo wziąć z puli 1 jagodę za każdy inny surowiec, jaki w tej akcji otrzymałeś (maksymalnie 3 jagody).

Orzeł Wilhelm (duże stworzenie). Możesz umieścić orła na talii i dobrać z niej 3 karty. Dopóki orzeł znajduje się na talii, możesz dobrać 2 karty z talii za każdym razem, gdy dowolny przeciwnik dobiera z niej karty. Ponadto, gdy orzeł znajduje się na talii, możesz dobierać karty ponad swój limit kart na ręce, ale następnie musisz natychmiast odrzucić karty do swojego limitu kart na ręce. Nie używaj tej karty w grze solo.

Podniebny Szczyt. Gdy umieszczasz tu robotnika, odrzuć 5 kart w różnych kolorach ze swojej ręki (po 1 z każdego rodzaju). Następnie weź żetony punktów o łącznej wartości 8.

Pradawny Sad. Gdy umieszczasz tu robotnika, weź z puli 5 jagód.

Ruiny Strzelistej Wieży. Gdy umieszczasz tu robotnika, weź z puli 3 surowce – gałązki, bryłki żywicy lub kamyki – w dowolnej kombinacji.

Wilk Wiatroszept (duże stworzenie). Wilk nie stosuje się do zasad umieszczania robotników na polach pojedynczych. Możesz umieścić wilka na polu pojedynczym, na którym znajduje się inny robotnik (Twój albo przeciwnika), wliczając karty miejsc, leśne polany i pola podróży. Nie możesz użyć wilka, aby zdobyć wydarzenie, które wcześniej zostało zdobyte (przez Ciebie albo innego gracza).

Grzbiety górskie

Kwitnące Miasto. Na koniec gry jest warte 6 punktów i -1 punkt za każdą fioletową kartę pomysłności w Twoim mieście.

Leśne Miasto. Na koniec gry jest warte 6 punktów i -1 punkt za każde 2 zielone karty produkcji w Twoim mieście.

Łowca nagród. Gdy go zagrywasz, wymień nazwę dowolnego stworzenia i przeszukaj talię. Jeśli znajdziesz kartę o wymienionej nazwie, możesz dobrać ją na rękę, nawet jeśli miałbyś przekroczyć swój limit kart na rękę. Jeśli nie znajdziesz takiej karty, nic się nie dzieje. Na koniec tej akcji potasuj talię.

Mgliste Miasto. Na koniec gry jest warte 6 punktów i -1 punkt za każdą brązową kartę podróżnika w Twoim mieście.

Odległy Łąd. Połóż tę kartę na końcu swojej trasy wyprawy po prawej stronie ostatniego kafelka mapy okolicy. Aby umieścić swojego króliczego podróżnika na *Odległym Łądzie*, musisz odrzucić 6 kart z ręki.

Podniebny architekt. Gdy go zagrywasz, wymień nazwę dowolnej budowli i przeszukaj talię. Jeśli znajdziesz kartę o wymienionej nazwie, możesz dobrać ją na rękę, nawet jeśli miałbyś przekroczyć swój limit kart na rękę. Jeśli nie znajdziesz takiej karty, nic się nie dzieje. Na koniec tej akcji potasuj talię.

Skalne Miasto. Na koniec gry jest warte 6 punktów i -1 punkt za każdą czerwoną kartę miejsca w Twoim mieście.

Szlak Czterech Wiatrów. Na koniec gry jest wart 4 punkty, jeśli zdobyłeś co najmniej 2 wydarzenia (podstawowe lub specjalne).

Szlak Wyczekiwańca. Na koniec gry jest wart 1 punkt za każdy punkt zdobyty z pól podróży (maksymalnie 7 punktów).

Świetliste Miasto. Na koniec gry jest warte 6 punktów i -1 punkt za każdą niebieską kartę zarządzania w Twoim mieście.

Wężowy Przesmyk. Połóż tę kartę na początku swojej trasy wyprawy po prawej stronie kafelka mapy Everdell. Aby umieścić swojego króliczego podróżnika na *Wężowym Przesmyku*, musisz zapłacić 6 surowców w dowolnej kombinacji.

DIENNIK PODRÓŻY ZAJĄCA TADEUSZA

7. dzień miesiąca Wyczekiwańca

„Nadzieja matką głupich”.

Te słowa wciąż pobrzmiwają w mych uszach, gdy spiesznie szukamy schronienia przed zamięcią śnieżną. Mija dopiero siódmy dzień naszej wyprawy, a powierzona nam odpowiedzialność powoli zaczyna nas przygniatać. Opuściliśmy wygodne domostwa i zapuściliśmy się w dżicz z nadzieją, że odnajdziemy króla Romana, który dla wielu pozostaje tylko legendą, gdyż potrzebujemy jego pomocy. Moi towarzysze są niezłomni duchem, ale powoli i w ich oczach pojawia się zwątpienie.

Potrzeby naszej doliny nie mogą być jednak ignorowane. Miną miesiąc, nim odbudujemy to, co zniszczyło tornado. Susza przyniosła nam dotkliwy głód, a jeśli mróz utrzyma się jeszcze przez kilka tygodni, będziemy mieć w tym roku straszliwie mało czasu na uprawę i zbiory.

Wciąż słyszę w głowie słowa mego ojca Teodora: „Nigdy nie chciałem, byś poszedł w moje ślady, Tadiusz, i prowadził spokojny żywot wioskowego sklepikarza. Zrodziłeś się do większych czynów i teraz nadeszła pora, by się o tym przekonać. Codziennie będę wypatrywał twego triumfalnego powrotu”.

Myślę, że radosna piosnka doda otuchy moim towarzyszom – ta paskudna pogoda daje się we znaki zwłaszcza Piszczkowi. Mnie też dobrze robi wesoła melodia. Zaintonuję piosenkę, dzięki której wróci nam odwaga do dalszej wędrówki.

19. dzień miesiąca Wyczekiwańca

Wiedziałem! Mój instynkt co do sprzedawcy mapy mnie nie zwiódł! Namówił nas, byśmy kupili mapę ze skrótem, a Piszczek, który nie chciał już maszerować w marznącym deszczu, zapłacił za nią niebotyczną sumę.

Nie byłem przekonany do tej transakcji, ale wiedząc, że Piszczek jest oficjalnym członkiem gildii kartografów, postanowiłem, acz niechętnie, zaufać jego osądowi.

Mapa prowadziła nas krętymi, zdradliwymi ścieżkami przez krainy, w których zacina przejmująco zimny deszcz. Słońce chyliło się ku zachodowi,

gdy przedarliśmy się w końcu przez gęste runo i niemalże wpadliśmy do głębokiego kanionu, który nagle pojawił się przed nami.

Zdenerwowany Piszczek przyznał, że ta przekłeta mapa jest bezużyteczna, i rzucił ją do kanionu.

Potem Rózia zauważyła most. Był to bardzo stary most z lin i zmurszałych desek. Właśnie miałem oznajmić towarzyszom, że nie ma co ryzykować, gdy Rózia wbiegła na chybotliwą konstrukcję. Nim się obejrzelśmy, była już na drugim brzegu, wołając, że znalazła suche schronienie.

Powiedziałem Piszczkowi, aby szedł następny, gdyż wiedziałem, że gdyby został sam, nigdy by się nie zdecydował przejść. Widziałem, jak ostrożnie stąpa po moście, trzęsąc ogonkiem przez całą drogę.

Sam okiełznałem lęk i rozpocząłem przeprawę. Wtem przenikliwy wiatr zaświszczał w kanionie i rozkołysał rozklekotaną konstrukcję. Położyłem uszy po sobie i powoli parłem naprzód, starając się nie myśleć o tym, jak moje ciało spada na skały w dole, a potem płynie unoszone przez rwący nurt rzeki.

Siedząc już bezpiecznie w suchej jamie skalnej, śmiałyśmy się z własnej głupoty i z tego, że posłuchałyśmy jakiejś łasicy.

22. dzień miesiąca Wyczekiwańca

Poranek był mokry i ponury. Krążyliśmy po Mglistym Szlaku już kilka godzin, myśląc kierunki, a nasze futerka coraz bardziej nasiąkały wodą.

W południe nastrój wyraźnie nam się pogorszył. Było jasne, że się zgubiliśmy. Rózia wspięła się na drzewo i z samego czubka oceniła, że przeszliśmy



tylko mały kawałek od miejsca, z którego dziś rano wyruszyliśmy. Na te wieści Piszczek rzucił się na ziemię i zaczął szlochać.

Ale nagle szczęście się do nas uśmiechnęło!

Gdy Rózia siedziała na drzewie, wypatrzył ją ptak, który okazał się przewodnikiem na szlaku, i zaoferował nam pomoc. W mgnieniu oka przeprowadził nas przez mgłę w stronę trawiastych pagórków po drugiej stronie jaru.

Zdradziliśmy ptasiemu przewodnikowi cel naszej wyprawy, a on zasugerował, byśmy skorzystali z usług słynnego znawcy gór, którego znajdziemy w pobliskiej karczmi.

23. dzień miesiąca Wyczekiwańca

Karczma była dość gwarnym lokalem położonym poza głównym szlakiem i przez to trafnie nazwanym Kaprysem Wędrowca. W środku wokół stołów tłoczyli się głównie mieszkańcy okolicznych gór.

Od pulchnego jeża dowiedzieliśmy się, że nikt nie zna prawdziwego imienia stworzenia, którego szukaliśmy, ale miejscowi nazywali go „Ponury”. Kolczasty zbieracz jagód zaoferował pomoc w odnalezieniu Ponurego, ale odmówiliśmy ze względu na wysoką cenę.

Zaczął się ściemniać, więc karczmarz hojnie zaoferował nam pokój z kominkiem i trzema suchymi łózkami. Ochocho skorzystaliśmy z propozycji, gdyż od tygodni nie czuliśmy miękkiej słomy.

Następnego ranka zaskoczył nas widok pandy rudej, która na nasz widok zmarszczyła ostro brwi. To musiał być Ponury!

– Więc to wy. Widziałem silniejszych od was, którzy chcieli pokonać te szczyty i nigdy nie wrócili – powiedział i odstawił kubek. – Zabiorę was do Burzowej Doliny. Być może mieszkające tam sowy wiedzą coś o królu, którego poszukujecie. Ale potem radźcie sobie sami. O ile w ogóle przetrwacie – zakończył szorstko.

Miesiąc Gęstomglistnik

W końcu Ponury pozwolił nam odpocząć i rozpalic ogień! Ledwo mogę pisać, bo mam tak zmarzniete łapki. Lodowy Szlak naprawdę dał się nam we znaki.

Nie wiem, jaki dziś jest dzień. Ponury nie uznaje odpoczynku – czasem nawet podróżujemy w nocy. Czy on się nigdy nie męczy?!

Ale zimno! Och, jest tak strasznie zimno. Mam nadzieję, że Rózi uda się rozpalic ognisko z gałązek, które wzięliśmy ze sobą. Na pewno Ponury zna jakąś sztuczkę, aby szybko i sprawnie wykrzesac iskrę, ale nie zamierzamy go o nic pytać.

3. dzień miesiąca Gęstomglistnika

Byłem przekonany, że Ponury pragnie naszej śmierci, ale jakimś cudem uszliśmy z życiem na Lodowym Szlaku, a następnie podczas mozolnej wspinaczki na wieżę w Burzowej Dolinie. Światło latarni na szczycie wieży kojarzyło nam się ze światkiem nadziei.

Sowy przywitały nas ciepło, nakarmiły i zaoferowały wygodne pokoje. Ponury natomiast zniknął. Nawet nie zauważyliśmy, kiedy się od nas odłączył.

Niestety mimo całej swej mądrości sowy nie wiedziały, gdzie się podziewa król Roman. Powiedziały, że jedynie orzeł Wilhelm może wiedzieć, gdzie go znaleźć. Prawdziwy orzeł! Byłoby wspaniale zobaczyć go na własne oczy!

Postanowiliśmy zaczekać na Wilhelma, ciesząc się spokojnymi chwilami w Burzowej Dolinie. Słyszałem, że mają tutaj naprawdę dobrze wyposażoną bibliotekę!

9. dzień miesiąca Gęstomglistnika

Wilhelm radośnie oznajmił, że widział króla Romana, i to dość niedawno, gdy krążył nad ruinami Strzelistej Wieży. Zaproponował, abyśmy polecili tam na jego grzbiecie. Jak mogliśmy odmówić?

Lot był najbardziej ekscytującym przeżyciem w moim życiu. Sądzę, że Wilhelm z wielką przyjemnością obserwował, jak trzęsiemy się ze strachu, gdy szybuje wśród chmur albo nurkuje ku ziemi. Zanim dotarliśmy w pobliże ruin, pogoda mocno się pogorszyła. Smugi błyskawic przecinały ciemne niebo, więc zmuszeni byliśmy wylądować. Wilhelm orzekł, że ruiny znajdują się niedaleko i że bez problemu dotrzemy do nich na piechotę, jeśli tylko przeczekamy burzę.

Następnie życzył nam powodzenia, mrugnął przyjaźnie, po czym wzbił się w powietrze i odleciał.

10. dzień miesiąca Gęstomglistnika

Ścieżki prowadzące do ruin Strzelistej Wieży są bardzo zdradzieckie. Przez wiosenną odwilż wokół kamieni utworzyły się śliskie lodowe strumienie.

Różia upadła i zraniła się w łapkę. Bardzo ją boli, ale nie sądzę, aby łapka była złamana. Wydaje mi się, że o wiele bardziej ucierpiała jej duma.

Na naszej drodze zaczynają pojawiać się ruiny starodawnych osad. Może kiedyś tu wrócę, aby dokładnie je zbadać, na razie jednak musimy kontynuować wyprawę, która całkowicie pochłania nasze myśli.

Miałem dziś dziwne wrażenie, że ktoś nas obserwuje. Jednak gdy rozejrzałem się dookoła, nikogo nie było.

11. dzień miesiąca Gęstomglistnika

Zdumiewające! Dotarliśmy do serca ruin Strzelistej Wieży. Widać stąd Everdell – jest majaczącą na horyzoncie zieloną plamką. Niewiarygodne, że Przemysław Ogonek mógł kiedyś stać dokładnie w tym samym miejscu!

Gdy tak podziwialiśmy widoki, powróciło to dziwne uczucie, że ktoś nas obserwuje...

Cały dzień przeczesywaliśmy ruiny, ale nie znaleźliśmy nawet śladu króla Romana. Zacząłem już myśleć, że tracę rozum. Ciągłe spoglądałem za siebie, oczekując, że zobaczę wpatrujące się w nas oczy.

Nie udało mi się ukryć moich podejrzeń przed Rózią i Piszczkiem i teraz obawiam się, że popadną w taką samą paranoję jak ja.

Postanowiliśmy spędzić w ruinach jeszcze jedną noc. Jeśli do rana nie znajdziemy króla Romana, opuścimy to dziwne miejsce.

12. dzień miesiąca Gęstomglistnika

Ogarnął nas niespokojny sen. Wydawało nam się, że ze wszystkich stron otaczają nas węże i upiory. Gdy nadszedł w końcu upragniony świt, o mało nie wyskoczyliśmy z futer na dźwięk tubalnego głosu. Nad sobą ujrzelśmy ogromnego koziorożca – król Roman we własnej osobie!

Między długimi zakrzywionymi rogami nosił poniszczoną koronę. Jego muskularne ciało wciąż emanowało siłą, a w oczach odbijała się mądrość przodków. Pokłoniliśmy się mu nisko.

Król zdradził, że od kilku dni bacznie nas obserwuje. Poprosił, abyśmy powiedzieli, kim jesteśmy i w jakim celu przybywamy do jego królestwa. Nie mogąc opanować ekscytacji, spełniłem jego polecenie w imieniu całej trójki.

Król Roman przypatrywał się nam z uwagą, po czym przemówił tymi słowami:

– Wasza odwaga jest inspirująca i godna podziwu. Opuściliście swój bezpieczny świat, ryzykując życie, aby szukać pomocy u większych od siebie. Biada mi i biada wszelkim stworzeniom, jeśli ja, król Roman ze Strzelistej Wieży, pozwolę wam wrócić bez nadziei i obietnicy pomocy. Tak więc zobowiązuję się do działania. Wybiorę się w odwiedziny do waszego króla i wspólnie uradzimy, co można zrobić w tej sytuacji.

Piszczek nie mógł powstrzymać pisku podniecenia, a ja czułem, że serce wali mi w piersi jak młot.

– Jeśli zaś idzie o waszą trójkę – kontynuował król – wasza podróż nie dobiegła jeszcze końca. Musicie przemierzyć grzbiety gór i odwiedzić przydrożne miasta i osady. Porozmawiajcie z ich przywódcami, powiedzcie koniecznie, że to ja was przysłałem. Wielu z tych stworzeń nie znacie w Everdell, ale uwierzcie mi, że wszystkie mają dobre serca.

Król wskazał nam najbezpieczniejszą drogę prowadzącą w dół szczytów i poinstruował, jak znaleźć miasta i osady, o których wspominał. Piszczek wszystko skrupulatnie zapisywał i rysował, a następnie pokazał królowi swoją mapę. Ten z aprobatą pokiwał głową i rzekł:

– Masz ogromny talent, Piszczku. Pewnego dnia zostaniesz wielkim kartografem.

Dają słowo, że ogon Piszczka znacznie się wydłużył po usłyszeniu tych słów.

Po chwili król dodał:

– Wiem, że w waszych sercach są jeszcze wielkie niezaspokojone pragnienia, czyż nie?

Ku memu zdziwieniu Różia wystąpiła naprzód i ze łzami w oczach powiedziała:

– Straciłam całą rodzinę. W Everdell nikt na mnie nie czeka. Nie wiem już, gdzie jest moje miejsce, dlatego szukam przygody i celu. Czy to źle?

Król potrząsnął głową i odrzekł:

– Ależ skąd! Dociekanie, po co jesteśmy na tym świecie, nie jest czymś złym, młoda dzika Rózio. Jeśli zdecydujesz się zostać w Górach Strzelistych, znajdziesz przygodę, a może nawet wielkie bogactwo. Pamiętaj jednak, że cel nie pochodzi z zewnątrz, ale z wnętrza. Wszystko, co zdobędziesz w życiu, nie zaspokoi twego pragnienia. Zaznasz spokoju dopiero wtedy, gdy zrozumiesz, że istotą naszego istnienia jest dawanie.

Różia cofnęła się i wbiła wzrok w obolałe ramię. Długo po tej rozmowie nie odezwała się do nas ani słowem.

– A ty – król zwrócił się do mnie. – Widzę żądzę wędrówki w twych oczach. Ty także nie zamierzasz pozostać w Everdell, prawda?

Wiodłem wygodne życie, miałem uczciwą pracę, ale zdałem sobie sprawę, że zarówno mój ojciec, jak i król mieli rację. Ileż to godzin spędziłem, wpatrując się w szczyty w oddali i zapisując marzeniami kolejne karty dziennika?

– Pewnego dnia – powiedział król – opuścisz swą dolinę, aby znaleźć nowe tereny, podobnie jak podziwiany przez ciebie Przemysław Ogonek. Gdy przybył w te strony wiele lat temu, usłyszał od mego ojca podobne słowa.

Poczułem się naprawdę niezręcznie przez porównanie do wielkiego Przemysława Ogonka. Słuchałem króla w milczeniu, zastanawiając się nad tym, co dokładnie oznaczają jego słowa.

Potem król Roman roześmiał się i powiedział:

– Ale niech me słowa was nie niepokoją. Musicie kontynuować swoją wyprawę, a ja muszę wyruszyć do waszej uroczej doliny. Idźcie, moi odważni mali przyjaciele, idźcie naprzód, a droga pod waszymi łapkami niech będzie bezpieczna.

1. dzień miesiąca Gwiazdnoniebnika

Nadal pamiętam te słowa, chociaż minęły miesiące, odkąd je usłyszałem. Król Roman miał rację. Słyszałem wewnętrzny głos i czułem, że jestem stworzony do większych rzeczy.

Różia wróciła w Góry Strzeliste, gdzie odkryła złoża złota, eksplorując tamtejsze jaskinie. Mam nadzieję, że wciąż pamięta słowa króla.

Piszczek poczuł się tak zainspirowany słowami króla na temat jego umiejętności kartograficznych, że wyruszył na czele karawany, aby stworzyć mapę całego świata. Trzeba przyznać, że komu jak komu, ale jemu nigdy nie brakowało ambicji.

Patrzę na lśniący błękit morza i wyczekuję statku, który zabierze mnie w nieznanne. Ale nie cel jest najważniejszy, lecz sama podróż i to, co mnie podczas niej czeka – nowe doświadczenia i wyzwania, niespełnione miłości, odnalezione skarby, fantazje i marzenia, a także świadomość każdego oddechu w każdej chwili mego życia...

Celem mojej podróży jest... sama podróż.

Odległe lądy czekają.



rebel



STARLING
GAMES