

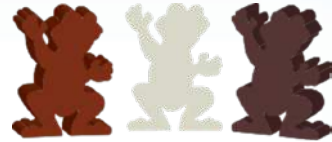
Everdell
Pentowy Potok
Edycja kolekcjonerska

•• INSTRUKCJA ••

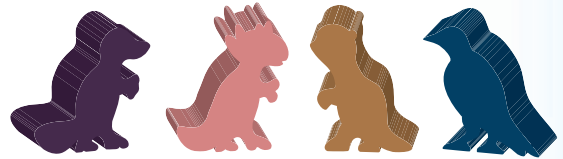
ZAWARTOŚĆ



PLANSZA RZĘKI I 2 NAKŁADKI
NA PLANSZĘ PODSTAWOWĄ



9 ŻABICH AMBASADORÓW
(PO 1 W KAŻDYM KOLORZE)



24 NOWYCH ROBOTNIKÓW
(PO 6 NA GRACZA)

ŹIÓBAK, AKSOLOTŁ, WYDRA, SZPAK



4 CUDA



22 MINIKARTY

6 KART WYDARZEŃ SPECJALNYCH,
12 KART OZDÓB I 4 KARTY LASU



3 ŻETONY
„3 PUNKTY”



25 PERŁ



6 DROGOWSKAZÓW*



32 KARTY

20 KART STWORZEŃ I BUDOWLI,
12 KART RZĘKI
(PO 6 KART MIESZKAŃCÓW I MIEJSC)




ZESZYT PUNKTACJI

* Używajcie drogowskazów, aby wskazywać przeciwnikom karty, na których mogą umieszczać swoich robotników.

PRZYGOTOWANIE

Przygotujcie grę według zasad z gry podstawowej z następującymi zmianami.

- 1) Połóżcie planszę rzeki obok planszy głównej. Połóżcie perły na mieliźnie na planszy rzeki.
- 2) Połóżcie nakładki z cudami pod Wiecznym Drzewem, zakrywając koszty wydarzeń podstawowych (podczas gry z tym dodatkiem nie będziecie z nich korzystać). Ustawcie cuda na odpowiednich miejscach na nakładkach.
- 3) Podzielcie karty rzeki na 2 talie według typu kart. Potasujcie karty mieszkańców i odłóżcie na bok 2 z nich, nie patrząc na ich treść. Postąpcie analogicznie z kartami miejsc. Następnie potasujcie razem 4 odłożone karty (bez patrzenia na ich treść) i połóżcie po 1 zakrytej karcie na każdym z 4 pól na planszy rzeki. Na każdej karcie połóżcie 1 perłę. Odłóżcie pozostałe karty rzeki do pudełka, nie patrząc na ich treść.
- 4) Wtasujcie karty stworzeń i budowli z symbolem  z tego dodatku do talii z gry podstawowej. Następnie rozłóżcie 8 odkrytych kart na łące.
- 5) Wtasujcie karty wydarzeń specjalnych z tego dodatku do kart z gry podstawowej. Podczas przygotowania wydarzeń specjalnych użyjcie co najmniej 1 wydarzenia specjalnego z tego dodatku.
- 6) Potasujcie karty ozdób i rozdajcie każdemu z graczy po 2 zakryte karty. Odłóżcie pozostałe karty ozdób do pudełka, nie patrząc na ich treść. Podczas gry możecie zerkać na swoje karty ozdób. Nie wliczają się do limitu kart na ręce.
- 7) Każdy bierze po 1 żabim ambasadorze w kolorze swoich robotników.
- 8) Wtasujcie karty lasu z tego dodatku do kart lasu z gry podstawowej i połóżcie ich odpowiednią liczbę (w zależności od liczby graczy) na leśnych polanach.





RZKA

Dzięki żabiemu ambasadorowi nawiądziesz kontakty dyplomatyczne z podwodną społecznością Perłowego Potoku. Posyłaj go w rzeczne miejsca i do rzecznych mieszkańców, aby zdobyć cenne bonusy i wartościowe perły. Dzięki nim postawisz w swoim mieście wspaniałe cuda i niesamowite ozdoby.

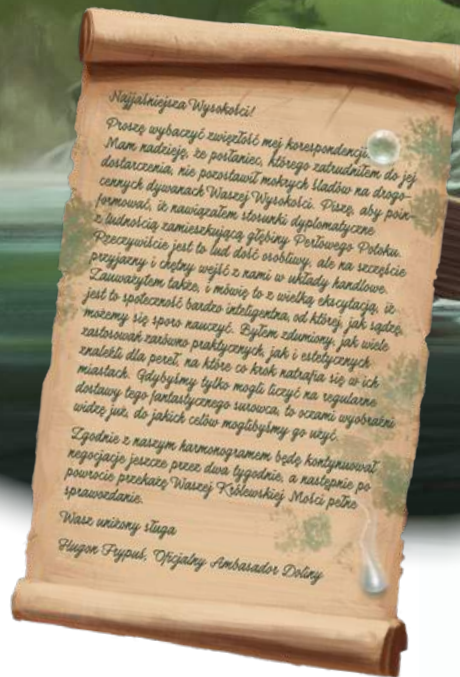
Aby wysłać ambasadora na pole akcji na rzece, musisz mieć w swoim mieście przynajmniej tyle kart danego rodzaju, ile pokazano przy tym polu.

KARTY RZKI

Gdy jako pierwszy wysyłasz ambasadora na dane pole akcji na rzece, weź perłę leżącą na karcie rzeki obok tego pola, a następnie odkryj tę kartę. Jeśli zapłacisz koszt z odkrytej karty, zdobywasz wymienione na niej nagrody.

Możesz odwiedzić dowolne pole akcji na rzece, które znajduje się przy odkrytej albo zakrytej karcie rzeki, jeśli spełniasz wymagania tego pola i jeśli nie znajduje się na nim ambasador innego gracza.

Przykład. Aby wysłać ambasadora na wskazane pole akcji na rzece, musisz mieć w swoim mieście co najmniej 3 zielone karty produkcji. To pole pojedyncze.



Karty rzecznych mieszkańców wymagają, abyś odrzucił określone karty z ręki, za co otrzymasz żeton 1 punktu i 1 perłę.

Karty rzecznych miejsc wymagają natomiast, abyś odrzucił żeton 1 punktu i określony rodzaj surowca, za co otrzymasz karty i 1 perłę.

MIELIZNA

Możesz wysłać swojego ambasadora na pole akcji na mieliznie. Zapłać 2 dowolne surowce i odrzuć 2 karty z ręki, aby otrzymać 1 perłę. To pole grupowe.



Na pola akcji z tym symbolem możesz wysłać **tylko** ambasadora – te pola są niedostępne dla robotników. Ambasador znajdujący się na polu rzeki jest zajęty (podobnie jak robotnicy wysłani na pola akcji). Odzyskasz go z robotnikami podczas akcji *Przygotuj się do nowej pory roku*. Nie możesz używać ambasadora jak zwykłego robotnika. Ambasador **nie jest** też robotnikiem w przypadku kart i wydarzeń pozwalających odzyskać swojego zajętego robotnika.

Autorem niniejszego ogłoszenia jest nieoceniony,
nieustraszony i sumienny władca mórz H.H. Drapczyławi!!!
Najstarszy z piratów oferuje swe usługi na specjalne życzenie.
Można go znaleźć w tawernie Pod Łapą i Ogonek
każdego wieczora między 4:22 a 11:41

OGŁOSZENIE!

Ahej, szczerzy łdowci! Czy jesteście zadowoleni z domowego żywota, w którym
kwiecie beznamieinnie w oczekiwaniu na kolejne pory roku? Czy pamiętacie jeszcze
to uczucie, gdy serce (ewentualnie ogon, futerko lub łuski) drży z podniecenia?
Czy pospamyżycie się w gnuśności łdowej i nieszczęściu dnia codziennego, chociaż
uciąż manżycie o tym, by na nowo rozpaść w swej duszy ogień zapalu?

Jeśli tak, to odpowiedzcie na zew przegody! Zostaniecie piratami!

Porzucicie mcnctonię i odpowiedzialność. Zamykujecie wąsy i ogony
dla stawy i chwały! Płynicie z nami do ujścia rzeki, gdzie szczęściem
przyjdzie nam znaleźć ocean, a następnie z entuzjazmem podnieść żagle
i wypłynąć na te trwożne nieznanne wody, by stawić czoła łosowi.
Dlaczego? Ponieważ jesteśmy odważni i nieustraszeni! I mamy mapę.

Tak, mapę! Mapę tak wiarygodnego pochodzenia, że zamykujemy własne życie,
aby odnaleźć skarby, do którego prowadził Potrzeba nam jedynie mistrza nawigacji
z umiejętnością żeglowania, gotowania, sprzątania i czytania. Potrzebujemy też
siłnych i wytrzymałych stworzeń do noszenia skrzyń pełnych kosztowności!

Mysz, że szukamy właśnie Ciebie? Zgłoś się do kapitana P. Poczesnycka w celu
podpisania prawdziwie formalnej umowy i po prawdziwie pirackiej opaskę na oko.

Nie bądź łchóznem, daj się ponieść fałom przegody! Ahej!



CUDA

W swojej turze możesz umieścić 1 robotnika na polu niewybudowanego jeszcze cudu, aby go wybudować. W tym celu musisz zapłacić wskazanymi surowcami i perłami i odrzucić wskazaną liczbę kart z ręki. Podczas budowy cudu nie możesz korzystać ze zdolności jakichkolwiek kart.

Po opłaceniu kosztu weź figurkę cudu i postaw obok swojego miasta. Robotnika, który wybudował dla Ciebie cud, odzyskasz podczas przygotowań do nowej pory roku.

Wszystkie cuda, które wybudujesz, zapewnią Ci na koniec gry wskazaną liczbę punktów. Możesz wybudować więcej niż 1 cud. Każdy cud może być wybudowany tylko przez 1 gracza. Cuda nie są wydarzeniami w przypadku niektórych kart (na przykład *Króla*).

PERŁY

Na koniec gry otrzymujesz 2 punkty za każdą swoją niewykorzystaną perłę.

OZDOBY



W ramach akcji w swojej turze możesz zagrać 1 z kart ozdób, które otrzymałeś podczas przygotowania do gry. Zagranie karty ozdoby kosztuje 1 perłę. Ta karta nie zajmuje miejsca w Twoim mieście.

Po zagranie karty ozdoby natychmiast (i jednorazowo) aktywuje się jej zdolność widoczna w górnej części.

W dolnej części znajduje się liczba punktów, które zdobędziesz na koniec gry w zależności od liczby posiadanych elementów wskazanego rodzaju.

Karty ozdób nie wliczają się do Twojego limitu kart na ręce. Po zagranie karty ozdoby nie dobieraj nowej karty ozdoby. Możesz zagrać obie karty ozdób, które otrzymałeś, ale nie możesz tego zrobić w tej samej turze.

ZASADY GRY SOLO

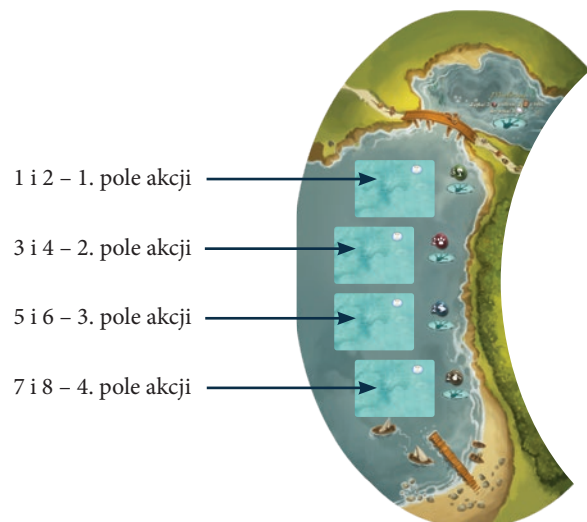
Krostawiec powraca!

Już raz udało Ci się przegonić z doliny tego szcurek, dzięki czemu w Everdell zapanował spokój. Jednak opowieści o bogactwach i pięknie Perłowego Potoku wywabiły go ze stęchłej kryjówki. Samozwańczy król ponownie przybywa do Everdell, aby zawładnąć doliną. Musisz mu w tym przeszkodzić!

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

PRZYGOTOWANIE

Poza grupą robotników Krostawiec ma także żabiego ambasadora. Podczas przygotowania do gry rzuć kością i umieść figurkę ambasadora Krostawca na 1 z pól akcji na rzece w zależności od wyniku na kości.



Krostawiec natychmiast otrzymuje perłę z karty znajdującej się obok pola z jego ambasadorem. Odkryj tę kartę i daj Krostawcowi kolejną perłę. To pole akcji na rzece jest teraz zablokowane.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega w taki sam sposób jak w grze solo z gry podstawowej z następującymi zmianami.


- Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę ozdoby, daj Krostawcowi żetony punktów o łącznej wartości 5.
- Gdy Krostawiec wykonuje akcję *Przygotuj się do nowej pory roku*, przesunij jego ambasadora o 1 pole w dół rzeki (jeśli znajduje się na ostatnim polu akcji na rzece, przenieś go na 1. pole). Jeśli karta obok tego pola jest zakryta, Krostawiec otrzymuje leżącą na niej perłę. Następnie odkryj kartę i daj mu jeszcze 1 perłę. Jeśli karta jest odkryta, Krostawiec otrzymuje tylko 1 perłę.
- Gdy na koniec gry spasujesz, Krostawiec buduje cuda, płacąc tylko wymaganą liczbę pereł (pozostały koszt ignoruje). Krostawiec zawsze buduje cud o najwyższej wartości punktowej i może zbudować więcej niż 1 cud.

Przykład. Na koniec gry Krostawiec ma 6 pereł. W trakcie gry wybudowałeś jedynie Gwiazdzistą Latarnię wartą 25 punktów. Krostawiec wydaje 3 pereł na budowę Słonecznego Mostu wartego 20 punktów i 2 pereł na budowę Fontanny Mgieł wartej 15 punktów. Szczur otrzymuje w sumie 35 punktów za swoje cuda.

- Na koniec gry Krostawiec otrzymuje 2 punkty za każdą swoją niewykorzystaną perłę.



INDEKS

Cieśla okrętowy. Na koniec gry zapewnia 1 punkt za każdą kartę z symbolem Perłowego Potoku  w Twoim mieście, wliczając *Cieślę okrętowego*, ale bez kart ozdób i bez kart wydarzeń specjalnych.

Most. Zwiększ swój limit kart na ręce o 1 kartę za każdą posiadaną perłę. Ponadto za każdym razem, gdy otrzymujesz perłę, dobierz 2 karty z talii na rękę.

Piracki statek. Zagranie tej karty do swojego miasta nic nie kosztuje. W swojej turze możesz umieścić robotnika na *Pirackim statku*, a następnie przenieść go wraz z kartą do miasta wybranego przeciwnika. Następnie weź z puli po 1 dowolnym surowcu i 1 żetonie 1 punktu za każdą perłę, którą ma ten przeciwnik (maksymalnie po 3 surowce i 3 żetony). *Piracki statek* zostaje w mieście przeciwnika. Gdy zabierzesz swojego robotnika z karty *Pirackiego statku*, Twój przeciwnik będzie mógł wysłać swojego robotnika na pole na tej karcie.

Pirat. Po zagranie odrzuć do 4 kart z ręki, aby dobrać i odkryć taką samą liczbę kart z talii. Jeśli suma wartości bazowych dobranych kart wynosi 7 albo więcej, weź z puli 1 perłę. Bez względu na wynik zatrzymaj wszystkie dobrane karty. *Pirat* nie zajmuje miejsca w mieście.

Posłaniec. Musi dzielić miejsce z kartą budowlą. Po zagranie dobierz 1 kartę z talii i weź żeton 1 punktu. Gdy odwiedzasz pole akcji na rzece, na potrzeby spełnienia wymagań tego pola uznaje się, że *Posłaniec* ma ten sam kolor co budowla, z którą dzieli miejsce. W każdej innej sytuacji *Posłaniec* jest brązową kartą podróżnika. Jeśli budowla, pod którą *Posłaniec* jest wsunięty, zostanie usunięta, natychmiast wsuń go pod inną budowlę w swoim mieście. Jeśli to była ostatnia budowla w Twoim mieście, najbliższą kartę budowlą musisz zagrać na miejsce z *Posłańcem*.

Prom. Możesz wysłać tu swojego ambasadora (ale nie robotnika), aby skopiować 1 dowolną odkrytą kartę rzeki, nawet jeśli znajdująca się przy niej pole akcji na rzece jest zajęte i nawet jeśli nie spełniasz wymagań do jego odwiedzin. Weź żeton 1 punktu z puli, gdy przeciwnik odwiedza Twój *Prom*.

Przewoźnik. Po zagranie i podczas produkcji weź 2 żetony 1 punktu, jeśli masz co najmniej 2 perły.

Przystań. Po zagranie i podczas produkcji weź z puli 2 dowolne surowce, jeśli masz co najmniej 2 perły.

OZDOBY

Dzwonek. Weź 3 jagody z puli. Ponadto dobierz 1 kartę z talii za każdą kartę stworzenia w Twoim mieście (wliczając te, które nie zajmują miejsca, np. *Pirata*). Na koniec gry *Dzwonek* jest wart 1 punkt za każde 2 karty stworzeń w Twoim mieście.

Klepsydra. Możesz wykonać akcję z dowolnej leśnej polany, nawet jeśli pole akcji na tej karcie jest zajęte. Dodatkowo weź z puli 1 dowolny surowiec. Na koniec gry *Klepsydra* jest warta 1 punkt za każdą kartę miejsca w Twoim mieście.

Klucz do miasta. Weź z puli 2 dowolne surowce. Ponadto dobierz 1 kartę z talii za każdą kartę budowlą w Twoim mieście. Na koniec gry *Klucz do miasta* jest wart 1 punkt za każde 2 karty budowlą w Twoim mieście.

Kompas. Możesz ponownie aktywować 2 różne karty podróżników w swoim mieście. Jeśli aktywujesz *Ruiny*, postępuj tak, jakbyś zagrywał je po raz pierwszy. Jeśli aktywujesz *Błazna*, możesz przenieść go do miasta wybranego przeciwnika. Jeśli aktywujesz *Posłańca*, możesz go przenieść pod swoją inną kartę budowlą. Na koniec gry *Kompas* jest wart 1 punkt za każdą kartę podróżnika w Twoim mieście.

Luneta. Weź z puli 1 dowolny surowiec i dobierz 1 kartę. Następnie weź 1 perłę. (Musisz najpierw zapłacić perłę, aby zagrać *Lunetę*). Na koniec gry *Luneta* jest warta 3 punkty za każdy cud, który wybudowałeś.

Lusterko. Możesz skopiować dowolną zdolność 1 z kart ozdób zagranych przez dowolnego przeciwnika. Na koniec gry *Lusterko* jest wart 1 punkt za każdy kolor kart w Twoim mieście (maksymalnie 5 punktów). Nie używaj tej karty w grze solo.

Maska. Możesz zagrać za darmo dowolną kartę z ręki albo z łąki o wartości do 3 punktów. Na koniec gry *Maska* jest warta 1 punkt za każde 3 punkty z żetonów, które zdobyłeś, wliczając żetony na takich kartach jak *Wieża zegarowa* czy *Kaplica*.

Szklany amulet. Weź z puli 3 dowolne surowce i dobierz 2 karty. Następnie weź żeton 1 punktu. Na koniec gry *Szklany amulet* zapewnia 3 punkty.

Tiara. Weź z puli po 1 dowolnym surowcu za każdą kartę pomyślności w Twoim mieście. Na koniec gry *Tiara* jest warta 1 punkt za każdą kartę pomyślności w Twoim mieście.

Waga. Możesz odrzucić do 4 kart z ręki, aby wziąć z puli 1 dowolny surowiec za każdą odrzuconą kartę. Na koniec gry *Waga* jest warta 1 punkt za każdą kartę, którą masz na ręce (maksymalnie 5 punktów).

Zegar słoneczny. Możesz aktywować produkcję dla maksymalnie 3 kart produkcji w Twoim mieście. Na koniec gry *Zegar słoneczny* jest wart 1 punkt za każde 2 karty produkcji w Twoim mieście.

Złota księga. Weź z puli surowce będące kosztem dowolnej karty zarządzania w Twoim mieście.
Przykład. W swoim mieście masz *Wieżę zegarową*, więc zagrywając *Złotą księgę*, otrzymasz 3 gałązki i 1 kamyk.
Na koniec gry *Złota księga* jest warta 1 punkt za każdą kartę zarządzania w Twoim mieście.

OPRACOWANIE

Projekt dodatku: James A. Wilson

Opracowanie dodatku: Dann May, Brenna Noonan

Oprawa graficzna: Andrew Bosley

Dyrektor artystyczny i projekt graficzny: Dann May

Dodatkowe grafiki: Cody Jones, Barry Pike III

Marketing: Brenna Noonan

Producent wykonawczy: Dan Yarrington

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja: zespół Rebel