

# Új Everdell SÍGLIGET

JÁTÉKSZABÁLY

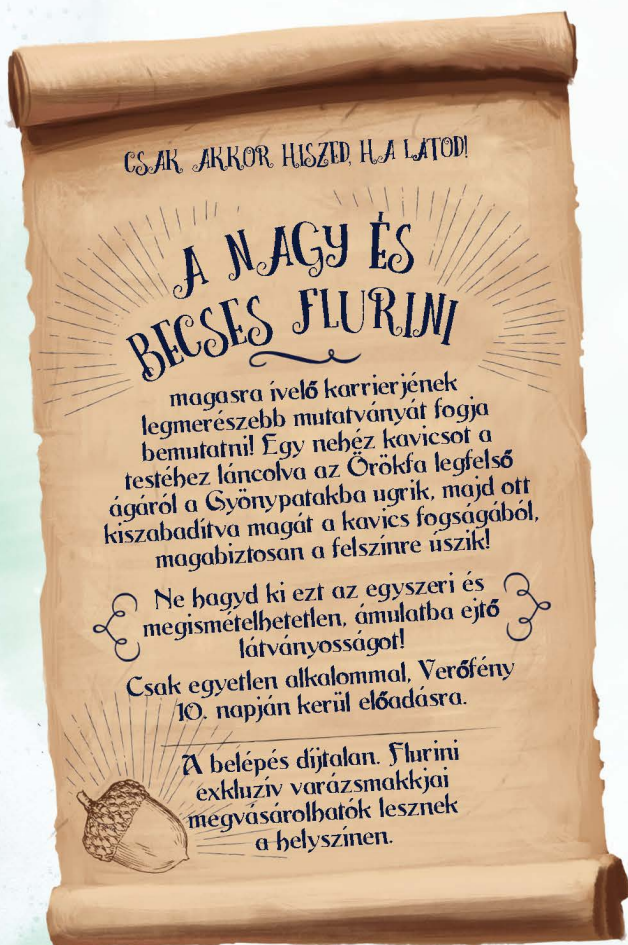


# BEVEZETÉS

Nap mint nap érkeznek új erdőlakók és velük együtt új ötletek Újliget vasútállomására! Örökvölgy első hivatalos városaként Újliget igencsak vonzó úti céllá nőtte ki magát, ahol számtalan izgalmas felfedezni való dolog vár! Csalogasd városodba az érdeklődő látogatókat, adj le foglalásokat, utazz messzi földekre vonatjeggyel, és építsd fel a legszebb várost, amit Örökvölgy valaha látott!

A *Újliget* 59 új erdőlakó- és építménykártyát ad a paklihoz, jelentős mértékben növelve a stratégiai döntések és kombinációk számát. Az új arany ajtókorongok segítségével az alapjáték kártyáival is kombinálhatod ezeket a kártyákat, ezzel új, izgalmas szinergiát létrehozva régi és új kártyák között. A látogatókártyák új pontszerzési lehetőséget kínálnak a játék végén, a vonatjegyek és foglalópecsétek pedig minden eddiginél fontosabbá teszik döntéseid időzítését.

Készülj fel, mert egy egészen új *Everdell* élmény vár, amely még sok-sok évszakra át fog gyönyörködtetni! Köszöntünk *Újligetben*!



## KÉSZÍTŐK

**A kiegészítő szerzője:** James A. Wilson

**Játékfejlesztők:** Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

**Grafika:** Andrew Bosley

**További grafikai munkák:** Naomi Robinson, Natalie Johnson

**Grafikai kivitelezés:** Natalie Johnson, Jared Gannuscio

**Játékszabály:** Petra Schlunk

**Szerkesztés és korrektúra:** Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

**Gyártásvezető:** Tim Schuetz

**Producer:** Skye Walker

**Gyártás és kiadás felügyelete:** Dan Yarrington

**Játéktesztelők:** Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Joshua and 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

**Fordítás:** Trásy Zsolt

**Lektorálás:** Horváth Lajos, Nagy Levente

**Tördelés:** Bence Domonkos



A Starling Games a Tapletope Tycoon, Inc. tulajdona.





# A DOBOZ TARTALMA



32 LÁTOGATÓKÁRTYA



3 ERDEI TISZTÁS KÁRTYA



59 ERDŐLAKÓ- ÉS ÉPÍTMÉNYKÁRTYA



9 KÜLÖNLEGES ESEMÉNYKÁRTYA



18 VAGONLAPKA



1 ÜJLIGET VASÚTÁLLOMÁS ZSÁK



18 ARANY AJTÓKORONG



6 FOGLALÓPECSÉT



2 ESEMÉNYLAPKA



20 PONTJELZŐ KORONG (6 ÉRTÉKŰ)



6 VONATJEGY



24 ÁLLATFIGURA 4 KÜLÖNLEGES KÉPESÉG KÁRTYÁVAL, 4 BÉKA NAGYKÖVETTEL ÉS 4 NYÚL VÁNDORRAL

(A GYÖNGYPATAK ÉS FAGYBÉRC KIEGÉSZÍTŐKHOZ.)



MACSKÁK

MÉNEVÉREK

CSIGÁK

MÉHEK

ÁLLOMÁSTÁBLA





# ELŐKÉSZÜLETEK


Készítsétek elő a játékot az alapjáték szabályai szerint, az alábbi módosításokkal. Az *Újliget* előkészületei alapvetően ugyanúgy néznek ki egy és több játékos esetén is, kivéve ott, ahol ezt külön feltüntetjük.

- 1 Illesszétek az *Újliget* állomástábláját az alapjáték táblájának jobb oldalához.
- 2 Keverjétek az *Újliget*  szimbólummal ellátott új erdőlakó- és építménykártyákat az alapjáték paklijába, mielőtt húznátok belőle.
- 3 Keverjétek meg a látogatókártyákat. Osszátok két, nagyjából egyforma méretű paklira, és tegyétek képpel felfelé az állomástábla peronjára.
- 4 Húzzatok 3 kártyát a pakliból és tegyétek képpel felfelé az állomástáblára.
- 5 Tegyétek a vagonlapkákat a zsákba, húzzatok ki 3-at, és tegyetek egyet-egyet mindhárom üres vagonra az állomástáblán.
- 6 Adjatok minden játékosnak 3 arany ajtókorongot.


*Egyszemélyes játék:* Varjúháj nem kap arany ajtókorongot.

## További választható előkészületek:

A *Újliget* több modult is kínál, amelyet hozzáadhattok a játékhoz, amikor az alapjátékkal, vagy valamelyik kiegészítőjével együtt játszatok. Amikor az állomástáblával, vagy a teljes *Újliget* kiegészítővel játszatok, azt javasoljuk, hogy ne adjátok a játékhoz a *Gyöngypatak* és a *Fagybérc* kiegészítőket.

- 7 **Vonatjegyek:** Adjatok minden játékosnak egy-egy vonatjegyet, kimenő járat oldalával felfelé.
- 8 **Foglalópecsétek:** Adjatok minden játékosnak egy-egy foglalópecsétet, a  oldalával felfelé.

*Egyszemélyes játék:* Varjúháj nem kap sem vonatjegyet, sem foglalópecsétet.

- 9 **Erdei helyszínek:** A *Újligetben* található 3 erdei tisztás kártya az *Újliget*  szimbólummal van megjelölve. Az előkészületek során ezeket a kártyákat összekeverhetitek a többi erdei tisztás kártyával.
- 10 **Különleges események:** A *Újligetben* található különleges eseménykártyákat tetszés szerint adhatjátok hozzá a játékhoz:

- A *Újliget* kiegészítő kártyáit összekeverhetitek a többi különleges eseménykártyával, majd abból húzhattok.
- Húzhattok 2 kártyát az *Újliget* kiegészítő különleges eseménykártyái, és 2 kártyát az alapjáték különleges eseménykártyái közül.
- Húzhattok csak az *Újliget* kiegészítő különleges eseménykártyái közül.

**Megjegyzés:** Mivel az *Újliget* kiegészítő sok új erdőlakó- és építménykártyát ad a paklihoz, javasoljuk, hogy távolítsátok el azokat a különleges eseménykártyákat az alapjátékból, amelyek konkrét kártyákat adnak meg feltételként, mielőtt húznátok belőlük. (Ilyenek például a Szárnyas Orvosi Szolgálat vagy Az Elhunytakra Emlékezve kártyák.)









# ÚJLIGET VÁSÚTÁLLOMÁS

Újliget Örökölgy nyüzsgő, folyamatosan növekvő városa. Most, hogy a vasúti rendszer kiépítése elkészült, sok-sok új erdőlakó érkezik új ötleteivel együtt Smaragd völgybe.

Az Újliget vasútállomás számos izgalmas új lehetőséget biztosít, ezzel tovább bővítve a döntések mélységét.

## AZ ÁLLOMÁS KÁRTYÁI

Az állomástáblán képpel felfelé lévő erdőlakó- és építménykártyák ugyanúgy működnek, mint a Nagymező kártyái, ugyanúgy kijátszhatod azokat saját köröd során. Amikor egy állomástáblán lévő kártyát játszol ki, megkapod a mellette álló vagonlapkán lévő jutalmat.

Ezt a jutalmat **azután** kapod meg, hogy teljesen végrehajtottad a kijátszott kártya hatását, és minden más kártyáét, amit a kijátszott kártya esetlegesen aktivált.

Miután megkaptad a jutalmat, dobod el a vagonlapkát, majd húzz helyette egy újat a zsákból. Ezután töltsd fel a kijátszott kártya helyét is egy új kártyával a pakliból.

Az állomástáblán lévő kártyák nem minősülnek Nagymezőn lévő kártyáknak, ezért nem is lehetnek rájuk hatással olyan kártyák, amelyek a Nagymezőn lévő kártyákra vannak hatással (például a Fogadó).

## A DOMBTETŐ

Amikor munkást küldesz a Dombtetőre, válassz 3 kártyát a Nagymezőről és/vagy az Állomásról, és dobod el azokat. Töltsd fel az eldobott kártyák helyét új kártyákkal a

pakliból, majd húzz 3 kártyát a kezvedbe a Nagymezőről és/vagy az Állomásról.

Miután felhúztad a kártyákat, megkaphatod az egyik vagonlapkán látható jutalmat. Dobd el a kiválasztott vagonlapkát, és húzz helyette újat a zsákból.

Majd töltsd fel a felhúzott kártyák helyét.

A Dombtető egy közös helyszín, így egyszerre több munkás is állhat rajta, ám egy játékosnak egyszerre csak 1 munkása tartózkodhat ezen a helyszínen.





## LÁTOGATÓK

Saját köröd során az Állomásra küldheted egy munkásodat, hogy kapj egy látogatót. A látogatókártyákon feltüntetett pontokat akkor kapod meg, ha a játék végén teljesíted az azokon lévő feltételeket.

*Megjegyzés:* ha egy látogatókártya feltételei közt „megmaradt” nyersanyagok szerepelnek, azokat nem kell elköltened, és más játék végi bónuszpontokat is szerezhetsz velük. (Például olyan kártyákkal, mint amilyen a Pék.)



Ez a látogató 5 pontot ér, ha a játék végén legalább 4 akció (vörös) típusú kártya van a városodban. Ha nincs, a látogató 0 pontot ér.

A látogatókártyák csak akkor érnek pontot, ha teljesíted a rajtuk lévő feltételeket.

Amikor valamelyik látogatókártyából álló pakli elfogy, töltsd fel azt: keverd újra a látogatókártyák dobópakliját, válaszd szét két, nagyjából egyforma méretű paklira, az egyiket tedd az üres pakli helyére, a másikat pedig tedd a másik pakli megmaradt kártyái alá.

*Megjegyzés:* Az eldobott vagonlapkákat csak akkor tegyéd vissza a zsákba, ha a zsák kiürült.

*Pudingos kiflit enni és verset írni.*

*Csak egyikben fényeskedem.*

*Ugyhogy a másikkal felhagyok.*

*Vége*

*- Rergő Mérciás. főszakács*

### A látogatókártyák megszerzésének menete:

- Tedd 1 munkásodat az állomásra. Az állomás egy közös helyszín, így egyszerre több munkás is állhat rajta, ám egy játékosnak egyszerre csak 1 munkása tartózkodhat ezen a helyszínen.
- Válassz 1 felfelé fordított látogatókártyát, és dobd el képpel lefelé a látogatókártyák dobópaklijába.
- Vedd el, és tedd a városod mellé a 2 felfelé fordított látogatókártya egyikét.
- Megkapod az Állomáson lévő egyik vagonlapkán lévő jutalmat. Dobb el a vagonlapkát, és húzz a helyére egy újat a zsákból.





# AZ ÚJLIGET KÁRTYÁI

Az *Újliget* kártyáit az alapjáték erdőlakó- és építménykártyáihoz hasonlóan kell kijátszani, azzal a különbséggel, hogy ezek a kártyák nem használhatják a hagyományos ajtókorongokat. Helyettük arany ajtókorongot kell használnod. Ezt jelzi a kártyákon lévő aranszínű lobogó. Az egyetlen kivétel ez alól az Örökfa, amelyre *Újliget*-erdőlakót költöztetve is tehetsz hagyományos ajtókorongot.

Arany ajtókorongot csak *Újliget* erdőlakói és építményei használhatnak. Nem használhatsz 3-nál több arany ajtókorongot. Ha eldobsz egy kártyát, amin arany ajtókorong volt, nem kapod vissza azt

Aranszínű lobogó



Ez a Feltaláló ingyen kijátszható, ha leteszel egy arany ajtókorongot egy közigazgatási (kék) típusú építményre, például az Óratoronyra.

*A kacsintó a legkisebb címlet.  
Egy csillogó 5 kacsintót ér.  
Egy fényes 10 kacsintót ér.*



Aranszínű lobogó

Az Örökfal lehetőséget ad arra, hogy ingyen kijátssz egy virágzás (lila) típusú erdőlakót (például a Királyt) a városodba, feltéve, hogy az Örökfalon nincs még ajtókorong, van még szabad arany ajtókorongod, és azt az Örökfalra teszed.



## VONATJEGYEK

Ez egy választható modul, amit a játékhoz adhatsz, amikor *Everdellet* vagy annak bármely kiegészítőjét játszod (függetlenül attól, hogy az Újliget vasútállomást is használod-e). A vonatjegy felhasználásával a játék során két alkalommal áthelyezheted már lehelyezett munkásodat.

**A köröd során az akciód lehet az,** hogy kimenő járatra szóló vonatjegyedat átfordítod a másik oldalára, és átteszed 1 már lehelyezett munkásodat egy új helyszínre.



**Miután felkészültél a nyárra,** a köröd során az akciód lehet az, hogy eldobod a bejövő járatra szóló vonatjegyedat, és átteszed 1 már lehelyezett munkásodat egy új helyszínre.



Amikor átteszed egy munkásodat, követned kell a munkások lehelyezésére vonatkozó szabályokat. Az új helyszínt a szokásos módon aktiválsz, mintha a hagyományos módon tetted volna le a munkásodat. Nem mozgathatod át vonatjeggyel a béka nagykövetedet, nagy erdőlakódat és az olyan munkásaidat sem, amelyeknek véglegesen egy helyszínen kell maradniuk.

## FOGLALÓPECSÉTEK

Ez egy választható modul, amit a játékhoz adhatsz, amikor *Everdellet* vagy annak bármely kiegészítőjét játszod (függetlenül attól, hogy az Újliget vasútállomást is használod-e).

A köröd során **egy új akció is rendelkezésedre áll: kártya lefoglalása.** Ehhez vedd el 1 kártyát a Nagymezőről vagy az Állomásról, tedd a városod mellé, és tedd rá a foglalópecsétedet. Egy későbbi köröd során kijátszhatod ezt a kártyát, 1 nyersanyaggal olcsóbban. Ez kártyakijátszási képességnek számít. Miután kijátszottad a kártyát, fordítsd foglalópecsétedet az „évszak” oldalára. Nem használható újra a foglalópecsétedet, amíg fel nem készülsz a következő évszakra.



Amikor felkészülsz a következő évszakra:

- Ha van lefoglalt kártyád, most dönthetsz úgy, hogy eldobod, hogy foglalópecséted elérhető legyen a következő évszakban, egy másik kártya lefoglalására.
- Ha foglalópecséted az „évszak” oldalán van, fordítsd át a másik (☺) oldalára.

A foglalópecséteddel lefoglalt kártya nincs sem a Nagymezőn, sem az Állomáson, sem a kezekben tartott lapok között. Annak kijátszásakor használható a foglalópecsét (☺) képességét, vagy egy másik kártya-kijátszási képességét, de mindkettőt nem.



## ÚJ KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK



A (*Virágfesztivál* kiegészítőben bemutatott) különleges képességek használatával minden játékos egy különleges képességgel is rendelkezik. Ha úgy döntötök, hogy használni szeretnétek ezeket a kártyákat, az előkészületek során keverjétek össze a többi különleges képesség kártyával. Minden játékosnak osszatok 2 kártyát, és mindenki válasszon 1-et. Ha ebben a kiegészítőben találkoztok először különleges képesség kártyákkal, csak 1-et osszatok minden játékosnak. Minden megmaradt kártyát tegyetek vissza a dobozba. Emellett minden játékos tegye vissza a dobozba az Örökfa „Tavaszi” felirata alatti, első munkását. Amikor különleges képességekkel játszotok, mindenkinek eggyel kevesebb munkása lesz.

- Mindegyik képesség a normál játékszabályon felül fejt ki hatását, így nem változnak a munkások alapjátékban megismert funkciói.
- Amikor különleges képességekkel játszotok, **nem kaptok munkást, amikor a tavaszra készültök fel.**
- A különleges képességek nem számítanak „kártyakijátszási képességnek”, ezért kombinálhatók kártyakijátszási képességekkel.
- A különleges képességek nem kombinálhatók a *Fagybérc* kiegészítő nagy erdőlakóival.

## ESEMÉNYLAPKÁK

Az előkészületek során ezek a lapkák tovább növelik az elérhető eseménylapkák számát.



A Nagyváros eseménylapka teljesítésének feltétele, hogy legalább 15 kártya legyen a városodban. Ebbe beleszámít minden erdőlakó és építmény is, ami nem foglal helyet, vagy egy másik kártyával együtt egy helyet foglal el.



A Sétarepülés teljesítésének feltétele, hogy legalább 3 virágzás (lila) típusú kártya legyen a városodban.



# EGYSZEMÉLYES (VARJÚHÁJ) SZABÁLYOK AZ ÚJLIGETHEZ

Állítsák meg a vonatot!

Varjúháj folytatja eddigi munkásságát, és most Újliget vasútállomására próbál meg beszivárogni, az erdőlakókat hamis ígéretekkel igyekszik saját oldalára csalogatni. Amikor megszokott taktikája csődöt mond, nyílt rabláshoz folyamodik. El kell kergetned ezt a patkányt egyszer s mindenkorra, hogy többé ne térhessen vissza!

Amikor az *Újliget* kiegészítőt egyedül játszod, az alapjáték egyszemélyes játékszabályai szerint játszsz, válassz a nehézségi szintek közül, és egészítsd ki azokat az alábbi szabályokkal:

**Látogatók:** Amikor Varjúháj felkészül a következő évszakra, add oda neki a magasabb értékű látogatókártyát. Döntetlen esetén te döntheted el melyiket kapja. A játék végén Varjúháj minden nála lévő látogatókártya teljes pontszámát megkapja.

**Állomáson lévő kártyák:** Amikor az állomásról játszol ki egy kártyát, Varjúháj kap 1 pontjelző korongot. Ezután Varjúháj kijátszik ki egy kártyát az alapjátékban ismertetett, erre vonatkozó szabályai szerint.

**Arany ajtókorongok:** Amikor arany ajtókorongot használsz fel, Varjúháj a következő jutalmat kapja a közös készletből:

- Első arany ajtókorong: nem kap jutalmat.
- Második arany ajtókorong: 2 pontjelző korongot kap.
- Harmadik arany ajtókorong: 3 pontjelző korongot kap.

**Vonatjegyek:** Amikor felhasználsz kimenő vagy bejövő vonatjegyet, dobj



a nyolccoldalú kockával – Varjúháj a dobás eredményétől függően jutalmat kap:

- 1: nem kap jutalmat.
- 2–3: 1 pontjelző korongot kap.
- 4–5: 2 pontjelző korongot kap.
- 6–7: Kijátszik 1 kártyát a szokott módon.
- 8: Kap 1 pontjelző korongot, és kijátszik 1 kártyát a szokott módon.

**Foglalópecsétek:** Miután kijátszottál egy foglalópecséteddel lefoglalt kártyát, Varjúháj kijátszik egy kártyát a szokott módon. Ezután csapj fel 4 kártyát a pakliból: ha van köztük olyan színű kártya, mint amelyet Varjúháj az előbb kijátszott, kijátssza az egyező színű felcsapott kártyát is. Ha több felcsapott kártya színe is megegyezik, te döntheted el, melyiket játssza ki. A másik 3 felcsapott kártyát dobd el.

**Megjegyzés:** Varjúháj az előkészületek során nem kap sem arany ajtókorongokat, sem vonatjegyet, sem foglalópecséteket.



# A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

## KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK



**Csigák:** Az előkészületek során húzz 7 kártyát anélkül, hogy megnéznéd azokat, és képpel lefelé alkoss belőlük egy külön paklit a játéktérben. Amikor egy ellenfeled kijátszik egy termelés (zöld) típusú kártyát, miután teljesen végrehajtotta annak hatását, adhatsz neki 1 kártyát a pakliból, anélkül, hogy megnéznéd azt, hogy cserébe te is aktiválhasd ellenfeled éppen kijátszott termelés (zöld) típusú kártyáját. Ha ellenfeled keze tele van, dobd el a kártyát, amit adnál neki. A termelés (zöld) típusú kártya végrehajtásakor ellenfeled városának kártyáit vedd figyelembe, ha szükséges. Ha a 7 kártyából álló paklid elfogyott, nem használható többet ezt a képességet. Nem aktiválható ezzel a képességgel ellenfeled Bank, Raktár, Varjúháj a garázda, vagy bármilyen legendás kártyáját.



**Denevérek:** Miután kijátszottál egy kártyát, és teljesen végrehajtottad annak hatását, elvehetsz legfeljebb 1 kártyát a Nagymezőről, és képpel lefelé a városod mellé teheted. Az így összegyűjtött kártyáid kupaca a levéltár. Későbbi körök során az akciód lehet az, hogy kijátszod a levéltár bármelyik kártyáját. A levéltárban lévő kártyákat úgy kell kezelni kártyakijátszási képességek szempontjából, mintha a kezdedben, a Nagymezőn vagy az Állomáson lennének (például a Fogadó vagy a Szálloda), de nem dobhatod el azokat. A levéltárban lévő kártyákat bármikor megnézheted.



**Macsák:** Olyan erdei tisztásra, folyóparti helyszínre vagy akció (vörös) típusú kártyára is helyezhetsz le munkást, ahol áll már ellenfeled munkása. Ez érvényes mind a **NYITVA** táblával ellátott, és az anélküli akció (vörös) típusú kártyákra is. Így, ha ellenfeled leteszi egy munkását a Királynő kártyára a városában, egy későbbi kör során te is odateheted egy munkásodat. Ha ellenfeled elmozgatja munkását a kártyáról, a te munkásod továbbra is lehelyezettnek számít azon kártyán, ezzel blokkolva a helyszínt. Amikor egy munkásodat egy ellenfeled városában lévő akció (vörös) típusú kártyára teszed, úgy hajtsd végre a kártya képességét, mintha a te városodban lenne, leszámítva azt, hogy ha ez egy nyitott akció (vörös) típusú kártya, ellenfeled megkapja az érte járó pontjelző korongot a közös készletből. Ha munkásodat egy olyan helyszínre teszed, ahol az végleg ottmarad, akkor tényleg ott is marad. Nem látogathatod meg ellenfeleid Kalózhajó, Kápolna, Raktár vagy bármilyen legendás kártyáját.



**Méhek:** Amikor egy nem termelés (zöld) típusú erdőlakót vagy építményt játszol ki, miután teljesen végrehajtottad annak hatását, eldobhatsz 1 kártyát a kezedből, hogy aktiválj egy termelés (zöld) típusú kártyát a városodban (kivéve legendás kártyát). Ezt a képességet összességében nem használható.



## ERDŐLAKÓK

**Bűvész:** Amikor kijátszod, majd minden termelési fázisod során, eldobhatsz 1 erdőlakót vagy építményt a városodból, hogy kapj 1 pontjelző korongot és 1 bármilyen nyersanyagot. A Bűvész nem dobhatja el saját magát.

**Diplomata:** Miután kijátszottál egy erdőlakókártyát, adhatsz 1 kártyát bármelyik ellenfelednek. Ha így teszel, kapsz 1 pontjelző korongot, és húzhatsz 1 kártyát a pakliból. Ha minden ellenfeled keze tele van, eldobhatsz 1 kártyát ahelyett, hogy odaadnád azt egy ellenfelednek, és így is megkapod a jutalmat.

**Feltaláló:** Amikor kijátszol egy erdőlakó- vagy építménykártyát, eldobhatod ezt a Feltalálót a városodból, hogy az új kártyát általad választott 3 nyersanyaggal olcsóbban játssz ki. Ezeket a nyersanyagokat nem kapod meg. Ez a kártya nem használható más kártyajátászai képességgel együtt.

**Forgácskovács:** Amikor ide teszed egy munkásodat, aktiválhatsz 2 különböző, termelés (zöld) típusú kártyát a városodban. Nem aktiválhatsz legendás kártyákat.

**Fotográfus:** A játék végén lemásolhatsz 1 virágzás (lila) típusú kártyát egy ellenfeled városában. A Fotográfus 2 pontot ér, plusz a lemásolt kártya bónusz pontjait. A lemásolt kártyát a saját városod alapján értékeld ki.

**Kalauz:** Amikor ide teszed egy munkásodat, lemásolhatsz egy akció (vörös) típusú kártyát egy ellenfeled városában, még akkor is, ha nincs rajta **NYITVA** tábla. Úgy hajtsd végre, mintha a lemásolt kártya a te városodban lenne. Egy kivétel van: ha egy másik Kalauzt másolsz le, akkor lemásolhatsz vele egy akció (vörös) típusú kártyát a saját városodban. Nem másolható le a Kalózhajót, Kápolnát, Kolostort, Temetőt, vagy bármilyen legendás kártyát.





**Kertész:** Amikor kijátszod, aktiválhatsz legfeljebb 2 különböző termelés (zöld) típusú kártyát a városodban.

**Költő:** Amikor kijátszod, válassz egy színt. Húzd fel a Nagymezőről az összes választott színű kártyát, de legfeljebb annyit, amennyi a kezvedben él. Kapsz 1 pontjelző korongot minden felhúzott kártya után. Miután végeztél, töltsd fel a Nagymezőt. Ha a Költőt a Nagymezőről játszottad ki, még azelőtt töltsd fel a Nagymezőt, hogy végrehajtanád a Költőt.

**Lámpagyújtogató:** Amikor kijátszod, majd minden termelési fázisod során, húzhatsz 2 kártyát a pakliból, a Nagymezőről és/vagy az Állomásról. Nem kell mindkét kártyát ugyanonnan húznod. Ha csak 1 kártya fér a kezvedbe, csak 1-et húzz fel.

**Molnár:** Amikor kijátszod, majd minden termelési fázisod során, dönthetsz úgy, hogy elköltesz 1 kavicsot, hogy kapj 3 pontjelző korongot.

**Pék:** A játék végén 2 pontot ad minden megmaradt bogycod után. Az alappontszámán túl legfeljebb 6 pontot adhat.

**Polgármester:** Amikor kijátszod, majd minden termelési fázisod során, kapsz 1 pontjelző korongot. Ezután kapsz 1 pontjelző korongot minden 5, a városodban foglalt hely után (lefele kerekítve). Nem számítanak bele olyan kártyák, amelyek nem foglalnak helyet a városodban, mint amilyen például a Vándor vagy a Főút.

## ÉPÍTMÉNYEK

**Bank:** Amikor kijátszod, majd minden termelési fázisod során, tegyél 1 pontjelző korongot a közös készletből erre a Bankra. A kézben tartható lapjaid maximális száma 1-gyel nő minden, ezen a Bankon lévő pontjelző után.

**Főút:** Nem foglal helyet a városodban. Eggyel növeli a városodban lévő helyek számát. Nem lehet lemásolni vagy eltávolítani, és nem is aktiválható újra olyan kártyával, mint amilyen az Iránytű a *Gyöngypatak* kiegészítőből

**Hőlégballon:** Amikor kijátszod, másolj le egy vándor (barna) típusú kártyát egy ellenfeled városában. Aktiváld úgy, mintha a lemásolt kártya a te városodban lenne. Egy kivétel van: ha egy másik Hőlégballont másolsz le, akkor lemásolhatsz vele egy vándor (barna) típusú kártyát a saját városodban. Nem másolhatod le a Főutat, Romokat, Vásári bolondot, vagy bármilyen legendás kártyát.



**Könyvtár:** A játék végén 1 pontot ad minden különböző színű kártya után a városodban. Így az alappontszámán túl legfeljebb 5 pontot adhat.

**Mozdony:** Amikor ide teszed egy munkásodat, kijátszhatsz 1 kártyát az Állomásról 3 általad választott nyersanyaggal olcsóbban. Ezeket a nyersanyagokat nem kapod meg. Ez a kártya nem használható más kártyakijátszási képességgel együtt.



**Múzeum:** Miután kijátszottál egy erdőlakó- vagy építménykártyát, húzhatsz 2 kártyát a pakliból.

**Örökfal:** A játék végén 2 pontot ér minden 5, a városodban foglalt hely után (lefelé kerekítve). Nem számítanak bele olyan kártyák, amelyek nem foglalnak helyet a városodban, mint amilyen például a Vándor. Az Örökfal nem foglal helyet a városodban.

**Szálloda**   : Amikor ide teszed egy munkásodat, kijátszhatsz egy erdőlakó- vagy építménykártyát a kezedből 3 általad választott nyersanyaggal olcsóbban. Ezeket a nyersanyagokat nem kapod meg. Amikor egy ellenfeled egy Szállodára teszi egy munkását, 2 pontjelző korongot kapsz. Bár a legendás kártyák nem számítanak a kezekben tartott lapok közé, a Szállodával legendás kártyákat is kijátszhatsz. Ez a kártya nem használható más kártyakijátszási képességgel együtt.

**Teaház:** Amikor kijátszod, majd minden termelési fázisod során, adhatsz 1 kártyát bármelyik ellenfelednek. Ha így teszel, kapsz 1 pontjelző korongot, és húzhatsz 1 kártyát a pakliból. Ha minden ellenfeled keze tele van, eldobhatsz 1 kártyát ahelyett, hogy odaadnád azt egy ellenfelednek, és így is megkapod a jutalmat.

**Teherkocsi:** Amikor kijátszod, azonnal tegyél 2 faágat, 2 gyantát, 2 kavicsot és 2 bogyót a közös készletből erre a kártyára. Ezt csak egyszer tedd meg, a kártya első kijátszásakor. Miután ezt megtetted, majd minden termelési fázisod során kapsz 2 nyersanyagot erről a kártyáról. Nem kell, hogy a 2 nyersanyag ugyanolyan legyen. Az ezen a kártyán maradt nyersanyagok nem számítanak a saját készletedben lévő nyersanyagoknak olyan kártyák szempontjából, mint amilyen a Pék. Amikor egy Bányászvakonddal lemásolod ezt a kártyát, a 2 nyersanyagot ellenfeled Teherkocsijáról vedd el.

**Üvegház:** Ez a kártya egy helyet foglalhat egy Gazdasággal, de ez nem kötelező. Amikor kijátszol egy Gazdaságot városodba, azt teheted egy Üvegházzal közös helyre. Egy Gazdasághoz csak egy Üvegház tartozhat. Amikor kijátszod, majd minden termelési fázisod során, húzz 1 kártyát, majd, ha egy helyet foglal el egy Gazdasággal, kapsz egy bármilyen nyersanyagot is.

**Városháza:** Miután kijátszottál egy építményt a városodba, adhatsz 1 kártyát bármelyik ellenfelednek. Ha így teszel, kapsz 1 pontjelző korongot, és húzhatsz 1 kártyát a pakliból. Ha minden ellenfeled keze tele van, eldobhatsz 1 kártyát ahelyett, hogy odaadnád azt egy ellenfelednek, és így is megkapod a jutalmat.





STARLING  
GAMES