


Everdell
KÖDRENGETEG



JÁTÉKSZABÁLY

BEVEZETŐ

Ködrengeteg mélyén, a kanyargó ágak közt sok titok rejtőzik. Ködrengeteg szerzetesei az idők során megörökítették a hősök meséit, többek között Örökvölgy alapítója, Örökfark Kurszán és Smaragd völgy más legendás alakjainak történetét. A szerzetesek évszakokon át feltve óvták és terelgették a völgy becsületes polgárait.

Ám eközben mélyen az erdő sötétjében egy titokzatos fenyegetés várakozott türelemmel, baljós terveit szöve. Vajon a becsületes polgárok túlélhetik az okos pók, Éjszövő és pók-seregének behálózását?

A *Ködrengetegben* több olyan kiegészítő tartalmat találtak, amelyek játszhatók az *Everdell* – *Az Örökfa árnyékában* alapjátékkal vagy akár annak bármely más kiegészítőjével együtt. Ráadásul egy új egy- és kétszemélyes játékváltozatot is kínál: az *Éjszövő odúját*.

KÉSZÍTŐK

Ködrengeteg modulok: Örökfark Kurszán, Évszakokon át, Még több legenda

Szerző: 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

Ködrengeteg: Éjszövő odúja

Szerző és fejlesztő: Rob Bell, Chrissy Peske

További fejlesztés: James A. Wilson

Grafika: Naomi Robinson

További grafikai munkák: Andrew Bosley, Natalie Johnson

Grafikai kivitelezés: Natalie Johnson, Jared Gannuscio, Mühlenkind Kreativagentur

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: 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



A Starling Games
a Tabletop Tycoon, Inc. védjegye.

A DOBOZ TARTALMA



20 AKCIÓKÁRTYA



5 ÉJSZÖVŐ PONTOZÓKÁRTYA



23 ERDŐLAKÓ- ÉS ÉPÍTMÉNYKÁRTYA



8 SZEMÉLYISÉGKÁRTYA



13 TERVKÁRTYA



33 CELSZÖVÉS-KÁRTYA



HÁLÓKORONGOK



1 12 OLDALÚ DOBÓKOCKA



2 KÉTOLDALAS ÉVSZÁKKORONG



1 ÉJSZÖVŐ-FIGURA



PILLANGÓK



MÁLACOK



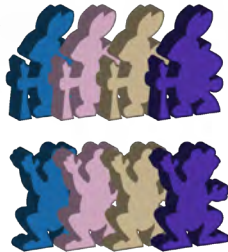
HERMELINEK



PÓKOK



26 ERDŐLAKÓ 4 KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGKÁRTYÁVAL, 4 BÉKA NAGYKÖVET ÉS 4 NYÚL VANDOR



2 ÉJSZÖVŐ-TÁBLA


(AZ EVERDELL GYÖNGYPATAK ÉS FAGYBÉRC KIEGÉSZÍTŐKHOZ)

KÖDRENGETEG MODULOK

Ebben a kiegészítőben olyan modulokat találtok, amik használhatók az alapjátékkal vagy annak kiegészítőivel együtt is. Mielőtt előkészítenétek a játékot, válasszatok, melyikkel játszanátok. Az alábbiakban részletezzük az egyes bővítmények előkészületeit és szabályait.

ÉVSZAKOKON ÁT


Örökölgy történelmének legelejétől a gazdálkodásnak kulcsfontosságú szerepe volt a Völgy életében. A gazdáknak számtalan kihívással kellett szembenézniük az évszakok váltakozása miatt és alkalmazkodniuk kellett az időjárás viszontagságaihoz. Légy részese egy éven át a Gazdaság történetének!

Cseréld le az alapjáték 8 Gazdaság építménykártyáját ezekre az új, különleges Gazdaság kártyákra, amiken a  szimbólum látható. Ezek többnyire választást kínálnak kétféle képesség között és eltérhet a költségük is. Minden alkalommal, amikor a kártya aktiválódik, ezekből az akciókból egyet választhatsz.



ÖRÖKFARK KURSZÁN

Örökölgy legendás alapítója, Örökfark Kurszán számtalan veszéllyel és kihívással szembesült, hogy felfedezze Smaragd völgyet. Látnoki vezetőként számtalan erdőlakót ösztönzött a nagyságra, és igazi ékkővé varázsolt a Örökölgyet. Éld át az ő legendáját!

Az Örökfark Kurszán kártyák  szimbólummal vannak jelölve. Az előkészületek során keverd ezt az 5 kártyát a főpakliba (erdőlakó- és építménykártyák). Ezek a kártyák erősebb képességeket biztosítanak, így mindenképpen tapasztalt játékosoknak ajánljuk.



Hasonlóan a többi erdőlakó- és építménykártyához, az Örökfark Kurszán építménykártyák kijátszása után a költség megfizetése nélkül beköltöztethető egy, a kártya alján jelzett típusú erdőlakó. Ugyanígy az Örökfark Kurszán erdőlakókártyák is ingyen beköltöztethetők, ha az azonos típusú üres épület már a városodban van. Például Örökfark Kurszán királyt ingyen kijátszhatod az Iskolába (a Tanár helyett), majd tegyél rá egy ajtókorongot.



MÉG TÖBB LEGENDA

A legendás kártyák erőteljes fejlesztéseket biztosítanak az erdőlakó- és építménykártyákhoz, változatossá és összetettebbé teszik a játékot. Javasoljuk, hogy csak akkor használd őket, ha már az alapjátékot jól ismered és egy kis csavarra vágysz.

A *Ködrengeteg* legendás kártyáit használhatod önmagukban vagy a korábbi legendás kártyákkal együtt is. A legendás kártyákat a  szimbólum jelöli. Az előkészületek során tegyédtek két külön kupacba a legendás építmény- és erdőlakókártyákat. Keverjédtek meg külön a két kupacot, és osszatok minden játékosnak 1 legendás építmény-, illetve 1 legendás erdőlakókártyát. A többi legendás kártyát tegyédtek vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznédtek.



A legendás kártyák nem számítanak kézben lévő kártyáknak.

A legendás kártyák kijátszása – néhány különbséget leszámítva – ugyanúgy történik, mint az építmény- és erdőlakókártyáké:

Ha a városodban van olyan erdőlakó vagy építmény, ami a legendás kártyán lévő **vörös zászlón** olvasható, dobd el azt, hogy ingyen kijátszd a legendás kártyát. Egyébként úgy is kijátszhatod, hogy kifizeted a költségét. Legendás kártya csakis úgy építhető meg ingyen, ha eldobod a vörös zászlón látható kártyát a városodból. Ha több is van abból a kártyából, elég az egyiket eldobnod. Innentől nem játszhatod ki ezt az építményt vagy erdőlakót a városodba, függetlenül attól, hogy ingyen játszottad ki a legendás kártyát vagy fizettél érte.

Ha eldobtad a kártyát a városodból, hogy legendás kártyára fejleszd, mozgass át minden azon található ajtójelölőt vagy munkást a legendás kártyára.

LECSERÉLI A DALNOKOT

LECSERÉLI A TEMETŐT

ELDOBHATOD A TEMETŐT A VÁROSODBÓL, HOGY FEJLESZD AZ ÖRÖKLÁNG SÍRBOLTJÁRA. NEM JÁTSZHATSZ KI TÖBB TEMETŐT A VÁROSODBA. HASONLÓKÉPPEN ELDOBHATOD A DALNOKOT, HOGY KI TUDD JÁTSZANI INGYEN ARANSZÁRNŰ JORT.

A legendás kártyák a vörös zászlón lévő kártyának számítanak például az események teljesítésénél, továbbá az építményhez tartozó erdőlakó ingyen kijátszható.



Minden legendás kártya megnyit egy extra helyet a városodban, de közben helyet is foglal. Egy legendás kártya akkor is kijátszható, ha nincs több szabad hely a városodban, mivel az extra helyet foglalja el. **A legendás kártyákat semmilyen módon nem lehet eldobni.**

A Legendás kártyák hatásai nem másolhatók egy másik hatás által.

Egyszemélyes játék (Varjúháj): Minden alkalommal, amikor kijátszol egy Legendás kártyát, adj Varjúhájnak 3 pontjelző korongot, ezután 1 helyett 2 kártyát fog kijátszani.

ÚJ KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK



Ez a bővítmény minden játékos számára egy különleges képességet biztosít. Az előkészületek során keverjétek össze a többi különleges képességkártyával. Minden játékosnak osszatok 2 kártyát, és mindenki válasszon 1-et. Ha nem használtok különleges képességet a többi kiegészítőből, csak 1-et osszatok minden játékosnak. Minden játékos tegye vissza a dobozba az Örökfa „Tavaszi” felirat alatti, első munkását.

- Mindegyik képesség kiegészíti a megszokott szabályokat, 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.

ÉJSZÖVŐ ODÚJA

Íme, Örökölgy vadonatúj gonosztevője, Éjszövő. Ez a pók egyre több hálót sző, hogy keresztülhúzza a terveidet. Az Éjszövő odúja egy játékváltozat egy, illetve két főre. Éjszövő egy játékosnak számít.

ELŐKÉSZÍTÉS

Amikor egyedül játszol Éjszövő ellen, készítsd elő a játékot 2 főre (azaz tegyél 3 erdei tisztás kártyát az erdei tisztásokra). Ha ketten játszánátok Éjszövő ellen, készítsétek elő a játékot 3 főre.

Az előkészületek során távolítsd el az „Örökölgyi Játékok” különleges eseménykártyát. Ossz minden ember játékosnak 5 kártyát.

- 1 Helyezd mindkét Éjszövő játékosablát az alapjáték táblájának egyik oldalára (ez lesz az odúja).
- 2 Éjszövőnek add oda az alapjáték nyolc- oldalú kockáját. Egyszemélyes játéknál húzz 1 kártyát a főpakliból, és helyezd képpel lefelé Éjszövő odúja mellé. Ez lesz az első kártya a kezében. Ha ketten játszotok ellene, akkor 1 helyett 2 kártyával fog kezdeni.
- 3 Válassz egy nehézségi szintet (0-tól 4-ig, ahol a 0 a legkönnyebb és 4 a legnehezebb), és helyezd a megfelelő pontozókártyát Éjszövő táblái mellé. A nehézségi szint hatással van a játék alatt szerzett pontjaira, és a játék végi pontjait is ez alapján kell kiszámolni.



TÉL



TAVASZ



NYÁR



ŐSZ

MIVEL AZ ELSŐ SZIMBÓLUM TÉL, EZÉRT EZ EGY TÉLI AKCIÓKÁRTYA.

- 4 AZ AKCIÓKÁRTYÁK ÉVSZAKÁT MINDIG A RAJTA LÁTHATÓ ELSŐ ÉVSZAK SZIMBÓLUMA HATÁROZZA MEG. EZ LESZ AZ ELSŐ ÉVSZAK, Ahol Éjszövő AKCIÓT HAJTHAT VÉGRE EZZEL A KÁRTYÁVAL.



4 Válogasd szét az akciókártyákat évszakok szerint. *Megjegyzés:* ha nem játszol a *Gyöngypatak* kiegészítővel, a 2 szimbólummal ellátott akciókártyát tedd vissza a dobozba. A szimbólumos akciókártyákat **ne távolítsd el**, még akkor sem, ha nem használod az *Újliget* kiegészítőt.

5 Húzz 2-t az 5 téli akciókártyából, amiknek a bal felső sarkában a pók munkás szimbólum látható, és az egyiket tedd vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznéd. A másik kártyát tedd félre képpel lefelé, anélkül, hogy elolvasnád.

Keverd meg a megmaradt 7 téli akciókártyát, majd tedd a tetejükre a korábban félretett 1 kártyát, ezzel megalkotva az akciópaklit. Az akciópakli így 8 kártyából fog állni.

6 A többi évszak kártyáit tedd képpel felfelé külön kupacokba Éjszövő Odúja közelébe. Ezeket majd később kell az akciópaklihoz adni.

7 A megfelelő évszakkorongot helyezd a Téli oldalával fölfelé az akciópakli mellé. Az évszakkorong fog emlékeztetni, hogy Éjszövő melyik évszakban jár.

8 Helyezd Éjszövőt és 2 munkását (pókok az Odújába.

9 A többi 6 munkását helyezd az Odúba, a „Felkészülés a következő évszakra” alá a jelzett módon, ezek később lesznek elérhetőek a számára.



TAVASZ

NYÁR

ŐSZ



8 TÉLI AKCIÓKÁRTYA

5

AKTUÁLIS AKCIÓKÁRTYA HELYE KÉPPEL FELFELÉ



7

AZ ÉJSZÖVŐ MODULOK KÁRTYÁI (HA VANNAK)



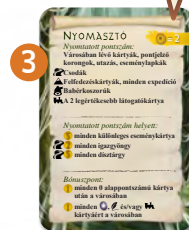
1

9



2

NEHÉZSÉGI SZINT




3

ELŐKÉSZÜLETEK ÉJSZÖVŐ MODULJAIHOZ

Ha szeretnéd használni a személyiségek/
cselszövések/tervek modulokat, ne használd
a többi Everdell-kiegészítőt.

Készítsd elő a megszo-
kott módon Éjszövőt,
és válaszd ki, mely
alábbi modul(oka)t sze-
retnéd használni.

Helyezd a hálókoro-
nokat  Éjszövő táb-
lájára, hogy bármikor
hozzáférj a játék alatt.



Személyiségek:

Válassz 1 személyiségkártyát és tedd Éjszövő
odúja mellé, a többit tedd vissza a dobozba.

Cselszövések: Keverd meg a cselszövés-
kártyákat, és tedd ezeket képpel lefelé
Éjszövő odúja mellé.

Tervek: Válassz 1 tervkártyát, és tedd
Éjszövő Odúja mellé, a többit tedd vissza
a dobozba.

Megjegyzés: A cselszövések és tervek modu-
lokot csak az egyszemélyes játékváltozathoz
lehet használni, és nem játszhatók együtt.




ÉJSZÖVŐ ELŐKÉSZÜLETEI A KORÁBBI KIEGÉSZÍTŐKKEL

Éjszövő a legtöbb kiegészítővel és modul-
lal együtt játszható, kivéve a másik egyszé-
mélyes játékváltozattal, Varjúhájjal. A kiegé-
szítők használatakor készítsd elő 2 személyre
a játékot, ha egyedül játszol, és 3 személyre,
ha ketten játszánatok Éjszövő ellen. Az alábbi
változtatások szükségesek:

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Ne használjátok a Pókok különleges képes-
ségkártyát. Éjszövő semmilyen különleges
képességet sem kap.

GYÖNGYPATAK

Az akciókártyák összeállítása
során adjátok hozzá a 2  szimbólumos kártyát a meg-
felelő évszakokhoz.



Cseréld le a tavaszi pók munkást a béka
nagykövetre.

FAGYBÉRC

Távolítsátok el Viharvölgyet a felfedezés-
kártyák közül, mielőtt összekevernétek
azokat.

VIRÁGFESZTIVÁL

Különleges események: Válassz 2 külön-
leges eseménykártyát a *Virágfesztivál* kiegé-
szítőből és 2-t az alapjátékból. Tedd őket egy
sorba úgy, hogy a *Virágfesztivál* esemény-
kártyáit tedd a sor 2 szélére.

Piac: A piaclapkákat tedd a piactábla „cse-
relsz” oldalára véletlenszerűen egy sorba.

Virágfesztivál esemény: Ezt az esemény-
lapkát a többi eseménylapka közé tedd, az
alapjáték táblájára.

ÚJLIGET

Éjszövő a 8 oldalú dobókocka helyett a 12 oldalú dobókockát fogja használni.

Éjszövő nem kap arany ajtókorongot, vonatjegyet és foglalópecsétet.

Csak az *Újliget* és/vagy a *Virágfesztivál* különleges eseménykártyáit használd.



ÉJSZÖVŐ ODÚJA SZABÁLYOK

A játékot a megszokott módon kell játszani, az alábbi szabályokat figyelembe véve:

- Éjszövő a kezdőjátékos. Egyszemélyes játékban egymást követően kerültek sorra.
- Éjszövő kezében tartott lapjai mindig egy kupacban legyenek képpel lefelé. Bármennyi kártyája lehet. **Ha új kártyát kap, mindig keverd hozzá a kezében lévő lapokhoz.**
- Éjszövő nem szerez és nem is veszít nyersanyagokat, kártyákat vagy pontjelzőt, amikor a munkásai meglátogatnak egy helyszínt. A kártyakijátszás költségeit figyelmen kívül hagyja.
- Bármikor, ha a játék arra utasít, hogy kártyát adj neki, tedd a kezébe. **Éjszövő minden egyes neki adott lap után szerez 1 pontjelző korongot.**
- Bármikor, ha a játék arra utasít, hogy adj neki nyersanyagot, dobd el azokat, húzz ugyanannyi darabszámú kártyát a főpakliból, mint amennyi nyersanyagot eldobtál, és keverd azokat Éjszövő kártyái közé. Ilyen esetben nem jár neki pontjelző.
- Bármikor, ha a játék arra utasít, hogy adj neki pontjelző korongot, Éjszövő boldogan elfogadja.
- Éjszövő minden meglátogatott helyszín és a kijátszott kártyái **szöveges leírását figyelmen kívül hagyja.** Így kijátszhat több egyforma különleges erdőlakó- és építménykártyát, figyelmen kívül hagyja a kártyapárosítási és aktiválási szabályokat és bónuszpontokat sem szerez (pl. az Óratorony kijátszásakor). Kivétel: Éjszövő kijátszsa a Vásári bolondot a városodba, ha elfér és nincs másik a városodban. Ellenkező esetben eldobja ezt a kártyát a saját akciójaként.
- Ha ketten játszotok ellene, és Éjszövőnek választania kell egy ellenfelet, akkor mindig Éjszövő döntései (*lásd 15. oldal*) fogják meghatározni az aktuális akciókártyán lévő irány alapján, hogy melyikőtök lesz az.
- Éjszövő akcióit az akciópakli fogja meghatározni az adott évszakra. Ő nem feltétlenül ugyanabban az évszakban lesz, mint amiben te vagy, ezért használd az évszakkorongokat, hogy tudd, ő melyikben jár. A játékot ő is ugyanúgy télen fogja kezdeni, mint te.
- A játék akkor ér véget, ha minden játékos passzolt és Éjszövő felkészült a következő évszakra az ősztől kezdve.



A POSTAHIVATAL
ARRA UTASÍT,
HOGY ADJ 2 KÁRTYÁT
AZ ELLENFELEDNEK,
ILYEN ESETBEN
ÉJSZÖVŐ A KÁRTYÁK
MELLETT KAP
2 PONTJELZŐ
KORONGOT IS.



ÉJSZÖVŐ KÖRE

1. Fedd fel az akciópakli felső kártyáját.
2. Éjszövőnek az évszakának megfelelő akciót kell választania.



- Éjszövő végrehajtja a jelenlegi évszakához tartozó első akciót (a / bal oldalán lévő), amennyiben lehetséges.
- Ha az első akciót nem tudja végrehajtani, akkor a másodikat fogja (a / jobb oldalán lévő).
- Ha egyiket sem tudja végrehajtani, akkor a kártya alján lévő alap akciót fogja a lehető legteljesebben.
Példa: Éjszövő jelenlegi évszaka az őszi, és a fent látható kártyát húztad fel neki. Mivel egyik őszihez tartozó akciót sem tudja végrehajtani, így leteszi (ha lehetséges) egy elérhető munkását a Piacra vagy a Révbe, és pontjelző korongokat kap.



Egy foglalt helyszín nem feltétlenül gátolja meg Éjszövőt a helyszín akciójának végrehajtásában (lásd: *Munkások – pókok – lehelyezése*).

3. Ha Éjszövő a Nagymezőn tartózkodik, és nem maradt több munkása az odújában, amikor húz egy  vagy  szimbólummal jelölt kártyát, és fel kell készülnie a következő évszakra.

Éjszövő nem hajthat végre akciót, ha:


- Kártyát kellene kijátszania, de már nincs több szabad hely a városában (15 kártyája van).*
- El kellene dobnia egy kártyát a kezéből, de nincs több kártyája.**
- Le kellene tennie egy munkását, de már nincs neki, vagy minden lehetséges helyszín foglalt (lásd 13. oldal).
- Le kellene tennie egy munkását egy különleges eseménykártyára, de abban az évszakban már teljesített egyet.
- Építenie kellene egy csodát vagy egy dísz tárgyat kellene lehelyeznie, és egyiket sem tudja megtenni (*Gyöngypatak*).



**Ha Éjszövő városában nincs több szabad hely, amikor a Nagymezőre lép, attól még elfoglalja a helyét, de eldobja azt a kártyát, amire lépett.*


***Éjszövő végrehajthatja a kijátszás és eldobás akciót  és  még akkor is, ha kijátszás után nincs több kártyája, amit eldobhatna.*


ÉJSZÖVŐ AKCIÓI



Kártya akciók:




 **Húzás:** Éjszövő húz 1 kártyát a főpakliból, és a kezében lévő kártyákhoz keveri.

  **Eldobás:** Éjszövő eldobja a kezében lévő legfelső kártyát, és kap 1 pontjelző korongot.

 **Kijátszás kézből:** Éjszövő kijátszsa a kezében lévő legfelső kártyát a városába.

 **Kijátszás a Nagymezőről:** Dobj a 8 oldalú dobókockával. Az eredmény mutatja meg, hogy a Nagymező melyik kártyáját építheti meg Éjszövő a saját városában. A Nagymezőn lévő kártyák helye 1-től 8-ig van számozva, a bal felső hely az 1-es, a jobb alsó a 8-as. Töltsd fel a kártya helyét a Nagymezőn. Ha Éjszövő épp a kidobott helyen áll, akkor a főpakli legfelső kártyáját fogja kijátszani a városába.

 **ÉS**  **Kijátszás és húzás:** Dobj a 8 oldalú dobókockával, és az eredménynek megfelelő kártyát játszd ki a Nagymezőről Éjszövő városába. Töltsd fel a kártya helyét a Nagymezőn. Ezután húz 1 kártyát az főpakliból, és a kezében lévő kártyákhoz keveri. *Megjegyzés:* Ha Éjszövő épp elfoglalja a kidobott helyet, akkor inkább a főpakli legfelső kártyáját fogja kijátszani a városába.

 **ÉS**   **Kijátszás és eldobás:** Dobj a 8 oldalú dobókockával, és az eredménynek megfelelő kártyát játszd ki a Nagymezőről Éjszövő városába. Töltsd fel a kártya helyét a Nagymezőn. Ezután eldobja a kezében lévő legfelső kártyát és kap 1 pontjelző korongot.

- Ha épp a kidobott helyen van, akkor inkább a főpakli legfelső kártyáját fogja kijátszani a városába.

- Ha nincs kártya, amit eldobhatna, attól még végrehajtja az akciót, de nem kap pontjelző korongot.




Munkás lehelyezése: Éjszövő leteszi 1 munkását egy meghatározott helyszínre (lásd lent).



A  IKON AZ AKCIÓKÁRTYA BAL BELSŐ SARKÁN AZT JELZI, HOGY ÉJSZÖVŐNEK LE KELL TENNIE EGY MUNKÁSÁT MINDEN EGYES KÁRTYÁN LÉVŐ AKCIÓNÁL (KIVÉVE AZ ALAP AKCIÓNÁL).




ÉS  **Kijátszás és Éjszövő lehelyezése:** Dobj a 8 oldalú dobókockával, és az eredménynek megfelelő kártyát játszd ki a Nagymezőről Éjszövő városába. Ahelyett, hogy feltöltenéd az üresen maradt helyet, tedd oda Éjszövőt. Ezt a helyet csak akkor lehet újratölteni, ha ő felkészül a következő évszakra, és visszatér az odújába. Ha nincs több hely a városában, attól még végrehajthatja az akciót: a kártyát dobd el a Nagymezőről, ahelyett, hogy kijátszaná a városába.


Alap akciók:




Pontszerzés: Amikor Éjszövőnek az alap akciót kell végrehajtania, minden alkalommal pontjelző korongokat kap, ha ez az akció része, még akkor is, ha nem vagy csak részben tudja végrehajtani a többi utasítást. A pontjelző korongok mennyiségét a választott nehézségi szint fogja meghatározni (0–4 db).

Piac/Rév Helyezd a Révre Éjszövő egyik munkását, ha van neki elérhető. Ha a *Virágfesztivál* kiegészítővel is játszol, akkor a Rév helyett tedd a Piacra a munkását (Éjszövő itt figyelmen kívül hagyja az 1 munkás/játékos szabályt). Ha nincs munkása, akkor is válassz egy piaclapkát Éjszövő döntései alapján, majd tedd át a „cserélsz” oldalra.

 **Eldobás:** Éjszövő eldobja a legfelső lapját a kezéből.

 **Húzás:** Éjszövő húz egy kártyát a főpakliból, és a kezében lévő kártyákhoz keveri.

MUNKÁSOK (PÓKOK) LEHELYEZÉSE

Éjszövő a munkásait csak zárt  helyszínekre tudja küldeni. Az egyetlen kivétel ez alól, ha az alap akció miatt a Piacra vagy a Révbe kell őket lehelyezni.

Ha foglalt a helyszín, menj tovább az óramutató járása szerint vagy az óramutató járásával ellentétesen **Éjszövő döntései** alapján (lásd 15. oldal) a következő ugyanolyan típusú, szabad és zárt helyszínre, ha kell, körbejárva a táblát.



PÉLDA: ÉJSZÖVŐNEK LE KELL HELYEZNI EGY MUNKÁSÁT A BAL ALSÓ ERDEI TISZTÁSRA, DE EZ A HELYSZÍN MÁR FOGLALT. ÉHELYETT, MIVEL AZ AKCIÓKÁRTYÁN AZ IRÁNY AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSÁVAL MEGEGYEZŐ (LÁSD ÉJSZÖVŐ DÖNTÉSEI), A BAL FELSŐ ERDEI TISZTÁSRA TESZI LE.

MUNKÁS (PÓK) HELYSZÍNEK

 **Folyóparti helyszínek:** Éjszövő lehelyezi egy munkását az ikonnal jelzett folyóparti helyszínre.

Erdei tisztások: Éjszövő lehelyezi egy munkását az ikonnal jelzett erdei tisztásra.



Ebben a példában a jobb felső erdei tisztásra kell tennie a munkását.



Éjszövő városa: Éjszövő lehelyezi egy munkását bármelyik elérhető (általad választott) akcióhelykártyára a városában, amin **nem** szerepel **NITVA** tábla. A második mezőt szabadon használhatja akkor is, ha nincs feloldva. Kap 2 pontjelző korongot, amikor munkást helyez a kártyára.



HA A KOLOSTOR ELSŐ MEZŐJE FOGLALT, ÉJSZÖVŐ LETEHETI A MÁSODIK (NEM FELOLDOTT) CELLÁRA A MUNKÁSÁT, MÉG AKKOR IS, HA NINC SZERZETES A VÁROSÁBAN. EZUTÁN KAP 2 PONTJELZŐ KORONGOT. MIVEL A KÁRTYA SZÖVEGES RÉSZÉT MINDIG FIGYELMEN KÍVÜL HAGYJA, ÍGY AMIKOR FELKÉSZÜL A KÖVETKEZŐ ÉVSZAKRA, VISSZAVEHETI INNEN A MUNKÁSAIT.



Akcióhelykártyák nyitva táblával: Éjszövő lehelyezi egy munkását egy városodban lévő akcióhely-

kártyára (te döntöd el, melyikre), amin szerepel **NYITVA** tábla. Emiatt a megszokott módon pontjelző korongot kapsz a közös készletből. Ha nincs ilyen akcióhelykártya a városodban, akkor helyezd egy, a saját városában lévő akcióhelykártyára, amin szerepel **NYITVA** tábla. Ez esetben ő fog pontjelző korongot kapni. Ha ketten játszottok ellene, Éjszövő döntései (lásd következő oldal) fogják meghatározni, hogy kinek a városát próbálja meg először meglátogatni.

Események: Éjszövő lehelyez egy munkást egy eseménylapkára, amennyiben teljesítette a rajta lévő feltételeket. Ellenkező esetben olyat választ, amihez legalább 2 feltétel teljesült. Ha egyik feltételnek sem felel meg vagy egynél több eseményre lenne jogosult, Éjszövő döntései (lásd következő oldal) fogják meghatározni, melyik kerül hozzá. **Megjegyzés:** Éjszövő minden alkalommal kap egy eseménylapkát, amennyiben legalább 1 elérhető. Amikor felkészül a következő

évszakra, tedd az eseménylapkát az odújába mint teljesítményt.


Különleges eseménykártyák: Éjszövő lehelyez egy munkást egy különleges eseménykártyára, amennyiben teljesítette a rajta lévő feltételeket. Ellenkező esetben olyat választ, amihez legalább 1 feltétel teljesült (abban az esetben, ha az *Újliget* és/vagy *Virágfesztivál* kiegészítőket használjátok, legalább 2 feltételnek kell teljesülnie). Ha egyik feltételnek sem felel meg vagy egynél több eseménykártyára lenne jogosult, Éjszövő döntései (lásd következő oldal) fogják meghatározni, melyik kerül hozzá. Évszakonként legfeljebb 1 eseménykártyát kaphat. Amikor felkészül a következő évszakra, tedd az eseménykártyát az odújába mint teljesítményt.

Utazás: Éjszövő lehelyez egy munkást az akciókártyán jelzett pontszámú helyszínre az Utazáson. Ha foglalt a helyszín, akkor tedd a következő szabad helyre Éjszövő döntései alapján (lásd következő oldal). Nem kell kártyákat eldobnia és nem helyez le munkást a legkisebb pontszámú nyitott mezőre.

Piac/Rév: Ha a *Virágfesztivál* kiegészítő piaclapkáját használjátok, Éjszövő lehelyez egy munkást a Piacra, ellenkező esetben a Révbe. Ha a Piac vagy a Rév nem az alap akció része, akkor rendelkeznie kell elérhető munkással, hogy végrehajthassa az akciót.



Pontok: A lehelyezett munkásai után Éjszövő megkapja a jelzett számú pontjelző korongokat.

Amikor -t kap, a választott nehézségi szinttől függően mennyiségben kap pontjelző korongokat. Ha 0. szinten játszol, nem kap pontot.




ÉJSZÖVŐ DÖNTÉSEI



Ha valamilyen esetben döntetlen alakul ki vagy Éjszövőnek választania kell több lehetőség közül, esetleg olyan helyszínre kell munkást helyezni, ami már foglalt, akkor az aktuális akciókártyán lévő **nyíl** iránya lesz a meghatározó.

Az **óramutató járásával megegyező**  **irány** esetén indulj el a foglalt helyszín vagy a bal felső sarokban lévő helyszín, kártya vagy lapka felől, és mozogj az óramutató járása szerint a következő szabad helyszínre, kártyára vagy lapkára. (Ha sorban vannak tájolva, akkor balról jobbra haladj, ha oszlopban, akkor fentről lefelé.)





Példa: Éjszövőnek a 3 pontos Utazás mezőre kellene lehelyeznie egy munkását, de az már foglalt, és az óramutató járásával megegyezik az irány, emiatt balról jobbra haladva a 4 pontos mezőre fogja letenni.

Óramutató járásával ellentétes  **irány** esetén indulj el a foglalt helyszín vagy a jobb alsó sarokban lévő helyszín, kártya vagy lapka felől, és mozogj az óramutató járásával ellentétes irányban a következő szabad helyszínre, kártyára vagy lapkára. (Ha sorban vannak tájolva, akkor jobbról balra haladj, ha oszlopban, akkor lentről fölfelé.)

Példa: Éjszövőnek a  folyóparti helyszínre kellene lehelyeznie egy munkását, de az már foglalt, és az óramutató járásával ellentétes az irány, emiatt jobbról balra az első szabad folyóparti (zárt) helyszínre fogja letenni (mivel vízszintes tájolású helyszín), ami ebben az esetben a .



FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ ÉVSZAKRA

Amennyiben Éjszövő a Nagymezőn van, nincs több szabad munkása, és felhúz egy olyan akciókártyát, amivel munkást  vagy saját magát  kellene lehelyeznie, azonnal felkészül a következő évszakra.

HELYEZZ LE EGY PÓK MUNKÁST




HELYEZZ LE ÉJSZÖVŐT





- Mozgasd vissza Éjszövőt és az összes kiküldött munkását az odújába. Még ne töltsd fel a Nagymezőn megüresedett kártyahelyet. Mozgasd át az összes megszerzett eseményt a teljesítményeihez.
- Abban az esetben, ha ekkor **teljesítené** egy *másik* eseménylapka feltételeit, azonnal megkapja és lehelyezi a teljesítményeihez. Ha több eseménylapka



feltételei is teljesültek, Éjszövő döntései határozzák meg, melyiket kapja meg.


- Vedd vissza a  korongokat, ha vannak.
- Állítsd össze az új akciópaklit: Keverd össze az összes kijátszott és nem kijátszott akciókártyát a következő évszak akciókártyáival. Helyezd ezeket képpel lefelé, ez lesz az új akciópakli a következő évszakban.
- Fordítsd át vagy cseréld le az évszakkorongot évszakra megfelelően, hogy tudd, Éjszövő éppen milyen évszakban jár.
- Éjszövő munkásokat és egyéb bónuszokat kap az adott évszak alapján, ahogyan a tábláján is olvasható. Amikor választania kell egy vagy több kártyát a Nagymezőről, dobj a 8 oldalú dobókockával. Ha a kidobott eredmény egy üres kártyahelyre mutat, válaszd az óramutató járása szerinti következő kártyát.

- **Tavas:** Kap 1 munkást. Kap 2 kártyát a főpakliból, és a kezébe teszi. Eldob 1 kártyát véletlenszerűen a Nagymezőről, és feltölti az üresen maradt helyet.
- **Nyár:** Kap 2 munkást. Kap 2 kártyát a Nagymezőről, és feltölti az üresen maradt helyet.
- **Ősz:** Kap 3 munkást. Kap 2 kártyát a főpakliból, és a kezébe teszi. Eldob 2 kártyát a Nagymezőről, és feltölti az üresen maradt helyet.

• *Fagybér:* Évszakkváltás előtt végrehajt egy felderítő akciót.

TAVASZ +1  +2 

NYÁR +2  +2 

ŐSZ +3  +2 



A JÁTÉK VÉGE

Éjszövő számára véget ér a játék, ha elérte az ősz végét, és a következő évszakra kell felkészülnie. Ha az odújában lévő teljesítmények között vannak erdőlakó- és építménykártyák (bizonyos kiegészítők használatakor), ezeket adjátok a városához, még akkor is, ha nincs több szabad hely.

Megjegyzés: ha a Vásári bolondot teljesítményként megszerezte, azt ilyen esetben eldobja.

Abban az esetben, ha teljesítette egy eseménylapka feltételeit, akkor azt megkapja. Ha több eseménylapka feltételei is teljesültek, Éjszövő döntései határozzák meg, melyiket kapja meg.

Ha Éjszövő hamarabb fejezné be a játékot, mint a játékosok, továbbra is gyűjthet pontjelző korongokat a különböző kártyahatások miatt, de a játékosok már nem adhatnak neki több erőforrást vagy kártyát különböző előnyökért cserébe.

Ha a játékosok és Éjszövő is befejezte a játékot, számítsátok ki a pontjaitokat a megszokott módon. **Éjszövő a kiválasztott nehézségi szint alapján fogja megkapni a pontjait**, ehhez használjátok a játék elején kiválasztott pontozókártyát. Abban az esetben, ha több pontod van, mint Éjszövőnek, te győztél. Döntetlen esetén ő győz.

ÉJSZÖVŐ PONTOZÁSA

Éjszövőt többnyire a megszokott módon kell lepontozni.

Pont jár neki a következőkért:

- a kijátszott kártyák alappontszáma
- pontjelző korongok
- Utazás
- eseménylapkák

Ha kiegészítőket is használtak:

Virágfesztivál:

- babérkoszorúk

Gyöngypatak:




- csodák
- 2 pont minden igazgyöngy után, amit nem használt fel

Fagybérc:

- felfedezéskártyák
- minden expedíciós térképlapka után

Újliget: látogatókártyák után (Dobd el a legalacsonyabb értékű látogatókártyákat addig, amíg a kártyák mennyisége meg nem felel a nehézségi szintnek. Ezután pontozd le a megmaradt kártyákat.)

A játék elején kiválasztott nehézségi szint befolyásolni fogja bizonyos elemek pontozását. Egyes kártyák a városában további bónusz pontokat érhetnek a nehézségi szint növekedésével. A dísz tárgyak és a különleges eseménykártyák a nehézségi szint alapján pontozódnak. A pontozókártyán és az alábbi táblázatban megtalálható ehhez minden információ.

Nehézségi szint	Szelíd (0. szint)	Trükkös (1. szint)	Nyomasztó (2. szint)	Kínzó (3. szint)	Félelmetes (4. szint)
Bónuszpontok: 0 pontos kártyák után	0	1	1	1	2
Bónuszpontok: virágzó  , legendás  , Újliget* 	0	0	1	2	3
Különleges eseménykártyák (a nyomtatott pontszám helyett)	3	4	5	6	6
Dísz tárgyak (a nyomtatott pontszám helyett)	3	4	5	6	7


*A bónuszokat csak egyszer lehet lepontozni. Az *Újligetben* lévő virágzás (lila) kártyák után csak egy bónusz jár pontozáskor. Ne felejtse el, hogy Éjszövő figyelmen kívül hagyja a kártyák szöveges részét, így ő csak az itt látható táblázat alapján kap bónuszpontokat, a kijátszott kártyák leírása után már nem.

ÉJSZÖVŐ-MODULOK

Éjszövő több kiegészítővel és modullal együtt játszható (néhány apró szabálmódosítással).

SZEMÉLYISÉGEK

Ez a modul hatással lesz minden Éjszövővel szomszédos kártyára a Nagymezőn. Hacsak másképp nincs feltüntetve, egy kártya átlósan is szomszédosnak számít.

Használd a hálókorongokat , hogy jelezd, mely kártyákra van hatással Éjszövő, amikor a Nagymezőn tartózkodik.



Ellenőrizd a játék elején kiválasztott személyiségkártyát, mert mindegyiknek egyedi szabályai vannak az adott játékra nézve. A személyiségkártyák büntetései és egyéb hatásai akkor lépnek életbe, **amikor kijátszol vagy húzol egy hálókoronggal jelölt kártyát a Nagymezőről**. Ebbe az is beletartozik, amikor egy Erdőlakót ingyen játszol ki ajtókorong felhasználásával. A hatások nem érvényesek, amikor a Nagymezőről kártyát dobod el. Éjszövő személyiségkártyájának hatásai azonnal, minden más hatást megelőzve aktiválódnak, amikor a Nagymezőről kijátszol vagy húzol egy kártyát, ha lehetséges.

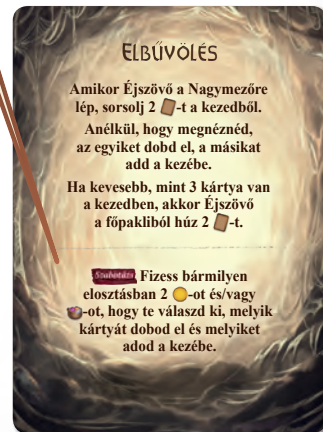
TERVEK ÉS CSLSZÖVÉSEK

Ez a két modul csak az egyszemélyes játékhoz használandó és egymással, illetve egyéb más kiegészítővel nem játszhatók együtt. Mindkettő esetén Éjszövő valamilyen előnyt szerez. A tervek hosszú távúak és az egész játékra érvényesek, míg a cselszövések rövid távon fejtik ki a hatásukat.

Szabotázs

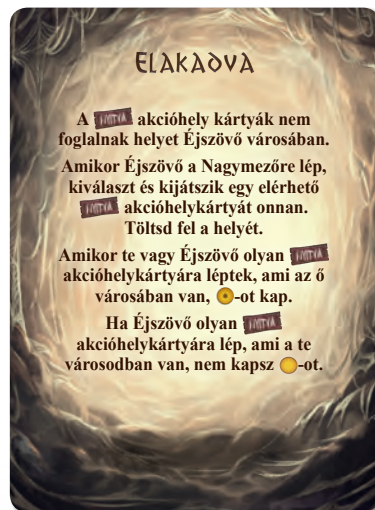
Szabotázs:

Néhány terv és cselszövéskártya lehetőséget kínál, hogy a költség befizetésével megakadályozd vagy gyengítsd a kártya hatását. Ezt még azelőtt kell kifizetni, mielőtt bármilyen kártyahatás aktiválna.



TERVEK

Kövessd a játék elején kiválasztott tervkártya utasításait. Ez a kártya a játék végéig aktív lesz.



CSELSZÖVÉSEK

Amikor Éjszövő felkészül a következő évszakra, véletlenszerűen felhúz egy cselszövéskártyát, amivel lecseréli a korábban használtat. Tegye le vagy távolítsa el a hálókorongokat az új cselszövéskártyának megfelelően. A kártya szabályai a következő évszakováltásáig érvényesek, ekkor lecserélődik. Az utolsó cselszövéskártya, amit összehúzott fel Éjszövő, a játék végi pontozás során is érvényes.

Megjegyzés: Az első évszakban (tél) Éjszövőnek nincs cselszövéskártyája.

Cselszövéskártyák típusai:

- **Átmeneti cselszövés:** egész évszakban aktív marad, és korlátozott bizonyos helyszíneket, a városodat vagy a készletedet. Ezt a típust nem lehet szabotálni.
- **Egyszeri cselszövés:** egyszer aktiválódik, felhúzóskor. Lehetőséget biztosít arra, hogy szabotálhasd.



MEGJEGYZÉS A TERVEK ÉS CSELSZÖVÉSEK MODULOKHOZ:

A hálókorongokat a kártyán lévő utasítások szerint kell használni.

A -ok nincsenek hatással a pók munkásokra, hacsak másképp nem jelzi a kártya.

A helyszíneken lévő saját munkásaidra nincsenek hatással a -ok, ha azok később kerülnek le.

A -ok mennyisége nincs limitálva. Ha elfogy a készletből, használj valamit a helyettesítésére.

Egy erdőlakó ingyenes kijátszása (például ajtókoronggal) kártyakijátszásnak minősül a cselszövéskártyák hatása szempontjából.

Egy helyszín lemásolásakor nem kell a cselszövéskártya hatását érvényesíteni, ha az eredeti helyszínen van.

Példa: Amíg Éjszövő aktuális cselszövéskártyája az Erdei banditák, minden erdei tisztáson van, és Éjszövő 2 -ot kap, amikor valaki meglátogatja ezeket a helyszíneket. Amikor használod a Kilátót, hogy lemásold egy erdei tisztás akcióját, akkor nem jár neki 2 .

A CSELSZÖVÉSKÁRTYÁN LÉVŐ SZABOTÁZS LEHETŐVÉ TESZI, HOGY RÉSZLEGESEN VAGY TELJESEN MEGAKADÁLYOZZA A KÁRTYA HATÁSÁT. PÉLDÁUL: HA ÉJSZÖVŐ FELHÚZZA AZ UTÁNZÓT ÉS NEKED 5 KÁRTYÁD VAN, AKKOR Ő 10 PONTJELZŐ KORONGOT FOG KAPNI. CSÖKKENTHETED A HATÁST, HA ELDOBSZ BÁRMENNYI KÁRTYÁT A KEZEDBŐL. HA 4 KÁRTYÁT ELDOBSZ, AKKOR A KEZEDBEN MARADT 1 LAP UTÁN FOG PONTOT KAPNI, VAGYIS 2 PONTJELZŐ KORONGOT.

ÉJSZÖVŐ ÉS MÁS KIEGÉSZÍTŐK

Éjszövő játszható az Everdell különféle kiegészítőivel együtt. A megszokott módon lehet együtt játszani, az alábbiakban olvasható szabálymódosításokkal.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Valamelyik különleges képesség erősebb Éjszövő ellen, valamelyik gyengébb. Ha szeretnéd kiegyensúlyozottabbá tenni, akkor télből tavaszra váltáskor vegyél magadhoz egy extra munkást (könnyű mód) vagy növeld a nehézségi szintet a játék elején, esetleg használd a tervek vagy a cselszövések modult (nehéz mód). Éjszövő nem kap különleges képességet.

Patkányok képesség: Ez a kártya a megszokott módon működik Éjszövő ellen, kivéve, hogy ő nem viheti el azt a kártyát, amin Varjúháj lapkája van, amikor a Kijátszás és Éjszövő lehelyezése akciót hajtja végre (🐭 és 🕷️). Ilyen esetben dobj újra a 8 oldalú dobókockával, hogy egy másik kártyát kapjon. Ha a 🐭 akciót hajtja végre, és pont azt az értéket dobta ki, amin Varjúháj lapkája van, akkor elviheti azt a kártyát.

LEGENDÁS KÁRTYÁK

Amikor Éjszövő nyáron és ősszel felkészül a következő évszakra, húzz neki véletlenszerűen 1 legendás kártyát, és keverd össze a kezében lévő, valamint az évszakváltás bónuszaként kapott kártyákkal. A Legendás kártyák nem foglalnak helyet a városában, és akkor is kijátszhatja, ha nincs több szabad helye.

Nem húzhatsz és nem játszatsz ki olyan legendás kártyát, amit Éjszövő eldobott. Ezeket a kártyákat távolítsd el a játékból.

A legendás kártyákat ugyanúgy kell pontozni, mint a virágzás (lila) kártyákat: a kártya alappontszáma összeadva a nehézségi szint által meghatározott bónuszponttal.

A legendás és egyben virágzás kártyák után csak egyszer számolható bónuszpont.

Megjegyzés: Az Éjszövő városában lévő Zöld makk ugyanúgy működik, mint bármely más akcióhely (vörös) kártya, kivéve, hogy ő 2 pontjelző korongot fog kapni 1 helyett, ha meglátogatják azt.

EXTRA! EXTRA!

Éjszövő a megszokott módon figyelmen kívül hagyja a kártyák szöveges részét.

VARJÚHÁJ-KÁRTYÁK

Ha Éjszövő kijátssza Varjúháj egyik kártyáját, akkor azt **az alábbi módon kell végrehajtani:**

Varjúháj, a lármás: Éjszövő elveszi a legtöbb pontot érő termelés (zöld) kártyádat a városodból (ha több ilyen is lenne, te döntöd el, melyiket). Ezt akkor is megteheti, ha nincs szabad hely a városában. Ezután Varjúháj, a lármás a városodba költözik, és neked 2 kártyát el kell dobnod a kezedből.

Megjegyzés: Ha a Varjúháj, a lármás kártyát Éjszövő városába játszod ki, akkor ellophatsz egy termelés (zöld) kártyát Éjszövő városából, és ő eldob 2 kártyát a kezéből. Ezt a képességet nem lehet többé aktiválni. Éjszövő minden egyes eldobott lap után kap 1 pontjelző korongot.

Varjúháj, a rabló: Ha Éjszövőnek több, mint 8 kártya van a kezében, véletlenszerűen el kell dobnia annyi kártyát, hogy 8 kártya maradjon nála, mielőtt végrehajtod a cserét. Éjszövőnek ilyen esetben nem jár pontjelző korong, mivel cseréltek, és nem kártyát adsz neki. Ha Éjszövő kezéből legendás kártyát kaptál, keverd azt az újonnan kapott kártyáihoz, és nem kapsz helyette cserekártyát.

Varjúháj, az uralkodó: Éjszövő nem hagyja figyelmen kívül ennek a kártyának a leírását, és az hatással van a végső pontjaira.

ÖRÖKFARK KURSZÁN-KÁRTYÁK

Éjszövő nem játszhat ki ilyen kártyát a városába, ehelyett az odújába teszi mint teljesítményt. Ha kijátszod Örökfark Kurszán, a harcost, akkor Éjszövő annyi kártyát fog húzni, ahány erőforrást adnál neki (ezeket a közös készletbe tedd). Ezen felül annyi pontjelző korongot kap, amennyi kártyát adtál neki.

ÉVSZAKOKON ÁT

Éjszövő a megszokott módon figyelmen kívül hagyja a kártyák leírását.

VIRÁGFESZTIVÁL

Babérkoszorúk: Azok a kártyák, amiket Éjszövő teljesítményként megszerzett és a városához ad ősz végén, beleszámítanak a babérkoszorúk pontozásába.

Egyszemélyes játékváltozatban 6 pontot kap az, akinek a játék végén a legtöbb babérkoszorú-lapkán látható típusú kártya van a városában. Ha döntetlen alakulna ki, senki sem nyeri meg a díjat. A második helyhez legalább feleannyi kártyának lennie kell a városban, mint a győztesnek. Ha ketten játszottak Éjszövő ellen, akkor a megszokott módon történik a babérkoszorú díjazása.


Piac: Amikor Éjszövőnek munkást kell helyeznie a Piacra vagy a Révbe, mindig a Piacra tesz, még akkor is, ha már van ott munkása. Ezután átmozgat egy piaclapkát. Ha ez az alap akció része (az akciókártya alján), akkor átmozgat egy piaclapkát akkor is, ha nincs több elérhető munkása. Éjszövő döntései fogják meghatározni, melyik lapkát kell átmozgatni.

GYÖNGYPATAK



Béka nagykövet lehelyezése: 

Éjszövő mindig arra a képpel lefelé fordított folyómedri akcióhelyre fogja letenni a béka nagykövetét, amire a leginkább jogosult. Megkapja a rajta lévő igazgyöngyöt, felfedi a kártyát, és kap még 1 gyöngyöt a közös készletből, amiket az odújába helyez. Ha már mindegyik folyómedri akcióhely-kártyát felfedted, akkor arra a kártyára helyezi, amire a leginkább jogosult, és kap 1 igazgyöngyöt, amit az odújába tesz. Döntetlen esetén Éjszövő döntései fogják meghatározni, hogy melyik kártyát választja.


Munkás lehelyezése: Ha Éjszövő utolsó munkása a nagykövet, akkor kezeld úgy, hogy ez egy  akció. Éjszövő addig nem készül fel a következő évszakra, míg a nagykövete nincs lehelyezve.


Csodák és dísz tárgyak: Éjszövő a legnagyobb gyöngy költségű csodához helyezi munkását, amit ki tud fizetni. Kifizeti az igazgyöngyöket (kártyát vagy erőforrást nem kell fizetnie) és lehelyezi az odújába mint teljesítmény. Ezenkívül, ha lehetséges, Éjszövő fizet 1 igazgyöngyöt, hogy felfedje, és az odújába helyezze a legfelső dísz tárgy-kártyát mint teljesítmény. Ezt akkor is megteszi, ha nem tud csodát építeni.

Felkészülés a következő évszakra: Ősz végén, amikor Éjszövőnek fel kell készülnie a következő évszakra (ami számára a játék végét jelenti), elveszi a legnagyobb gyöngy költségű csodát, amit ki tud fizetni. Kifizeti a költségét igazgyöngyben, és lehelyezi az odújába mint teljesítmény. Ha nincs nála elegendő igazgyöngy, hogy csodát építsen, akkor ezt az akciót nem hajthatja végre.

Pontozás: Éjszövő 2 pontot kap minden megmaradt igazgyöngye után. A megépített csodák után a rajta olvasható pontszámot fogja megkapni. A felfedett dísz tárgyakra a nehézségi szint alapján fog pontot kapni (lásd Éjszövő pontozása).

Kártyamegjegyzések:

Rév: Éjszövő ugyanúgy kezeli, mint egy sima  akcióhely (vörös) kártyát és csak ide tud munkást lehelyezni.

Kalózhajó: Amikor Éjszövőnek a  akciót kell végrehajtania és még van szabad hely a városodban, leteszi egy munkását a kalózhajórára és áthelyezi a városodba. A kártya többi szöveges részét figyelmen kívül hagyja és évszakváltáskor visszatér a munkása.



FAGYBÉRC

Éjszövő figyelmen kívül hagyja az időjárás hatásokat.

Amíg a többi játékos évszakváltás *után* derít fel, addig **neki kötelezően évszakváltás előtt kell felderítenie**, hogy legyen aktív döntési iránya.

Felderítés:

Feltérképezés: Éjszövő megszerez egy térképlapkát az ösvény megfelelő részéről. Éjszövő döntései fogják meghatározni, hogy melyik lapkára jogosult, és lehelyezi az odújába mint teljesítményt.

Felfedezés: Éjszövő döntései alapján megszerzi az első olyan felfedezéskártyát, amin helyszín  található (pl. Térképárus) vagy pontjelző korong  (pl. Szélfogó ösvény). Ha helyszín van rajta, akkor a városába helyezi, ahol nem foglal helyet. Ha pontjelző korong van rajta, akkor az odújába teszi mint teljesítmény. Ha nincs egy ilyen kártya sem, akkor

nem kap felfedezéskártyát. Éjszövő nem dob el kártyákat vagy erőforrásokat, amikor felfedezéskártyát választ.

Vándorlás: Fedd fel az időjárás kártyát és térképlapkát, ha még nem történt meg korábban. Éjszövőre nincsenek hatással az időjárás kártyák.


Pontozás: Éjszövő az összes teljesítményként megszerzett térképlapkáért és felfedezéskártyáért a teljes pontszámot kapja.

Kártyamegjegyzések:

Felfedezéskártyák helyszínnel: Éjszövő ezeket a kártyákat úgy tekinti, mint a város része, amikor munkást helyez le. A maximum lehelyezhető munkások számát figyelmen kívül hagyja. A pontjelző korongok a megszokott módon járnak értük.

Tűzcső és Szélbűvölő: Ezek a nagy erdőlakók a megszokott módon aktiválódnak a kijátszó játékosnál, amikor Éjszövő kártyát húz vagy eldob.

ÚJLIGET

Folyóparti helyszínek: Éjszövő munkásai nem látogathatják ezeket. Az előkészületek során helyezz ide -at emlékeztetőül és hagyd is ott a játék végéig. Ezek a korongok nincsenek hatással a játékosok munkásaira.

12 oldalú kocka: Amikor Éjszövőnek kockával kell dobnia, hogy kártyát válasszon a Nagymezőről, akkor az Állomást is figyelembe kell vennie.

- 1–8: megszokott módon a Nagymezőről kell választani.
- 9–11: az állomástábláról választ, úgy, hogy a 9 lesz a legfelső és 11 a legalsó kártya.

- 12: az állomástáblán található legmagasabb pontértékű kártyát választja.

A 12 oldalú kocka a következő akciókat érinti:



Éjszövő lehelyezése: Dobj a 12 oldalú dobókockával.

1–8: A megszokott módon választ egy kártyát a Nagymezőről, amit kijátszik a városába (lásd *Éjszövő akciói*), majd a megüresedett helyet elfoglalja. Majd az összes *Újliget*-kártyát a Nagymezőről a kezébe veszi. Töltsd fel a Nagymezőt, kivéve, ahol Éjszövő áll. Ezt a helyet csak kell feltölteni, amikor Éjszövő visszatér az odújába, hogy felkészüljön a következő évszakra.

9–12: Választ egy állomáskártyát, amit kijátszik a városába, majd a megüresedett helyet elfoglalja. Megkapja az állomáson található magasabb értékű felfedett látogatókártyát az odújába mint teljesítményt. A másik látogatókártyát el kell dobni. Akkor is végre tudja hajtani ezt az akciót, ha már nincs több szabad hely a városában, ez esetben kijátszás helyett eldobja az állomáskártyát.



Kártya kijátszása a Nagymezőről/Állomásról: Dobj a 12 oldalú dobókockával.

1–8: A megszokott módon választ egy kártyát a Nagymezőről, amit kijátszik a városába, majd töltsd fel a helyét.

9–12: Választ egy állomáskártyát, amit kijátszik a városába. Ezen felül kap * -ot (ahol a * a választott nehézségi szinttől függő mennyiség), majd a többi állomáskártyát el kell dobni, és újratölteni.


Ha Éjszövő éppen a kidobott helyen áll, akkor a főpakli tetejéről fog kártyát húzni

és kijátszani a városába, viszont ez esetben nem kap érte * -ot.

Állomáskártyák feltöltése: Az állomástáblán az Éjszövő által elfoglalt helyet csak akkor kell feltölteni, amikor felkészül a következő évszakra.



Bónuszakció:

Miután Éjszövő végrehajtotta az akcióját, és a jelenlegi akciókártyán szerepel a  szimbólum, eldobja a kisebb értékű látogatókártyát és felveszi a nagyobb értékűt, hogy lehelyezze az odújába mint teljesít-

ményt. Ezt az akciót nem hajtja végre, ha épp felkészül a következő évszakra.

Kártyamegjegyzés: Amikor egy játékos vagy Éjszövő meglátogatja a Hotelt Éjszövő városában, akkor Éjszövő kap 2 pontjelző korongot.

Pontozás:

Látogatókártyák: A választott nehézségi szint határozza meg az Éjszövő által pontozható látogatókártyák maximális számát. Ha szükséges, eldob annyit kisebb értékű kártyát, hogy a számuk megfeleljen a nehézségi szint pontozásának. Ha a nehézségi szint 0, nem kap pontot a látogatókártyák után.

Újliget-kártyák: Éjszövő bónuszt szerez minden egyes *Újliget*-kártyája után a városában, mintha az virágzás (lila) kártya lenne. Az *Újliget* virágzás (lila) kártyákért csak egyszer jár bónusz.

A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

ÖRÖKFARK KURSZÁN-KÁRTYÁK

Örökfark Kurszán mezeje: Bármilyen termelés (zöld) erdőlakót beköltöztethetsz ide ingyen az ajtókorong használatával. Kapsz 1 bogyót és kapsz az ellenfeleid városában lévő minden Gazdaság után 1 bogyót kijátszáskor és a termelési fázisban is. Ezek az ellenfelek húznak 1 kártyát, minden Gazdaságuk után.

Örökfark Kurszán útja: Bármilyen vándor (barna) erdőlakót beköltöztethetsz ide ingyen az ajtókorong használatával. Amikor ide teszed egy munkásodat, aktiválhatsz egy ellenfeled által elfoglalt helyszínt. Ebbe beletartoznak az akcióhelyszín-kártyák (vörös), felfedezéskártyák (*Fagybérc*) stb. Nem másolható a Temető, Kápolna, Kolostor, Kalózhajó, legendás kártyák, egy esemény- vagy utazáshelyszín. Ez az építmény nem foglal helyet a városodban.

Örökfark Kurszán, a harcos: Bármelyik akcióhely (vörös) építményedbe ingyen beköltöztethető az ajtókorong használatával. Kijátszáskor odaadhatsz legfeljebb 8 kártyát és/vagy bármilyen erőforrást az ellenfeleidnek, szabadon elosztva. Minden ajándékod után 1 pontjelző korongot kapsz a közös készletből. Bármilyen elosztásban adhatsz kártyát és erőforrást. Ez az erdőlakó nem foglal helyet a városodban.

Örökfark Kurszán, a király: Bármelyik virágzás (lila) építményedbe ingyen beköltöztethető az ajtókorong használatával. A játék végén további 1 pontot ér egy választott ellenfeled városában lévő minden virágzás (lila) kártya után.

Örökfark Kurszán, a vezető: Bármelyik közigazgatási (kék) építményedbe ingyen beköltöztethető az ajtókorong használatával. Bármikor, amikor kártyát húzol, az egyik felhúzott kártyádat odaadhatod valamelyik ellenfelednek. Ha megteszed, kapsz 1 pontjelző korongot a közös készletből.

MÉG TÖBB LEGENDÁS KÁRTYA

Acélgöyökér vára: A játék végén további 2 pontot kapsz minden, a városodban álló egyszerű építményért.

Aranyszárnyú Jor: Amikor kijátszod, kapsz 1 pontjelző korongot minden, a kezekben lévő kártyáért, de legfeljebb 8-at.

Boltvezető: Kapsz 1 bármilyen nyersanyagot, miután erdőlakót játszol ki, és húzz 2 kártyát, miután építményt játszol ki.

Ezermester: Amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban aktiválhatsz 2 különböző termelés (zöld) kártyát a városodban. Ezt a képességet körönként csak egyszer lehet aktiválni (tehát nem lehet újraaktiválni a Seprűs mókussal) és nem aktiválhatsz vele legendás kártyákat.

Észak Király kincstára: Amikor kijátszod ezt a lapot, tegyél rá 4 pontjelző korongot. Amikor erdőlakót vagy építményt játszol ki, elkölthetsz innen bármennyi korongot, hogy csökkentsd a kijátszott lap költségét 2 bármilyen nyersanyaggal minden elköltött korong után. Fizethetsz több pontjelző koronggal is, de visszajárót nem kapsz, ha többet fizettél érte.

Kip-kop boltja: Amikor kijátszod és utána minden termelési fázisban kapsz 3 bogyót, valamint 1 bármilyen nyersanyagot minden Gazdaság után, ami a városodban van.

Mélysötét tömlőc: Amikor kijátszod, dobj el legfeljebb 2 erdőlakót a városodból. Kapsz 3 pontjelző korongot és 3 bármilyen nyersanyagot minden eldobott erdőlakó után.

Mézbogyó Családanya: Megosztozik a Férrjellel egy helyen, azaz ők ketten együtt csak 1 helyet foglalnak el a városodban, de mindketten a városodban laknak. A játék végén 5 pontot ér, ha a Férrjellel együtt van és van legalább 1 Gazdaság a városodban. Csak 1 Férrjellel hajlandó megosztozni a helyén.

Örökláng sírbolt: Amikor ide teszed egy munkásodat, kijátszhatsz egy kártyát ingyen. A lehelyezett munkásod végleg itt marad. Az Örökláng sírbolton 2 munkásod is állhat, de a második helyszínt csak úgy tudod megnyitni, ha kijátszod a városodba a Gyászbogarat.

Puhatalpú vándor: Amikor ide teszed egy munkásodat, aktiválhatsz legfeljebb 2 folyóparti vagy erdei helyszínen lévő munkást a saját részedre. Ez lehet a saját vagy az ellenfeled munkása is.

ÉJSZÖVŐ SZEMÉLYISÉGGÁRTYÁK

Éjszövő, a figyelemre méltó: Minden Éjszövővel szomszédos kártya költsége a Nagymezőn 1 boggyóval több. Egy megfelelő kártyakijátszási képességgel lehet csökkenteni ezt a plusz költséget. Azok a kártyák, amelyeknek nincs kijátszási költségük, 1 boggyóba kerülnek.

Éjszövő, a hanyag: Amikor Éjszövő a Nagymezőre lép, dobj el minden szomszédos kártyát és töltsd fel. Ha egy Éjszövővel szomszédos kártyát játszol ki vagy húzol a Nagymezőről, dobj el a többi vele szomszédos kártyát és töltsd fel a helyüket.

Éjszövő, a hiú: Nem lehet Éjszövővel szomszédos kártyát kijátszani vagy húzni a Nagymezőről. Amikor Éjszövő egy szomszédos kártyát játszik ki, pontjelző korongot kap a nehézségi szinttől függő mennyiségben.

Éjszövő, a nemtörődöm: Amikor egy Éjszövővel szomszédos kártyát játszol ki vagy húzol a Nagymezőről, akkor azonnal töltsd fel a helyét. Dobj a 8 oldalú dobókockával, és mozgasd a dobásnak megfelelő kártyára (ha ugyanazt az értéket dobod, ahol éppen áll, dobj újra). Ezt a kártyát tedd az odújába mint teljesítményt, majd töltsd fel újra a Nagymezőt.

Éjszövő, a nincstelen: Ha egy Éjszövővel szomszédos kártyát játszol ki vagy húzol a Nagymezőről, adnod kell neki 1 pontjelző korongot a saját készletedből. Ha nem tudod kifizetni, akkor nem húzhatod fel és nem játszhatod ki a kártyát.

Éjszövő, az aljas: Amikor Éjszövő felkészül a következő évszakra, felveszi az élszomszédos kártyákat, és lehelyezi az odújába mint teljesítményt. Az átlósan lévő kártyákat nem veszi fel. Ezután töltsd fel a Nagymezőt.

Éjszövő, az ellenszenves: Ha egy Éjszövővel szomszédos kártyát játszol ki vagy húzol a Nagymezőről, egy ugyanolyan típusú kártyával kell feltöltened a kezedből. Ha nem tudod feltölteni, akkor nem veheted el a kártyát.

Éjszövő, az utálatos: Ha egy Éjszövővel szomszédos kártyát játszol ki vagy húzol a Nagymezőről, ő a kártya értékével megegyező pontjelző korongot kap. Legalább 1-et kap, tehát akkor is szerez 1 pontot, ha a kártya értéke 0. Minden pontjelző korong után, amit megszerezne, eldobhatsz a kezedből 1 kártyát vagy fizethetsz 1 bármilyen nyersanyagot, hogy megakadályozd.

ÉJSZÖVŐ TERVKÁRTYÁK

Álarcosbál: Amikor Éjszövő a Nagymezőre lép, hálókorongot tesz minden elérhető eseménylapkára és 1 általad választott, szabad különleges eseménykártyára. Nem tehet le hálókorongot olyan különleges eseménykártyára, amin már van egy, ilyen esetben egy másikat kell választania, amennyiben lehetséges (eseménylapkán lehet több korong). Ha egy olyan eseményt szeretnél teljesíteni, amin hálókorong van, akkor el kell dobnod a kezedből 1 kártyát vagy be kell fizetned 1 bármilyen nyersanyagot minden egyes hálókorong után, ami rajta van. Teljesítés után távolítsd el a hálókorongokat. Éjszövő figyelmen kívül hagyja ezeket a hálókorongokat.

Csábítás: Minden alkalommal, amikor egy akciókártya alapján Éjszövő munkását egy foglalt helyszínre próbálja lehelyezni, pontjelző korongot kap a választott nehézségi szinttől függő mennyiségben.

Szabotázs: Ha szeretnéd megakadályozni, eldobhatsz 1 kártyát a kezedből vagy fizethetsz 1 bármilyen nyersanyagot.

Elakadva: A nyitva táblával ellátott akcióhely (vörös) kártyák (amiken **KARTYA** szimbólum látható) nem foglalnak helyet Éjszövő városában. Amikor Éjszövő a Nagymezőre lép, és van ott nyitott akcióhely (vörös) kártya, azonnal kijátssza a városába, még akkor is, ha nincs több szabad helye (ha több ilyen kártya is van, te döntöd el, melyiket játssza ki). Ezután töltsd fel a Nagymezőt. Bármikor, ha Éjszövő meglátogat egy nyitott akcióhely (vörös) kártyát vagy te meglátogatsz egy ilyen kártyát az ő városában, akkor pontjelző korongot kap a választott nehézségi szinttől függő mennyiségben (ahelyett, hogy a megszokott módon kapna korongot). Amikor Éjszövő meglátogat egy nyitott akcióhely (vörös) kártyát a te városodban, nem kapsz pontjelző korongot. Használhatsz hálókorongot emlékeztetőül.

Elbűvölés: Amikor Éjszövő a Nagymezőre lép, sorsolj 2 kártyát a kezedből, anélkül, hogy megnéznéd. Az egyiket dobod el, a másikat keverd a kezében lévő kártyákhoz. Ha 3-nál kevesebb kártyád van, akkor ehelyett Éjszövő húz 2 kártyát a főpakliból, és a kezében lévő kártyákhoz keveri.

Szabotázs: Fizethetsz bármilyen elosztásban 2 pontjelző korongot és/vagy bármilyen nyersanyagot a saját készletedből, hogy megnézd a 2 kártyát, amit kapott. Ha a kezedből vannak, te választhatod ki, melyik kártyát dobod el.

Fullasztó raj: Tegyel egy hálókorongot a Révre (és a Piacra, ha a *Virágfesztivállal* játszol). Amikor Éjszövő a Nagymezőre lép, tegyel egy hálókorongot egy általad választott üres (nincs rajta másik hálókorong, sem munkás) zárt folyóparti vagy erdei helyszínre. Ha nincs ilyen helyszín, nem kell letenned hálókorongot. A hálókorongokat nem lehet eltávolítani és Éjszövőt meggátolják abban, hogy munkást küldjön oda. Minden alkalommal, amikor munkást küldesz egy olyan helyszínre, ahol hálókorong van, Éjszövő a nehézségi szintnek megfelelő mennyiségű pontjelző korongot kap. 0. nehézségi szinten ne használd ezt a tervkártyát.


Hálás meló: Minden alkalommal, amikor virágzás (lila) kártyát játszol ki a városodba, Éjszövő a kártya alap győzelmi pontjával megegyező pontjelző korongot kap.

Növekvő cselszövés: Az előkészületek során válogasd szét a cselszövéskártyákat átmeneti és egyszeri kártyák szerint. Az egyszeri kártyáknak van „szabotázs” akciójuk. Keverd meg külön-külön a két paklit. Amikor Éjszövő felkészül a következő évszakra, kijátszik és végrehajt 1 egyszeri cselszövéskártyát, majd kijátszik 1 átmeneti cselszövéskártyát.

Selyembarikád: Amikor termelés (zöld) kártyát játszol ki, és teljesen végrehajtottad a hatásait, tegyel egy hálókorongot véglegesen arra a kártyára. Azok a kártyák, amiken hálókorong van, nem aktiválhatók a játék végéig.

Szabotázs: Dobj el 1 kártyát a kezedből vagy fizess 1 bármilyen nyersanyagot, hogy ne kelljen hálókorongot tenni a kártyádra.

Szeszélyek szövője: Csak akkor használd ezt a kártyát, ha a személyiségek modullal játszol. Amikor Éjszövő a Nagymezőre lép, húz 1 kártyát a főpakliból. Dobj el minden kártyát a Nagymezőről, és töltsd újra. Végül véletlenszerűen húz egy személyiségkártyát. Ez lecseréli a korábban használt személyiségkártyát, és mindaddig aktív marad, amíg Éjszövő nem lép újra a Nagymezőre.

Találékony: Amikor Éjszövő a Nagymezőre lép, minden 3 fölötti nyersanyagod után 1 -t húz a főpakliból. Például: ha 2 faágad és 2 bogyód van, akkor 1 kártyát fog felhúzni. Helyezd ezeket a kártyákat képpel lefelé az odújába mint teljesítményt.

Szabotázs: Eldobhatsz bármennyi nyersanyagot, mielőtt Éjszövő kártyát húzna, hogy csökkentsd a felhúzható lapjainak a számát.

Túlfeszített húr: Amikor Éjszövő a Nagymezőre lép, felhúz annyi kártyát a főpakliból, amennyi a kezeden van, és az odújába teszi képpel lefelé, mint teljesítményt.

Szabotázs: Eldobhatsz bármennyi kártyát a kezedből, mielőtt Éjszövő húzna, hogy csökkentsd a felhúzandó lapjainak a számát.

Túszejtés: Amikor Éjszövő a Nagymezőre lép, elvesz a városodból egy legalább 1 pontot érő kártyát (te döntöd el, melyiket), és kijátssza a városába. Ha nincs szabad hely a városában, akkor az odújába helyezi mint teljesítményt.

Szabotázs: Eldobhatsz 2 kártyát a kezedből vagy fizethetsz 2 bármilyen nyersanyagot, vagy kombinálhatsz a kettőt úgy, hogy eldobsz 1 kártyát és fizetsz 1 bármilyen nyersanyagot, hogy megakadályozd. Ha így teszel, Éjszövő ehelyett húz 1 kártyát a főpakliból, és azt játssza ki a városába. Ha nincs több szabad hely a városában, akkor a kártyát az odújába helyezi mint teljesítményt.

Zsákmányejtés: Amikor Éjszövő a Nagymezőre lép, elvesz egy véletlenszerű kártyát a kezedből, és kijátssza a városába, ha lehetséges. Ha nincs több szabad hely a városában, az odújába teszi a kártyát mint teljesítményt. Ha 2-nél kevesebb kártya van a kezeden, Éjszövő ehelyett a főpakliból húz 1 kártyát, amit kijátszik a városába.

Szabotázs: Fizethetsz bármilyen elosztásban 2 pontjelző korongot és/vagy bármilyen nyersanyagot a saját készletedből, hogy kiválaszthasd, melyik kártyádat veszi el.

ÉJSZÖVŐ CELSZÖVĚSKÁRTYÁK

A nagy csaló: Dobj a 8 oldalú kockával. Tedd az első elérhető eseménykártyát vagy eseménylapkát Éjszövő odújába mint teljesítményt, a dobás eredményétől függően: 1–2-nél a bal szélső eseménylapkát, 3–4-nél a jobb szélső eseménylapkát, 5–6-nál a bal szélső különleges eseménykártyát, 7–8-nál a jobb szélső különleges eseménykártyát. Ha nincs a dobásnak megfelelő esemény, Éjszövő győzelmi pontot kap a nehézségi szinttől függő mennyiségben.

Szabotázs: Ahhoz, hogy megakadályozd ezt az akciót, dobj el 3 bármilyen nyersanyagot és/vagy kártyát a kezedből bármilyen elosztásban, mielőtt dobnál a kockával.

Adminisztrációs hibák: Minden alkalommal, amikor közigazgatási (kék) kártyát játszol ki, Éjszövő pontjelző korongot kap a nehézségi szinttől függő mennyiségben.

Átvétel: Éjszövő ellop egy virágzás (lila) kártyát a városodból (te döntöd el, melyiket) és a saját városába teszi. Ezt az akciót akkor is végrehajthatja, ha nincs több hely a városában. Ha nincs virágzás kártyád, akkor a legmagasabb értékű kártyát fogja ellopni (ha több ilyen van, te döntöd el melyiket).

Szabotázs: Ahhoz, hogy megakadályozd, tedd egy elérhető munkásodat erre a kártyára. Ezt a munkást visszaveszed, amikor felkészülsz a következő évszakra.

Behálózva: Keverd meg a kezekben lévő kártyákat, és fordíts meg 3 kártyát, hogy a hátlapjuk legyen feléd. Nem játszhatod ki és nem dobhatod el ezeket a kártyákat, egyszerűen csak foglalják a helyet a kezekben. Ha kevesebb, mint 3 kártyád van, fordítsd meg mindet.





Bénító félelem: Fordítsd át az összes kijátszott erdőlakót a városodban. Ezek a kártyák továbbra is helyet foglalnak a városodban, de nem lehet munkást oda küldeni vagy aktiválni, nem dobhatod el és nem használhatod fel az események megszerzéséhez vagy pontozáshoz. Az egy helyen lévő kártyák továbbra is egy helyen maradnak, és csak az erdőlakókat fordítsd át.

Szabotázs: Dobj el 1 kártyát vagy fizess 1 bármilyen nyersanyagot minden erdőlakó után, amit nem akarsz átfordítani.

Bogyólekvár: Tegyel egy hálókorongot minden olyan folyóparti vagy erdei helyszínre, ahol legalább 1 bogyó vagy „bármilyen nyersanyagot” terem. Amikor ilyen helyszínre teszel egy munkást, fizetned kell 1 bármilyen nyersanyagot, Éjszövő pedig kap 1 pontjelző korongot a közös készletből. Éjszövő nem tehet munkást ezekre a helyszínekre.





Erdei banditák: Tegyel egy hálókorongot mindegyik erdei tisztásra. Minden alkalommal, amikor meglátogatsz ezeket a helyszíneket, Éjszövő kap 2 pontjelző korongot a közös készletből. Éjszövő nem tehet munkást ezekre a helyszínekre.

Fáradtság: Minden alkalommal, amikor akcióhely (vörös) kártyát játszol ki vagy látogatsz meg, Éjszövő pontjelző korongot kap a nehézségi szintnek megfelelő mennyiségben.

Felülről jövő: Tegyel egy hálókorongot a 4 zárt folyóparti helyszínre: , ,  és . Nem küldhetsz munkást ezekre a helyszínekre.

Fertőzés: Tegyel egy hálókorongot minden akcióhelykártyára az összes városban. Ahhoz, hogy letehesz egy ilyen helyszínre munkást, el kell dobnod 2 bármilyen nyersanyagot vagy kártyát a kezedből (bármilyen elosztásban). Éjszövő nem tehet munkást ezekre a helyszínekre.

Gazdasági hanyatlás: Minden alkalommal, amikor virágzás (lila) kártyát játszol ki, Éjszövő pontjelző korongot kap a nehézségi szinttől függően.

Hálókivetés: Tegyel egy hálókorongot a zárt folyóparti helyszínekre: , ,  és . Minden alkalommal, amikor meglátogatsz ezeket a helyszíneket, Éjszövő kap 1 pontjelző korongot a közös készletből. Éjszövő nem tehet munkást ezekre a helyszínekre.

Hátborzongató kúszók: Dobj el minden kártyát a Nagymezőről, és töltsd újra. Dobd el az összes vándor (barna) kártyát a kezedből. Éjszövő pontjelző korongot kap a nehézségi szintnek megfelelő mennyiségben.

Szabotázs: Fizess 3 bármilyen nyersanyagot, hogy megakadályozd.

Kiragadva!: Dobj a 8 oldalú kockával, és a jelzett nyersanyagból elveszítesz 3-at. 1: faágat; 2–3: gyantát; 4–6: bogyót; 7–8: kavicsot. Ha nincs nálad 3 a kidobott nyersanyagból, akkor abból a típusból az összeset elveszíted.

Szabotázs: Ahhoz, hogy megakadályozd, dobj el 2 kártyát a kezedből, még mielőtt a kockával dobsz.

Kompromittált bírák: Éjszövő kap 3 pontjelző korongot, ha a tavaszban vagy, 2 pontjelző korongot, ha a nyáron és 1 pontjelző korongot, ha az őszben. Valamint ahhoz, hogy munkást küldj egy eseményhez, el kell dobnod 1 kártyát a kezedből vagy fizetned kell 1 bármilyen nyersanyagot.

Kölcsönzött: Húzz 3 kártyát véletlenszerűen a kezedből, és keverd hozzá Éjszövő kártyáihoz. Ha kevesebb, mint 3 kártyád van, keverd a kártyáihoz mindet, ami nálad van.

Szabotázs: Minden kártyáért fizethetsz 1-1 bármilyen nyersanyagot, hogy ne kelljen odaadnod neki. Ezt még a kártyahúzás előtt meg kell tenned.

Láthatatlan csapda: Tegyel egy hálókorongot minden folyóparti helyszínre. Amikor egy ilyen helyszínre helyezel munkást, Éjszövő kap 1 pontjelző korongot, kivéve, ha eldobsz 1 kártyát vagy fizetsz 1 bármilyen nyersanyagot.

Lopot! Dobj a 8 oldalú kockával, és a jelzett nyersanyagból elveszítesz 3-at: 1–3: faágat; 4–6: gyantát; 7: bogyót; 8: kavicsot. Ha nincs nálad 3 a kidobott nyersanyagból, akkor abból a típusból az összeset elveszíted.

Szabotázs: Ahhoz, hogy megakadályozd, dobj el 2 kártyát a kezedből, mielőtt a kockával dobsz.

Megragadva!: Dobj a 8 oldalú kockával, és a jelzett nyersanyagból elveszítesz 3-at: 1–2: faágat; 3: gyantát; 4–5: bogyót; 6–8: kavicsot. Ha nincs nálad 3 a kidobott nyersanyagból, akkor abból a típusból az összeset elveszíted.

Szabotázs: Ahhoz, hogy megakadályozd, dobj el 2 kártyát a kezedből, mielőtt a kockával dobsz.

Méregbogyópörköl: Tedd át az egyik lehelyezett munkásodat Éjszövő odújába (te döntöd el, melyiket, de véglegesen lehelyezett munkást nem tehetsz át). Éjszövő a sajátjaként fogja használni ezt a munkást, amikor legközelebb egy akciókártyája miatt munkást kell lehelyeznie. Ha nincs még lehelyezve egy munkásod sem, akkor az első akcióhelyre küldött munkásodat át kell tenned az odújába, és Éjszövő a következő munkáslehelyezési akciójánál fogja használni (előtte végrehajtod a helyszín akcióját). Ezt a munkást akkor veszed vissza a tábláról, amikor felkészülsz a következő évszakra. Ha még az odújában van, nem veheted vissza.

Szabotázs: Fizess 2 kavicsot vagy dobj el 3 bármilyen nyersanyagot és/vagy kártyát a kezedből bármilyen elosztásban, hogy megakadályozd.

Pásztázó szemek: El kell dobnod 2 kártyát a kezedből, mielőtt erdőlakót játszanál ki ajtókorong használatával.

Politikai befolyás: Ahhoz, hogy közigazgatási (kék) kártyát játssz ki vagy aktiválj, először el kell dobnod el 1 kártyát a kezedből vagy fizetned kell 1 bármilyen nyersanyagot. Ráadásul nem szerezhetsz több közigazgatási (kék) kártyát. Ha ilyet húznál, dobj el, és húzz helyette másikat.

Pókok a fákon: Tegyel egy hálókorongot az erdei tisztásokra. El kell dobnod 1 kártyát a kezedből vagy fizetned kell 1 bármilyen nyersanyagot, hogy munkást helyezhess le ezekre a helyszínekre.

Pókok a talajban: Ahhoz, hogy kijátszhass egy termelés (zöld) kártyát, el kell dobnod 2 bármilyen nyersanyagot és/vagy kártyát a kezedből bármilyen elosztásban. Ez a költség nem csökkenthető kártyakijátszási képességgel, és akkor is ki kell fizetni, ha egyébként a kártyát ingyen játszanád ki.

Ragadós főzet: Tegyel egy hálókorongot minden erdei tisztásra és folyóparti helyszínre, ami legalább 1 gyantát vagy 1 „bármilyen nyersanyagot” termel. Minden alkalommal, amikor meglátogatod valamelyiket, fizetned kell 1 bármilyen nyersanyagot és Éjszövő kap 1 pontjelző korongot a közös készletből. Éjszövő nem tehet munkást ezekre a helyszínekre.

Rossz reklám: Dobj el minden vándor (barna) kártyát a Nagymezőről, majd töltsd fel. Ismételd addig, amíg nem marad több ilyen típusú kártya a Nagymezőn. Ezentúl vándor kártyák nem lehetnek a Nagymezőn. Amikor feljönne egy, dobd el, és húzz helyette másikat. Dobj el 1 kártyát vagy fizess 1 bármilyen nyersanyagot, hogy kijátszhasd vándor típusú kártyát a kezedből, még akkor is, ha egyébként ingyen tudnád kijátszani.

Szabadság miatt zárva: Fordítsd át az összes kijátszott építményt a városodban. Ezek a kártyák továbbra is helyet foglalnak a városodban, de nem lehet meglátogatni vagy aktiválni, sem eldobni őket, és nem használhatók fel az események megszerzéséhez vagy pontozáshoz. Az egy helyen lévő kártyák továbbra is egy helyen maradnak, és csak az építményeket fordítsd át.

Szabotázs: Dobj el 1 kártyát vagy fizess 1 bármilyen nyersanyagot minden építmény után, amit nem akarsz átfordítani.

Szorgalmas: Játssz ki a főpakli 3 legfelső kártyáját Éjszövő városába, akkor is, ha már nincs több szabad helye.

Szabotázs: Dobj el legfeljebb 3 kártyát a kezedből (1-et minden kártya után), hogy csökkentsd a kártyák mennyiségét, amiket felhúzna vagy kijátszana. Ezt még a kártyák kijátszása előtt meg kell tenned.

Terméketlen: Minden alkalommal, amikor termelés (zöld) kártyát játszol ki, Éjszövő pontjelző korongot kap a nehézségi szinttől függő mennyiségben.

Tolvaj! Dobj a 8 oldalú kockával, és a jelzett nyersanyagból elveszítesz 3-at: 1–2: faágat; 3–4: gyantát; 5–7: bogyót; 8: kavicsot. Ha nincs nálad 3 a kidobott nyersanyagból, akkor abból a típusból az összeset elveszíted.

Szabotázs: Ahhoz, hogy megakadályozd, dobj el 2 kártyát a kezedből, mielőtt a kockával dobsz.

Utánzó: Éjszövő kap 2 pontjelző korongot a közös készletből minden egyes kártya után, ami a kezekben van.

Szabotázs: Bármennyi kártyát eldobhatsz a kezedből, mielőtt Éjszövő pontjelző korongot szerezne, hogy csökkentsd a megszerzhető pontjainak számát.

Váltságdíj: Tedd egy elérhető munkásodat Éjszövő odújába. Ezt a munkást a következő évszakváltásig nem használhatod. Ha nincs elérhető, akkor az egyik lehelyezett munkásodat kell odaadnod, Éjszövő pedig pontjelző korongot kap a nehézségi szinttől függő mennyiségben (olyan helyszínről nem adhatsz munkást, ahová végleg lekerült).

Szabotázs: Fizess 2 bogyót vagy dobj el 3 bármilyen nyersanyagot és/vagy kártyát a kezedből bármilyen elosztásban.

Zsebtolvaj: Véletlenszerűen húzd ki a kártyáid felét (felfelé kerekítve), és keverd hozzá Éjszövő kártyáihoz.

Szabotázs: Éjszövő kap 1 pontjelző korongot minden kártya után, amit nem adsz oda. Ezt még a kártyák kiválasztása előtt meg kell tenned.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK



Hermelinek: Miután kijátszottál egy erdőlakót vagy építményt a városodba, és teljesen végrehajtottad a hatásait, eldobhatsz 2 kártyát a kezedből, hogy kapj 1 bogyót vagy 1 faágat vagy 1 gyantát. Vagy eldobhatsz 3 kártyát, hogy kapj 1 kavicsot. Ez nem számít kártyakijátszási képességnek. Csakis a kijátszott kártya teljes végrehajtása után tudod használni ezt a különleges képességet, tehát a képesség során megszerzett nyersanyagokat nem használhatod arra, hogy kifizesd a kártyát.




Malacok: A játék elején megkapod az összes Gazdaság kártyát, amit egy képpel felfelé lévő kupacban magad elé teszel. Ha az Évszakokon át modullal játszotok, keverd meg a kártyákat. A játék kezdetén és minden évszak elején kijátszhatod ingyen a legfelső Gazdaságot, és aktiválhatod a megszokott módon. Ez nem számít akciónak. Akcióként te és az ellenfeleid is kijátszhatjátok a legfelső kártyát, megfizetve annak költségeit. A megszokott módon lehet kártyakijátszási képességekkel csökkenteni a költséget. Ezek a kártyák nem számítanak kézben lévő lapoknak, sem a Nagymezőn vagy a Vasútállomáson lévőnek, tehát az ilyen kártyahatásokhoz nem lehet használni. Ha egy ellenfeled kijátszik egy ilyen kártyát, kapsz 2 pontjelző korongot. A Gazdaságok nem foglalnak helyet a városodban.



Pillangók: Növeld meg a kézben tartható lapjaid maximális számát 4-gyel. 12 kártyával kezded a játékot (11 kártyával, ha 5-en vagy 6-an játszotok). Te vagy a kezdőjátékos.



Pókok: A játék előkészületei közben tedd Éjszövőt  egy bármilyen folyóparti, erdei, rév, utazás, piac, állomás, dombtető helyszínre a táblán. Amikor valaki (te vagy az ellenfeled) meglátogatja ezt a helyszínt, kapsz 1 olyan nyersanyagot, ami jelenleg nincs a készletedben, és húzz 1 kártyát. Ezután át kell helyezned Éjszövőt egy általad választott másik helyszínre a táblán. Körsorrendben te leszel az utolsó játékos. Ez a képesség nem választható, ha az Éjszövő odúja játékváltozattal játszotok.





STARLING
GAMES