

Everdell Duo

INDICE

Costruzioni

Mongolfiera: Quando viene giocata, puoi attivare una qualsiasi carta Destinazione rossa nel Prato o in una delle città senza collocare un lavoratore. Se scegli la città di un avversario, quell'avversario non ottiene un segnalino punto dalla riserva.

Banca: Alla fine della partita, vale 1 punto bonus per ogni 3 segnalini punto che possiedi.

Granaio: Quando viene giocato e quando viene attivato, ottieni 1 bacca.

Ponte: Quando viene giocato, colloca su questa carta 3 segnalini punto dalla riserva generale. Mentre effettui l'azione "Collocare un Lavoratore", puoi spendere fino a 1 di questi segnalini da qui per collocare quel lavoratore su un luogo occupato. Questo non può essere usato sugli Eventi in modalità competitiva (e non si applica nella modalità Sfida), ma può essere usato per gli Eventi nella Campagna. I segnalini punto rimanenti vengono sommati al punteggio alla fine della partita.

Carnevale: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi attivare 1 carta Produzione verde nel Prato.

Castello: Alla fine della partita, vale 1 punto bonus per ogni Costruzione nella tua città, incluso questo Castello.

Cimitero: Quando collochi un lavoratore qui, puoi guardare le 4 carte in cima alla pila degli scarti e puoi giocarne 1 per 4 risorse in meno. Rimetti il resto delle carte nella pila degli scarti.

Chiesa: Quando collochi un lavoratore qui, pesca 1 carta dal mazzo, pesca 1 carta dal Prato, ottieni 1 risorsa qualsiasi e ottieni 1 segnalino punto.

Torre dell'Orologio: Quando viene giocata, colloca su questa carta 2 segnalini punto dalla riserva generale. Quando stai per collocare un lavoratore su uno dei luoghi Fattoria sul tabellone, puoi spendere fino a 1 di questi segnalini punto per attivare quella casella due volte. I segnalini punto rimanenti vengono sommati al punteggio alla fine della partita.

Tribunale: Quando viene giocato, colloca su questa carta 3 segnalini punto dalla riserva generale. Quando giochi una carta, puoi spendere fino a 1 di questi segnalini punto per diminuire il costo di 1 risorsa qualsiasi. L'abilità di questa carta può essere combinata con le abilità inerenti al giocare carte che hanno una stella su di esse. I segnalini punto rimanenti vengono sommati al punteggio alla fine della partita.

Gru: Devi scartare una carta dalla tua mano per giocare la Gru. In un turno futuro, puoi scartare la Gru dalla tua città per giocare una Costruzione per 3 risorse qualsiasi in meno.

Dungeon: Puoi collocare 1 carta Animale dalla tua mano sotto questo Dungeon per giocare una carta diversa (dalla tua mano o dal Prato) per 3 risorse in meno. Puoi farlo fino a 2 volte in una partita. Le carte sotto questo Dungeon non contano ai fini di nulla nella tua città.

Albero Eterno: Alla fine della partita, vale 2 punti bonus per ogni carta Prosperità viola nella tua città, incluso questo Albero Eterno.

Fiera: Quando viene giocata e quando viene attivata, pesca 1 carta dal mazzo e ottieni 1 bacca.

Traghetto: Quando viene giocato e quando viene attivato, pesca 1 carta dal Prato e ottieni 1 ciottolo.

Gazzetta: Dopo aver giocato una carta dalla tua mano, ottieni 1 segnalino punto.

Emporio: Quando viene giocato e quando viene attivato, ottieni 1 risorsa qualsiasi.

Serra: Quando viene giocata, puoi attivare fino a 2 carte Produzione verdi diverse nella tua città. Non puoi attivare la stessa carta due volte.

Sala degli Archivi: Alla fine della partita, vale 1 punto bonus per ogni carta Governo blu nella tua città.

Porto: Quando viene giocato e quando viene attivato, ottieni 2 risorse diverse scegliendo tra queste opzioni: rametto, resina, ciottolo o bacca.

Sorgente Nascosta: Alla fine della partita, vale 2 punti bonus per ogni carta Viaggiatore bronzo nella tua città.

Hotel: Quando viene giocato, per ogni carta Animale nella tua mano, ottieni 1 risorsa qualsiasi oppure 1 segnalino punto, per un massimo di 5 Animali. Devi mostrare queste carte al tuo avversario.



Locanda: Quando collochi un lavoratore qui, puoi giocare 1 carta vicina al segnalino Luna per 3 risorse in meno.

Locomotiva: Quando collochi un lavoratore qui, puoi giocare 1 carta vicina al segnalino Sole per 3 risorse in meno.

Torre di Vedetta: Quando collochi un lavoratore qui, puoi attivare 1 luogo Fattoria sul tabellone (occupato oppure no) e ottenere 1 segnalino punto.

Mercato: Quando collochi un lavoratore qui, ottieni 1 rametto, 1 resina, 1 ciottolo e 1 bacca.

Miniera: Quando viene giocata e quando viene attivata, ottieni 1 ciottolo.

Monastero: Quando viene giocato, puoi pagare 1 risorsa qualsiasi e scartare 1 carta dalla tua mano per ottenere 3 segnalini punto. Puoi farlo fino a 2 volte quando viene giocato.

Palazzo: Alla fine della partita, vale 2 punti bonus per ogni colore di cui possiedi almeno 3 carte nella tua città.

Nave Pirata: Devi scartare 1 carta dalla tua mano per giocare questa Nave Pirata. Quando viene giocata, attiva un qualsiasi luogo occupato dall'altro giocatore (incluse le puzze), a eccezione degli Eventi.

Ufficio Postale: Quando collochi un lavoratore qui, puoi scartare 1 carta dalla tua mano per ottenere un totale di 3 risorse qualsiasi e ottenere 1 segnalino punto.

Raffineria di Resina: Quando viene giocata e quando viene attivata, ottieni 1 resina.

Strada: Quando viene giocata, pesca 2 carte dal mazzo e ottieni 1 segnalino Occupato.

Stadio di Schiacciaghianda: Quando viene giocato e quando viene attivato, pesca 2 carte dal mazzo.

Ponte del Cielo: Dopo che l'altro giocatore gioca una Costruzione, ottieni 1 segnalino punto. Se stai giocando nella modalità in solitario, ottieni il segnalino punto.

Magazzino: Quando viene giocato e quando viene attivato, colloca su questa carta 2 risorse qualsiasi in qualsiasi combinazione dalla riserva generale, oppure ottieni tutte le risorse su questa carta. Le risorse su questa carta non contano come se fossero nella tua riserva e non possono essere spese mentre si trovano sulla carta. Non contano per l'Architetto.

Sala da Tè: Quando viene giocata e quando viene attivata, ottieni 2 segnalini punto.

Teatro: Alla fine della partita, vale 2 punti bonus per ogni segnalino Occupato che possiedi. I segnalini in gioco su carte Costruzione nella tua città e i segnalini che possiedi ma inutilizzati contano comunque.

Chiatta di Rametti: Quando viene giocata e quando viene attivata, ottieni 2 rametti.

Mura: Quando vengono giocate, ottieni 1 segnalino punto per ogni Costruzione nella tua città, incluse queste Mura, fino a un massimo di 5.

Animali

Architetto: Alla fine della partita, vale 2 punti bonus per ogni tipo diverso di risorsa che ti è rimasta.

Fornaio: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi pagare fino a 2 bacche per ottenere 1 risorsa qualsiasi e 1 segnalino punto per ogni bacca pagata. Le risorse possono essere diverse.

Bardo: Alla fine della partita, vale 2 punti bonus per ogni carta Destinazione rossa nella tua città.

Rospo della Chiatta: Quando viene giocato e quando viene attivato, ottieni 1 rametto oppure 1 resina.

Cancelliere: Alla fine della partita, vale 1 punto per ogni coppia di carte Costruzione e Animale nella tua città. Per esempio, se hai 3 Costruzioni e 12 Animali, vale 3 punti bonus.

Fabbro di Trucioli: Quando collochi un lavoratore qui, puoi attivare fino a 2 diverse carte Produzione verdi nella tua città.

Spazzatrucioli: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi attivare 1 altra carta Produzione verde nella tua città.

Conducente: Quando collochi un lavoratore qui, puoi attivare 1 dei luoghi Fiume sul tabellone (che sia occupato oppure no) e ottenere anche 1 segnalino punto.



Diplomatico: Dopo che l'altro giocatore gioca un Animale, ottieni 1 segnalino punto. Se stai giocando nella modalità in solitario, ottieni il segnalino punto.

Dottore: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi pagare fino a 2 bacche per ottenere 2 segnalini punto per ogni bacca pagata.

Agricoltore: Quando viene giocato e quando viene attivato, ottieni 1 risorsa qualsiasi.

Giullare: Devi scartare 1 carta dalla tua mano per giocare questo Giullare, a meno che non usi invece un segnalino Occupato. Colloca questo Giullare nella tua città, poi puoi rimettere un segnalino Occupato da una carta nella tua città alla tua riserva personale.

Raccogliatrice: Alla fine della partita, vale 1 punto bonus per ogni carta Produzione verde nella tua città.

Bracciante: Quando viene giocato, scegli 3 diverse opzioni da ottenere da questa lista: 1 rametto, 1 resina, 1 ciottolo, 1 bacca, pescare 1 carta dal mazzo, pescare 1 carta dal Prato, oppure ottenere 1 segnalino punto.

Storico: Alla fine della partita, vale 1 punto bonus per ogni carta nella tua mano.

Locandiere: Devi scartare 1 carta dalla tua mano per giocare il Locandiere, a meno che non usi invece un segnalino Occupato. In un turno futuro, puoi scartare il Locandiere dalla tua città per giocare un Animale per 3 bacche in meno.

Inventore: Quando collochi un lavoratore qui, puoi pagare fino a 4 risorse. Ottieni 1 risorsa qualsiasi e 1 segnalino punto per ogni risorsa che paghi.

Giudice: Quando giochi una carta, puoi sostituire 1 risorsa qualsiasi dal costo elencato con 1 altra risorsa qualsiasi che possiedi. Questa abilità può essere combinata con le abilità Stella.

Giocoliere: Quando viene giocato, puoi immediatamente realizzare un qualsiasi Evento non rivendicato per il quale sei idoneo, anche se il luogo è bloccato. Non ottieni la ricompensa sul tabellone.

Re: Alla fine della partita, vale 2 punti bonus per ogni Evento che hai realizzato.

Cartografo: Quando collochi un lavoratore qui, puoi attivare una qualsiasi carta Destinazione rossa nella tua città o nel Prato, che sia occupata oppure no.

Mastro Costruttore: Dopo che hai giocato e risolto nella sua interezza una qualsiasi Costruzione, ottieni 1 rametto, 1 resina oppure 1 ciottolo.

Messaggero: Quando viene giocato, ottieni 1 segnalino punto per Animale nella tua città, incluso questo Messaggero, fino a un massimo di 5.

Mugnaio: Quando viene giocato e quando viene attivato, ottieni 1 bacca.

Talpa Minatrice: Quando viene giocata e quando viene attivata, puoi attivare 1 carta Produzione verde nella tua mano. Devi rivelare la carta al tuo avversario.

Monaco: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi pagare fino a 3 risorse diverse. Ogni risorsa deve essere unica. Ottieni 2 segnalini punto per ogni risorsa pagata.

Venditore Ambulante: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi pagare 1 risorsa per ottenere 2 risorse qualsiasi. Possono essere uguali tra loro oppure diverse.

Piccione Postino: Quando viene giocato, pesca 2 carte dal mazzo, poi puoi giocare 1 di queste carte per 2 risorse in meno. Scarta l'altra carta.

Regina: Alla fine della partita, vale 1 punto bonus per ogni Animale nella tua città, inclusa questa Regina.

Ranger: Quando viene giocato, puoi muovere immediatamente 1 dei tuoi lavoratori schierati su un nuovo luogo e attivarlo, anche se il luogo è già occupato. Non puoi prendere un Evento che il tuo avversario ha già realizzato.

Pastore: Quando collochi un lavoratore qui, pesca 1 carta dal Prato, ottieni 1 segnalino Occupato e ottieni 1 segnalino punto.

Bottegaio: Dopo aver giocato una carta Animale e averla risolta nella sua interezza, ottieni 1 bacca. Non applicare questo effetto al Bottegaio.

Speleologo: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi scartare 1 carta dalla tua mano, per poi pescare 1 carta dal mazzo e ottenere 1 segnalino punto.

Scrutastelle: Dopo aver giocato una carta dal Prato, ottieni 1 segnalino punto.

Cantastorie: Quando collochi un lavoratore qui, puoi giocare 1 carta dalla tua mano per 3 risorse in meno.

Insegnante: Quando collochi un lavoratore qui, pesca 2 carte dal Prato, poi puoi giocare 1 di queste carte per 2 risorse in meno.

Strillone Cittadino: Quando viene giocato e quando viene attivato, pesca 1 carta dal mazzo.



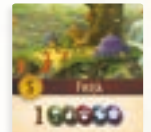
Guida dei Sentieri: Puoi collocare 1 carta Costruzione dalla tua mano sotto a questa Guida dei Sentieri per giocare una carta diversa (dalla tua mano o dal Prato) per 3 risorse in meno. Puoi farlo fino a 2 volte nella partita. Le carte sotto a questa Guida dei Sentieri non contano ai fini di nulla nella tua città.

Vagabondo: Quando viene giocato, per ogni carta Costruzione nella tua mano, ottieni 1 risorsa qualsiasi oppure 1 segnalino punto, per un massimo di 5 Costruzioni. Devi rivelare queste carte al tuo avversario.

Intagliatore: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi pagare fino a 2 rametti per ottenere 1 risorsa qualsiasi e 1 segnalino punto per ogni rametto pagato.

Luoghi Evento:

Puoi collocare un lavoratore qui solo se soddisfi i requisiti mostrati sulla tessera Evento corrispondente sopra al tabellone. Prendi la tessera Evento, collocala accanto alla tua città e ottieni la risorsa mostrata, oppure pesca una carta dal mazzo, oppure scegli una carta dal Prato e riforniscilo, come indicato.



Luoghi Fattoria:

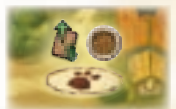


Ottieni 3 rametti.



Pesca 1 carta dal mazzo e ottieni 1 risorsa qualsiasi.

Scegli 1 carta dal Prato e riforniscilo, poi ottieni 1 segnalino Occupato.



Luoghi Fiume



Attiva due carte Produzione verdi diverse nella tua città.



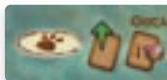
Attiva due carte Produzione verdi diverse nel Prato. Questo può essere usato per attivare il Magazzino, poi qualsiasi eventuale risorsa sul Magazzino rimarrà lì quando la carta verrà giocata.



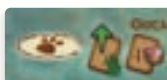
Attiva un qualsiasi lavoratore schierato per te, che sia tuo personale oppure quello di un avversario (incluse le puzzlele). Questo non può essere usato per rubare un Evento rivendicato dal tuo avversario.



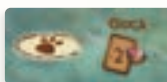
Scarta 1 carta dalla tua mano per attivare 2 diversi luoghi Fattoria sul tabellone.



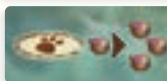
Pesca 1 carta dal mazzo, poi puoi giocare 1 qualsiasi carta per 1 risorsa in meno.



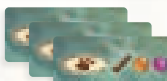
Pesca 1 carta dal Prato, poi puoi giocare 1 qualsiasi carta per 1 risorsa in meno. Rifornisci lo slot Prato solo dopo aver giocato una carta.



Gioca 1 qualsiasi carta idonea per 2 risorse in meno.



Sambia 1 risorsa qualsiasi dalla tua riserva per ottenere 3 risorse qualsiasi (in qualsiasi combinazione) dalla riserva generale.



Per tutti gli altri luoghi Fiume, ottieni le risorse mostrate.