

Emberleaf: Trofea i Premie

Uwaga: Zawartość tego rozszerzenia zwiększa poziom trudności i zdecydowanie zalecamy, aby nie używać go, jeśli nie zagraliście jeszcze w Emberleaf co najmniej raz. Choć zasady pozostają proste, podejmowanie decyzji staje się trudniejsze.

Przed pierwszą rozgrywką z tym rozszerzeniem

- 1 Wtasujcie 24 karty Przysług do talii kart Przysług i używajcie ich jak zwykle.
- 2 Umieście 9 nowych i 6 dotychczasowych żetonów Trofeów w woreczku na Trofea (zielony).
- 3 Umieście 18 żetonów Premii toru Punktacji w woreczku na Premie (niebieski).

Trofea

Podczas Przygotowania rozgrywki wylosujcie 6 żetonów Trofeów z woreczka na Trofea i umieście je na planszy Trofeów.

Premie toru Punktacji

Podczas Przygotowania rozgrywki wylosujcie sześć żetonów Premii z woreczka na Premie i umieście je na torze Punktacji, zakrywając dotychczasowe pola Premii.

Każdy żeton Premii jest dwustronny – ma jasnoniebieską i ciemnoniebieską stronę. Odwróćcie każdy żeton na stronę odpowiadającą polu, na którym go umieszczacie.

Na polach 13 i 31 umieście żetony jasnoniebieską stroną ku górze, natomiast na polach 22, 40, 62 i 84 – ciemnoniebieską stroną ku górze.

Jasnoniebieski



Ciemnoniebieski



Pole 6

Nie umieszczajcie żetonu Premii toru Punktacji na pierwszym polu Premii. To pole powinno zawsze mieć podstawową Premię.

Premie toru Punktacji



Każdy gracz bierze 2 Drewna za każdego swojego Zadomowionego Szczura.



Każdy gracz bierze 1 UI za każdy różny Sztandar Wojenny, który posiada.



Każdy gracz bierze 2 Drewna za każdą swoją Zadomowioną Sowę.



Każdy gracz bierze 2 Drewna za każdy Budynek w swojej największej Dzielnicy.



Każdy gracz bierze 2 Jedzenia za każdego swojego Zadomowionego Królika.



Każdy gracz bierze 2 Jedzenia za każde Ognisko, które zostało odkryte na jego planszy Kompanii.



Każdy gracz bierze 2 Jedzenia za każdą swoją Zadomowioną Żabę.



Każdy gracz bierze 1 Kamień za każdą polaną, na której Zadomowił Mieszkańca.



Każdy gracz bierze 1 Drewno za każdą kartę Przystugi, którą posiada.



Każdy gracz bierze 1 UI.



Każdy gracz bierze 1 Jedzenie za każdą kartę Przystugi, którą posiada.



Każdy gracz bierze 1 Kamień za każde 2 karty Przystug, które posiada. Jeżeli posiada 5 kart Przystug, bierze 2 Kamienie.



Każdy gracz bierze 1 Drewno za każde Jedzenie, które aktualnie posiada w swoim Obszarze Magazynu.



W kolejności tur, każdy gracz może Zadomowić 1 Mieszkańca.



Każdy gracz bierze 1 Jedzenie za każde Drewno, które aktualnie posiada w swoim Obszarze Magazynu.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdego Szczura, którego Zadomowił.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdą Sowę, którą Zadomowił.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdego Królika, którego Zadomowił.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdą Żabę, którą Zadomowił.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdy Sztandar Odbieraczy Nadziei, który posiada.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdy Sztandar Legionu Łamaczy Zębów, który posiada.



Każdy gracz zdobywa 1 Liść za każdą kartę Przysługi, którą posiada.



W kolejności tur, każdy gracz może Zadomowić 1 Mieszkańca.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdy jego Budynek na Skrzyżowaniu Domokrąźców.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdy Budynek, który posiada na Echach Przeszłości.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdy Budynek, który posiada na Zajeździe Górnika.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdy Budynek, który posiada na Nabrzeżu.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdy Budynek, który posiada na Ścieżce Wędrowca.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście za każdy Budynek, który posiada na Zielonym Liściu.



Każdy gracz zdobywa 2 Liście, za każdą polanę, na której ma Zadomowionego co najmniej 1 Mieszkańca.



W kolejności tur, każdy gracz może użyć jednej Umiejętności wywołwanej Zagranieniem z karty Bohatera znajdującej się aktualnie na jego planszy Kompanii.

Trofea

Na potrzeby tych opisów forma „ty” odnosi się do gracza, który zdobył Trofeum.

Zasady dotyczące Trofeów z gry podstawowej również znajdują się poniżej.



Możesz Zadomowić 1 Mieszkańca.

Każdy inny gracz bierze 1 Kamień.



Zdobywasz 5 Liści i bierzesz 1 Ul.

Każdy inny gracz bierze 1 Ul.



Zdobywasz 5 Liści i bierzesz 2 Kamienie.

Każdy inny gracz bierze 1 Kamień.



Zdobywasz 5 Liści i bierzesz 4 DREWNA.

Każdy inny gracz bierze 1 DREWNO.



Zdobywasz 5 Liści i bierzesz 4 JEDZENIA.

Każdy inny gracz bierze 1 JEDZENIE.



Zdobywasz 8 Liści.

Pozostali gracze nie otrzymują niczego.



Zdobywasz 5 Liści oraz bierzesz 2 DREWNA i 2 JEDZENIA.

Każdy inny gracz bierze 1 Kamień.



Możesz Zbudować dowolny Budynek gdziekolwiek na planszy Głównej, nie płacąc kosztu Zasobów.

Każdy inny gracz zdobywa 4 Liście.



Zdobywasz 1 Liść za każdy Sztandar Wojenny, który posiadasz.

Każdy inny gracz bierze 1 Kamień.



Do końca rozgrywki twoja plansza Kompanii zyskuje 3 symbole Statystyki Ataku.

Pozostali gracze nie otrzymują niczego.



Zdobywasz 1 Liść za każde DREWNO, które aktualnie posiadasz w twoim Obszarze Magazynu.

Każdy inny gracz bierze 1 DREWNO.



Zdobywasz 1 Liść za każde JEDZENIE, które aktualnie posiadasz w twoim Obszarze Magazynu.

Każdy inny gracz bierze 1 JEDZENIE.



Bierzesz 3 DREWNA za każdą polaną, na której Zadomowiłeś co najmniej 1 Mieszkańca.

Każdy inny gracz bierze 1 DREWNO.



Bierzesz 3 JEDZENIA za każdą polaną, na której Zadomowiłeś co najmniej 1 Mieszkańca.

Każdy inny gracz bierze 1 JEDZENIE.



Możesz użyć jednej Umiejętności wywołanej Zagraniam z karty Bohatera znajdującej się aktualnie na twojej planszy Kompanii.

Pozostali gracze nie otrzymują niczego.