

Everdell **Mistwood**

LIVRO DE REGRAS

REGRAS GERAIS

Nas profundezas de Mistwood, o Bosque Nebuloso, muitos segredos se escondem. Os Monges do Bosque Nebuloso registraram as lendas de heróis do passado e do presente, inclusive histórias do fundador de *Everdell*, o Vale Perene, Corrin Caudaperene, e outras figuras lendárias da cronologia do Vale Esmeraldino. Através de cada estação, os monges ajudam a proteger e a guiar os bons cidadãos do vale.

Mas nas profundezas do bosque, uma ameaça misteriosa tem aguardado pacientemente, tecendo planos e tramas sinistras... Poderá o bondoso vale sobreviver à invasão teiosa da engenhosa Tecelã Noturna e seu exército de aranhas?

Mistwood oferece conteúdos de expansão que podem ser incluídos ao jogar *Everdell* e suas outras expansões. Além disso, *Mistwood* inclui um novo e desafiador modo de jogo para um ou dois jogadores, *Covil da Tecelã Noturna*.

CRÉDITOS

Pacotes de expansão de Mistwood: Corrin Caudaperene, Através de Cada Estação, Mais Lendas

Design: James A. Wilson

Desenvolvimento: Dann May, Clarissa Wilson e Dan Yarrington

Ilustrações: Andrew Bosley

Ilustrações Adicionais: Naomi Robinson e Natalie Johnson

Design Gráfico: Natalie Johnson e Jared Gannuscio

Editora das Regras: Petra Schlunk

Edição de Regras e Revisão: Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz e Michael Cyr

Produção: Tim Schuetz

Produtora: Skye Walker

Produtor Executivo e Editor: Dan Yarrington

Playtesters: Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Joshua e 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 e Kim Williams



Starling Games é uma marca de Tabletop Tycoon, Inc.

Mistwood: Covil da Tecelã Noturna

Design da Expansão e Desenvolvimento: Rob Bell e Chrissy Peske

Desenvolvimento Adicional: James A. Wilson

Ilustrações: Naomi Robinson

Ilustrações Adicionais: Andrew Bosley e Natalie Johnson

Design Gráfico: Natalie Johnson, Jared Gannuscio e Mühlenkind Kreativagentur

Editora das Regras: Petra Schlunk

Edição de Regras e Revisão: Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz e Michael Cyr

Produção: Tim Schuetz

Produtora: Skye Walker

Produtor Executivo e Editor: Dan Yarrington

Playtesters: 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 e James Wilson

GALÁPAGOS

Tradução: Eduardo Bicalho

Revisão: Catharine Affiune e Gabriel Novaes

Diagramação: Karina Santiago e Robson Minghini

www.mundogalapagos.com.br



COMPONENTES



20 CARTAS DE ATIVIDADE



5 CARTAS DE PONTUAÇÃO DA TECELÃ NOTURNA



23 CARTAS DE CRIATURA E DE CONSTRUÇÃO



8 CARTAS DE PERSONALIDADE



13 CARTAS DE PLANO



33 CARTAS DE TRAMA



FICHAS DE TEIA



1 DADO DE 12 LADOS



FICHAS DE ESTAÇÃO DE DUPLA FACE



1 MEEPLE DA TECELÃ NOTURNA



BORBOLETAS



PORCOS



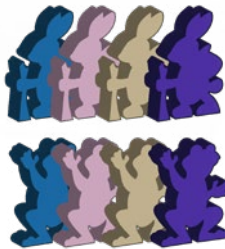
ARMINHOS



ARANHAS



26 CRIATURAS COM 4 CARTAS DE PODER DE JOGADOR, 4 EMBAIXADORES RÃ E 4 VIAJANTES COELHO (PARA USAR COM AS EXPANSÕES PEARLBROOK E SPIRECREST)



2 TABULEIROS DA TECELÃ NOTURNA/ DE JOGADOR

EXPANSÕES DE MISTWOOD

Mistwood oferece conteúdos modulares que podem ser usados ao jogar *Everdell* ou uma de suas outras expansões. Antes de preparar o jogo, os jogadores devem escolher qual delas desejam incluir. Os detalhes de cada expansão, incluindo a preparação e as regras, estão descritos abaixo.

AO LONGO DE CADA ESTAÇÃO

Desde o começo da história do Vale Perene, a agricultura tem sido uma parte vital do estilo de vida do vale. Os fazendeiros enfrentam vários desafios ao longo das estações do ano e devem se adaptar às mudanças climáticas. Experimente a história de uma fazenda no Vale Perene no decorrer do ano!

Substitua as 8 cartas de Fazenda originais do jogo base por estas 8 novas cartas de Fazenda especiais, identificadas pelo símbolo ☀️. Estas cartas de Fazenda especiais geralmente dão a você a escolha entre duas habilidades e podem ter custos diferentes para jogar. Você pode escolher apenas uma cada vez que a carta é ativada.



CORRIN CAUDAPERENE

Corrin Caudaperene, o lendário fundador do Vale Perene, enfrentou muitos perigos e desafios para descobrir o Vale Esmeraldino. Sua liderança visionária inspirou inúmeras criaturas à grandeza e tornou o Vale Perene a terra estimada que é hoje. Vivencie sua lenda!

As cartas de Corrin Caudaperene trazem o símbolo 🏰. Embaralhe essas 5 cartas no baralho principal durante a preparação. Essas cartas são bastante poderosas e recomendadas para jogadores experientes.



Apesar de serem similares a outras cartas de Construção e Criatura, as cartas de Construção de Corrin Caudaperene podem ser usadas para jogar qualquer carta de Criatura da cor indicada de graça, e as cartas de Criatura de Corrin Caudaperene podem ser jogadas de graça usando qualquer carta de Construção da cor indicada. Por exemplo, você pode jogar Corrin Caudaperene, o Rei (em vez de um Professor) ao colocar uma ficha de ocupado em uma Escola.



MAIS LENDAS

Cartas Lendárias são aprimoramentos poderosos de outras Criaturas e Construções de *Everdell*. Essas cartas especiais adicionam variação e complexidade ao jogo. É recomendado que você não as use até que esteja familiarizado com o jogo base e, então, apenas quando quiser dar uma variada no jogo normal.

As cartas Lendárias de *Mistwood* podem ser usadas sozinhas ou podem ser adicionadas às de *Legends*. Cartas Lendárias possuem o símbolo 🍃. Durante a preparação, separe as Cartas Lendárias em Construções e Criaturas, embaralhe-as, e distribua aleatoriamente para cada jogador 1 Construção Lendária e 1 Criatura Lendária. Coloque quaisquer cartas Lendárias restantes de volta na caixa, sem olhá-las.



Cartas Lendárias não contam para o seu limite de mão e não são consideradas como se estivessem na sua mão.

Cartas Lendárias são jogadas da mesma maneira que outras cartas de Criatura e Construção, com as seguintes diferenças fundamentais:

Se você tiver uma carta indicada na **fitavermelha** na sua vila, descarte essa carta para jogar a Lendária de graça. Caso contrário, você pode jogar uma carta Lendária pagando o custo dela em recursos. Você **não** pode jogar uma carta Lendária de graça de qualquer outra maneira senão descartando a carta indicada na fita vermelha. Se você tiver mais de uma cópia da carta na fita vermelha, descarte apenas uma. De agora em diante, tendo jogado a carta Lendária de graça ou não, você não pode mais jogar nenhuma cópia da carta indicada na sua vila.

Se você descartar uma carta da sua vila para aprimorá-la para uma Lendária, mova qualquer ficha de Ocupado ou Trabalhador nessa carta para a carta Lendária.

SUBSTITUI O BARDO

CRIA UM NOVO ESPAÇO NA VILA

SUBSTITUI O CEMITÉRIO

VOCÊ PODE DESCARTAR UM CEMITÉRIO NA SUA VILA PARA APRIMORÁ-LO PARA O TÚMULO CHAMAPERENE. VOCÊ NÃO PODE MAIS JOGAR CARTAS DE CEMITÉRIO NA SUA VILA. DA MESMA FORMA, VOCÊ PODE DESCARTAR UM BARDO PARA JOGAR JOR AURIASA.

A carta Lendária conta como a carta indicada na fita vermelha para todos os propósitos, incluindo para realizar Eventos e para usar uma Construção para jogar uma carta de Criatura de graça.

Cada carta Lendária abre um espaço adicional na sua vila. Cartas Lendárias ainda ocupam um espaço na sua vila. Uma Carta Lendária pode ser jogada mesmo que a sua vila esteja cheia; ela ocupará seu próprio espaço adicional. **Cartas Lendárias não podem ser descartadas por qualquer motivo.**

Cartas Lendárias não podem ser copiadas por nenhum efeito.

Regras Solo (Ragurto): Sempre que você jogar uma carta Lendária, dê 3 fichas de 1 ponto a Ragurto e, então, ele pode jogar 2 cartas em vez de 1.

NOVOS PODERES DE JOGADOR



Poderes de Jogador fornecem habilidades únicas aos jogadores. Durante a preparação, embaralhe todas as cartas de Poder de Jogador juntas. Cada jogador recebe 2 cartas e escolhe 1. Se você não tiver Poderes de Jogador adicionais de outras expansões, dê 1 carta para cada jogador. Remova o primeiro trabalhador de cada jogador da seção “Primavera” da Árvore Perene de Ever.

- Todos os poderes são adições às regras normais do jogo e, portanto, não substituem as funções normais dos trabalhadores que são permitidos no jogo.
- Ao usar Poderes de Jogador, **não receba um trabalhador ao Preparar-se para a primavera.**
- Poderes de Jogador não são considerados “habilidades de carta” e, portanto, seus efeitos podem ser combinados com as habilidades de outras cartas.
- Poderes de Jogador não são combinados com as habilidades de Grande Criatura de *Spirecrest*.

COVIL DA TECELÃ NOTURNA

O Vale Perene tem uma nova vilã! A aranha Tecelã Noturna está tecendo suas teias para criar problemas para você. Covil da Tecelã Noturna é para um ou dois jogadores. A Tecelã Noturna conta como uma jogadora adicional.

PREPARAÇÃO

Quando jogar sozinho contra a Tecelã Noturna, prepare *Everdell* para 2 jogadores (ou seja, coloque apenas 3 cartas de Floresta nas clareiras da floresta). Quando jogar com 2 jogadores humanos, prepare *Everdell* para 3 jogadores.

Enquanto estiver preparando *Everdell*, remova a carta de Evento especial “Olimpíadas de Everdell”. Cada jogador humano recebe uma mão de 5 cartas.

- 1 Coloque os dois tabuleiros da Tecelã Noturna (o covil dela) ao lado do tabuleiro principal.
- 2 Entregue à Tecelã Noturna o dado de 8 lados de *Everdell*. Para uma partida solo, compre 1 carta do topo do baralho principal e coloque-a virada para baixo no covil da Tecelã Noturna. Esta é a primeira carta na mão da Tecelã Noturna. Quando jogar com 2 jogadores humanos, a Tecelã Noturna começa com 2 cartas na mão dela em vez de 1.
- 3 Escolha um nível de dificuldade (de 0 a 4, sendo 4 o mais difícil) e coloque a carta de Pontuação correspondente ao lado dos tabuleiros da Tecelã Noturna. O nível de dificuldade influencia quantos pontos a Tecelã Noturna acumula e quantos pontos adicionais ela recebe no fim da partida.



O PRIMEIRO SÍMBOLO DE ESTAÇÃO É DE INVERNO, SIGNIFICANDO QUE ESTA É UMA CARTA DE ATIVIDADE DE INVERNO.

- 4 A ESTAÇÃO DE UMA CARTA DE ATIVIDADE É INDICADA PELO PRIMEIRO SÍMBOLO DE ESTAÇÃO QUE APARECE NELA. ESSA É A PRIMEIRA ESTAÇÃO ONDE A TECELÃ NOTURNA PODE REALIZAR UMA AÇÃO USANDO ESTA CARTA.



- 4 Separe as cartas de Atividade por estação. *Nota:* Se você não estiver jogando com *Pearlbrook*, remova as 2 cartas de Atividade com o símbolo e devolva-as para a caixa antes de separar. Deixe as cartas de Atividade com o símbolo no baralho, mesmo se não estiver jogando com *Newleaf*.

- 5 Escolha aleatoriamente 2 das 5 cartas de Atividade de inverno com o trabalhador aranha no canto superior esquerdo e devolva uma dessas 2 cartas para caixa sem vê-la. Separe a outra ao lado sem vê-la. Embaralhe as 7 cartas de Atividade de inverno restantes e coloque-as viradas para baixo para formar o baralho



6

PRIMAVERA

VERÃO

OUTONO

8

8 CARTAS DE ATIVIDADE DE INVERNO

5

JOGUE A CARTA DE ATIVIDADE ATUAL VIRADA PARA CIMA AQUI.

7

COLOQUE A CARTA DE MÓDULO BÔNUS ATIVA AQUI, SE HOVER.

2

NÍVEL DE DIFICULDADE

3

PROBLEMATICA

1

RESUMO DO TURNO

9

PREPARAR PARA A ESTAÇÃO

1

ACÇÕES DA TECELÃ NOTURNA

2

LOCOS DE TRABALHADOR

3

PROBLEMATICA

4

RESUMO DO TURNO

5

PREPARAR PARA A ESTAÇÃO

6

ACÇÕES DA TECELÃ NOTURNA

7

LOCOS DE TRABALHADOR

8

PROBLEMATICA

9

RESUMO DO TURNO

10

PREPARAR PARA A ESTAÇÃO

de Atividade, colocando a carta de inverno separada anteriormente virada para baixo no topo desse baralho. O baralho de Atividade terá 8 cartas.

- 6 Empilhe as outras estações viradas para cima próximas ao covil da Tecelã Noturna. Estas cartas serão adicionadas ao baralho de Atividade posteriormente.
- 7 Coloque a ficha de Estação com o lado do Inverno para cima, próxima ao baralho de Atividade. Deixe a outra ficha de Estação de lado. A ficha de Estação é um lembrete da estação atual da Tecelã Noturna.
- 8 Coloque a Tecelã Noturna e 2 trabalhadores aranha no covil dela como indicado.
- 9 Coloque os 6 trabalhadores aranha restantes no covil da Tecelã Noturna embaixo de “Preparar-se para a Estação” como indicado; esses trabalhadores ficarão disponíveis para ela depois.

PREPARAÇÃO: MÓDULOS BÔNUS DA TECELÃ NOTURNA

Quando jogar com estes módulos, não inclua nenhum outro material de expansão.

Prepare a Tecelã Noturna normalmente e escolha qual ou quais dos seguintes módulos deseja incluir.

Coloque as fichas de Teia no tabuleiro da Tecelã Noturna para que fiquem disponíveis durante a partida.

Personalidades: Escolha 1 carta de Personalidade e coloque-a no covil da Tecelã Noturna. Devolva as cartas de Personalidade restantes para a caixa.

Tramas: Embaralhe as cartas de Trama e coloque-as viradas para baixo próximas ao Covil da Tecelã Noturna.

Planos: Escolha 1 carta de Plano e coloque-a próxima ao covil da Tecelã Noturna. Devolva as cartas de Plano restantes para a caixa.

Nota: Tramas e Planos são apenas para o modo solo e não podem ser combinadas uma com a outra.



PREPARAÇÃO: TECELÃ NOTURNA COM OUTRAS EXPANSÕES

Tecelã Noturna pode ser combinada com a maioria das outras expansões, exceto com o modo solo do Ragurto. Prepare as expansões para 2 jogadores se estiver jogando solo contra a Tecelã Noturna, ou 3 jogadores quando estiver jogando com um amigo. Faça as seguintes alterações:

PODERES DE JOGADOR

Não use o Poder de Jogador das Aranhas. A Tecelã Noturna não recebe um Poder de Jogador.

PEARLBROOK

Enquanto estiver separando as cartas de Atividade em estações, adicione as 2 cartas às estações delas.



Substitua o trabalhador aranha da primavera pelo Embaixador rã.

SPIRECREST

Remova a Grota da Borrasca das cartas de Descoberta dos Picos antes de embaralhar.

BELLFAIRE

Eventos Especiais: Use 2 Eventos especiais de *Bellfaire* e 2 do jogo base, colocando 1 Evento de *Bellfaire* em cada ponta da fileira de Eventos Especiais.

Mercado: Coloque as fichas de Mercado aleatoriamente em uma única fileira no lado “negociar” do tabuleiro de Mercado.

Evento Festa das Flores: Coloque-o no meio dos outros Eventos básicos no tabuleiro principal.

NEWLEAF

Entregue o dado de 12 lados à Tecelã Noturna, em vez do dado de 8 lados.

A Tecelã Noturna não recebe Fichas de Ocupado Douradas, Bilhete ou ficha de Reserva.

Use apenas os Eventos especiais de *Newleaf* e/ou *Bellfaire*.



REGRAS: COVIL DA TECELÃ NOTURNA

Jogue a partida normalmente com as seguintes adições:

- Tecelã Noturna é a jogadora inicial. Em uma partida solo, você alterna turnos com ela.
- A mão da Tecelã Noturna é mantida em uma pilha, virada para baixo. Ela não possui um limite de mão. **Sempre embaralhe a mão dela após adicionar cartas.**
- A Tecelã Noturna não recebe ou perde recursos, cartas ou pontos quando os trabalhadores dela visitam locais. Ela ignora todos os custos ao jogar cartas.
- Sempre que for exigido que você dê cartas à Tecelã Noturna, adicione-as à mão dela. **A Tecelã Noturna também recebe 1 ficha de 1 ponto por carta dada a ela.**

O CORREIO EXIGE QUE VOCÊ DÊ 2 CARTAS A UM Oponente, MAS A TECELÃ NOTURNA RECEBERÁ 2 FICHAS DE 1 PONTO DO ESTOQUE GERAL TAMBÉM.

• Sempre que for exigido que você dê recursos à Tecelã Noturna, descarte os recursos, compre a mesma quantidade em cartas do baralho e embaralhe-as na mão da Tecelã Noturna. Ela não recebe fichas de pontuação nesse caso.

• Sempre que for exigido que você dê fichas de pontuação à Tecelã Noturna, ela as receberá de bom grado.

• **A Tecelã Noturna ignora todos os textos** nos locais que ela visita e nas cartas que são jogadas na vila dela. Isso inclui permitir cartas Singulares duplicadas na vila dela e ignorar regras de combinação de carta, ativações de carta ou pontos bônus (como a Torre do Relógio). Exceção: Ela jogará o Bobo da Corte na sua vila a menos que ela esteja cheia ou que você já tenha um. Nesse caso, ela descarta o Bobo da Corte como a ação dela.

• Em uma partida com dois jogadores humanos, quando a Tecelã Noturna precisar escolher entre um dos oponentes, use o decisor (ver *Tomando Decisões*), escolhendo o jogador à esquerda dela para o decisor em sentido horário e o à direita dela para o decisor em sentido anti-horário.

• A Tecelã Noturna possui um baralho especial de cartas de Atividade que determina as ações dela para a estação atual. Esta estação pode não ser a mesma em que você está. Use as fichas de Estação como lembrete. Ela começa a partida no inverno, assim como você.

• A partida acaba quando todos os jogadores humanos tiverem passado e a Tecelã Noturna realizar a ação de Preparar-se para a Estação no fim do outono.



TABULEIROS DE COVIL DA TECELÃ NOTURNA

O Covil da Tecelã Noturna possui guias de referência, um local para a Tecelã Noturna e suas aranhas, assim como para as fichas de teia dela, com bastante espaço para guardar as fichas de pontuação e Conquistas dela.



O TURNO DA TECELÃ NOTURNA

1. Vire a carta no topo do baralho de Atividade.
2. A Tecelã Noturna precisa realizar a Ação específica da estação atual dela:



- A Tecelã Noturna realizará a primeira ação (à esquerda da /) indicada para a estação atual, se possível.
- Se ela não puder realizar esta ação, ela realizará a segunda ação (à direita da /) para a estação atual.
- Se ela também não puder realizar esta ação, ela realizará o máximo da ação padrão na parte de baixo da carta que puder. Por exemplo: Na carta mostrada acima, ela colocaria um trabalhador (se possível) no Mercado ou no Refúgio e pegaria as fichas de pontuação.

Um local bloqueado não significa necessariamente que a Tecelã Noturna não possa realizar essa ação (veja *Alocando Trabalhadores Aranha*).

3. Se a Tecelã Noturna estiver na Campina e não tiver nenhum trabalhador disponível no covil dela quando comprar uma carta de Atividade com ou , ela deve realizar a ação de Preparar-se para a Estação.

A Tecelã Noturna não pode realizar uma ação se:

- Ela precisar jogar uma carta na vila dela, mas a vila estiver cheia (já possuir 15 cartas).*
- Ela precisar descartar uma carta, mas não tiver nenhuma.**
- Ela precisar alocar um trabalhador, mas não tiver um restando para jogar ou todos os locais possíveis desse tipo estiverem bloqueados (ver na página 13).
- Ela precisar alocar um trabalhador para realizar um Evento especial quando ela já realizou um para essa estação.
- Ela precisar construir uma Maravilha/colocar um Enfeite e não puder fazer nenhum dos dois. (Pearlbrook)

*Se a vila da Tecelã Noturna estiver cheia quando ela entrar na Campina, ela ainda é alocada na Campina, mas descarta a carta da Campina.

**A Tecelã Noturna pode completar uma Ação de Jogar e Descartar e mesmo se ela não tiver uma carta para descartar.

AÇÕES DA TECELÃ NOTURNA

Ações de Carta:

- 
Comprar: A Tecelã Noturna compra uma carta do baralho principal e a embaralha na mão dela.
- 
Descartar: A Tecelã Noturna descarta a carta no topo da mão dela e recebe 1 ficha de 1 ponto.
- 
Jogar da mão da Tecelã Noturna: A Tecelã Noturna joga a carta no topo da mão dela na vila dela.
- 
Jogar da Campina: Para jogar uma carta da Campina, role o dado de 8 lados; o número rolado determina qual das 8 cartas da Campina a Tecelã Noturna joga na vila dela. As cartas são numeradas de 1 a 8, com a do canto superior esquerdo sendo a 1 e a do canto inferior direito sendo a 8. Reponha a Campina. *Nota:* Se ela estiver ocupando o espaço rolado, ela joga a carta do topo do baralho na vila dela em vez disso.
- 
Jogar e Comprar: Role o dado de 8 lados para escolher uma carta da Campina para jogar na vila da Tecelã Noturna. Reponha a Campina. Depois, ela compra uma carta do baralho principal e a embaralha na mão dela. *Nota:* Se ela estiver ocupando o espaço rolado, ela joga a carta do topo do baralho na vila dela em vez disso.
- 
Jogar e Descartar: Role o dado de 8 lados para escolher uma carta da Campina para jogar na vila da Tecelã Noturna. Reponha a Campina. Depois, ela descarta a carta no topo da mão dela e recebe 1 ficha de 1 ponto.

 - Se ela estiver ocupando o espaço rolado, ela joga a carta do topo do baralho na vila dela em vez disso.
 - Se ela não puder descartar uma carta, ela ainda realiza essa ação, mas não recebe uma ficha de pontuação.



Alocar um Trabalhador: A Tecelã Noturna aloca 1 trabalhador no local especificado (veja abaixo).



O ÍCONE  NO CANTO SUPERIOR ESQUERDO DE UMA CARTA DE ATIVIDADE INDICA QUE A TECELÃ NOTURNA DEVE ALOCAR UM TRABALHADOR PARA TODAS AS AÇÕES NESTA CARTA (EXCETO PARA A AÇÃO PADRÃO).



Alocar a Tecelã Noturna: Role o dado de 8 lados para escolher uma carta da Campina para jogar na vila da Tecelã Noturna. Em vez de repor a Campina, coloque a Tecelã Noturna no espaço vazio da Campina. A reposição só ocorre quando a Tecelã Noturna retornar para o covil dela ao realizar a ação de Preparar-se para a Estação. Se a vila dela estiver cheia, ela ainda pode realizar essa ação; descarte a carta da Campina rolada em vez de jogá-la na vila dela.

Ações Padrão:

 **Coletar Pontos:** Quando a Tecelã Noturna precisa realizar a ação padrão, ela *sempre* coleta fichas de pontuação quando isso for parte dessa ação, mesmo se não puder completar nenhuma outra instrução. Ela recebe fichas de pontuação de acordo com o nível de dificuldade escolhido (0 a 4 fichas de 1 ponto).

Mercado/Refúgio Aloque um dos trabalhadores da Tecelã Noturna, se disponível, no Refúgio. Se você estiver jogando com o Mercado de *Bellfaire*, aloque um dos trabalhadores da Tecelã Noturna no Mercado, em vez disso (ela ignora o limite de 1 trabalhador por jogador); mesmo que ela não tenha trabalhadores para alocar, escolha e mova uma ficha de Mercado usando o decisor (ver Tomando Decisões).

- 
Descartar: A Tecelã Noturna descarta a carta no topo da mão dela.
- 
Comprar: A Tecelã Noturna compra uma carta do baralho principal e a embaralha na mão dela.

ALOCANDO TRABALHADORES ARANHA

Os trabalhadores da Tecelã Noturna são alocados apenas em locais  exclusivos. A exceção a isso é que uma ação padrão pode alocar um trabalhador no Mercado ou no Refúgio.

Se o local estiver bloqueado, proceda em sentido horário ou anti-horário, dependendo do **decisor** (ver *Tomando Decisões*), para o próximo local exclusivo desbloqueado desse tipo, dando a volta no tabuleiro se necessário.

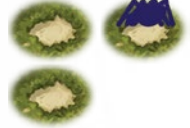


EXEMPLO: A TECELÃ NOTURNA PRECISA ALOCAR UM TRABALHADOR NO LOCAL DE FLORESTA INFERIOR ESQUERDO, MAS ESTE LOCAL ESTÁ BLOQUEADO. EM VEZ DISSO, COMO O DECISOR ESTÁ EM SENTIDO HORÁRIO (VER TOMANDO DECISÕES), ELA ALOCARÁ O TRABALHADOR DELA NO LOCAL DE FLORESTA SUPERIOR ESQUERDO.

LOCAIS DE TRABALHADORES ARANHA

 **Locais Básicos:** A Tecelã Noturna aloca um trabalhador no local Básico indicado.

Locais de Floresta: A Tecelã Noturna aloca um trabalhador no local de Floresta indicado.

 *Este exemplo requer que a Tecelã Noturna aloque um trabalhador aranha no local de Floresta do canto superior direito.*



Vila da Tecelã Noturna: A Tecelã Noturna aloca um trabalhador em uma carta de Destino disponível (à sua escolha) na vila dela que **não** tenha um sinal de **ABERTO**. Ela trata todos os espaços como sem cadeados. Ela recebe 2 fichas de 1 ponto quando alocar um trabalhador na carta.



SE HOUVER UM TRABALHADOR NO PRIMEIRO LOCAL DESTA CARTA, A TECELÃ NOTURNA AINDA PODE ALOCAR UM TRABALHADOR NO SEGUNDO LOCAL (CADEADO), MESMO QUE ELA NÃO TENHA UM MONGE NA VILA DELA. ELA RECEBE, ENTÃO, 2 FICHAS DE 1 PONTO. COMO ELA IGNORA OS TEXTOS DAS CARTAS, ELA TRARÁ DE VOLTA OS TRABALHADORES ALOCADOS DELA QUANDO REALIZAR A AÇÃO DE PREPARAR-SE PARA A ESTAÇÃO.



Carta de Destino Aberto: A Tecelã Noturna aloca um trabalhador em uma carta de Destino na sua vila (à sua escolha) que tenha um **ABERTO**. Você recebe fichas de pontuação do estoque geral normalmente. Se a sua vila não tiver um local desses, aloque o trabalhador dela em uma carta de Destino com um **ABERTO** na vila dela. Se ela alocar um trabalhador em uma carta de Destino na vila dela, ela recebe as fichas de pontuação associadas à carta. Se houver 2 jogadores humanos, use o decisor para escolher a vila de qual jogador ela tenta visitar primeiro.

Evento Básico: Aloque um trabalhador em um Evento básico se ela cumprir as exigências do Evento. Se não, ela realiza qualquer Evento para o qual ela tenha pelo menos 2 das cartas exigidas. Se ela não cumprir nenhuma dessas duas exigências ou se ela puder realizar mais do que um Evento, use o decisor para escolher um Evento (ver na próxima página). *Nota:* A Tecelã Noturna sempre realiza um Evento se houver algum disponível. Coloque o Evento no covil dela como uma Conquista quando ela realizar a ação de Preparar-se para a Estação.

Evento Especial: A Tecelã Noturna aloca um trabalhador em um Evento especial se ela cumprir as exigências do Evento. Se não, ela realiza qualquer Evento para o qual ela tenha pelo menos 1 das cartas exigidas (2 se estiver jogando com os Eventos especiais de *Newleaf* ou *Bellfaire*). Se ela não cumprir nenhuma dessas duas exigências ou se ela puder realizar mais do que 1 Evento, use o decisor para escolher um Evento (ver na próxima página). Ela não pode realizar 2 Eventos especiais em uma mesma estação. Coloque o Evento no covil dela como uma Conquista quando ela realizar a ação de Preparar-se para a Estação.

Jornada: A Tecelã Noturna aloca um trabalhador no espaço indicado. Se estiver bloqueado, mova o trabalhador de acordo com o decisor para o próximo espaço de Jornada exclusivo. A Tecelã Noturna não descarta cartas e ela não visita o espaço de Jornada compartilhado 2.

Mercado/Refúgio: Se você estiver jogando com o Mercado de *Bellfaire*, a Tecelã Noturna aloca um trabalhador no Mercado; em todos os outros casos, ela aloca um trabalhador no Refúgio.

Note que, quando Mercado ou Refúgio não for a ação padrão, ela precisa ter um trabalhador para realizar esta ação.



Pontos: A Tecelã Noturna coleta a quantidade indicada de fichas de pontuação após alocar um trabalhador. Quando ela coleta , ela recebe fichas de pontuação do estoque geral, de acordo com o nível de dificuldade escolhido por você; se o nível escolhido for 0, ela não coleta nenhuma ficha de pontuação.

TOMANDO DECISÕES

Consulte a **seta do decisor** na carta de Atividade atual quando a Tecelã Noturna precisar desfazer empates, decidir entre escolhas igualmente válidas ou quando ela precisar alocar um trabalhador em um local bloqueado.

Para o decisor em sentido horário , comece pelo local bloqueado ou pelo canto superior esquerdo desse grupo de locais, cartas ou fichas e prossiga em sentido horário para o primeiro local, carta ou ficha válido. Se eles estiverem em uma fileira, prossiga da esquerda para a direita e se estiverem em uma coluna, prossiga de cima para baixo.



Exemplo: se a Tecelã Noturna precisar alocar um trabalhador em um espaço de Jornada 3 bloqueado e a seta do decisor dela está em sentido horário, prossiga em sentido horário (movendo da esquerda para a direita neste caso) e aloque o trabalhador no primeiro espaço de Jornada exclusivo disponível (espaço de Jornada 4).

Para o decisor em sentido anti-horário

, comece pelo local bloqueado ou pelo canto inferior direito desse grupo de locais, cartas ou fichas e prossiga em sentido anti-horário para o primeiro local, carta ou ficha válido. Se eles estiverem em uma fileira, prossiga da direita para a esquerda e se estiverem em uma coluna, prossiga de baixo para cima.

Exemplo: Se a Tecelã Noturna precisar alocar um trabalhador no local Básico  bloqueado e a seta do decisor está em sentido anti-horário, mova da direita para a esquerda para alocar o trabalhador dela no próximo local Básico exclusivo disponível, neste caso o local .



PREPARAR-SE PARA A ESTAÇÃO

Uma vez que a Tecelã Noturna esteja na Campina e todos os trabalhadores dela tenham sido alocados, se ela comprar uma carta de Atividade exigindo que ela aloque um trabalhador  ou ela mesma , ela precisa imediatamente realizar a ação de Preparar-se para a Estação:



- Devolva a Tecelã Noturna e todos os trabalhadores alocados dela para o covil. Não reponha ainda o espaço que a Tecelã Noturna estava ocupando. Coloque os Eventos básicos e especiais que ela tenha realizado no covil dela como Conquistas.
- Se a Tecelã Noturna cumprir **todas as exigências** de **outro** Evento básico neste momento, ela pode realizá-lo de graça, colocando-o no covil dela como uma Conquista. Se ela puder realizar mais do

que um, use o decisor para determinar qual Evento ela realiza.

- Devolva as fichas de Teia  para o covil dela, se for o caso.
- Restaure o baralho de Atividade: Embaralhe todas as cartas de Atividade jogadas e não jogadas do baralho de Atividade atual junto com as cartas de Atividade da próxima estação. Coloque essas cartas embaralhadas viradas para baixo para formar um novo baralho de Atividade.
- Vire ou substitua a ficha de Estação como um lembrete da nova estação que a Tecelã Noturna estará jogando agora.
- A Tecelã Noturna recebe os trabalhadores e o bônus da próxima estação conforme descrito aqui. Role o dado de 8 lados quando você precisar escolher uma carta aleatória da Campina. Se o dado indicar um espaço vazio na Campina, escolha a próxima carta em sentido horário.

- **Primavera:** Receba 1 trabalhador. Adicione 2 cartas do baralho principal à mão dela. Descarte 1 carta aleatória da Campina e reponha a Campina.
- **Verão:** Receba 2 trabalhadores. Adicione 2 cartas aleatórias da Campina à mão dela. Reponha a Campina.
- **Outono:** Receba 3 trabalhadores. Adicione 2 cartas do baralho principal à mão dela. Descarte 2 cartas aleatórias da Campina e reponha a Campina.



FIM DA PARTIDA

Quando a Tecelã Noturna chega ao fim do outono e precisa realizar a ação de Preparar-se para a Estação, a partida dela termina. Se você estiver jogando com algumas das expansões, a Tecelã Noturna pode ter coletado cartas de Criatura e Construção no covil dela como Conquistas; coloque todas essas cartas na vila dela. Não importa se a vila dela estiver cheia. *Nota:* Se ela coletou o Bobo da Corte como uma Conquista, ele é descartado em vez disso.

Ela agora pode realizar **um** último Evento caso cumpra todas as exigências. Use o decisor se ela puder realizar mais do que um.

Se a Tecelã Noturna terminar a partida dela antes de você terminar a sua, ela ainda pode coletar fichas de pontuação por efeitos de cartas, mas você não pode dar a ela quaisquer recursos ou cartas.

Quando a sua partida e a da Tecelã Noturna acabarem, calcule os seus pontos normalmente. **Calcule a pontuação da Tecelã Noturna de acordo com o nível de dificuldade escolhido** usando a carta de Pontuação escolhida durante a preparação. Você vence apenas se fizer mais pontos do que a Tecelã Noturna. Se empatar, a Tecelã Noturna vence.

PONTUAÇÃO DA TECELÃ NOTURNA

A maior parte da pontuação da Tecelã Noturna é calculada da mesma forma que a dos outros jogadores:

Some todos os pontos por

- O valor base de cada carta
- Fichas de pontuação
- Pontos de Jornada
- Eventos básicos

Quando jogar com outras expansões, pontue o seguinte também:

Bellfaire:

- Condecorações

Pearlbrook:

- Pontos de Maravilhas
- 2 pontos por pérolas restantes

Spirecrest:

- Cartas de Descoberta
- Cada peça de mapa de Expedição

Newleaf: Cartas de Visitante (descarte as cartas de Visitante de menor valor até que a quantidade de cartas de Visitante restantes seja igual ao nível de dificuldade. Pontue as cartas de Visitante restantes.)

O nível de dificuldade que você escolhe durante a preparação influencia a pontuação de alguns outros componentes. Algumas cartas de vila fornecem pontos bônus adicionais conforme o nível de dificuldade aumenta. Outras, como Enfeites e Eventos especiais pontuam de acordo com o nível de dificuldade. Esta informação está na sua carta de Pontuação e está resumida na tabela abaixo.

Nível de Dificuldade	Mansa (Nível 0)	Complicada (Nível 1)	Problemática (Nível 2)	Atormentadora (Nível 3)	Aterrorizante (Nível 4)
Pontos Bônus: Cartas com Valor de Pontos 0	0	1	1	1	2
Pontos Bônus: Prosperidade  , Lendária  , Newleaf* 	0	0	1	2	3
Eventos Especiais (em vez do valor impresso)	3	4	5	6	6
Enfeites (em vez do valor impresso)	3	4	5	6	7

*Bônus não são pontuados duas vezes. Uma carta de Prosperidade de Newleaf recebe apenas um bônus aplicado para a pontuação. Lembre-se, o texto da carta não se aplica à Tecelã Noturna, portanto, ela pontua apenas os pontos bônus listados aqui; ela não soma os pontos bônus indicados nas cartas.

MÓDULOS DA TECELÃ NOTURNA

Tecelã Noturna pode ser jogado com vários módulos e expansões (com alguns pequenos ajustes às regras).

PERSONALIDADES

Este módulo afeta as cartas da Campina adjacentes à Tecelã Noturna quando ela está na Campina. A menos que seja dito o contrário, as cartas afetadas incluem as que estão na diagonal.

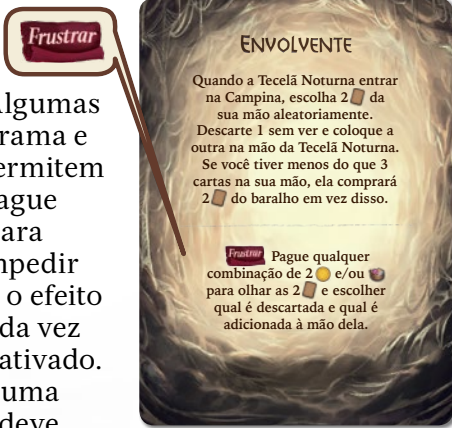
Use as fichas de Teia  como um lembrete de quais cartas da Campina estão sendo afetadas pela Tecelã Noturna quando ela estiver na Campina.



Consulte a carta de Personalidade escolhida durante a preparação para as regras específicas que se aplicam à partida atual. As penalidades ou outros efeitos da carta de Personalidade se aplicam **quando você joga ou compra cartas afetadas da Campina** por qualquer motivo. Isso inclui quando você estiver jogando uma carta de Criatura de graça ao usar uma ficha de Ocupado. Eles não se aplicam quando as cartas da Campina são descartadas. Os efeitos da carta de Personalidade da Tecelã Noturna são ativados imediatamente quando uma carta da Campina é jogada ou comprada, antes de qualquer outro efeito, se possível.

PLANOS E TRAMAS

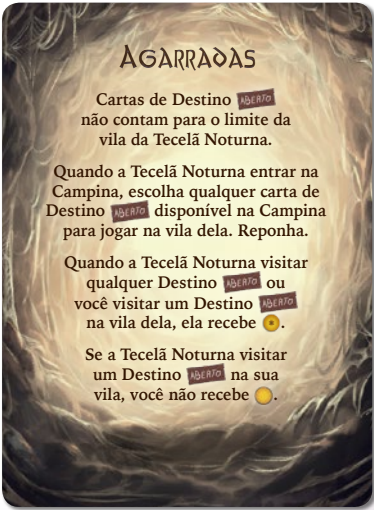
Estes dois módulos são apenas para o modo solo e não devem ser combinados. Nem devem ser combinados com outras expansões. Ambos são meios pelos quais a Tecelã Noturna influencia a partida em benefício próprio. Planos são a longo prazo, durando uma partida inteira, enquanto Tramas são esquemas a curto prazo.



Frustrar: Algumas cartas de Trama e de Plano permitem que você pague um custo para frustrar (impedir ou reduzir) o efeito da carta cada vez que ele for ativado. O custo de uma frustração deve ser pago antes de qualquer outro efeito de carta.

PLANOS

Siga as instruções na carta de Plano escolhida durante a preparação. Esta carta permanece ativa durante toda a partida.



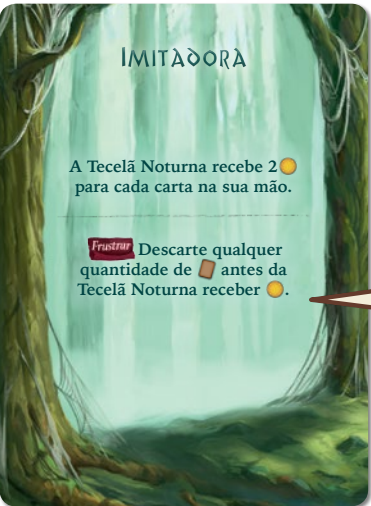
TRAMAS

Quando a Tecelã Noturna realiza a ação de Preparar-se para a Estação, compre uma carta de Trama aleatória. Isso substituirá qualquer carta de Trama comprada anteriormente. Adicione ou remova fichas de Teia conforme necessário para corresponder apenas à Trama atual. Siga as instruções na carta até ela ser substituída quando a Tecelã Noturna realizar novamente a ação de Preparar-se para a Estação. A última carta de Trama, comprada quando a Tecelã Noturna se prepara para o outono, permanece ativa durante a pontuação final.

Nota: A Tecelã Noturna não possui uma carta de Trama durante a primeira estação (inverno).

Tipos de Tramas:

- **Tramas Sazonais:** Permanecem ativas durante toda a estação e impõem restrições em locais, na sua vila ou outros mecanismos. Estas tramas não são frustráveis.
- **Tramas Únicas:** São ativadas quando compradas. Estas dão a você a oportunidade de “frustrar” a trama dela.



NOTAS SOBRE PLANOS E TRAMAS:

Fichas de Teia são usadas conforme especificado pela carta.

Trabalhadores aranha não são afetados por uma a menos que seja dito o contrário pela carta.

Seus trabalhadores que já estiverem nos locais quando a é colocada não são afetados.

não são limitadas pelos componentes. Se eles acabarem, use um substituto apropriado.

Jogar uma carta de Criatura de graça (por exemplo, através de uma ficha de Ocupado) é considerado como “Jogar uma carta” para os efeitos dessas cartas.

Locais copiados não sofrem penalidades se o local original tiver uma .

Exemplo: Enquanto a Trama da Tecelã Noturna for Bandidos da Floresta, todos os locais de Floresta têm uma e a Tecelã Noturna recebe 2 quando eles são visitados. Ela não recebe 2, no entanto, quando você copia um local de Floresta, como ao usar a Torre de Vigia.

UM “FRUSTRAR” EM UMA CARTA DE TRAMA PERMITE QUE VOCÊ IMPEÇA ALGUNS OU TODOS OS EFEITOS DELA. POR EXEMPLO, SE A TECELÃ NOTURNA COMPRAR ESTA CARTA IMITADORA E VOCÊ TIVER 5 CARTAS NA SUA MÃO, ELA RECEBERÁ 10 FICHAS DE 1 PONTO. NO ENTANTO, VOCÊ PODE DESCARTAR QUALQUER QUANTIDADE DE CARTAS DA SUA MÃO PARA REDUZIR ESTE EFEITO. SE VOCÊ DESCARTAR 4 DESSAS CARTAS, ELA COLETARÁ APENAS 2 FICHAS DE 1 PONTO PELAS CARTAS RESTANTES NA SUA MÃO.

JOGANDO A TECELÃ NOTURNA COM OUTRAS EXPANSÕES

Tecelã Noturna pode ser jogado com as várias expansões de *Everdell*. Todas as regras normais se aplicam, porém, com as alterações descritas para cada expansão.

PODERES DE JOGADOR

Alguns Poderes de Jogador são mais poderosos do que outros contra a Tecelã Noturna. Você pode balancear o poder recebendo um trabalhador quando preparar-se para a primavera (mais fácil), aumentando o nível de dificuldade da Tecelã Noturna ou usando Planos e Tramas (mais difícil). A Tecelã Noturna não recebe um Poder de Jogador.

Poder de Jogador de Ratos: Este Poder de Jogador funciona normalmente contra a Tecelã Noturna, exceto que ela nunca pegará a carta da Campina com a ficha de Ragurto quando a ação dela for de colocar a Tecelã Noturna na Campina (e). Em vez disso, role novamente o dado de 8 lados para escolher uma carta diferente. Se a ação dela for , no entanto, ela pegará a carta da Campina com a ficha de Ragurto se essa carta for selecionada pelo dado.

CARTAS LENDÁRIAS

Quando a Tecelã Noturna realiza a ação de Preparar-se para a Estação no verão e no outono, embaralhe 1 carta Lendária aleatória na mão dela junto com as outras cartas que ela recebe. Cartas Lendárias não ocupam um espaço na vila da Tecelã Noturna. Ela pode jogá-las na vila dela, mesmo que a vila esteja cheia.

Você não pode comprar ou jogar uma carta Lendária descartada pela Tecelã Noturna; em vez disso, remova-a do jogo.

Cartas Lendárias pontuam da mesma forma que cartas roxas de Prosperidade: valor base da carta, mais os Pontos Bônus de acordo com o nível de dificuldade. Cartas de

Prosperidade Lendárias fornecem Pontos Bônus apenas uma vez.

Nota sobre a Carta: A Pousada da Noz Verde funciona como qualquer outra carta vermelha de Destino quando está na vila da Tecelã Noturna, exceto que a vilã recebe 2 fichas de 1 ponto em vez de 1 quando a carta é visitada.

EXTRA! EXTRA!

A Tecelã Noturna ignora os textos das cartas como de costume.

CARTAS DE RAGURTO

Se a Tecelã Noturna jogar uma das cartas de Ragurto, o texto da carta ativará da seguinte maneira:

Ragurto, o Arruaceiro: Tecelã Noturna pega a carta verde de Produção valendo mais pontos da sua vila (à sua escolha se houver mais do que uma). Ela pode fazer isso mesmo que a vila dela esteja cheia. Coloque Ragurto, o Arruaceiro na sua vila e descarte 2 cartas da sua mão.

Nota: Se você jogar Ragurto, o Arruaceiro na vila da Tecelã Noturna, ele funciona normalmente, permitindo que você roube 1 carta verde de Produção da vila da Tecelã Noturna e fazendo com que a Tecelã Noturna descarte 2 cartas da mão dela. No entanto, ela nunca ativará novamente. Ela recebe 1 ficha de 1 ponto para cada carta descartada.

Ragurto, o Saqueador: Se a Tecelã Noturna tiver mais do que 8 cartas na mão dela, descarte aleatoriamente até que ela tenha apenas 8 antes da troca. A Tecelã Noturna não recebe uma ficha de pontuação, já que você está trocando cartas, não dando-as a ela. Se você descobrir que havia cartas Lendárias na mão dela, embaralhe-as de volta na nova mão dela; você não recebe cartas para repô-las.

Ragurto, o Soberano: O texto desta carta se aplica à pontuação final da Tecelã Noturna.

CARTAS DE CORRIN CAUDAPERENE

Estas cartas não são jogadas na vila da Tecelã Noturna, mas são colocadas no covil dela como Conquistas. Se você jogar Corrin Caudaperene, o Guerreiro, ela comprará 1 carta para cada recurso que você der a ela (devolva os recursos para o estoque geral). Ela receberá 1 ficha de 1 ponto para cada carta que você der a ela.

AO LONGO DE CADA ESTAÇÃO

A Tecelã Noturna ignora os textos das cartas como de costume.

BELLFAIRE

Condecorações: As cartas que a Tecelã Noturna coleta como Conquistas e adiciona à vila dela no final de outono contam para determinar quem recebe as Condecorações.

Quem tiver mais cartas do tipo indicado na Condecoração recebe 6 pontos adicionais. Se houver um empate, ninguém é Condecorado. Para receber o segundo lugar, você ou a Tecelã Noturna devem ter pelo menos metade da quantidade de cartas do tipo específico que o vencedor tem na vila dele. Em uma partida para 2 jogadores contra a Tecelã Noturna, pontue as Condecorações normalmente.

Mercado: Sempre que a Tecelã Noturna precisar alocar um trabalhador no Mercado ou no Refúgio, ela sempre aloca o trabalhador no local do Mercado, mesmo que já tenha um lá. Então, ela move uma ficha de Mercado. Quando esta ação for parte da ação padrão (na parte de baixo da carta de Atividade), ela moverá uma ficha de Mercado mesmo que não tenha trabalhadores para alocar. Use o decisor para escolher qual ficha de Mercado mover.

PEARLBROOK



Alocar Embaixador :

A Tecelã Noturna deve alocar o Embaixador rã dela no **Destino do Rio não revelado** mais viável para ela. Pegue a pérola do topo da carta do Rio e uma pérola adicional do estoque geral após revelar a carta, colocando ambas as pérolas no covil dela. Se todas as cartas do Rio estiverem reveladas, aloque o Embaixador na carta de Destino do Rio mais viável para ela e coloque 1 pérola no covil dela. Use o decisor se várias cartas forem igualmente viáveis para ela.

Alocar um Trabalhador: Se o último trabalhador da Tecelã Noturna for o Embaixador dela, trate esta ação como a ação . A Tecelã Noturna só realizará a ação de Preparar-se para a Estação depois do Embaixador dela ser alocado.

Maravilha e Enfeite: Aloque um trabalhador em uma Maravilha disponível com o maior custo de pérolas que a Tecelã Noturna puder pagar. Pague com as pérolas do covil dela (ela não gasta cartas ou recursos) e coloque a Maravilha no covil dela como uma Conquista. Além disso, se possível, a Tecelã Noturna paga 1 pérola para revelar e colocar a carta de Enfeite dela mais ao topo no covil dela como uma Conquista. Ela pode fazer isso mesmo que não possa pagar para construir uma Maravilha.

Preparar-se para a Estação: No final de outono, quando ela precisaria realizar a ação de Preparar-se para a Estação (o que termina a partida para ela), a Tecelã Noturna pode pegar uma última Maravilha com o custo em pérolas que ela puder pagar. Pague com as pérolas do covil dela e coloque a Maravilha no covil dela como uma Conquista. Se ela não puder pagar por uma Maravilha, ela não pode pegar uma.

Pontuação: As pérolas que a Tecelã Noturna tiver sobrando valem 2 pontos cada. Ela recebe os pontos indicados pelas Maravilhas que construiu. Ela recebe pontos pelos Enfeites revelados dela de acordo com o nível de dificuldade da partida (ver Pontuação da Tecelã Noturna).

Notas sobre as Cartas:

Balsa: A Tecelã Noturna a trata como uma carta de Destino  normal e poderá apenas alocar um trabalhador nela.

Navio Pirata: Quando a Tecelã Noturna precisar realizar a ação , se a sua vila não estiver cheia, ela alocará um trabalhador no Navio Pirata dela e o moverá para a sua vila. Nenhum outro texto de carta é resolvido e o trabalhador dela volta para o covil quando ela realizar a ação de Preparar-se para a Estação.

SPIRECREST

A Tecelã Noturna ignora todos os efeitos de Condições Climáticas.

Enquanto os outros jogadores Exploram após realizarem a ação de Preparar-se para a Estação, a **Tecelã Noturna deve Explorar antes de Preparar-se para a Estação** para que haja uma direção ativa do decisor.

Exploração:

Mapear: Pegue uma peça de mapa da parte correspondente da trilha. Usando o decisor, escolha a peça de mapa e coloque-a no covil da Tecelã Noturna como uma Conquista.

Descobrir: Usando o decisor, a Tecelã Noturna pegará a primeira carta de Descoberta com um local  (como o Vendedor de Mapas) ou valor em pontos  (como a Trilha de Ventaneiro). Se a carta tiver um local, ela é colocada na vila dela. Essa carta não ocupa um espaço na vila dela. Se a carta tiver valor em pontos, coloque-a no covil dela como uma Conquista. Se não houver cartas como essas, a Tecelã Noturna não pega nenhuma carta de Descoberta. A Tecelã Noturna não

descarta cartas ou recursos quando escolhe uma carta de Descoberta.

Viajar: Revele cartas de Condições Climáticas e peças de mapa se eles não tiverem sido revelados ainda. A Tecelã Noturna não é afetada pela carta de Condição Climática.

Pontuação: A Tecelã Noturna recebe pontos completos por todos as peças de mapa e cartas de Descoberta que tiver coletado como Conquistas.

Notas sobre as Cartas:

Locais de Carta de Descoberta: A Tecelã Noturna vê as cartas de Descoberta como parte de uma vila quando aloca trabalhadores. Ela ignora o texto sobre o limite de trabalhadores. Fichas de pontuação são entregues normalmente.

Bico de Fogo e Ventarilha: Estas Grandes Criaturas ativarão normalmente para o jogador quando a Tecelã Noturna as comprar ou descartar.

NEWLEAF

Locais Básicos: Os trabalhadores da Tecelã Noturna não podem visitar esses locais; coloque fichas de  neles durante a preparação como um lembrete e deixe-as neles pelo restante da partida. Essas fichas não interferem na alocação dos seus trabalhadores.

Dado de 12 lados: Quando a Tecelã Noturna precisar rolar o dado para escolher uma carta da Campina, isso agora inclui a Estação de Trem:

- De 1 a 8, escolha uma carta da Campina normalmente.
- De 9 a 11, escolha uma carta da Estação de Trem, numerando de 9 a 11 de cima para baixo.
- No 12, escolha a carta da Estação de Trem com o maior valor em pontos.

O dado de 12 lados influencia as seguintes ações:

 **Alocar a Tecelã Noturna:** Role o dado de 12 lados.

De 1 a 8, escolha uma carta da Campina para jogar na vila da Tecelã Noturna normalmente (ver *Ações da Tecelã Noturna*), e aloque-a no espaço vazio. Depois, pegue todas as cartas de *Newleaf* na Campina e adicione-as à mão dela. Reponha a Campina, exceto o espaço da Tecelã Noturna. Ele só será repostado quando ela retornar para o covil dela ao realizar a ação de Preparar-se para a Estação.

De 9 a 12, escolha uma carta da Estação de Trem para jogar na vila dela e aloque-a no espaço vazio. Coloque a carta de Visitante de valor mais alto virada para cima na Estação de Trem como uma Conquista no covil dela. Descarte a outra carta de Visitante virada para cima. Se a vila dela estiver cheia, ela ainda pode realizar essa ação; descarte a carta da Estação de Trem rolada em vez de jogá-la na vila dela.

 **Jogar uma Carta da Campina/ Estação de Trem:** Role o dado de 12 lados.

De 1 a 8, escolha uma carta da Campina para jogar na vila da Tecelã Noturna normalmente. Reponha a Campina.

De 9 a 12, escolha uma carta da Estação de Trem para jogar na vila da Tecelã Noturna. Além disso, a Tecelã Noturna recebe  (onde * é o nível de dificuldade escolhido); descarte todas as outras cartas da Estação de Trem e, em seguida, as reponha.

Se a Tecelã Noturna já estiver ocupando o espaço escolhido, ela joga a carta do topo do baralho principal na vila dela em vez disso, mas não receberá .

Repondo as cartas da Estação de Trem: O espaço da Estação de Trem ocupado pela Tecelã Noturna será reabastecido apenas quando ela realizar a ação Preparar-se para a Estação.



Ação Bônus : Após a Tecelã Noturna realizar a ação dela, se a carta de Atividade atual tiver o símbolo , a Tecelã Noturna descartará a carta de Visitante de menor valor e depois comprará a carta de Visitante de maior valor,

colocando-a no covil dela como uma Conquista. Não realize esta ação se a Tecelã Noturna precisar realizar a ação de Preparar-se para a Estação.

Nota sobre a Carta: Sempre que um jogador (incluindo a Tecelã Noturna) visitar o Hotel na vila da Tecelã Noturna, ela recebe 2 fichas de 1 ponto.

Pontuação:

Cartas de Visitante: O nível de dificuldade determina a quantidade máxima de cartas de Visitante que a Tecelã Noturna pode pontuar. Se for necessário, descarte as cartas de Visitante de menor valor dela até que ela tenha a mesma quantidade de cartas de Visitante que o nível de dificuldade dela. A Tecelã Noturna recebe o valor dos pontos indicados nas cartas de Visitante restantes. Se você estiver jogando na dificuldade 0, ela não recebe pontos pelas cartas de Visitante.

Cartas de Newleaf: A Tecelã Noturna recebe um bônus por cada carta de *Newleaf* na vila dela como se elas fossem cartas de Prosperidade. Cartas de Prosperidade de *Newleaf* não pontuam esse bônus duas vezes.

ÍNDICE

CARTAS DE CORRIN CAUDAPERENE

Campo de Corrin Caudaperene: Pode ser usada para jogar qualquer Criatura de Produção verde de graça ao colocar uma ficha de Ocupado nessa carta. Quando jogá-la durante a Produção, receba 1 fruto, e receba 1 fruto também para cada Fazenda nas vilas de todos os oponentes. Esses oponentes com Fazenda podem comprar 1 carta para cada Fazenda que tenham quando você ativa esta habilidade.

Trilha de Corrin Caudaperene: Pode ser usada para jogar qualquer Criatura Viajante bronze de graça ao colocar uma ficha de Ocupado nesta carta. Quando alocar um trabalhador aqui, você pode ativar qualquer local que esteja ocupado por um oponente para você mesmo. Isso inclui cartas vermelhas de Destino, cartas de Descoberta de *Spirecrest*, etc. Você não pode copiar o Cemitério, Capela, Monastério, Navio Pirata, Cartas Lendárias, Eventos ou Jornada. Esta carta não ocupa um espaço na sua vila.

Corrin Caudaperene, o Rei: Pode ser jogada de graça ao colocar uma ficha de Ocupado em qualquer Construção de Prosperidade roxa na sua vila. No final da partida, vale 1 ponto adicional para cada carta roxa de Prosperidade na vila de 1 oponente.

Corrin Caudaperene, o Líder: Pode ser jogada de graça ao colocar uma ficha de Ocupado em qualquer Construção de Regulamentação azul na sua vila. Cada vez que você comprar cartas, você pode dar 1 dessas cartas que você comprou a um oponente. Se o fizer, receba 1 ficha de 1 ponto do estoque geral.

Corrin Caudaperene, o Guerreiro: Pode ser jogada de graça ao colocar uma ficha de Ocupado em qualquer Construção de Destino vermelha na sua vila. Quando jogá-la, você pode dar até 8 cartas e/ou unidades de recursos aos oponentes. Para cada presente, receba 1 ficha de 1 ponto do estoque geral. Você pode dar qualquer combinação de cartas e recursos. Você pode dar um total de 8 presentes a qualquer combinação de oponentes. Esta carta não ocupa um espaço na sua vila.

MAIS CARTAS DE LENDAS

Chiado Gadanha: Quando jogá-la e durante a Produção, você pode ativar 2 cartas verdes de Produção diferentes na sua vila. Esta habilidade pode ser ativada apenas uma vez por turno (você não pode reativar Chiado Gadanha com um Esquilo Varredor). Não pode ativar cartas Lendárias.

Troços e Trecos: Quando jogá-la e durante a Produção, receba 3 frutos, e receba também 1 unidade de qualquer recurso para cada Fazenda que você tiver na sua vila.

Prisão Trevafunda: Quando jogá-la, descarte até 2 Criaturas da sua vila. Para cada Criatura que você descartar, receba 3 fichas de 1 ponto e qualquer combinação de 3 unidades de recursos.

Túmulo Chamaperene: Quando alocar um trabalhador aqui, você pode jogar qualquer carta de graça. O seu trabalhador precisa ficar aqui permanentemente. Túmulo Chamaperene só pode ter no máximo 2 trabalhadores nela. Para desbloquear o segundo local é necessário ter um Coveiro na sua vila.

Jor Auriasa: Quando jogá-la, receba 1 ficha de 1 ponto para cada carta na sua mão, no máximo 8.

Cofre do Rei Norte: Quando jogá-la, coloque 4 fichas de 1 ponto do estoque geral nesta carta. Quando jogar uma Criatura ou Construção, você pode pagar com as fichas de pontuação daqui para diminuir o custo em 2 unidades de qualquer combinação de recursos para cada ficha de pontuação que você pagar. Você pode pagar mais do que 1 ficha de 1 ponto se quiser. Você não recebe os recursos descontados.

Matriarca Fruturo: Pode compartilhar um espaço com um Agricultor. Quando compartilhar um espaço, ambas as cartas contam como estando na sua vila, mas combinadas ocupam apenas 1 espaço. No final da partida, vale 5 pontos bônus se combinada com um Agricultor dessa maneira e se houver pelo menos 1 Fazenda na sua vila. Pode compartilhar o espaço com apenas 1 Agricultor.

Sandro Pataleve: Quando alocar um trabalhador aqui, você pode ativar até 2 trabalhadores alocados em qualquer local básico ou de Floresta para você mesmo. Eles podem ser seus trabalhadores ou de seus oponentes.

Castelo Raizpujante: No final da partida, vale 2 pontos para cada Construção Comum na sua vila.

Lebre Alegre: Receba 1 unidade de qualquer recurso após jogar uma Criatura e compre até 2 cartas após jogar uma Construção.

CARTAS DE PERSONALIDADE DA TECELÃ NOTURNA

Tecelã Noturna, a Narcisista: Você não pode comprar ou jogar nenhuma carta da Campina adjacente à Tecelã Noturna. Quando a Tecelã Noturna joga uma carta da Campina adjacente, ela recebe fichas de pontuação no mesmo valor que o nível de dificuldade.

Tecelã Noturna, a Asquerosa: Quando você comprar ou jogar uma carta da Campina adjacente à Tecelã Noturna, ela recebe uma quantidade de fichas de pontuação igual ao valor da carta (mínimo de 1). Portanto, se a carta valer 0 ponto, ela recebe 1 ficha de 1 ponto. Você pode descartar 1 carta da sua mão ou pagar 1 unidade de qualquer recurso para cada ficha de pontuação que quiser negar a ela.

Tecelã Noturna, a Negadora: Quando você comprar ou jogar uma carta da Campina adjacente à Tecelã Noturna, você deve repô-la com uma carta de mesma cor da sua mão. Você não pode pegar a carta se não puder repô-la.

Tecelã Noturna, a Pedinte: Quando você comprar ou jogar uma carta da Campina adjacente à Tecelã Noturna, você deve dar a ela 1 de suas fichas de pontuação. Você não pode comprar ou jogar tal carta a menos que pague a ela.

Tecelã Noturna, a Abominável: Quando Tecelã Noturna realizar a ação de Preparar-se para a Estação, colete todas as cartas da Campina adjacentes (mas não na diagonal) a ela e coloque-as no covil dela como Conquistas. Depois, reponha a Campina.

Tecelã Noturna, a Negligente: Após a Tecelã Noturna ser colocada na Campina, descarte todas as cartas da Campina adjacentes e depois as reponha. Quando você comprar ou jogar uma carta da Campina adjacente à Tecelã Noturna, descarte todas as outras cartas adjacentes à Tecelã Noturna e depois as reponha.

Tecelã Noturna, a Indiferente: Quando você comprar ou jogar uma carta da Campina adjacente à Tecelã Noturna, reponha a Campina. Role o dado de 8 lados e mova-a para uma carta diferente da Campina (role novamente se ela não se mover). Ela coloca esta carta da Campina no covil dela como uma Conquista. Reponha a Campina novamente.

Tecelã Noturna, a Notável: Cartas da Campina adjacentes à Tecelã Noturna custam 1 fruto a mais. Isso pode ser reduzido por uma habilidade de carta, se aplicável. Cartas jogadas “de graça” ainda exigem que você pague 1 fruto.

CARTAS DE PLANO DA TECELÃ NOTURNA

Sedutora: Cada vez que uma carta de Atividade tenta alocar um dos trabalhadores da Tecelã Noturna em um local bloqueado, ela recebe fichas de pontuação na mesma quantidade que o nível de dificuldade.

Frustrar: Você pode descartar 1 carta da sua mão ou pagar 1 unidade de qualquer recurso para impedi-la de receber fichas de pontuação dessa maneira.

Envolvente: Quando a Tecelã Noturna é colocada na Campina, escolha aleatoriamente 2 cartas da sua mão, sem as ver. Descarte 1 dessas cartas e embaralhe a outra na mão dela sem revelar nenhuma das duas. Se você tiver menos do que 3 cartas, ela, em vez disso, comprará 2 cartas do baralho e as embaralhará na mão dela.

Frustrar: Você pode pagar qualquer combinação de 2 fichas de 1 ponto e/ou unidades de recursos do seu estoque para olhar as cartas que ela comprou. Se as cartas forem da sua mão, você pode escolher qual carta ela descarta.

Recompensa por Captura: Quando a Tecelã Noturna é alocada na Campina, ela pega uma carta valendo pelo menos 1 ponto da sua vila (à sua escolha), se possível, e a joga na vila dela. Se a vila dela estiver cheia, ela a colocará no covil como uma Conquista.

Frustrar: Você pode descartar 2 cartas da sua mão, pagar 2 unidades de recursos de qualquer tipo ou escolher fazer 1 de cada para impedir que ela pegue a sua carta. Se o fizer, ela comprará 1 carta do baralho e a jogará na vila dela se possível; se não for, ela a colocará no covil dela como uma Conquista.

Baile de Máscaras: Quando a Tecelã Noturna é alocada na Campina, coloque uma ficha de Teia em cada Evento básico restante e em um Evento especial vazio qualquer à sua escolha. Ela não pode colocar uma ficha de Teia em um Evento especial que já tenha uma; você deve escolher um evento diferente, se possível. Para realizar um Evento com uma ficha de Teia nele, você deve descartar uma carta da sua mão ou pagar 1 unidade de qualquer recurso para cada ficha de Teia naquela carta. Remova as fichas de Teia quando o Evento é realizado. A Tecelã Noturna ignora essas fichas de Teia.

Tomada de Poder: Quando a Tecelã Noturna é alocada na Campina, ela pega 1 carta aleatória da sua mão e a joga na vila dela se possível, se não, ela a coloca no covil dela como uma Conquista. Se você tiver menos do que 2 cartas na sua mão, ela compra essa carta do baralho em vez disso.

Frustrar: Você pode pagar qualquer combinação de 2 fichas de 1 ponto e/ou unidades de recursos do seu estoque para escolher qual carta ela pega da sua mão.

Controlando os Fios: Quando a Tecelã Noturna é alocada na Campina, para cada carta na sua mão, ela compra 1 carta do baralho e a coloca virada para baixo no covil dela como uma Conquista.

Frustrar: Você pode descartar qualquer quantidade de cartas da sua mão antes dela comprar para reduzir a quantidade de cartas que ela compra do baralho.

Habilidosa: Quando a Tecelã Noturna é alocada na Campina, ela compra 1 carta do baralho para cada recurso que você tiver além de 3. Por exemplo, se você tiver 2 gravetos e 2 frutos, ela compra 1 carta do baralho. Coloque as cartas que ela compra viradas para baixo no covil dela como Conquistas.

Frustrar: Você pode descartar qualquer quantidade de recursos antes dela comprar para reduzir a quantidade de cartas que ela compra do baralho.

Barreira de Seda: Sempre que uma carta verde de Produção é jogada e após ela ser completamente resolvida, coloque uma ficha de Teia nessa carta permanentemente. Essa carta não pode ser ativada novamente pelo restante da partida.

Frustrar: Você pode descartar 1 carta da sua mão ou pagar 1 unidade de qualquer recurso para impedir que uma ficha de Teia seja colocada.

Agarradas: Cartas de Destino Aberto (aquelas com um símbolo **ABERTO**) na vila da Tecelã Noturna não contam para o limite da vila dela. Quando a Tecelã Noturna é alocada na Campina, se houver uma Carta de Destino Aberto na Campina, ela a joga na vila dela, mesmo que esteja cheia (à sua escolha se houver mais do que uma). Depois, reponha a Campina. Sempre que a Tecelã Noturna visitar uma carta de Destino Aberto e sempre que você visitar uma carta de Destino Aberto na vila dela, ela recebe fichas de pontuação na mesma quantidade que o nível de dificuldade da partida, em vez das fichas que ela receberia normalmente. Quando ela visita suas cartas de Destino Aberto, você não recebe fichas de pontuação. Você pode usar fichas de Teia em cartas de Destino Aberto como um lembrete.

Enxame Sufocante: Coloque uma ficha de Teia no Refúgio (e no Mercado se estiver jogando com *Bellfaire*). Quando a Tecelã Noturna entra na Campina, coloque uma ficha de Teia em um local Básico ou de Floresta exclusivo vazio (sem fichas de Teia nem trabalhadores) à sua escolha. Se não houver locais Básicos ou de Floresta exclusivos vazios, nenhuma ficha de Teia é colocada. Fichas de Teia nunca são removidas e impedem que a Tecelã Noturna aloque trabalhadores aranha nesses locais. Sempre que você alocar um trabalhador em um local com uma ficha de Teia, a Tecelã Noturna recebe fichas de pontuação na mesma quantidade que o nível de dificuldade da partida. Não use este Plano se o nível de dificuldade for 0.

A Trama se Adensa: Durante a preparação, separe as cartas de Trama entre Sazonais e Únicas. Cartas Únicas possuem a opção “Frustrar”. Embaralhe-as separadamente. Quando a Tecelã Noturna realizar a ação de Preparar-se para a Estação, jogue 1 Trama Única, resolva-a e depois jogue 1 Trama Sazonal.

Caprichos da Tecelã: Não escolha esta carta durante a preparação a menos que também esteja jogando com Personalidades. Quando a Tecelã Noturna é alocada na Campina, ela compra 1 carta do baralho. Depois, descarte todas as outras cartas da Campina e reponha a Campina. Por fim, compre uma carta de Personalidade aleatória. Ela substituirá qualquer carta de Personalidade anterior e permanecerá ativa até ser substituída quando a Tecelã Noturna for alocada na Campina novamente.

Tecendo Teias: Cada vez que você joga uma carta roxa de Prosperidade na sua vila, a Tecelã Noturna recebe uma quantidade de fichas de pontuação igual ao valor base da carta.

CARTAS DE TRAMA DA TECELÃ NOTURNA

Erros Administrativos: Cada vez que você joga uma carta azul de Regulamentação, a Tecelã Noturna recebe fichas de pontuação na mesma quantidade que o nível de dificuldade da partida.

Publicidade Ruim: Descarte todas as cartas bronze de Viajante da Campina e reponha-as. Repita até que não haja cartas desse tipo na Campina. Novas cartas bronze de Viajante não podem ser colocadas na Campina, mas sim descartadas e repostas. Você deve descartar 1 carta ou pagar 1 unidade de recurso adicional de qualquer tipo para jogar uma carta bronze de Viajante da sua mão, mesmo se estiver jogando a carta de graça.

Geleia de Frutos: Coloque uma ficha de Teia em todos os locais Básicos e de Floresta que produzam pelo menos 1 fruto ou 1 de “qualquer recurso”. Quando você alocar um trabalhador em um desses locais, você deve pagar 1 unidade de qualquer recurso e a Tecelã Noturna também recebe 1 ficha de 1 ponto do estoque geral. Fichas de Teia impedem que a Tecelã Noturna aloque trabalhadores aranha nesses locais.

Grande Trapaceira: Role o dado de 8 lados. Coloque o primeiro Evento básico ou especial disponível como uma Conquista no covil da Tecelã Noturna conforme o seguinte: 1-2: Evento básico mais à esquerda; 3-4: Evento básico mais à direita; 5-6: Evento especial mais à esquerda; e 7-8: Evento especial mais à direita. Se não houver nenhum Evento do tipo a ser obtido, a Tecelã Noturna recebe fichas de pontos na mesma quantidade que o nível de dificuldade da partida.

Frustrar: Para impedir isso, descarte qualquer combinação de 3 unidades de recursos e/ou cartas da sua mão antes de rolar o dado.

Emprestado: Pegue aleatoriamente 3 cartas da sua mão e embaralhe-as na mão da Tecelã Noturna. Se você tiver menos do que 3 cartas, embaralhe todas elas na mão dela.

Frustrar: Pague 1 unidade de qualquer recurso para cada carta que você quiser impedir que ela pegue. Você deve fazer isso antes de ver quais cartas ela estava planejando “pegar emprestado”.

Preso na Teia: Embaralhe a sua mão e vire aleatoriamente 3 cartas para trás. Você não pode jogar ou descartar estas cartas por qualquer motivo, elas simplesmente ocupam espaço na sua mão. Se você tiver menos do que 3 cartas, vire todas elas.

Fechado para Negócios: Vire todas as Construções na sua vila para baixo. Elas ainda ocupam um espaço na sua vila, mas não podem ser visitadas, ativadas ou descartadas e não contam para Eventos ou para a pontuação no fim da partida. Cartas que compartilhavam espaços ainda o farão.

Frustrar: Descarte 1 carta ou pague 1 unidade de recurso para cada carta de Construção que você deseja manter virada para cima.

Vindo de Cima: Coloque uma ficha de Teia em todos os locais Básicos exclusivos:    ,   ,  e  . Seus trabalhadores não podem visitar esses locais.

Juizes Comprometidos: A Tecelã Noturna recebe 3 fichas de 1 ponto se você estiver na primavera, 2 fichas de 1 ponto se você estiver no verão e 1 ficha de 1 ponto se você estiver no outono. Além disso, para alocar um trabalhador em qualquer Evento, você deve primeiro descartar 1 carta da sua mão ou pagar 1 unidade de qualquer recurso.

Imitadora: Tecelã Noturna recebe 2 fichas de 1 ponto do estoque geral para cada carta na sua mão.

Frustrar: Você pode descartar qualquer quantidade de cartas da sua mão antes dela receber as fichas de pontuação para reduzir a quantidade que ela receberá.

Rastejantes Asquerosos: Descarte todas as cartas da Campina e depois a reponha. Descarte todas as cartas bronze de Viajante da sua mão. A Tecelã Noturna recebe fichas de pontos na mesma quantidade que o nível de dificuldade da partida.

Frustrar: Pague 3 unidades de recursos em qualquer combinação para impedir isso.

Fadiga: Cada vez que você jogar ou visitar uma carta vermelha de Destino, a Tecelã Noturna recebe fichas de pontos na mesma quantidade que o nível de dificuldade da partida.

Bandidos da Floresta: Coloque uma ficha de Teia em todos os locais de Floresta. Cada vez que você alocar um trabalhador em um desses locais, a Tecelã Noturna recebe 2 fichas de 1 ponto do estoque geral. Fichas de Teia impedem que a Tecelã Noturna aloque trabalhadores aranha nesses locais.

Apanhado!: Role o dado de 8 lados e perca 3 unidades dos recursos indicados: 1-2: gravetos; 3: cristais; 4-5: frutos; ou 6-8: seixos. Se você não tiver o suficiente do recurso, perca todos os que você tiver.

Frustrar: Para impedir isso, descarte 2 cartas da sua mão antes de rolar o dado.

Engenhosa: Jogue as 3 cartas no topo do baralho principal na vila da Tecelã Noturna, mesmo que a vila dela já esteja cheia.

Frustrar: Descarte até 3 cartas da sua mão para impedir que essa quantidade de cartas seja comprada e colocada na vila da Tecelã Noturna. Você deve fazer isso antes das cartas serem compradas.

Infestação: Coloque uma ficha de Teia em todos os locais de carta de Destino em cada vila. Para alocar um trabalhador em um desses locais, você deve descartar qualquer combinação de um total de 2 unidades de recursos e/ou cartas da sua mão. Fichas de Teia impedem que a Tecelã Noturna aloque trabalhadores aranha nesses locais.

Armadilha Invisível: Coloque uma ficha de Teia em todos os locais Básicos. Quando você aloca um trabalhador em um local Básico, a Tecelã Noturna recebe 1 ficha de 1 ponto a menos que você pague 1 unidade de recurso ou descarte 1 carta da sua mão.

Medo Paralisante: Vire todas as Criaturas na sua vila para baixo. Elas ainda ocupam um espaço na sua vila, mas não podem ser visitadas, ativadas ou descartadas e não contam para Eventos ou para a pontuação no fim da partida. Cartas que compartilhavam espaços ainda o farão.

Frustrar: Descarte 1 carta ou pague 1 unidade de recurso para cada carta de Criatura que você deseja manter virada para cima.

Furto: Pegue aleatoriamente metade das cartas na sua mão (arredondado para cima) e embaralhe-as na mão da Tecelã Noturna.

Frustrar: A Tecelã Noturna receberá 1 ficha de 1 ponto do estoque geral para cada carta que você quiser impedi-la de pegar. Você deve fazer isso antes de ver quais cartas ela estava planejando “furtar”.

Influência Política: Para jogar ou ativar uma carta azul de Regulamentação, você deve descartar 1 carta da sua mão ou pagar 1 unidade de recurso. Além disso, você não pode mais comprar nenhuma carta azul de Regulamentação para a sua mão; elas são descartadas e substituídas em vez disso.

Olhos que Espreitam: Você deve descartar 2 cartas da sua mão antes de poder jogar uma Criatura através de uma ficha de Ocupado.

Resgate: Coloque um dos seus trabalhadores não alocados no covil da Tecelã Noturna. Você não pode alocá-lo até que ele volte para você quando realizar a ação de Preparar-se para a Estação. Se você não tiver nenhum, a Tecelã Noturna recebe fichas de pontos na mesma quantidade que o nível de dificuldade da partida e você deve dar a ela um dos seus trabalhadores alocados em vez disso (você não pode dar a ela um trabalhador de um local permanente).

Frustrar: Pague 2 frutos ou descarte qualquer combinação de um total de 3 cartas da sua mão e/ou de unidades de recursos para impedir isso.

Recessão: Cada vez que você joga uma carta roxa de Prosperidade, a Tecelã Noturna recebe fichas de pontuação na mesma quantidade que o nível de dificuldade da partida.

Arrancado!: Role o dado de 8 lados e perca 3 unidades dos recursos indicados: 1: gravetos; 2-3: cristais; 4-6: frutos; ou 7-8: seixos. Se você não tiver o suficiente do recurso, perca todos os que você tiver.

Frustrar: Para impedir isso, descarte 2 cartas da sua mão antes de rolar o dado.

Aranhas no Solo: Para jogar uma carta verde de Produção, você deve primeiro descartar qualquer combinação de um total de 2 cartas da sua mão e/ou unidades de recursos. Isso não pode ser reduzido por habilidades de cartas, e ainda precisa ser feito mesmo se estiver jogando a carta “de graça”.

Aranhas nas Árvores: Coloque uma ficha de Teia em todos os locais de Floresta. Você deve pagar 1 unidade de recurso ou descartar 1 carta da sua mão para alocar um trabalhador em um local de Floresta.

Mistura Pegajosa: Coloque uma ficha de Teia em todos os locais Básicos e de Floresta que produzam pelo menos 1 cristal ou 1 de “qualquer recurso”. Quando você alocar um trabalhador em um desses locais, você deve pagar 1 unidade de qualquer recurso e a Tecelã Noturna também recebe 1 ficha de 1 ponto do estoque geral. Fichas de Teia impedem que a Tecelã Noturna aloque trabalhadores aranha nesses locais.

Roubado!: Role o dado de 8 lados e perca 3 unidades dos recursos indicados: 1-3: gravetos; 4-6: cristais; 7: frutos; ou 8: seixos. Se você não tiver o suficiente do recurso, perca todos os que você tiver.

Frustrar: Para impedir isso, descarte 2 cartas da sua mão antes de rolar o dado.

Invasão: A Tecelã Noturna rouba uma carta roxa de Prosperidade (à sua escolha) da sua vila e a coloca na vila dela. Ela pode fazer isso mesmo que a vila dela esteja cheia. Se você não tiver cartas roxas de Prosperidade, ela rouba a carta de maior valor em pontos em vez disso (à sua escolha se houver empate).

Frustrar: Se você tiver um, você pode alocar um trabalhador não alocado na carta para impedir isso. O trabalhador retornará normalmente quando você realizar a ação de Preparar-se para a Estação.

Ladra!: Role o dado de 8 lados e perca 3 unidades dos recursos indicados: 1-2: gravetos; 3-4: cristais; 5-7: frutos; ou 8: seixos. Se você não tiver o suficiente do recurso, perca todos os que você tiver.

Frustrar: Para impedir isso, descarte 2 cartas da sua mão antes de rolar o dado.

Improdutivo: Cada vez que você jogar uma carta verde de Produção, a Tecelã Noturna recebe fichas de pontuação na mesma quantidade que o nível de dificuldade da partida.

Ensopado de Fruto Venenoso: Aloque um dos seus trabalhadores alocados (à sua escolha, mas não de um local permanente) no covil da Tecelã Noturna. Ela o usará como um trabalhador aranha na próxima vez que a carta de Atividade dela exigir uma ação de alocação de trabalhador. Se você não tiver trabalhadores alocados, o primeiro trabalhador que você alocar irá para o covil da Tecelã Noturna e ela o usará na próxima ação de alocação de trabalhador dela. Você ainda recebe os benefícios de ter visitado aquele local. O seu trabalhador retorna para você do tabuleiro (não do covil da Tecelã Noturna, caso ainda esteja lá) quando você realizar a ação de Preparar-se para a Estação.

Frustrar: Pague 2 seixos ou descarte qualquer combinação de um total de 3 unidades de recursos e/ou cartas da sua mão para impedir este efeito.

Taxa de Teia: Coloque uma ficha de Teia em todos os locais Básicos exclusivos: , , , , e . Cada vez que você alocar um trabalhador em um desses locais, a Tecelã Noturna recebe 1 ficha de 1 ponto do estoque geral. Fichas de Teia impedem que a Tecelã Noturna aloque trabalhadores aranha nesses locais.

PODERES DE JOGADOR



Borboletas: Aumente o seu limite de mão em 4 cartas. Comece o jogo com 12 cartas na sua mão (11 se estiver jogando com 5 ou 6 jogadores). Você é o primeiro jogador.



Porcos: Comece o jogo com todas as cartas de Fazenda em uma pilha virada para cima na sua área. Se estiver usando as cartas de Fazenda de Através de Cada Estação, embaralhe-as primeiro. No começo da partida e após você se preparar para cada estação, você pode jogar a carta de Fazenda no topo de graça, ativando-a normalmente. Isso não conta como o seu turno. Como uma ação, você e seus oponentes podem jogar a carta de Fazenda no topo da pilha pagando o seu custo. O custo pode ser reduzido por habilidades de cartas normalmente, mas essas cartas não contam como estando na sua mão, na Campina ou na Estação de Trem para as habilidades com tais exigências. Se um oponente jogar uma, você recebe 2 fichas de 1 ponto. Fazendas não ocupam um espaço na sua vila.



Aranhas: No começo da partida, após a preparação, coloque a miniatura da Tecelã Noturna  em qualquer local Básico, de Floresta, Refúgio, Jornada, Mercado, Estação de Trem ou Outeiro no tabuleiro. Sempre que o local for visitado, por você ou um oponente, receba 1 unidade de qualquer recurso que você não tenha atualmente e compre 1 carta. Depois, você deve mover a Tecelã Noturna para um local diferente no tabuleiro à sua escolha. Você começa a partida como o último jogador. Você não pode escolher este Poder de Jogador quando estiver jogando o Covil da Tecelã Noturna.



Arminhos: Após você jogar uma carta de Criatura ou de Construção e após resolver completamente essa carta, você pode descartar 2 cartas da sua mão para receber 1 fruto, 1 graveto ou 1 cristal. Ou, você pode descartar 3 cartas para receber 1 seixo. Isso não é considerado uma habilidade de carta; isso ocorre após a carta ser resolvida e os recursos recebidos não podem ser usados para pagar pela carta.



BR



STARLING
GAMES

