

Everdell **NEWLEAF**

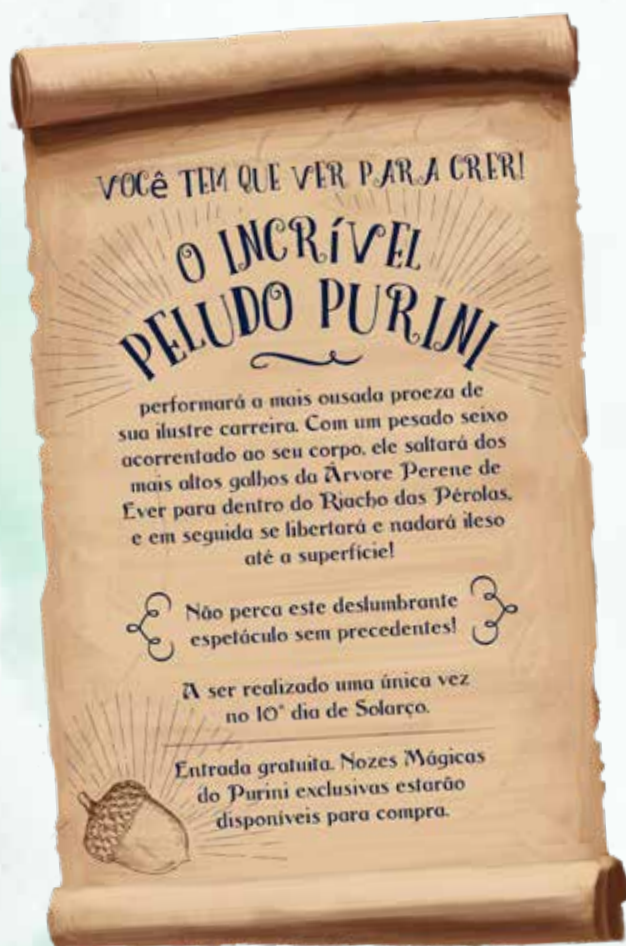
LIVRO DE REGRAS

VISÃO GERAL

Novas criaturas e ideias chegam todos os dias à estação de trem de Nova Folhagem! Por ser a primeira vila oficial do Vale Perene, Nova Folhagem se tornou um local próspero com várias oportunidades incríveis para descobrir e explorar. Atraia visitantes ambiciosos para a sua vila, faça suas reservas, viaje mais longe com bilhetes e construa a vila mais próspera que o Vale Perene já viu!

Newleaf introduz 59 novas cartas de Criatura e de Construção ao baralho principal, expandindo bastante as opções de estratégia e combinações possíveis. Utilizando as novas fichas de Ocupado Douradas, essas cartas podem ser combinadas com cartas do jogo base para criar novas sinergias interessantes. As cartas de Visitante oferecem uma nova oportunidade de pontuação de fim de partida, e as fichas de Bilhete e de Reserva fazem com que o momento das decisões seja mais importante do que nunca.

Prepare-se para experienciar um *Everdell* completamente novo que continuará encantando e surpreendendo você por muitas estações mais. Bem-vindo a *Newleaf*!



CRÉDITOS

Design da Expansão: 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 and Lee Boruch, Joëlle Cathala, Jennifer Dingman, Danielle Dolloff, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Jean-François Knebel, Cory Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu, Carlos Lopez, Katherine Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, Nassouh Toutoungi, Damien Vocanson, Stéphanie Vocanson-Manzi, Anthony Williams, Erin Williams e Kim Williams



Starling Games é uma marca
de Tabletop Tycoon, Inc.



GALÁPAGOS

Tradução: Eduardo Bicalho

Revisão: Catharine Affiune e Gabriel Novaes

Diagramação BR: Karina Santiago e Robson Minghini

www.mundogalapagos.com.br



COMPONENTES



32 CARTAS DE VISITANTE



3 CARTAS DE FLORESTA



59 CARTAS DE CRIATURA E DE CONSTRUÇÃO



9 CARTAS DE EVENTO ESPECIAL



1 BOLSA DE ESTAÇÃO DE TREM NOVA FOLHAGEM



18 FICHAS DE OCUPADO DOURADAS



6 FICHAS DE RESERVA



6 BILHETES DE TREM



2 EVENTOS BÁSICOS



20 FICHAS DE PONTUAÇÃO DE 6 PONTOS



24 CRIATURAS COM 4 CARTAS DE PODER DE JOGADOR, 4 EMBAIXADORES RÃ E 4 VIAJANTES COELHO

(PARA USAR COM EVERDELL, PEARLBROOK E SPIRECREST)



TABULEIRO DE NOVA FOLHAGEM



PREPARAÇÃO

Siga as regras de preparação de *Everdell* com as adições abaixo. A preparação de *Newleaf* é idêntica para o modo regular e o modo solo, exceto quando indicado.

1 Coloque o tabuleiro de Estação de Trem *Nova Folhagem* no lado direito do tabuleiro principal.

2 Embaralhe as cartas de Criatura e de Construção com o símbolo  de *Newleaf* junto com o baralho principal antes de distribuir as cartas.

3 Embaralhe as cartas de Visitante. Divida o baralho em duas partes aproximadamente iguais e coloque-as como 2 pilhas viradas para cima na plataforma de visitantes do tabuleiro de Estação de Trem.

4 Coloque 3 cartas do baralho principal viradas para cima no tabuleiro de Estação de Trem.

5 Coloque as fichas de Vagão na bolsa, compre 3 fichas e coloque 1 em cada espaço de vagão vazio na Estação de Trem.

6 Dê a cada jogador 3 fichas de Ocupado Douradas.

Modo Solo: Ragurto não recebe esses componentes.

Preparação Adicional Opcional: *Newleaf* oferece vários módulos e componentes que você pode incluir ao jogar *Everdell* ou qualquer uma de suas outras expansões. Ao jogar com o tabuleiro de Estação de Trem ou com a expansão *Newleaf* completa, é recomendado que você não inclua as outras expansões grandes (*Pearlbrook* ou *Spirecrest*).

7 Bilhetes: Dê a cada jogador um Bilhete com o lado de Ida virado para cima.

8 Reservas: Dê a cada jogador uma ficha de Reserva com o lado -  virado para cima.

Modo Solo: Ragurto não recebe um Bilhete ou uma ficha de Reserva.

9 Locais de Floresta: As 3 cartas de Floresta de *Newleaf* são identificadas pelo símbolo  de *Newleaf*. Você pode embaralhar essas cartas no baralho com as outras cartas de Floresta durante a preparação.

10 Eventos Especiais: As cartas de Evento especial de *Newleaf* podem ser adicionadas conforme a sua escolha:

- Embaralhe-as com todas as outras cartas de Evento especial durante a preparação.
- Embaralhe e compre 2 dos Eventos especiais de *Newleaf* e 2 dos Eventos especiais do jogo base durante a preparação.
- Escolha apenas entre os Eventos especiais de *Newleaf*.



Eventos Básicos: *Newleaf* oferece 2 Eventos básicos adicionais. Coloque-os no tabuleiro principal nos seus espaços designados. Isso aumenta a quantidade de Eventos básicos disponíveis durante a sua partida. Se estiver jogando com

Opção para Cartas de Newleaf: Elas podem ser usadas sem nenhum outro componente de *Newleaf*. Para adicionar apenas essas cartas ao jogo base:

Dê a cada jogador 3 fichas de Ocupado Douradas.



A ESTAÇÃO DE TREM NOVA FOLHAGEM

Nova Folhagem é uma vila movimentada e em crescimento no Vale Perene e, agora que o sistema ferroviário está em pleno funcionamento, muitas criaturas e ideias novas estão vindo para o Vale Esmeraldino.

A Estação de Trem Nova Folhagem oferece diversas oportunidades interessantes para aumentar as suas escolhas estratégicas.

CARTAS DA ESTAÇÃO DE TREM

Cartas de Criatura e de Construção viradas para cima no tabuleiro de Estação de Trem funcionam como as cartas da Campina e podem ser jogadas no seu turno. Sempre que você jogar uma carta da Estação de Trem, receba também a recompensa indicada na ficha de Vagão ao lado da carta.

Esta recompensa é recebida **após** você ter resolvido completamente a carta jogada e quaisquer cartas adicionais que possam ter sido ativadas como resultado.

Depois de você receber a recompensa, remova a ficha de Vagão e compre uma ficha substituta da bolsa. Reponha a carta que você jogou com uma nova carta do baralho principal.

Cartas no tabuleiro de Estação de Trem não são cartas da Campina e, portanto, quaisquer habilidades que afetem as cartas da Campina (como as da Estalagem) não se aplicam às cartas da Estação de Trem.

OUTEIRO

Você pode alocar um trabalhador no Outeiro para escolher quaisquer 3 cartas da Campina e/ou da Estação de

Trem e descartá-las. Reponha as cartas descartadas com o baralho principal, depois compre quaisquer 3 cartas da Campina e/ou da Estação de Trem para a sua mão.

Após comprar suas cartas, você pode, então, receber a recompensa indicada em 1 das fichas de Vagão. Remova essa ficha de Vagão e compre uma ficha substituta da bolsa.

Por fim, reponha as cartas compradas.

O Outeiro é um local compartilhado, permitindo vários trabalhadores ao mesmo tempo, mas você pode ter apenas 1 dos seus trabalhadores neste local por vez.



VISITANTES

No seu turno, você pode alocar 1 dos seus trabalhadores na Estação de Trem para receber um Visitante. Cartas de Visitante fornecerão os pontos indicados nelas se a sua vila atender às exigências delas ao final da partida.

Nota: se uma carta de Visitante exigir uma quantidade específica de recursos “restando”, esses recursos podem ser usados para satisfazer tanto a carta de Visitante quanto qualquer outro bônus de pontuação de fim de partida (como o Padeiro).



ESTE VISITANTE VALE 5 PONTOS AO FINAL DA PARTIDA SE VOCÊ TIVER PELO MENOS 4 CARTAS VERMELHAS DE DESTINO NA SUA VILA; CASO O CONTRÁRIO, ELE VALE O PONTO.

Para receber uma carta de Visitante:

- Aloque um trabalhador na Estação de Trem. A Estação de Trem é um local compartilhado, permitindo vários trabalhadores ao mesmo tempo, mas você pode ter apenas 1 dos seus trabalhadores neste local por vez.
- Escolha 1 das cartas de Visitante viradas para cima e descarte-a virada para baixo na pilha de descarte de Visitante.
- Coloque na sua vila 1 das 2 cartas de Visitante viradas para cima.
- Receba a recompensa indicada em 1 das fichas de Vagão na Estação de Trem; remova essa ficha e compre uma ficha substituta da bolsa.

Cartas de Visitante valem pontos apenas se você atender às exigências delas ao final da partida.

Sempre que você pegar a última carta de Visitante em qualquer pilha, renove os baralhos de Visitante: Embaralhe a pilha de descarte. Divida o baralho e coloque uma metade virada para cima para repor o baralho vazio. Coloque a outra metade virada para cima por baixo do baralho de Visitante restante.

Nota: Você colocará as fichas de Vagão usadas de volta na bolsa apenas quando ela estiver vazia.

*Comer pãezinhos de pudim e escrever poesia
Sou bom em apenas uma dessas coisas
Então desistirei da outra*

Fim

—Chef Waggle Zumbraça



CARTAS DE NEWLEAF

Cartas de Newleaf são jogadas como cartas normais de Criatura e de Construção do jogo base, com a exceção de que elas não podem usar fichas de Ocupado normais. Você deve usar suas fichas de Ocupado Douradas em vez disso. Isso é indicado por uma fita dourada nessas cartas. A única exceção a isso é que você pode colocar uma ficha de Ocupado normal na Árvore Perene de Ever para jogar uma carta de Criatura de *Newleaf*.

Fichas de Ocupado Douradas podem ser jogadas apenas com cartas de Criatura e de Construção de *Newleaf*. Você nunca pode usar mais do que 3 fichas de Ocupado Douradas. Se você descartar uma carta que tenha uma ficha de Ocupado Dourada nela, você não recebe essa ficha de volta.

*Uma "piscadela" é a menor moeda.
Um "cintilo" vale cinco piscadelas.
Um "brilhante" vale dez piscadelas.*



FITA DOURADA



ESTE INVENTOR PODE SER JOGADO DE GRAÇA AO COLOCAR UMA FICHA DE OCUPADO DOURADA EM QUALQUER CONSTRUÇÃO AZUL NA SUA VILA, COMO A TORRE DO RELÓGIO.



FITA DOURADA

A MURALHA DE EVER PERMITE QUE VOCÊ JOGUE QUALQUER CRIATURA ROXA (COMO O REI) DE GRAÇA NA SUA VILA, CONTANTO QUE VOCÊ TENHA UMA FICHA DE OCUPADO DOURADA PARA COLOCAR NA MURALHA DE EVER.

BILHETES

Este é um módulo opcional que pode ser adicionado (com ou sem a Estação de Trem Nova Folhagem) ao jogar *Everdell* e suas expansões. Bilhetes permitem que você mova trabalhadores alocados até 2 vezes durante a partida.

Como a ação do seu turno, você pode virar o seu Bilhete de Ida para mover qualquer 1 dos seus trabalhadores alocados para qualquer local diferente.



A qualquer momento após você ter se preparado para o verão, como uma ação do seu turno, você pode descartar permanentemente o seu Bilhete de Volta para mover novamente 1 dos seus trabalhadores alocados para qualquer local diferente.



Você deve seguir todas as regras normais de alocação de trabalhadores para a nova alocação do seu trabalhador. Você ativa o novo local normalmente, como se tivesse acabado de alocar seu trabalhador. Você não pode usar o bilhete para mover o seu Embaixador rã, a sua Grande Criatura ou qualquer outro trabalhador em um local permanente.

FICHAS DE RESERVA

Este é um módulo opcional que pode ser adicionado (com ou sem a Estação de Trem Nova Folhagem) ao jogar *Everdell* e suas expansões.

No seu turno, você possui **uma nova ação disponível: reserve uma carta!** Para fazer isso, pegue qualquer carta da Campina ou da Estação de Trem e coloque-a virada para cima embaixo da sua ficha de Reserva. Em um turno futuro, você pode jogar esta carta reservada por 1 recurso qualquer a menos. Isso conta como uma habilidade de carta. Após fazer isso, vire a sua ficha de Reserva de modo que ela mostre o lado “Estação”. Você não pode usar a sua ficha de Reserva novamente até Preparar-se para a Estação.



Ao Preparar-se para a Estação:

- Se você ainda tiver uma carta reservada, você pode escolher descartá-la agora, permitindo que a sua ficha de Reserva seja usada para uma carta diferente na próxima estação.
- Se a sua ficha de Reserva indicar o lado “Estação”, vire-a para o outro lado (- 🍰).

A carta na sua reserva não conta como estando na sua mão, na Campina ou na Estação de Trem. Você pode usar o - 🍰 da ficha de reserva ou outra habilidade de carta ao jogar essa carta, mas não ambos.

NOVOS PODERES DE JOGADOR



Poderes de Jogador (introduzidos na expansão *Bellfaire*) dão a cada jogador uma habilidade singular. Se estiver jogando com estas cartas, embaralhe-as com todas as outras cartas de Poder de Jogador durante a preparação. Cada jogador deve receber 2 cartas de Poder de Jogador e escolher 1. Ou, se você não tiver Poderes de Jogador adicionais de outras expansões, distribua 1 carta para cada jogador. Devolva as cartas restantes para a caixa. Além disso, remova o primeiro trabalhador de cada jogador da seção “Primavera” da Árvore Perene de Ever; ele não será utilizado em partidas com Poderes de Jogador.

- Todos os poderes são adições às regras normais do jogo e, portanto, não substituem as funções normais dos trabalhadores que são permitidas 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, os efeitos deles podem ser combinados com as habilidades de outras cartas.
- Poderes de Jogador não combinam com as habilidades de Grande Criatura de *Spirecrest*.

EVENTOS BÁSICOS:

Adicionados durante a preparação, eles aumentam a quantidade de Eventos básicos disponíveis durante a sua partida.



O evento Vila Grande exige que você tenha pelo menos 15 cartas na sua vila. Isso inclui quaisquer cartas de Criatura ou de Construção que compartilham um espaço ou que não ocupam um espaço.



O evento Voo Panorâmico exige que você tenha pelo menos 3 cartas roxas de Prosperidade na sua vila.

REGRAS SOLO (RAGURTO) PARA NEWLEAF

Pare aquele trem!

Ragurto continua com suas artimanhas ao tentar se infiltrar na estação de trem de Nova Folhagem, atraindo criaturas para se juntar a ele com falsas promessas e recorrendo de vez à ladroagem quando suas táticas habituais não funcionam. Você deve mandar esse rato embora de uma vez por todas, com um bilhete só de ida para que nunca mais volte!

Ao jogar a expansão *Newleaf* sozinho, utilize as regras solo do jogo base, incluindo os três anos de dificuldade, com as seguintes regras adicionais:

Visitantes: Quando Ragurto se Preparar para a Estação, dê a ele a carta de Visitante virada para cima de maior valor. Se houver empate, você escolhe qual dar. Ragurto recebe todos os pontos por cada uma das cartas de Visitante dele ao final da partida.

Cartas da Estação de Trem Sempre que você jogar uma carta da Estação de Trem, Ragurto recebe uma ficha de 1 ponto. Ragurto, então, jogará uma carta seguindo normalmente as regras dele para jogar cartas.

Fichas de Ocupado Douradas: Quando você usar suas fichas de Ocupado Douradas, dê a Ragurto estas recompensas do estoque geral:

- 1ª ficha de Ocupado Dourada: nenhuma recompensa
- 2ª ficha de Ocupado Dourada: 2 fichas de 1 ponto
- 3ª ficha de Ocupado Dourada: 3 fichas de 1 ponto



Bilhetes: Quando você usar os seus Bilhetes de Ida e de Volta, role o dado de 8 lados e dê a Ragurto uma recompensa do estoque geral de acordo com a rolagem:

- 1: nenhuma recompensa
- 2-3: 1 ficha de 1 ponto
- 4-5: 2 fichas de 1 ponto
- 6-7: Ragurto joga uma carta seguindo normalmente as regras dele para jogar cartas.
- 8 Ragurto recebe uma ficha de 1 ponto e joga uma carta

Reservas: Após você jogar uma carta usando a sua ficha de Reserva, Ragurto joga uma carta seguindo normalmente as regras dele para jogar cartas. Além disso, você deve revelar 4 cartas do baralho, e se qualquer uma delas for da mesma cor que a carta que você acabou de jogar, Ragurto pode jogar esta carta revelada também. Se mais do que 1 for da mesma cor, você escolhe qual carta ele joga. Descarte as outras 3.

Nota: Ragurto não recebe fichas de Ocupado Douradas, Bilhetes ou fichas de Reserva durante a preparação.

ÍNDICE

PODERES DE JOGADOR



Morcegos: Sempre que você jogar uma carta, após você resolver completamente essa carta, você pode pegar no máximo 1 carta da Campina e colocá-la em uma pilha virada para baixo ao lado da sua vila. Essa pilha é o seu Arquivo. Em um turno futuro, você pode jogar qualquer uma das cartas no seu Arquivo como a sua ação. Cartas no seu Arquivo contam como estando na sua mão, na Campina ou na Estação de Trem para efeitos de descontos de habilidade de carta, como a Estalagem ou o Hotel, mas elas não podem ser descartadas. Você pode olhar as cartas no seu Arquivo a qualquer momento.



Gatos: Você pode alocar seus trabalhadores em qualquer local Básico, local de Floresta ou carta vermelha de Destino ocupados por um oponente. Isso se aplica a cartas de Destino Abertas (aquelas com um **ABERTO**) e cartas vermelhas de Destino que não são Abertas. Portanto, se um oponente alocar 1 trabalhador em uma Rainha na vila dele, você também pode alocar 1 dos seus trabalhadores nessa Rainha em um turno futuro. Se seu oponente mover o trabalhador dele daquele local, é considerado que o seu trabalhador gato está ocupando o local agora, bloqueando-o, portanto, conforme as regras normais de alocação. Quando você alocar o seu trabalhador em uma carta vermelha de Destino na vila de um oponente, trate este local como se fosse na sua vila, com a exceção de que, se for uma carta de Destino Aberta ele ainda recebe uma ficha de 1 ponto do estoque geral. Se você alocar um trabalhador em um local permanente, ele está lá permanentemente. Você não pode visitar a Capela, Navio Pirata, Despensa ou cartas Lendárias dos oponentes.



Abelhas: Sempre que você jogar uma Criatura ou Construção que não seja uma carta verde de Produção, após resolver completamente essa carta, você pode então descartar 1 carta da sua mão para ativar 1 carta verde de Produção na sua vila (exceto cartas Lendárias). Você não pode usar esta habilidade enquanto estiver no outono.



Caracóis: No começo da partida, compre 7 cartas sem olhar e coloque-as em uma pilha virada para baixo na sua área. Sempre que um oponente jogar uma carta verde de Produção, após ele resolver a carta, você pode entregar a ele 1 carta (sem olhar) dessa pilha para ativar a carta verde de Produção que ele jogou para você mesmo. Descarte a carta se a mão do oponente estiver cheia. Use as cartas na vila do oponente para determinar o valor do efeito. Quando as 7 cartas da pilha acabarem, você não pode mais realizar esta habilidade. Você não pode ativar o Banco, Despensa, Ragurto, o Arruaceiro, ou cartas Lendárias.

CRIATURAS

Padeiro: No fim da partida, a carta vale 2 pontos para cada fruto que você tiver sobrando, até um máximo de 6 pontos.

Esquilo Ferreiro: Quando alocar um trabalhador nesta carta, você pode ativar 2 cartas verdes de Produção na sua vila. Não pode ativar cartas Lendárias.

Maquinista: Quando alocar um trabalhador nesta carta, você pode copiar qualquer carta vermelha de Destino na vila de um oponente, mesmo que não seja uma carta ABERTO. Trate o local copiado como se estivesse na sua vila. Há uma exceção; se você copiar um Maquinista, então você pode copiar uma carta vermelha de Destino na sua própria vila. Você não pode copiar o Cemitério, Capela, Monastério, Navio Pirata ou cartas Lendárias.

Diplomata: Após jogar uma carta de Criatura, você pode dar 1 carta da sua mão a 1 oponente qualquer. Se o fizer, receba uma ficha de 1 ponto e compre 1 carta do baralho. Se as mãos de todos os oponentes estiverem cheias, você pode descartar a carta em vez de entregá-la a um oponente e ainda receber uma ficha de 1 ponto e comprar 1 carta.

Jardineiro: Quando jogá-la, você pode ativar até 2 cartas verdes de Produção na sua vila.

Inventor: Quando jogar uma Criatura ou Construção, você pode descartar este Inventor da sua vila para diminuir o custo da carta jogada em qualquer combinação de até 3 recursos. Você não recebe os recursos descontados. Esta carta não pode ser combinada com nenhuma outra habilidade de carta.



Acendedor: Quando jogá-la e durante a Produção, você pode comprar 2 cartas do baralho, da Campina e/ou da Estação de Trem. Elas não precisam ser do mesmo lugar. Você pode comprar 1 carta se só tiver espaço para 1 na sua mão.

Mágico: Quando jogá-la e durante a Produção, você pode escolher descartar 1 Criatura ou Construção da sua vila para receber uma ficha de 1 ponto e 1 recurso qualquer. O Mágico não pode descartar a si mesmo.

Prefeito: Quando jogá-la e durante a Produção, receba uma ficha de 1 ponto. Depois, receba uma ficha de 1 ponto para cada 5 espaços que você tenha preenchido na sua vila (arredondado para baixo). Não conte cartas que não ocupam um espaço na sua vila, como a Andarilha e a Estrada Principal.

Moleiro: Quando jogá-la e durante a Produção, você pode escolher pagar 1 seixo para receber três fichas de 1 ponto.

Fotógrafa: No fim da partida, você pode copiar 1 carta roxa de Prosperidade qualquer na vila de um oponente. A Fotógrafa vale 2 pontos, mais os pontos bônus apenas da carta roxa que você copiar. Pontue os pontos bônus de acordo com a sua vila.

Poeta: Quando jogá-la, escolha uma cor e compre todas as cartas dessa cor da Campina, até o limite da sua mão. Receba uma ficha de 1 ponto para cada carta que você comprou. Reponha a Campina quando terminar. Se você jogou a Poeta da Campina, reponha aquele espaço primeiro, antes de ativar a Poeta.

CONSTRUÇÕES

Balão de Ar Quente: Quando jogá-la, copie qualquer carta bronze de Viajante na vila de um oponente. Ative a carta copiada como se ela estivesse na sua vila. Há uma exceção; se você copiar um Balão de Ar Quente, você pode então copiar uma carta bronze de Viajante da sua vila. Você não pode copiar o Bobo da Corte, Estrada Principal, Ruínas ou cartas Lendárias.

Banco: Quando jogá-la e durante a Produção, coloque uma ficha de 1 ponto do estoque geral neste Banco. Aumente o limite da sua mão em 1 carta para cada ficha de ponto no seu Banco.

Prefeitura: Após jogar uma Construção na sua vila, você pode dar 1 carta da sua mão a 1 oponente qualquer. Se o fizer, receba uma ficha de 1 ponto e compre 1 carta do baralho. Se as mãos de todos os oponentes estiverem cheias, você pode descartar a carta em vez de entregá-la a um oponente.

Muralha de Ever: No fim da partida, vale 2 pontos para cada 5 espaços que você tenha preenchido na sua vila (arredondado para baixo). Não conte cartas que não ocupam um espaço na sua vila, como a Andarilha. A Muralha de Ever não ocupa um espaço na sua vila.

Vagão de Carga: Quando jogá-la, coloque imediatamente 2 gravetos, 2 cristais, 2 seixos e 2 frutos do estoque geral nesta carta. Faça isso apenas quando esta carta for jogada pela primeira vez. Depois, quando jogá-la e durante a Produção, você pode receber

2 recursos quaisquer desta carta; eles não precisam ser os mesmos. Recursos restantes nesta carta não são considerados parte do seu estoque pessoal e não contam para cartas como o Padeiro. Quando copiar com uma Toupeira Mineira, você pode pegar 2 recursos do Vagão de Carga do seu oponente.

Estufa: Esta carta pode compartilhar um espaço com uma Fazenda na sua vila, mas não é obrigatório. Você pode jogar uma Fazenda no mesmo espaço que uma Estufa na sua vila. Apenas uma Estufa por Fazenda. Quando jogá-la e durante a Produção, compre 1 carta e, se estiver dividindo um espaço com uma Fazenda, receba também 1 recurso qualquer.

Hotel  : Quando alocar um trabalhador aqui, você pode jogar uma Criatura ou Construção da sua mão por 3 recursos a menos à sua escolha. Você não recebe os 3 recursos. Você recebe duas fichas de 1 ponto se um oponente visitar o seu Hotel. Apesar das cartas Lendárias normalmente não fazerem parte da sua mão, você pode usar um Hotel para jogar uma carta Lendária. Esta carta não pode ser combinada com nenhuma outra habilidade de carta.

Biblioteca: No fim da partida, vale 1 ponto para cada cor de carta na sua vila, portanto, a Biblioteca pode valer no máximo 5 pontos bônus adicionais.

Locomotiva: Quando alocar um trabalhador aqui, você pode jogar uma carta qualquer da Estação de Trem por qualquer combinação de até 3 recursos a menos à sua escolha. Você não recebe os recursos descontados. Esta carta não pode ser combinada com nenhuma outra habilidade de carta.

Estrada Principal: Não ocupa um espaço na sua vila. Cria um espaço adicional na sua vila. Não pode ser copiada ou removida, nem pode ser ativada com uma Bússola de *Pearlbrook*.

Museu: Após jogar uma Criatura ou Construção, você pode comprar 2 cartas do baralho.

Casa de Chá: Quando jogá-la e durante a Produção, você pode dar 1 carta a um oponente. Se o fizer, receba 1 recurso qualquer e compre 1 carta do baralho. Se as mãos de todos os oponentes estiverem cheias, você pode descartar a carta em vez de entregá-la a um oponente e ainda receber 1 recurso e comprar 1 carta.

