

Everdell

CHRONIK EINES GOLDENEN ZEITALTERS



ANLEITUNG



EIN NEUES JAHR BRICHT AN ...

Im liebezenden Tal Everdell, unter den Zweigen hoher Bäume, wächst und gedeiht inmitten sich windender Bäche und moosbedeckter Hügel eine ganze Zivilisation kleiner Wesen. Seit den Tagen des großen Abenteurers Corrin Immer-schweif, der das verborgene Reich einst entdeckte, erblüht das Leben der Bevölkerung unter dem Schutz des unveränderlichen Immerbaumes.

Die Jahre kamen und gingen, von Immerfrost bis Glockenklang, und nun ist es an der Zeit, neue Landschaften zu erschließen und neue Städte zu errichten. Du wirst als Oberhaupt einer kleinen Gruppe von Tieren eben damit beauftragt. Es gilt, Bauwerke zu errichten, neue Freundschaften zu knüpfen und prächtige Veranstaltungen auszurichten. Das kommende Jahr wird arbeitsreich! Wird es deine Stadt sein, über der die Sonne am hellsten strahlt, bevor der Wintermond aufgeht?

Lass dich verzaubern von den Wundern Everdells. Wer einmal in dieses Tal kommt, möchte nie wieder weg!



„Everdell“

*Die Kiesel am Bach
Und der Gang durch den Wald
Der Weg zu der Lichtung
Wird langsam schon alt
Wir zimmern die Bretter
Und mauern den Stein
Vom Winter bis zum Herbst
Tag für Tag fleißig sein*

*Wir spielen, tollen, liegen dort
Am Bach, das Gras so dicht
Der Tag verrinnt, wir müssen fort
Es leuchtet Sternenlicht
Der Abendhauch, die Luft so warm
Mein letzter großer Traum
Lieg ich mit dir dann Arm in Arm
Beim Immerbaum, beim Immerbaum*

*Das Klopfen der Mine
Das Säen im Feld
Der König die Hand
Schützend über uns hält
Kapelle am Wasser
Und Schule im Baum
Und Seite an Seite
Erbaut wird der Traum*

*Wir spielen, tollen, liegen dort
Am Bach, das Gras so dicht
Der Tag verrinnt, wir müssen fort
Es leuchtet Sternenlicht.
Die Blätter bunt im ganzen Land
Mein letzter großer Traum
Geh ich mit dir dann Hand in Hand
Zum Immerbaum, zum Immerbaum*

*Jacky Goldflügel
Nachfahrin des legendären
Barden Jor Goldflügel*

INHALTSVERZEICHNIS

Übersicht	4
Inhalt	5
Aufbau	
Grundspiel	12
Pearlbrook	14
Spirecrest.....	16
Newleaf.....	18
Bellfaire.....	20
Fähigkeiten	22
Extra! Extra!	22
Legenden	22
Fusselwürz.....	22
Corrin.....	22
Farmleben im Wandel der Jahreszeiten	22
Spiel gegen Fusselwürz für 1 Person.....	23
Spiel gegen Phantomia für 1-2 Personen (Mistwood).....	24
Spielablauf	
Begriffe und Symbole	28
1 Tier einsetzen.....	29
1 Karte ausspielen	33
Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten.....	38
Spielende und Wertung.....	40
Spielablauf im Spiel mit Erweiterung	
Pearlbrook	42
Spirecrest.....	46
Newleaf.....	52
Newleaf-Module	56
Bellfaire-Module	58
Extra! Extra!, Fusselwürz, Corrin, Farmleben im Wandel der Jahreszeiten	60
Fähigkeiten	60
Legenden	61
Spiel gegen Fusselwürz für 1 Person.....	62
Spiel gegen Phantomia für 1-2 Personen (Mistwood).....	66
Impressum	82

Große Erweiterungen

Die Erweiterungen *Pearlbrook*, *Spirecrest* und *Newleaf* erhöhen die Komplexität des Spiels deutlich. Wir empfehlen, sie nicht gleichzeitig zu verwenden.

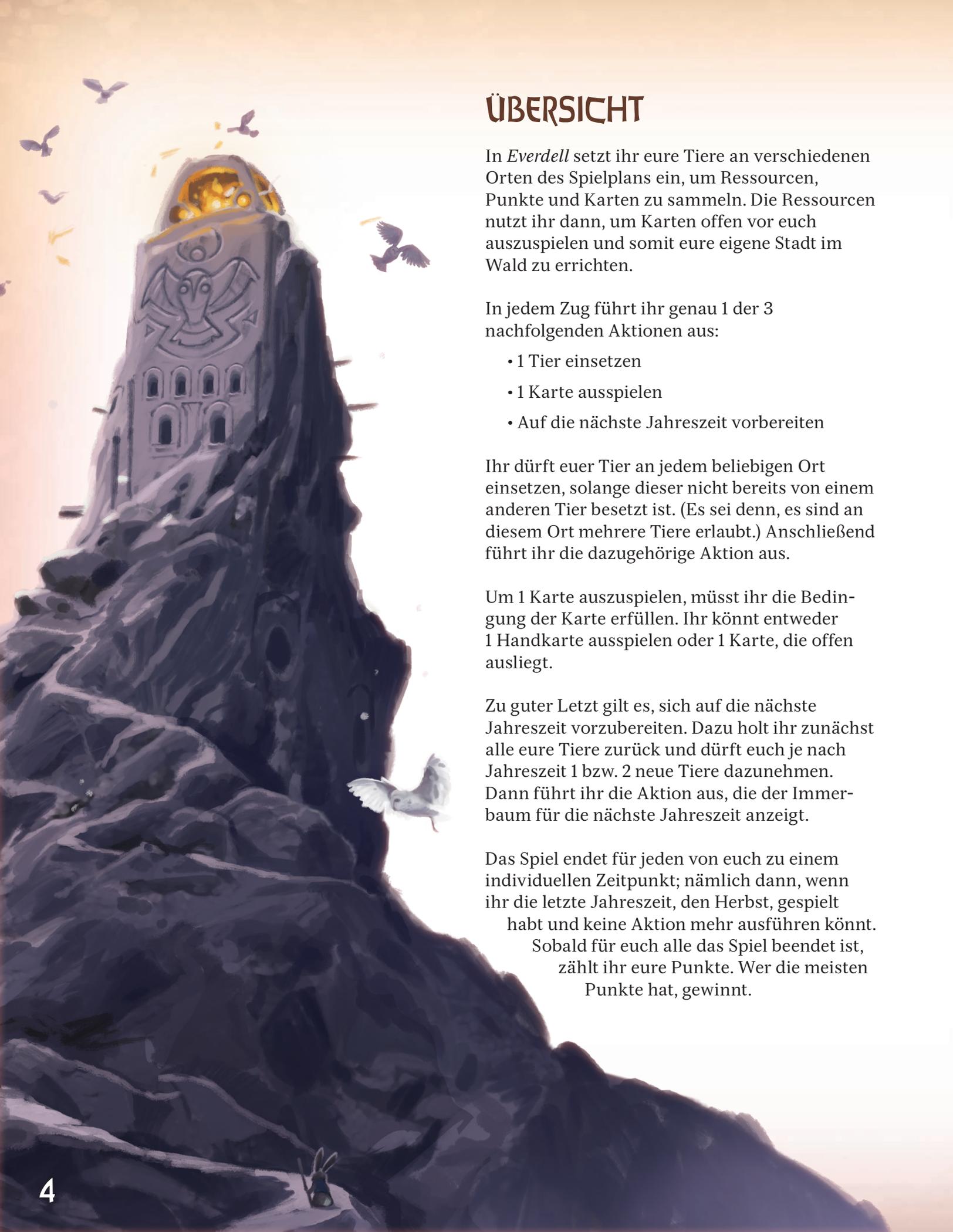
Kleine Erweiterungen und Module

Die Erweiterungen *Bellfaire* und *Newleaf* enthalten mehrere Module, die ihr einzeln oder gleichzeitig zu jedem eurer Spiele hinzufügen könnt. In gleicher Weise könnt ihr die folgenden Module und kleinen Erweiterungen verwenden, die in verschiedenen Erweiterungen eingeführt wurden: *Fähigkeiten*, *Extra! Extra!*, *Legenden*, *Fusselwürz*, *Corrin* und *Farmleben im Wandel der Jahreszeiten*.

Spiel gegen Fusselwürz oder Phantomia

Gegen die fiese Ratte Fusselwürz und die listige Spinne Phantomia könnt ihr solo antreten. Phantomia könnt ihr auch im Spiel mit 2 Personen hinzufügen.

Beide sind mit allen Erweiterungen, aber nicht miteinander kombinierbar.



ÜBERSICHT

In *Everdell* setzt ihr eure Tiere an verschiedenen Orten des Spielplans ein, um Ressourcen, Punkte und Karten zu sammeln. Die Ressourcen nutzt ihr dann, um Karten offen vor euch auszuspielen und somit eure eigene Stadt im Wald zu errichten.

In jedem Zug führt ihr genau 1 der 3 nachfolgenden Aktionen aus:

- 1 Tier einsetzen
- 1 Karte ausspielen
- Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten

Ihr dürft euer Tier an jedem beliebigen Ort einsetzen, solange dieser nicht bereits von einem anderen Tier besetzt ist. (Es sei denn, es sind an diesem Ort mehrere Tiere erlaubt.) Anschließend führt ihr die dazugehörige Aktion aus.

Um 1 Karte auszuspielen, müsst ihr die Bedingung der Karte erfüllen. Ihr könnt entweder 1 Handkarte ausspielen oder 1 Karte, die offen ausliegt.

Zu guter Letzt gilt es, sich auf die nächste Jahreszeit vorzubereiten. Dazu holt ihr zunächst alle eure Tiere zurück und dürft euch je nach Jahreszeit 1 bzw. 2 neue Tiere dazunehmen. Dann führt ihr die Aktion aus, die der Immerbaum für die nächste Jahreszeit anzeigt.

Das Spiel endet für jeden von euch zu einem individuellen Zeitpunkt; nämlich dann, wenn ihr die letzte Jahreszeit, den Herbst, gespielt habt und keine Aktion mehr ausführen könnt.

Sobald für euch alle das Spiel beendet ist, zählt ihr eure Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

INHALT

SPIELPLÄNE

- 5 Spielpläne
- 1 Markt-Plättchen (*Bellfaire*)
- 2 Spielplan-Auflagen mit je 2 Wunderorten (*Pearlbrook*)
- 6 Ablagetafeln (*Bellfaire*)
- 2 Versteck-Ablagetafeln (*Mistwood*)
- 1 Immerbaum aus Holz

TIERE

- 186 Tiere (in 23 Farben mit je 6 Tieren einer Tierart sowie je 1 Botschaftsfrosch und 1 Reisehase)

Ausnahme: Es gibt 8 Spinnen für das Spiel gegen Phantomia. Spielt ihr nicht mit Phantomia, darf eine Person auch die Spinnen als Tiere wählen. Wie üblich erhält aber jede Person nur 6 Tiere. Legt die 2 übrigen Spinnen in die Schachtel zurück.

- 8 Riesenwespen und 8 Sättel aus Plastik (*Spirecrest*)
- 1 Phantomia-Figur (*Mistwood*)

KARTEN

- 263 Wesen und Bauwerke (128 aus dem Grundspiel, 15 aus *Extra! Extra!*, 20 aus *Pearlbrook*, 59 aus *Newleaf*, 20 *Legenden*, 5 *Corrin*, 5 *Corrin* mit alternativer Illustration, 3 *Fusselwürz* und 8 *Farmleben im Wandel der Jahreszeiten*.)
- 40 Besondere Ereignisse (16 aus dem Grundspiel, 6 aus *Pearlbrook*, 9 aus *Bellfaire*, 9 aus *Newleaf*)
- 22 Waldorte (11 aus dem Grundspiel, 4 aus *Pearlbrook*, 4 aus *Bellfaire*, 4 aus *Newleaf*)
- 23 Fähigkeiten (*Bellfaire*)
- 12 Flussorte (*Pearlbrook*)
- 12 Schmuckstücke (*Pearlbrook*)
- 42 Entdeckungen (*Spirecrest*)
- 12 Wettereffekte (*Spirecrest*)
- 32 Gäste (*Newleaf*)
- 79 Karten für das Spiel gegen Phantomia (20 Aktion-, 5 Punkte-, 8 Charakter-, 33 List- und 13 Plan-Karten).

RESSOURCEN

- 30 Zweige, 25 Harz, 20 Kiesel, 30 Beeren (Grundspiel)
- 25 Perlen aus Glas (*Newleaf*)

MARKER UND PLÄTTCHEN

- 50 Punkte-Marker aus Metall (mit den Werten 1, 3 und 6)
- 7 Einfache Ereignisse (4 aus dem Grundspiel, 1 aus *Bellfaire*, 2 aus *Newleaf*)
- 30 braune Besetzt-Marker aus Holz und alternativ als Pappteile
- 20 goldene Besetzt-Marker aus Holz und alternativ als Pappteile (*Newleaf*)
- 6 Schilder zum Zusammenstecken (Grundspiel)
- 4 Wunder zum Zusammenstecken (*Pearlbrook*)
- 4 Waren-Marker (*Bellfaire*)
- 7 Auszeichnungen (*Bellfaire*)
- 8 Axolotl-Marker und 1 Fusselwürz-Marker (*Bellfaire*)
- 6 Everdell-Kartenstücke (*Spirecrest*)
- 24 Expedition-Kartenstücke (*Spirecrest*)
- 6 Tickets (*Newleaf*)
- 6 Reserviert-Marker (*Newleaf*)
- 18 Waggonen (*Newleaf*)
- 14 Netzplättchen (*Mistwood*)
- 2 Jahreszeiten-Plättchen (*Mistwood*)

WEITERES MATERIAL

- 1 Bahnhof-Beutel (*Newleaf*)
- 1 8-seitiger Würfel
- 1 12-seitiger Würfel
- 1 Wertungsblock
- Sticker für die Tiere, Riesenwespen und Besetzt-Marker
- 5 Illustrationskarten (nicht für das Spiel benötigt)
- 1 Gewonnen-Karte (nicht für das Spiel benötigt)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team



SPIELPLAN
BELLFAIRE



SPIELPLAN
PEARLBROOK



SPIELPLAN
GRUNDSPIEL



SPIELPLAN
NEWLEAF



SPIELPLAN
SPIRECREST



VERSTECK-ABLAGETAFEL 1



ABLAGETAFELN



VERSTECK-ABLAGETAFEL 2



IMMERBAUM



WÜRFEL
(8-SEITIG UND 12-SEITIG)



PUNKTE-MARKER



BEEREN



ZWEIGE



HARZ



KIESEL



PERLEN

**MAX MÜMMELMANN'S
WERTUNGSBLOCK**

Diese Partie Everdell wurde aufgezeichnet am:

Alle unterzeichnenden Wesen bestätigen hiermit, dass alle Angaben nach bestem Wissen und Gewissen gemacht wurden und eventuelle Unwahrheiten keine Absicht sind.

Name				
Karten				
Wohlstand				
Ereignisse				
Reise				
Punkte-Marker				
Perlen				
Wunder				
Schneestücke				
Expeditionen				
Entdeckungen				
Königliche Auszeichnung				
Gäste				
Summe				

WERTUNGSBLOCK





GRUNDSPIEL



BELFAIRE



NEWLEAF



EINFACHE EREIGNISSE



SPIELPLAN-AUFLAGEN



SCHILDER



WUNDER



MARKT-PLÄTTCHEN



AUSZEICHNUNGEN



BESETZT-MARKER



GOLDENE BESETZT-MARKER



FUSSELWÜRZ-MARKER



AXOLOTL-MARKER



WAREN-MARKER



JAHRESZEITEN-PLÄTTCHEN (DOPPELSEITIG)



NETZ-PLÄTTCHEN



SÄTTEL



EVERDELL-KARTENSTÜCKE



EXPEDITION-KARTENSTÜCKE



BAHNHOF-BEUTEL



TICKETS



RESERVIERT-MARKER



WAGGONS



23 VERSCHIEDENE TIERARTEN
VON JEDER FARBE GIBT ES ZUSÄTZLICH 1 BOTSCHAFTSFROSCH UND 1 REISEHASEN.



RIESENWESEN UND PHANTOMIA-FIGUR



STICKER



WESEN UND BAUWERKE



LEGENDÄRE WESEN UND BAUWERKE



CORRIN



CORRIN (ALTERNATIVE ILLUSTRATIONEN)



FUSSELWURZ



FARMLIBEN IM WANDEL DER JAHRESZEITEN



WALDORTE



BESONDERE EREIGNISSE



FLUSSORTE



FÄHIGKEITEN



SCHMUCKSTÜCKE



GÄSTE



WETTEREFFEKTE



ENTDECKUNGEN

KARTEN FÜR DAS SPIEL GEGEN PHANTOMIA



CHARAKTER-KARTEN



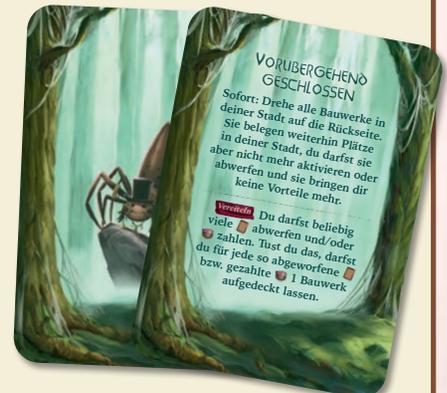
PLAN-KARTEN



PUNKTE-KARTEN



AKTION-KARTEN



LIST-KARTEN

AUFBAU: GRUNDSPIEL

- 1 Legt den Spielplan auf den Tisch und stellt den Immerbaum dort auf, wo der Baumstumpf abgebildet ist.
- 2 Legt die Ressourcen (Zweige, Harz, Kiesel und Beeren) auf die dafür vorgesehenen Plätze am Fluss bereit. Die Punkte- und Besetzt-Marker legt ihr neben den Spielplan. Diese Ressourcen und Marker bilden den allgemeinen Vorrat.

Die Ressourcen sind nicht begrenzt. Sollte eine Ressource nicht in ausreichender Menge vorhanden sein, verwendet geeigneten Ersatz.

- 3 Mischt die Waldorte. Legt 4 davon offen auf die Lichtungen links und rechts im Wald. Die übrigen kommen aus dem Spiel.

Ausnahme: Legt im Spiel zu zweit nur 3 Waldorte aus. Lasst die Lichtung unten rechts auf dem Spielplan frei.

- 4 Legt die 4 Einfachen Ereignisse auf die dafür vorgesehenen Plätze entlang des Flusses. Mischt dann die Besonderen Ereignisse und legt 4 davon offen auf die unteren Zweige des Immerbaums. Die übrigen kommen aus dem Spiel.

Ausnahme: Legt im Spiel mit 5 Personen 5 Besondere Ereignisse aus und im Spiel mit 6 Personen 6 Besondere Ereignisse.

- 5 Mischt den Kartenstapel (Wesen und Bauwerke) und legt 8 Karten davon offen auf die Wiese. Legt dann die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel unten in den Immerbaum.

- 6 Wählt nun jeweils eine Tierart und nehmt euch 2 Tiere davon. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Die genügsamste Person beginnt und zieht 5 Karten. Die zweite Person zieht 6 Karten, die dritte 7 Karten und die vierte 8 Karten.

Ausnahme: Spielt ihr zu 5 oder 6 Personen, zieht stattdessen Karten wie folgt: Die erste und zweite Person ziehen je 5 Karten, die dritte und vierte Person je 6 Karten und die fünfte und sechste Person je 7 Karten.

- 7 Stellt eure übrigen 4 Tiere auf das obere Blätterdach des Immerbaums: 1 auf den Frühling (ganz links), 1 auf den Sommer (Mitte) und 2 auf den Herbst (rechts).

Ausnahme: Stellt im Spiel zu 5 oder 6 Person kein Tier auf den Frühling. Legt es stattdessen in die Schachtel zurück.

AUF DEN NÄCHSTEN SEITEN FINDET IHR DEN AUFBAU DER ERWEITERUNGEN. WENN IHR ZUNÄCHST OHNE ERWEITERUNGEN SPIELEN MÖCHTET, BLÄTTERT DIREKT ZUM SPIELABLAUF AUF SEITE 28.

6

DIESE PERSON SPIELT ZUERST.



5 KARTEN

1



6

DIESE PERSON SPIELT ALS ZWEITES.



6 KARTEN

2



3



5



3



6

DIESE PERSON SPIELT ALS VIERTES.



8 KARTEN

HIER IST DER PLATZ FÜR DEN VERDECKTEN ABLAGESTAPEL.

Beliebig viele abwerfen, um 1 für je 2 zu nehmen.

6

DIESE PERSON SPIELT ALS DRITTES.



7 KARTEN

Spielt ihr mit dieser Erweiterung, passt den Aufbau des Grundspiels für folgende Schritte an:

- 3 Mischt die Waldorte mit dem -Symbol zu den Waldorten des Grundspiels, bevor ihr Karten davon auslegt.
- 4 Mischt die neuen Besonderen Ereignisse zu den Besonderen Ereignissen des Grundspiels, bevor ihr Karten davon auslegt. Verwendet im Spiel mindestens 1 Besonderes Ereignis aus dieser Erweiterung (mischt wenn nötig alle gezogenen Besonderen Ereignisse zurück und zieht erneut). Legt die Einfachen Ereignisse **nicht** aus.
- 5 Mischt die Wesen und Bauwerke mit dem -Symbol in den Kartenstapel, bevor ihr Karten auf die Wiese legt und austeilt.



PRO PERSON



Führt danach zusätzlich folgende Schritte durch:

- A** Legt den Fluss-Spielplan links an den Spielplan des Grundspiels an und legt die Perlen neben den Ort Untiefe.
- B** Legt die beiden Spielplan-Auflagen neben den Immerbaum, sodass sie die Bedingungen der Einfachen Ereignisse überdecken. Die Einfachen Ereignisse benötigt ihr für das Spiel mit *Pearlbrook* nicht. Stellt dann die zusammengesetzten Wunder oberhalb der entsprechenden Wunderorte auf die Auflagen.
- C** Sortiert die Flussorte nach Bevölkerung und Örtlichkeiten. Mischt dann zunächst die Bevölkerung und zieht verdeckt 2 davon. Wiederholt dies für die Örtlichkeiten.
- Mischt die 4 so gezogenen Flussorte, ohne sie anzusehen, und legt sie verdeckt auf den *Pearlbrook*-Spielplan, sodass jeder Flussort neben einem -Symbol liegt. Legt nun 1 Perle auf jeden Flussort. Die übrigen Flussorte kommen aus dem Spiel.
- D** Mischt die Schmuckstück-Karten und teilt an jede Person verdeckt 2 davon aus. Die übrigen Schmuckstücke kommen aus dem Spiel.
- E** Nehmt euch jeweils 1 Botschaftsfrosch in der Farbe eurer gewählten Tierart.

DIE ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF MIT DIESER ERWEITERUNG FINDET IHR AB SEITE 42.



SPIRECREST

Spielt ihr mit dieser Erweiterung, baut das Grundspiel zunächst wie üblich auf. Führt danach zusätzlich folgende Schritte durch:

- A** Legt den Gebirge-Spielplan unten an den Spielplan des Grundspiels an.
- B** Nehmt euch jeweils 1 Reisehasen in der Farbe eurer gewählten Tierart. Stellt ihn auf den Anfang des Weges auf dem Gebirge-Spielplan (auf das Vorgebirge-Symbol).
- C** Nehmt euch jeweils 1 Everdell-Kartenstück und legt es vor euch ab.
- D** Mischt die Expedition-Kartenstücke. Legt auf jeden Wegabschnitt verdeckt 1 Kartenstück mehr als Personen mitspielen (also 3 Kartenstücke im Spiel zu zweit, 4 Kartenstücke im Spiel zu dritt usw.). Legt übrige Kartenstücke zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen. Deckt dann die Kartenstücke im Vorgebirge auf.

- E** Sortiert die Wettereffekte entsprechend der Jahreszeiten und bildet 4 verdeckte Stapel.



Mischt diese separat voneinander und legt je 1 Wettereffekt pro Jahreszeit verdeckt auf den jeweiligen Platz auf dem Gebirge-Spielplan. Legt die übrigen Wettereffekte zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen. Deckt dann den Wettereffekt für den Winter auf.

- F** Sortiert die Entdeckungen entsprechend der Gebirgsformen, bildet 3 verdeckte Stapel und legt sie auf dem Gebirge-Spielplan bereit.



VORGEBIRGE

GIPFEL

GEBIRGSKAMM

- G** Legt die Riesenwespen und die Sättel neben dem Spielplan bereit.

DIE ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF MIT DIESER ERWEITERUNG FINDET IHR AB SEITE 46.



C

 PRO PERSON



NEWLEAF

Spielt ihr mit dieser Erweiterung, passt den Aufbau des Grundspiels für folgenden Schritt an:

- 5 Mischt die Wesen und Bauwerke mit dem -Symbol in den Kartenstapel des Grundspiels, bevor ihr Karten auf die Wiese legt und austeilt.

Führt danach zusätzlich folgende Schritte durch:

- A Legt den Bahnhof-Spielplan rechts an den Spielplan des Grundspiels an.
- B Zieht 3 Karten vom Kartenstapel und legt sie offen auf den Bahnhof-Spielplan.
- C Mischt die Gästekarten. Bildet daraus 2 Stapel, die etwa gleich groß sind. Legt diese offen auf den Gästebereich des Bahnhof-Spielplans.
- D Legt die Waggonen in den Bahnhof-Beutel. Zieht dann 3 Waggonen und legt sie auf die entsprechenden Felder des Bahnhof-Spielplans.
- E Nehmt euch je 3 Goldene Besetzt-Marker.



MODULE UND NEUE KOMPONENTEN

Newleaf bietet euch mehrere zusätzliche Module, die ihr mit dem Grundspiel und allen Erweiterungen (*Newleaf* oder andere) kombinieren könnt. Entscheidet vor dem Spielbau, welche Module ihr verwenden wollt und baut nur diese Module auf.

Entscheidet ihr euch mit 1 oder mehreren der folgenden Module zu spielen, passt den Aufbau des Grundspiels für folgende Schritte an:

- 3 Wenn ihr das Modul **Waldorte** verwenden wollt: Mischt die Waldorte mit dem -Symbol zu den anderen Waldorten, bevor ihr Karten davon auslegt.
- 4 Wenn ihr das Modul **Einfache Ereignisse** verwenden wollt: Legt die beiden Ereignisse *Großstadt* und *Ausflug* zusätzlich zu den Ereignissen des Grundspiels wie abgebildet auf den Spielplan.

Wenn ihr das Modul **Besondere Ereignisse** verwenden wollt: Wählt 1 der folgenden Möglichkeiten aus:

- Mischt die Besonderen Ereignisse mit dem -Symbol zu den Besonderen Ereignissen aus dem Grundspiel und zieht davon 4 Karten.
- Mischt die Besonderen Ereignisse aus dem Grundspiel und mit dem -Symbol getrennt voneinander und zieht jeweils 2 Karten von jedem Stapel.
- Verwendet nur die Besonderen Ereignisse mit dem -Symbol und zieht davon 4 Karten.

Hinweis: Wenn ihr auch die Karten aus *Newleaf* verwendet, kommen eine Vielzahl neuer Wesen und Bauwerke ins Spiel. In diesem Fall empfehlen wir, keine Besonderen Ereignisse zu verwenden, die sich auf bestimmte Karten beziehen (z. B. *Fliegender Arzt Service* aus dem Grundspiel).

Entscheidet ihr euch mit 1 oder mehreren der folgenden Module zu spielen, führt zusätzlich zum Aufbau von Grundspiel und Erweiterung folgende Schritte durch:

- F** Wenn ihr das Modul **Tickets** verwenden wollt: Nehmt euch jeweils 1 Ticket und legt es mit der Hinfahrt-Seite nach oben vor euch aus.
- G** Wenn ihr das Modul **Reservierung** verwenden wollt: Nehmt euch jeweils 1 Reserviert-Marker und legt ihn mit der -Seite nach oben vor euch aus.

Die Wesen und Bauwerke aus *Newleaf* könnt ihr auch nutzen, wenn ihr nicht mit den Regeln von *Newleaf* spielt. Entfernt dafür die beiden Lokomotive-Karten aus dem Stapel und mischt alle anderen Wesen und Bauwerke in den Kartens Stapel. Nehmt euch zusätzlich jeweils 3 Goldene Besetzt-Marker. Beachtet die Regeln für Goldene Besetzt-Marker auf Seite 52.

DIE ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF MIT DIESER ERWEITERUNG FINDET IHR AB SEITE 52. FÜR DIE MODULE WALDORTE UND BESONDERE EREIGNISSE GIBT ES KEINE NEUEN REGELN.



Bellfaire bietet euch mehrere zusätzliche Module, die ihr mit dem Grundspiel oder den Erweiterungen kombinieren könnt. Entscheidet vor dem Spielaufbau, welche Module ihr verwenden wollt und baut nur diese Module auf.

Entscheidet ihr euch mit 1 oder mehreren der folgenden Module zu spielen, passt den Aufbau des Grundspiels für folgende Schritte an:

- 1 Anstelle des Immerbaums aus Holz könnt ihr den *Bellfaire*-Spielplan verwenden. Tut ihr das, legt ihn oben an den Spielplan des Grundspiels an und stellt eure Tiere oben auf dem Spielplan zur jeweiligen Jahreszeit. Legt die Besonderen Ereignisse auf den unteren Teil des Spielplans. Für einen besseren Überblick könnt ihr den Kartenstapel statt auf den Baumstumpf des Immerbaums auch neben den Spielplan legen.

Der *Bellfaire*-Spielplan enthält Plätze für das *Blumenfestival*, die *Königliche Auszeichnung* und den *Markt* (Module B-D).

- 3 Wenn ihr das Modul **Waldorte** verwenden wollt: Mischt die Waldorte mit dem -Symbol zu den anderen Waldorten, bevor ihr Karten davon auslegt.
- 4 Wenn ihr das Modul **Besondere Ereignisse** verwenden wollt: Wählt 1 der folgenden Möglichkeiten aus:
 - Mischt die Besonderen Ereignisse mit dem -Symbol zu den Besonderen Ereignissen aus dem Grundspiel und zieht davon 4 Karten.
 - Mischt die Besonderen Ereignisse aus dem Grundspiel und mit dem -Symbol getrennt voneinander und zieht jeweils 2 Karten von jedem Stapel.
 - Verwendet nur die Besonderen Ereignisse mit dem -Symbol und zieht davon 4 Karten.

Entscheidet ihr euch mit 1 oder mehreren der folgenden Module zu spielen, führt zusätzlich zum Aufbau von Grundspiel und Erweiterung folgende Schritte durch:

- A Wenn ihr die **Ablagetafeln** verwenden wollt, wählt jeweils 1 davon aus und legt sie vor euch ab. Sie dienen als Ablage für Ressourcen, Tiere und Punkte-Marker (siehe Abbildung).



- B Wenn ihr das Modul **Einfaches Ereignis Blumenfestival** verwenden wollt: Legt es auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem *Bellfaire*-Spielplan. Nutzt ihr den Spielplan nicht, legt es so neben den Spielplan des Grundspiels, dass die Seite mit den Bedingungen sichtbar ist. **Hinweis:** Verwendet dieses Modul nicht im Spiel mit *Pearlbrook*.
- C Wenn ihr das Modul **Königliche Auszeichnung** verwenden wollt: Mischt die Auszeichnungen verdeckt und zieht 1 davon. Legt diese auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem *Bellfaire*-Spielplan. Nutzt ihr den Spielplan nicht, legt sie neben den Spielplan des Grundspiels.
- D Wenn ihr das Modul **Markt** verwenden wollt: Der Markt befindet sich auf dem *Bellfaire*-Spielplan. Nutzt ihr den Spielplan nicht, legt stattdessen das Markt-Plättchen neben den Spielplan des Grundspiels. Legt die 4 Waren-Marker neben das Kaufen-Schild.

DIE ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF MIT DEN MODULEN DIESER ERWEITERUNG FINDET IHR AUF SEITE 58. FÜR DIE MODULE WALDORTE UND BESONDERE EREIGNISSE GIBT ES KEINE NEUEN REGELN.



A



3



1

Sommer

Frühling

Herbst

+1 Nimm 2 von der Wiese

+2

Nicht im Spiel mit:
- 5-6 Personen
- Fähigkeits-Karten

C

D

B



BLUMEN FESTIVAL
EREIGNIS



6 1. Platz

3 2. Platz

VERKAUFEN

4



Besondere Ereignisse

FÄHIGKEITEN

Diese Karten verleihen euch je 1 einzigartige Fähigkeit. Mischt die Fähigkeiten verdeckt und zieht jeweils 2 davon. Entscheidet euch für 1 der beiden Karten und legt diese offen vor euch aus. Legt die restlichen Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie für diese Partie nicht. Stellt beim Spielaufbau kein Tier zum Frühling auf den Immerbaum. Legt das sechste Tier eurer Tierart stattdessen in die Schachtel zurück.

DIE ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF MIT DIESEM MODUL FINDET IHR AUF SEITE 60.

EXTRA! EXTRA!

Mischt die Karten mit dem -Symbol in den Kartenstapel.

Hinweis: Diese Karten haben besonders starke Effekte. Wir empfehlen sie nur für erfahrene Personen.



FÜR DIESES MODUL GIBT ES KEINE ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF.

LEGENDEN

Mischt alle Legendären Wesen und alle Legendären Bauwerke mit dem -Symbol getrennt voneinander. Teilt dann je 1 Legendäres Wesen und 1 Legendäres Bauwerk an jede Person aus. Legt die restlichen Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie für diese Partie nicht.



DIE ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF MIT DIESER ERWEITERUNG FINDET IHR AUF SEITE 61.

FUSSELWÜRZ

Mischt die Karten mit dem -Symbol in den Kartenstapel. Die Karten sind unabhängig vom Spiel gegen Fusselwürz. Ihr dürft sie zu jedem eurer Spiele hinzufügen.



Hinweis: Diese Karten sind ziemlich gemein. Verwendet sie nur, wenn ihr euch gerne untereinander ärgert.

FÜR DIESES MODUL GIBT ES KEINE ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF. BEACHTET ABER DEN HINWEIS AUF SEITE 60.

CORRIN

Mischt die Karten mit dem -Symbol in den Kartenstapel.

Hinweis: Diese Karten haben besonders starke Effekte. Wir empfehlen sie nur für erfahrene Personen.



FÜR DIESES MODUL GIBT ES KEINE ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF. BEACHTET ABER DEN HINWEIS AUF SEITE 60.

FARMLEBEN IM WANDEL DER JAHRESZEITEN

Legt die 8 Karten *Farm* aus dem Grundspiel in die Schachtel zurück. Mischt stattdessen die 8 besonderen Karten *Farm* mit dem -Symbol in den Kartenstapel.



FÜR DIESES MODUL GIBT ES KEINE ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF.

SPIEL GEGEN FUSSELWÜRZ FÜR 1 PERSON

Im Spiel gegen Fusselwürz trittst du gegen die fiese Ratte Fusselwürz an. Du kannst nur solo gegen Fusselwürz spielen.

Lege den 8-seitigen Würfel bereit. Wähle 1 Tierart für Fusselwürz – er bevorzugt die schwarzen Ratten – und baue das Spiel wie für 2 Personen beschrieben auf. Du hast zu Beginn 5 Karten auf der Hand. Fusselwürz hat nie Karten auf der Hand.

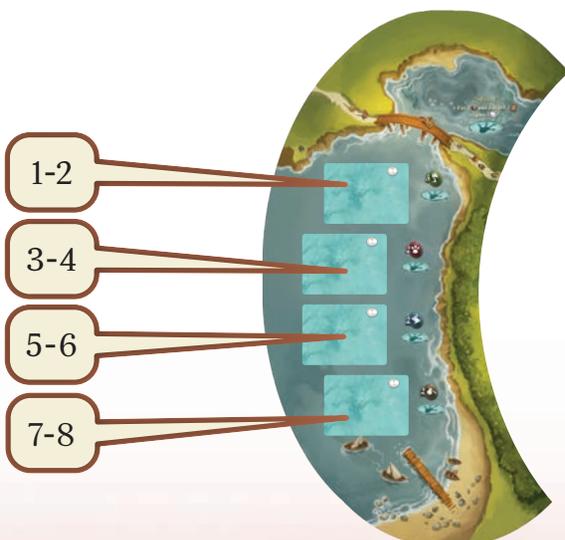


Stelle 1 von Fusselwürz' Ratten auf den Waldort oben links. Stelle 1 weitere Ratte auf den Einfachen Ort, dessen Aktion 3 Zweige zeigt. Damit sind diese beiden Orte besetzt.

Spielst du mit Erweiterung, beachte zusätzlich folgende Hinweise:

Pearlbrook: Fusselwürz erhält keine Schmuckstücke.
Nimm das Schmuckstück *Spiegel* aus dem Spiel.

Wirf den 8-seitigen Würfel und stelle Fusselwürz' Botschaftsfrosch auf den entsprechenden Flussort (siehe Abbildung). Gib Fusselwürz die Perle von diesem Flussort und 1 weitere Perle aus dem Vorrat. Drehe die Karte am Flussort um. Dieser Ort ist besetzt.



Spirecrest: Lege 1 Everdell-Kartenstück in Fusselwürz' Stadt und platziere seinen Reisehasen darauf. Baue die Expedition-Kartenstücke wie im Spiel für 2 Personen auf. Nimm die folgenden Riesenwesen aus dem Spiel: *Feuerschnabel* (Gipfel) und *Windpfeil* (Gipfel).

Newleaf: Fusselwürz erhält keine Goldenen Besetzt-Marker, kein Ticket und keinen Reserviert-Marker.

Fähigkeiten: Ihr dürft die Fähigkeit der Ratten nicht verwenden. Fusselwürz erhält keine Fähigkeit.

Legenden: Fusselwürz erhält keine Legendären Karten.

DIE REGELN FÜR DAS SPIEL GEGEN FUSSELWÜRZ FINDET IHR AB SEITE 62.



SPIEL GEGEN PHANTOMIA FÜR 1 ODER 2 PERSONEN (MISTWOOD)

Das Spiel gegen Phantomia könnt ihr solo oder zu zweit spielen. Phantomia gilt als zusätzliche Mitspielerin. Ihr spielt also gegeneinander und gegen Phantomia.

Spielst du alleine gegen Phantomia, baue das Spiel wie für 2 Personen beschrieben auf. Spielt ihr zu zweit und gegen Phantomia, baut das Spiel wie für 3 Personen beschrieben auf. In beiden Fällen: Legt das Besondere Ereignis *Die Everdell-Spiele* in die Schachtel zurück, ihr benötigt es für das Spiel gegen Phantomia nicht.

Hinweis: Denkt daran, im Spiel für 2 Personen (solo gegen Phantomia) nur 3 Waldorte auszu-legen. Lasst das Feld unten rechts frei. Zu Beginn habt ihr jeweils 5 Karten auf der Hand. Bereitet außerdem das Material für Phantomia vor:

- A** Legt die beiden Versteck-Ablagetafeln wie abgebildet neben dem Spielplan bereit. Legt außerdem den 8-seitigen Würfel aus dem Grundspiel bereit.
- B** Spielst du alleine gegen Phantomia, ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel. Spielt ihr zu zweit gegen Phantomia, zieht 2 Karten vom Nachziehstapel. Legt die Karte(n) verdeckt neben die Versteck-Ablagetafeln. Dies ist Phantomias Deck.
- C** Wählt einen Schwierigkeitsgrad von 0-4 (4 ist am schwierigsten) aus. Legt die entsprechende Punkte-Karte aus.
- D** Sortiert die Aktion-Karten nach Jahreszeiten (siehe Kästen).

Hinweis: Spielt ihr nicht mit *Pearlbrook*, sortiert die Karten mit dem -Symbol aus. Lasst die Karten mit dem -Symbol im Spiel, auch wenn ihr nicht mit *Newleaf* spielt.



Aufbau der Aktion-Karten

Auf jeder Aktion-Karte sind 4 Spinnennetze für die Jahreszeiten abgebildet. Das fünfte Spinnennetz zeigt eine Ersatz-Aktion. Wenn für eine Jahreszeit keine Aktion angegeben ist, gehört die Aktion-Karte zu einer späteren Jahreszeit. Eine Aktion-Karte gehört immer zu der ersten Jahreszeit, für die eine Aktion angegeben ist.

AUF DIESER KARTE SIND FÜR ALLE JAHRESZEITEN AKTIONEN ABGEBILDET. DIE ERSTE ABGEBILDETE JAHRESZEIT IST DAHER DER WINTER. ES IST EINE AKTION-KARTE FÜR DEN WINTER.





E Sucht die 5 Aktion-Karten für den Winter  heraus, auf denen sich das Symbol  befindet und mischt sie. Zieht 1 Karte davon und legt sie unbesehen in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

G Legt das Jahreszeiten-Plättchen mit der Winter-Seite nach oben bereit. Es zeigt an, in welcher Jahreszeit Phantomia sich gerade befindet. Legt das andere Jahreszeit-Plättchen zunächst zur Seite.

Zieht 1 weitere Karte davon und legt sie zur Seite. Mischt nun die 7 übrigen Aktion-Karten für den Winter zusammen. Legt zum Schluss die zur Seite gelegte Karte oben auf den Stapel. Diese 8 Karten sind der Aktion-Stapel. Legt ihn zwischen den Versteck-Ablagetafeln bereit.

H Platziert die Phantomia-Figur und 2 Spinnen wie abgebildet auf die linke Versteck-Ablagetafel.

I Platziere die übrigen 6 Spinnen wie abgebildet unten auf der rechten Versteck-Ablagetafel.

F Mischt die Aktion-Karten der anderen Jahreszeiten separat voneinander und legt sie als offene Stapel bereit.

J Legt im Spiel zu zweit gegen Phantomia fest, wer links und wer rechts von Phantomia „sitzt“.



FRÜHLING

SOMMER

HERBST

H

8 AKTION-KARTEN WINTER

PHANTOMIAS AKTIONEN

- Phantomia** 1 Karte sind nicht auf der Deck.
- Phantomia wird die obere Karte ihres Deck abgedeckt.
- Phantomia spielt die obere Karte aus ihrem Deck.
- Phantomia erhält Punkte-Marker entsprechend des Schwebelichtgrads.
- Phantomia erhält die angegebene Anzahl Punkte-Marker.
- Phantomia spielt 1 Karte von der Wiese und platziert sie dort.
- Phantomia platziert 1 Spinne auf dem abgedeckten Ort (siehe nachfolgend).
- Nur eine Phantomie: Phantomia platziert ihren Besessenen (siehe auf 1 Hammer).
- Nur eine Phantomie: Phantomia zitiert 1 Schmuckstück.
- Nur eine Spinne: Nach ihrer Aktion erhält Phantomia 4 Geiz nach dem höchsten Punkt.

ORTE FÜR SPINNEN

Ort oben  in Phantomia Wahl.

Wiese

Einmaliges Ereignis, die das Phantomia alle Bedingungen erfüllt. Falls nicht möglich mindestens 2 Bedingungen erfüllt. Falls nicht möglich für zwei verbleibende.

Im Spiel über die Jahre - Zeitlich

Im Spiel über die Jahre - Zeitlich, im Spiel mit der Karte Markt wird mindestens 2 verbleibende.

Wander

Nur auf Phantomia: wandern, die Phantomia bestmögliche Wander.

Angewandter Ort Falls bestmögliche Ort dieser Art.



G

HIERHIN LEGT IHR DIE AKTIVE AKTION-KARTE.

HIERHIN LEGT IHR KARTEN DER PHANTOMIA-MODULE, FALLS IHR SIE NUTZEN WOLLT.

PHANTOMIAS DECK



A

B

PHANTOMIAS SPIELZUG

Phantomia deckt nächste Aktion-Karte auf.

Falls  oder  über Versteck bereit: Auf der nächsten Jahreszeit vorbereiten.

Ansonsten Phantomia führt die erste mögliche Aktion für die aktuelle Jahreszeit aus.

AUF DIE NÄCHSTE JAHRSESZEIT VORBEREITEN

- Nur ein Spielzug: Phantomia zitiert 1 Enderkennung mit Ort oder Punktewert.
- Phantomia zitiert  und ggf.  zurück in die Versteck.
- Falls alle Bedingungen erfüllt sind: Phantomia erhebt 1 Enderkennung. Nur zur Phantomia: Sie zitiert 1 Wunder.
- Legt das nächste Jahreszeiten-Plättchen aus. Mische die Aktion-Karten für die neue Jahreszeit für alle Bedingungen. Aktion-Karten zu einem neuen Aktion-Stapel.
- Phantomia erhält seine Forts und Bonus (siehe unten).
- Phantomia erhält ggf. 1 neue Karte.

Verbleibende

Frühling +1  +2

Sommer +2  +2

Herbst +3  +2

I

SCHWIERIGKEITSGRAD

PROVOKANT  +2

Angabe Punkte:  in der Stadt, Punkte-Marker, Zitiere, Einfache Ereignisse

-  Wunder
-  Enderkennungen, alle Kartenstücke
-  Auszeichnung
-  Die 2 Gäste mit den meisten

Zusätzlich:

-  für jedes Besondere Ereignis
-  für jedes Schmuckstück
-  für jede Perle
-  für jede  in der Stadt mit Wert 
-  für jede  in der Stadt mit  und/oder 

SPIEL GEGEN PHANTOMIA MIT ERWEITERUNGEN

Ihr könnt im Spiel gegen Phantomia auch die Erweiterungen von *Everdell* oder einzelne Module daraus verwenden. Beachtet die folgenden Hinweise.

Ausnahme: Verwende Phantomia nicht im Spiel gegen Fusselwürz.

Fähigkeiten: Ihr dürft die Fähigkeit der Spinnen nicht verwenden. Phantomia erhält keine Fähigkeit.

Bellfaire: Legt 2 zufällige Besondere Ereignisse aus dem Grundspiel in der Mitte aus und je 1 zufälliges Besonderes Ereignis aus *Bellfaire* links und rechts davon.

Legt auf dem Markt die Waren-Marker in einer zufälligen Reihenfolge auf die Verkauften-Seite. Legt das Einfache Ereignis *Blumenfestival* in die Mitte zwischen die anderen Einfachen Ereignisse auf dem Spielplan. Legt außerdem 1 zufällig gezogene Auszeichnung aus.

Pearlbrook: Mischt die Aktion-Karten mit dem -Symbol zu den anderen Aktion-Karten der entsprechenden Jahreszeit. Wenn ihr beim Aufbau in Schritt 1 die Spinnen unter der Versteck-Ablagetafel platziert, ersetzt die Spinne für den Frühling durch den Botschaftsfrosch.

Spirecrest: Nimm die Entdeckung *Tal der Stürme* (Gipfel) aus dem Spiel.

Newleaf: Verwendet den 12-seitigen Würfel anstelle des 8-seitigen Würfels. Phantomia erhält weder Goldene Besetzt-Marker, noch Tickets oder Reserviert-Marker. Verwendet ausschließlich Besondere Ereignisse aus *Newleaf* und/oder *Bellfaire*.

PHANTOMIA-MODULE

Im Spiel gegen Phantomia könnt ihr euch entscheiden, die folgenden Module zu verwenden. Legt dann beim Spielaufbau zusätzlich die Netz-Plättchen auf die linke Versteck-Ablagetafel.

Hinweis: Verwendet diese Module **nicht** zusammen mit Erweiterungen. Du darfst List- und Plan-Karten nur im Spiel für 1 Person und nicht gleichzeitig verwenden (außer eine Plan-Karte gibt etwas anderes an).

Charakter-Modul: Wählt 1 Charakter-Karte und legt sie bereit. Legt die übrigen Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Plan-Modul: Wähle 1 Plan-Karte und lege sie bereit. Lege die übrigen Karten in die Schachtel zurück, du benötigst sie in dieser Partie nicht.

Hinweis: Spielst du mit der Plan-Karte *Wille der Weberin*, benötigst du zusätzlich die Charakter-Karten. Lege sie als verdeckten Stapel bereit.

List-Modul: Mische die List-Karten und lege sie als verdeckten Stapel bereit.



DIE REGELN FÜR DAS SPIEL GEGEN PHANTOMIA FINDET IHR AB SEITE 66.



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und führt eure Spielzüge aus, bis das Spielende eintritt. Wenn du am Zug bist, führe nach deiner Wahl 1 der 3 folgenden Aktionen aus:

- 1 Tier einsetzen
- 1 Karte ausspielen
- Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten

BEGRIFFE UND SYMBOLE

Immer wenn du 1 Tier einsetzt, führst du danach den entsprechenden Effekt aus. Die Effekte von Karten führst du je nach Kartentyp entweder sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt aus (siehe Seite 34).

Für die Effekte werden folgende Begriffe und Symbole verwendet:

Nimm: Nimm dir die angegebenen Ressourcen und/oder Punkte-Marker aus dem allgemeinen Vorrat oder nimm die angegebene Anzahl Karten von der Wiese. Die angegebene Anzahl Punkte-Marker gilt immer für Punkte-Marker im Wert von 1. Ihr dürft Punkte-Marker im Wert von 1 jederzeit gegen Punkte-Marker höher Werte eintauschen und umgekehrt.

Zahle: Zahle die angegebenen Ressourcen aus deinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat.

Ziehe: Ziehe die angegebene Anzahl Karten vom Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.

Aufdecken: Decke die angegebene Anzahl Karten auf, sodass alle Personen sie sehen können. Sofern nicht anders angegeben, deckst du immer vom Nachziehstapel auf.



Punkte-Marker



Punkte in der Wertung



Karte



beliebige Ressource (Zweig, Harz, Kiesel oder Beere)



Zweig



Harz



Kiesel



Beere

Darfst du dir 🍷 nehmen, entscheide dich sofort für 1 Ressource deiner Wahl (Zweig, Harz, Kiesel oder Beere). Musst du 🍷 zahlen, zahle dafür 1 Ressource deiner Wahl (Zweig, Harz, Kiesel, Beere). Musst du mehrere 🍷 nehmen oder zahlen, darfst du für jede Ressource einzeln entscheiden.

Erlaubt es dir ein Effekt, Punkte-Marker auf Karten zu legen, darfst du diese Marker nur auf die Weise einsetzen, wie auf der Karte angegeben. Du darfst sie für keine anderen Karten verwenden. Punkte-Marker, die bei der Wertung noch auf Karten liegen, sind die entsprechende Anzahl Punkte wert.

I TIER EINSETZEN

Der Einsatz deiner Tiere ist entscheidend für den Ausbau und Erfolg deiner Stadt.

Setze sie an verschiedenen Orten in Everdell ein, um Ressourcen zu sammeln, Karten zu ziehen, Ereignisse zu erledigen oder zu reisen.

Orte befinden sich auf dem Spielplan oder auf Karten. Jeder Ort ist durch einen Ring mit  gekennzeichnet. Wenn du dein Tier an einem Ort einsetzt, führe sofort einmalig die dazugehörige Aktion aus. Das Tier bleibt an diesem Ort stehen, bis du es mit der Aktion *Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten* zurückholst.



SETZT DU DEIN TIER AN DIESEM ORT EIN, FÜHRST DU DIE DAZUGEHÖRIGE AKTION AUS, INDEM DU 2 KARTEN ZIEHST UND DIR 1 PUNKT NIMMST.

Hinweis: Du musst stets alle Aktionen, die sich in deinem Zug ergeben, ausführen, sofern sie möglich sind. Du darfst deine Tiere nur an Orten einsetzen, an denen du die zugehörige Aktion ganz oder teilweise ausführen kannst.



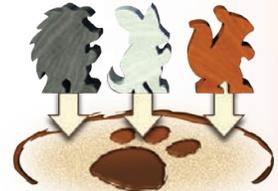
AUF DIESER KARTE DARFST DU NUR DANN 1 TIER EINSETZEN, WENN DU 1 KARTE IN DEINE STADT AUSSPIELEN KANNST.

ORTE

Es gibt 2 verschiedene Arten von Orten: individuelle und gemeinschaftliche.



INDIVIDUELLER ORT
(GESCHLOSSENER RING)



GEMEINSCHAFTLICHER ORT
(OFFENER RING)

An jedem individuellen Ort darf sich immer nur 1 Tier befinden. Ist hier bereits ein Tier eingesetzt (egal ob von dir oder einer anderen Person), darfst du hier kein weiteres Tier einsetzen. An jedem gemeinschaftlichen Ort dürfen sich beliebig viele Tiere befinden, auch mehrere derselben Tierart (sofern nicht anders angegeben).



ORTE IN EVERDELL

EINFACHE ORTE

Die Einfachen Orte befinden sich entlang des Weges. Setzt du hier 1 Tier ein, nimm dir die entsprechenden Ressourcen bzw. ziehe die angegebene Anzahl Karten.



WALDORTE



Die Waldorte bieten lukrative Aktionen und Vorteile für das Ausspielen von Karten. Setzt du hier 1 Tier ein, führe den angegebenen Effekt aus.

Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, dürft ihr eure Tiere nur auf dem jeweils linken Ort der Karte einsetzen. Der rechte Ort mit dem 14+-Symbol ist nur im Spiel mit 4-6 Personen verfügbar. **Es dürfen nie 2 Tiere derselben Farbe auf demselben Waldort stehen.**

ZUFLUCHT



Setzt du hier 1 Tier ein, wirf beliebig viele Handkarten auf den verdeckten Ablagestapel ab und nimm dir für je 2 abgeworfene Karten (abgerundet) 1 beliebige Ressource.

REISE



Nur im Herbst ist es möglich, deine Tiere auf eine erholsame Reise zu schicken. Um 1 Tier an einem Reise-Ort einzusetzen, musst du so viele Handkarten abwerfen, wie Punkte an diesem Ort abgebildet sind.

Hinweis: Nur der Ort mit 2 Punkten ist gemeinschaftlich; alle anderen sind individuell.

Bei der Wertung am Spielende erhältst du für jedes deiner Tiere an einem Reise-Ort die dort abgebildeten Punkte. Du darfst beliebig viele Tiere auf die Reise schicken. Einmal eingesetzt bleiben deine Tiere bis zum Spielende hier stehen.

ORTE AUF KARTEN

Neben den Orten auf dem Spielplan sind auch auf einigen Karten Orte abgebildet. Du darfst deine Tiere auf Orten in deiner eigenen Stadt einsetzen ODER auf Orten mit **OFFEN**-Schild in einer fremden Stadt. Im letzteren Fall nimmt sich die Person, in deren Stadt die Karte liegt, 1 Punkte-Marker.



LIEGT DIESE KARTE IN DEINER STADT, DARFST DU 1 TIER DARAUF EINSETZEN, UM IHREN EFFEKT AUSZUFÜHREN.



LIEGT DIESE KARTE IN DEINER STADT UND EINE ANDERE PERSON SETZT 1 TIER DARAUF EIN, NIMM DIR 1 PUNKTE-MARKER. SETZT DU SELBST 1 TIER AUF DIESER KARTE EIN, NIMMST DU DIR KEINEN PUNKTE-MARKER.





EREIGNISSE

An einigen Orten in Everdell finden Einfache und an anderen Besondere Ereignisse statt.

Um 1 Tier auf einem Ereignis einzusetzen, musst du die Bedingung dafür erfüllen. I. d. R. müssen dafür bestimmte Karten in deiner Stadt ausliegen und/oder du musst bestimmte Ressourcen zahlen, wenn du dein Tier einsetzt. Hast du die Bedingung erfüllt und dein Tier eingesetzt, gilt das Ereignis als erledigt. Jedes Ereignis kann im Spiel nur ein einziges Mal erledigt werden. **Hat das Ereignis einen Effekt, führe ihn sofort aus.** Punkte gelten für die Schlusswertung.

Bereitest du dich auf die nächste Jahreszeit vor, holst du auch deine Tiere von den Ereignissen zurück. Nimm dann zusätzlich das Ereignis und lege es neben deiner Stadt ab. Dort bleibt es bis zur Wertung am Ende des Spiels, auch wenn du die Bedingungen dafür später nicht mehr erfüllst.



DU DARFST HIER NUR DANN EIN TIER EINSETZEN, WENN 3 ZIELKARTEN  IN DEINER STADT AUSLIEGEN. TUST DU DAS, HAST DU DAS EREIGNIS ERLEDIGT.



DU DARFST HIER NUR DANN EIN TIER EINSETZEN, WENN IN DEINER STADT EIN *HOLZSCHNITZER* UND EINE *KAPELLE* AUSLIEGEN. TUST DU DAS, HAST DU DAS EREIGNIS ERLEDIGT.

SETZT DU HIER EIN TIER EIN, FÜHRE DIESEN EFFEKT SOFORT AUS.

HAST DU DIESES EREIGNIS ERLEDIGT, ERHÄLTST DU DIESE PUNKTE IN DER SCHLUSSWERTUNG.

1 KARTE AUSSPIELEN

Du darfst 1 Karte (Wesen oder Bauwerk) entweder **von deiner Hand** oder **von der Wiese ausspielen**, indem du sie sofort auf einen freien Platz in deiner Stadt legst.

Beachte dabei die angegebene Limitierung auf der Karte. Sie gibt an, ob es sich um ein einzigartiges oder gewöhnliches Wesen bzw. Bauwerk handelt. Von jeder gewöhnlichen Karte darfst du beliebig viele in deiner Stadt haben. **Jede einzigartige Karte darfst du nur 1x in deiner Stadt haben.**

BAUWERK



Um 1 Bauwerk auszuspielen und es in deine Stadt zu legen, musst du die Bedingung erfüllen, indem du die erforderlichen Ressourcen zahlst.

WESEN



Um 1 Wesen auszuspielen und es in deine Stadt zu legen, musst du zuerst 1 der beiden Bedingungen erfüllen. Entweder du hast bereits das dazugehörige Bauwerk in deiner Stadt, welches dir erlaubt, das Wesen kostenlos auszuspielen, oder du zahlst die erforderliche Menge an Beeren.

Um 1 Wesen kostenlos auszuspielen, lege 1 Besetzt-Marker (Occupied Marker) auf das verwendete Bauwerk. Du darfst jedes Bauwerk nur 1x verwenden, um das dazugehörige Wesen kostenlos auszuspielen.



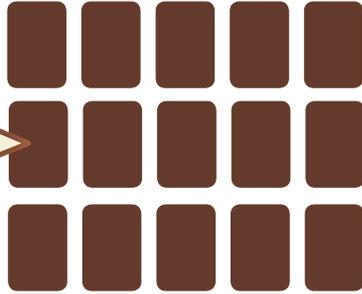
Der Besetzt-Marker bleibt auch dann dort liegen, wenn sich das entsprechende Wesen später nicht mehr in deiner Stadt befindet.

STADT

Deine Stadt verfügt über **bis zu 15 Plätze** für Wesen und Bauwerke. Jede Karte belegt 1 Platz, sofern nicht anders angegeben. Ist deine Stadt voll, darfst du keine weiteren Karten ausspielen.

Ausnahme: Einige Karten belegen keinen Platz in deiner Stadt oder können sich 1 Platz teilen.

WIR EMPFEHLEN,
DIE KARTEN IN
EINEM 3x5-RASTER
AUSZULEGEN.



Ereignisse belegen keine Plätze in deiner Stadt.

Einige Effekte ermöglichen es dir, Karten aus deiner Stadt abzulegen. Legst du eine Karte ab, auf der sich Ressourcen oder Punkte-Marker befinden, wirf diese ebenfalls ab.

Befindet sich ein Tier auf der abgeworfenen Karte, stelle es neben dem Spielplan. Die Person, der das Tier gehört, erhält es zurück, wenn sie sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet.

Ausnahme: Steht auf der Karte explizit, dass das Tier bis zum Spielende auf der Karte bleibt, lege es stattdessen in die Schachtel zurück. Es kann nicht zurückgeholt werden.

WIRFST DU DIESE
KARTE AB, STELLE
DAS TIER NEBEN
DEN SPIELPLAN.



KARTENTYPEN

Auf jeder Karte ist ein Kartentyp angegeben. Der Kartentyp gibt an, welche Art Effekt diese Karte hat und wann du den Effekt ausführst.



Bewegung (braun): Führe den Effekt dieser Karten aus, wenn du sie ausspielst.



Produktion (grün): Führe den Effekt dieser Karten aus, wenn du sie ausspielst. Führe ihn erneut aus, wenn du dich auf den Frühling bzw. Herbst vorbereitest.



Ziel (rot): Wenn du diese Karten ausspielst, darfst du keinen Effekt ausführen. Du darfst aber in späteren Zügen Tiere hier einsetzen, um den Effekt auszuführen.



Verwaltung (blau): Die Effekte dieser Karten bringen dir Vorteile für das weitere Spiel. Du darfst den Vorteil einer Karte nicht für die Karte selbst verwenden.



Wohlstand (lila): Die Effekte dieser Karten gelten für die Schlusswertung und geben dir dort Punkte. Alle Effekte gelten zusätzlich zu den Punkten, die bereits auf den Karten stehen.

HANDKARTENLIMIT

Das Handkartenlimit liegt **für 2 bis 4 Personen bei 8 Karten**, d.h. du darfst nicht mehr als 8 Karten auf der Hand haben.

Spielt ihr zu **5 bis 6 Personen**, liegt das Handkartenlimit stattdessen **bei 7 Karten**.

Müsstest du mehr Karten auf die Hand nehmen, als dein Handkartenlimit erlaubt, erhältst du entsprechend weniger Karten.

Musst du Karten an eine andere Person geben, musst du wenn möglich eine Person wählen, die das Limit noch nicht erreicht hat. Überschreitet die Anzahl der Karten, die du der Person geben musst, deren Handkartenlimit, wirf die überzähligen ab.

NACHZIEHSTAPEL UND WIESE

Wenn nicht anders angegeben, ziehst du Karten immer vom Nachziehstapel. Nimm Karten nur von der Wiese, wenn du explizit dazu aufgefordert wirst. Spielst du 1 Karte aus, darfst du sie von deiner Hand oder von der Wiese spielen.

Nimmst oder spielst du 1 Karte von der Wiese aus, **fülle die Wiese danach auf**. Darfst du dir mehrere Karten von der Wiese nehmen, **nimm diese zuerst alle auf die Hand** und fülle die Wiese erst danach auf. Du füllst die Wiese auf, indem du Karten vom Nachziehstapel ziehst und offen auf die leeren Felder der Wiese legst. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.

Im Spiel mit 5 oder 6 Personen gilt außerdem: Sind sowohl Nachzieh- als auch Ablagestapel leer, dürft ihr ersatzweise von der Wiese ziehen. Ist auch die Wiese leer, dürft ihr keine Karten mehr ziehen, es sei denn, es werden Karten abgeworfen, wodurch ihr einen neuen Nachziehstapel bilden könnt.



REIHENFOLGE

Willst du 1 Karte (Wesen oder Bauwerk) ausspielen, führe nacheinander die folgenden Schritte aus:

- 1 Prüfe zunächst, ob dir eine Karte in deiner Stadt ggf. einen *Vorteil beim Ausspielen* bringt (siehe rechts). Du darfst immer nur genau 1 *Vorteil beim Ausspielen* nutzen. Hast du mehrere Vorteile, entscheide dich für 1 davon.
- 2 Zahle die erforderlichen Ressourcen. Spielst du ein Wesen und hast bereits das entsprechende Gebäude in deiner Stadt, darfst du auch 1 Besetzt-Marker platzieren.
- 3 Fülle die Wiese auf, falls du 1 Karte von der Wiese ausgespielt hast.
- 4 Lege die ausgespielte Karte in deine Stadt. (Musst du durch den Effekt dieser Karte 1 andere Karte aus deiner Stadt abwerfen, tue dies, bevor du die neue Karte in deine Stadt legst.)
- 5 Führe dann den Effekt der ausgespielten Karte aus, falls du  oder  gespielt hast.
- 6 Prüfe, ob durch das Ausspielen dieser Karte weitere Effekte in deiner Stadt aktiviert werden und führe diese ggf. in einer Reihenfolge deiner Wahl aus (z. B. *Ladeninhaber*, *Gericht*).

Zur Erinnerung: **Einzigartige** Wesen und Bauwerke darfst du nur ausspielen, wenn noch kein Exemplar dieser Karte in deiner Stadt ausliegt.



BEFINDET SICH DER *LADENINHÄBER* IN DEINER STADT, NIMM DIR JEDES MAL 1 BEERE, NACHDEM DU EIN WESEN AUSGESPIELT HAST. DU ERHÄLTST ABER KEINE BEERE, WENN DU DEN *LADENINHÄBER* AUSSPIELST.



AUSNAHME: DER *NARR* HAT KEINEN EFFEKT UND AKTIVIERT AUCH KEINE ANDEREN KARTEN, WENN DU IHN IN EINE GEGNERISCHE STADT AUSSPIELST.

VORTEILE BEIM AUSSPIELEN

Alle Effekte, die beim Ausspielen Kosten verringern oder verändern, gelten als *Vorteile beim Ausspielen*. Spielst du 1 Karte aus, darfst du immer nur 1 *Vorteil beim Ausspielen* verwenden.

Beispiel: Spielst du 1 Wesen aus und wirfst den *Gastwirt* ab, darfst du die Kosten um 3 Beeren reduzieren. Du darfst den Effekt der *Richterin* dann aber nicht mehr nutzen, um 1 Ressource mit einer anderen zu ersetzen.



DER EFFEKT DER *RICHTERIN* ERMÖGLICHT ES DIR, 1 RESSOURCE DURCH 1 ANDERE RESSOURCE ZU ERSETZEN.



DU DARFST DEN *GASTWIRT* ABWERFEN, BEVOR DU EIN WESEN IN DEINE STADT AUSLEGST. TUST DU DAS, DARFST DU DIE KOSTEN UM 3 BEEREN REDUZIEREN.



DIESER WALDORT VERRINGERT DIE KOSTEN DER AUSGESPIELTEN KARTE.

Hinweis: Spielt ihr mit *Spirecrest*, kommen weitere *Vorteile beim Ausspielen* auf Entdeckungen hinzu.



AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITEN

Kannst oder willst du kein Tier mehr einsetzen und keine Karte mehr ausspielen, musst du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereiten. Führe dafür die folgenden Schritte aus:

- Hole alle deine Tiere zurück.
- Führe die Effekte aus, die auf dem Immerbaum für die nächste Jahreszeit angegeben sind.

Danach endet dein Zug und die nächste Person ist an der Reihe.

Hinweis: Auf einigen Karten ist explizit angegeben, dass Tiere hier bis zum Spielende bleiben. Diese Tiere holst du niemals zurück.

Thematisch beginnt das Spiel im späten Winter und endet mit der Ankunft des nächsten Winters. Am Ende des Sommers bereitest du dich auf die letzte Jahreszeit im Spiel vor, den Herbst.

Ihr müsst euch nicht alle in der gleichen Runde auf die nächste Jahreszeit vorbereiten. Den Zeitpunkt legt jede Person individuell für sich fest.

Für den Frühling bekommst du 1 neues Tier vom Immerbaum und aktivierst dann die Effekte **aller Produktionskarten**  **in deiner Stadt** in einer Reihenfolge deiner Wahl.

Hinweis: Im Spiel mit 5 bis 6 Personen erhältst du im Frühling kein neues Tier (du hast es beim Spiel-aufbau bereits in die Schachtel zurückgelegt).



Für den Sommer bekommst du 1 neues Tier vom Immerbaum und **nimmst bis zu 2 Karten von der Wiese** auf deine Hand. Die Effekte der Produktionskarten  aktivierst du **nicht**.



Für den Herbst bekommst du 2 neue Tiere vom Immerbaum und aktivierst dann die Effekte **aller Produktionskarten**  **in deiner Stadt** in einer Reihenfolge deiner Wahl.



Beispiel:

In deinem ersten Zug setzt du 1 Tier auf dem abgebildeten Einfachen Ort ein und nimmst dir 3 Zweige.



Im nächsten Zug setzt du 1 Tier auf dem abgebildeten Waldort ein und nimmst dir 1 Zweig, 1 Harz und 1 Beere.



Im dritten Zug spielst du 1 *Farm* von deiner Hand aus. Dafür zahlst du 2 Zweige und 1 Harz. Durch den Effekt der *Farm* erhältst du 1 Beere.

Im nächsten Zug spielst du 1 *Bootskröte* von der Wiese aus. Diese kostet dich 2 Beeren; du erhältst von der *Bootskröte* 2 Zweige, da eine *Farm* in deiner Stadt liegt.



Da du nun alle deine Tiere eingesetzt hast und du nicht mehr genügend Ressourcen hast, um weitere Karten auszuspielen, bereitest du dich in deinem fünften Zug auf den Frühling vor. Du holst alle deine Tiere zurück und bekommst 1 neues Tier vom Immerbaum.

Dann führst du die angezeigte Aktion für den Frühling aus: Du aktivierst die Effekte aller Produktionskarten (S) in deiner Stadt. *Farm* und *Bootskröte* sind Produktionskarten (S), du darfst dir daher insgesamt 1 Beere und 2 Zweige nehmen.



SPIELENDE

Kannst oder willst du im Herbst kein Tier mehr einsetzen und keine Karte mehr ausspielen, ist das Spiel für dich beendet.

Spielt ihr mit **5 bis 6 Person**, wirf sofort **all deine Handkarten ab**. Spielt ihr mit weniger Personen, behalte deine Karten einfach auf der Hand.

Hinweis: Im Spiel mit *Pearlbrook*, *Spirecrest* oder *Newleaf* erhältst du ggf. Punkte für Handkarten. Notiere diese Punkte, bevor du deine Handkarten abwirfst.

Hast du das Spiel beendet, kannst du keine Karten oder Ressourcen mehr bekommen. Deine Tiere bleiben aber an den Orten stehen, auf denen du sie eingesetzt hast. Außerdem darfst du dir weiterhin Punkte-Marker nehmen, wenn andere Personen Tiere auf Karten in deiner Stadt einsetzen.

Haben bereits alle Personen außer dir das Spiel beendet und du müsstest Ressourcen oder Karten an jemanden geben, dann wirf sie stattdessen ab.

Alle Personen, die ihr Spiel noch nicht beendet haben, führen solange weiter Spielzüge durch, bis das Spiel für alle beendet ist. Fahrt dann mit der Wertung fort.

WERTUNG

Zählt die folgenden Punkte zusammen, um zu ermitteln, wer von euch gewonnen hat:

- aufgedruckte Punkte auf den Karten
- Punkte-Marker
- Effekte von Wohlstandskarten 🌸
- Punkte von den Reise-Orten
- Punkte für erledigte Ereignisse

Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer von den Beteiligten mehr Ereignisse erledigt hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnt, wer von den Beteiligten mehr Ressourcen übrig hat. Sollte es weiterhin einen Gleichstand geben, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

FALLS IHR MIT ERWEITERUNGEN SPIELT, ERHALTET IHR AUSSERDEM PUNKTE FÜR:

Bellfaire:

- Königliche Auszeichnung

Pearlbrook:

- Schmuckstücke
- Wunder
- übrige Perlen

Spirecrest:

- Entdeckungen
- Expedition

Newleaf:

- Gäste



WERTUNGSBEISPIEL



Punkte auf den Karten: 22,
 Punkte durch Punkte-Marker: 14,
 Bonuspunkte durch Wohlstandskarten (🌸): 10
 (3 für die Ehefrau, 2 für den Architekten, 5 für den König),
 Punkte für die Reise: 4,
 Punkte durch Ereignisse: 12
 (6 für Ortsansässiger Künstler, 3 für Sich der Schurken annehmen, 3 für Die große Fahrt).
Gesamt: 62 Punkte



Der schimmernde Pearlbrook-Fluss ist seit jeher ein Ort wundersamer Erzählungen. Hier lebt eine vielfältige Wasserbevölkerung, die nur darauf wartet, diplomatische Verbindungen mit Everdells Bevölkerung aufzunehmen.

Sende deinen Botschaftsfrosch nach Pearlbrook, um wertvolle Perlen zu erhalten. Nur so kannst du Schmuckstücke anfertigen oder prächtige Wunder in deiner Stadt errichten.



Perle

Im Spiel mit *Pearlbrook* verwendet ihr Perlen. Perlen gelten nicht als Ressourcen, du darfst sie also **nicht** für  wählen.

Du hast in deinem Zug nun 2 weitere Aktionen zur Auswahl. Du darfst

- deinen Botschaftsfrosch einsetzen
- 1 Schmuckstück ausspielen

Wie üblich wählst du in jedem Zug genau 1 Aktion aus und führst sie aus. Du darfst weiterhin auch die Aktionen *1 Tier einsetzen*, *1 Karte ausspielen* und *Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten* auswählen. Wenn du dich entscheidest, 1 Tier einzusetzen, darfst du es nun auch auf einem Wunderort einsetzen (siehe Seite 45).

DEINEN BOTSCHAFTSFROSCH EINSETZEN



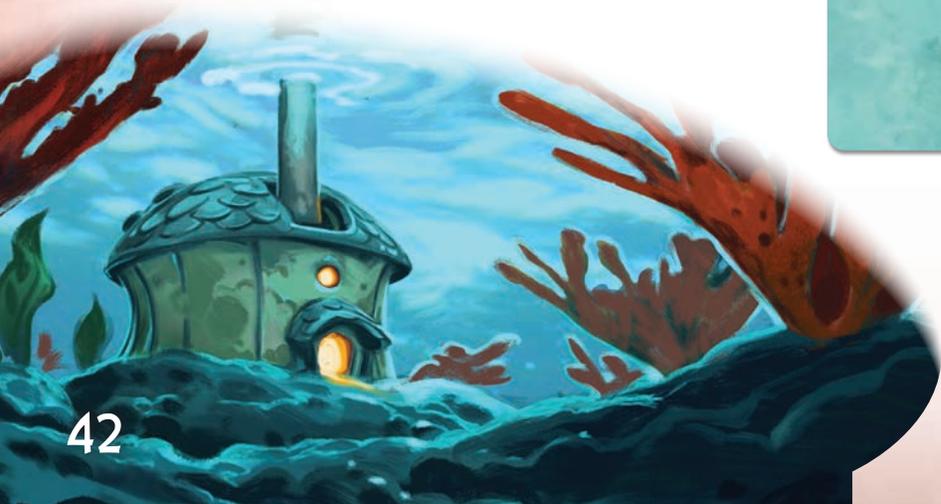
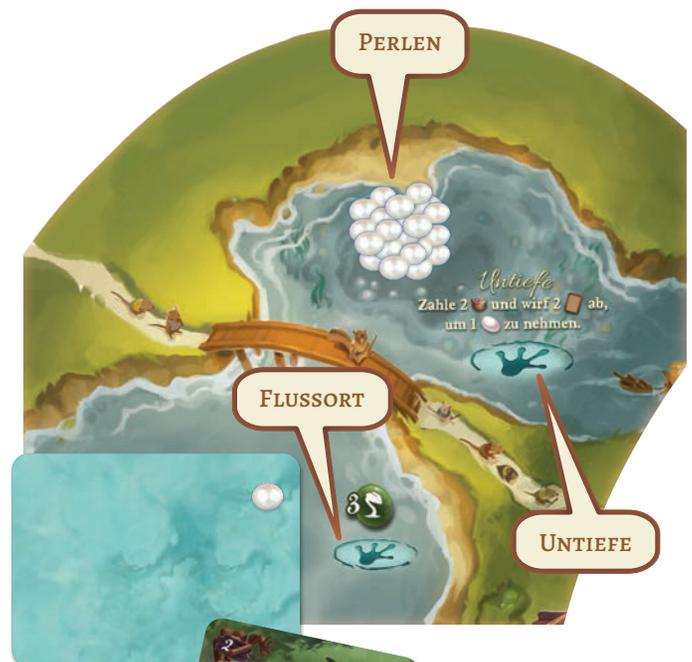
Dieses Symbol zeigt Orte an, auf denen du ausschließlich deinen Botschaftsfrosch

einsetzen darfst, keine anderen Tiere. Setz du deinen Botschaftsfrosch ein, führe den Effekt des entsprechenden Ortes aus. Du darfst den Botschaftsfrosch auf einem Flussort, der Untiefe und auf der Karte *Fähre* einsetzen.



Du darfst deinen Botschaftsfrosch **nicht** wie eines deiner anderen Tiere einsetzen. Karten, deren Effekte Tiere betreffen, betreffen nicht den Botschaftsfrosch.

Bereitest du dich auf die nächste Jahreszeit vor, holst du deinen Botschaftsfrosch zusammen mit deinen anderen Tieren zurück.





FLUSSORTE

Die Flussorte befinden sich auf dem *Pearlbrook*-Spielplan. Alle Flussorte sind individuelle Orte, es darf also immer nur 1 Botschaftsfrosch darauf stehen. Du darfst deinen Botschaftsfrosch nur

Beispiel: Um die Bedingung für diesen Flussort zu erfüllen, musst du mindestens 3 Produktionskarten  in deiner Stadt haben.



auf einem Ort einsetzen, dessen Bedingung du erfüllst.

Setzt du deinen Botschaftsfrosch auf einem verdeckten Flussort ein, nimm dir die Perle auf dem Ort und drehe den Flussort um. Falls du den Effekt des Ortes nutzen kannst, darfst du dies sofort tun.

Setzt du deinen Botschaftsfrosch an einem offen liegenden Flussort ein, führe wie üblich den Effekt des Ortes aus.

Flussorte sind entweder Bevölkerung oder Örtlichkeiten. Bei **Bevölkerung** musst du bestimmte Karten abwerfen, um Punkte-Marker und 1 Perle zu nehmen. Bei **Örtlichkeiten** musst du Punkte-Marker und Ressourcen zahlen, um Karten zu ziehen und 1 Perle zu nehmen.



UNTIEFE

Die Untiefe ist ein gemeinschaftlicher Ort, es dürfen also beliebig viele Botschaftsfrosche hier stehen. Setzt du deinen Botschaftsfrosch hier ein, zahle 2 beliebige Ressourcen, wirf 2 Karten ab und nimm dir 1 Perle.



1 SCHMUCKSTÜCK AUSSPIELEN



Lege deine beiden Schmuckstücke verdeckt neben deine Stadt. Sie gelten nicht als Handkarten und zählen nicht für dein Handkartenlimit. Du darfst sie jederzeit ansehen.

Um 1 Schmuckstück auszuspielen, musst du 1 Perle zahlen.

Lege das Schmuckstück dann offen neben deine Stadt und führe sofort den Effekt aus, der oberhalb der schmalen Linie angegeben ist. Der Punktwert unterhalb der Linie gilt für die Wertung. Schmuckstücke belegen keinen Platz in deiner Stadt.

Hinweise: Dir stehen genau 2 Schmuckstücke zur Verfügung. Du ziehst keine Schmuckstücke nach und darfst deine Schmuckstücke nicht austauschen. Du darfst beide Schmuckstücke ausspielen (aber nicht im gleichen Zug).



Beispiel: Spielst du die *Glocke* aus, nimm dir sofort 3 Beeren. Prüfe außerdem, wie viele Wesen in deiner Stadt liegen und ziehe sofort dieselbe Anzahl Karten.

Bei der Wertung erhältst du 1 Punkt für jedes Wesen in deiner Stadt.



WUNDER

Um 1 Wunder in deiner Stadt zu errichten, musst du 1 Tier am entsprechenden Wunderort einsetzen und sowohl die dort angegebenen Ressourcen und Perlen zahlen, als auch die angegebene Anzahl Handkarten abwerfen. Es ist nicht möglich, die Vorteile von Karteneffekten zu nutzen, um Wunder zu errichten.

Hast du 1 Tier auf einem Wunderort eingesetzt und die Kosten gezahlt, darfst du dieses Wunder in deiner Stadt errichten, indem du es neben die Stadt stellst. Es belegt keinen Platz in deiner Stadt.

Das Tier bleibt am Wunderort stehen, bis du es mit der Aktion *Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten* zurückholst.

Du darfst mehrere Wunder in deiner Stadt errichten, solange sie noch von keiner anderen Person errichtet wurden.

Hinweis: Die Wunder in *Pearlbrook* ersetzen die Einfachen Ereignisse, zählen aber selbst nicht als Ereignis. Effekte, die Ereignisse betreffen, betreffen die Wunder nicht.

WERTUNG

Berechnet eure Punkte wie üblich. Zählt die folgenden Punkte hinzu:

- Punkte auf ausgespielten Schmuckstücken
- Punkte auf errichteten Wundern
- Punkte für übrige Perlen. Jede übrige Perle ist 2 Punkte wert.

Wertungsbeispiel:

Nebelsteig-Brunnen: 15 Punkte

Meerglas-Amulett: 3 Punkte

1 übrige Perle: 2 Punkte

Insgesamt kommen 20 zusätzliche Punkte zu der Wertung hinzu.



DIE WUNDERORTE BEFINDEN SICH AUF DEN SPIELPLAN-AUFLAGEN.



SPIRECREST

Weit außerhalb des Tals Everdell warten neue Abenteuer auf euch! Auf eurem Weg durch die Berge von Spirecrest entdeckt ihr geheimnisvolle Orte, trefft auf die freundliche Bevölkerung und mit etwas Glück begegnet ihr vielleicht einem der sagenumwobenen Riesenwesen. Nehmt euren ganzen Mut zusammen, packt eure Wanderausrüstung ein und macht euch bereit für eine waghalsige Wanderung.

Ihr bewegt euren Reisehasen im Laufe des Spiels auf dem Weg durch das Gebirge vorwärts, sammelt Kartenstücke, macht erstaunliche Entdeckungen und trotz den Widrigkeiten der Wettereinflüsse. Setzt eure besonderen Fähigkeiten geschickt ein und plant mit Hilfe der Kartenstücke eine einzigartige Expedition. Gründet eine prunkvolle Stadt und bleibt Everdells Bevölkerung mit euren glorreichen Expeditionen für alle Zeit in Erinnerung!

DER REISEHASE

Immer wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest, führst du zunächst alle üblichen Effekte durch. Im Anschluss erkundet dein Reisehase die Berge. Führe dafür die folgenden Schritte aus:

- 1. Kartenstück finden:** Nimm dir 1 Kartenstück aus dem Teil des Gebirges, in dem sich dein Reisehase befindet.
- 2. Entdeckung machen:** Wähle 1 Entdeckung aus diesem Teil des Gebirges und spiele sie aus.
- 3. Reisehase bewegen:** Bewege deinen Reisehasen in den nächsten Teil des Gebirges (Gipfel bzw. Gebirgskamm).

In der Wertung führt der Reisehase schließlich seine Expedition anhand der gesammelten Kartenstücke durch und du erhältst Punkte für jeden erreichten Ort.

 Nach der Vorbereitung auf den Frühling beginnt der Reisehase mit der Erkundung des Vorgebirges .

 Nach der Vorbereitung auf den Sommer besteigt er den Gipfel .

 Nach der Vorbereitung auf den Herbst überquert er den Gebirgskamm .



Würdest du dich nach dem Herbst auf die nächste Jahreszeit vorbereiten, begibt sich der Reisehase auf seine Expedition.

I. KARTENSTÜCK FINDEN

In jedem Gebirgsabschnitt liegen Kartenstücke auf dem Weg. Wähle 1 Kartenstück des Wegabschnitts aus, auf dem sich dein Reisehase gerade befindet und füge es deiner Expedition hinzu.

DEINE EXPEDITION

Der Beginn deiner Expedition ist das Everdell-Kartenstück, das du beim Spielaufbau erhalten hast. Das Kartenstück aus dem Vorgebirge legst du rechts an das Everdell-Kartenstück an. Die beiden anderen Kartenstücke, die du im Verlauf des Spiels erhältst, legst du jeweils rechts an das vorherige Kartenstück an.



Im Laufe des Spiels fügst du so 3 Kartenstücke zu deiner Expedition hinzu. Durch Effekte von Karten erhältst du ggf. weitere Kartenstücke. Auf diesen Kartenstücken führt der Reisehase in der Wertung seine Expedition durch (siehe Seite 51).

2. ENTDECKUNG MACHEN

Decke nacheinander 3 Entdeckungen vom Stapel des Wegabschnitts auf, auf dem sich dein Reisehase gerade befindet.

Lege die 1. Karte offen an die linke helle Markierung des Gebirge-Spielplans, die 2. Karte an die mittlere und die 3. Karte an die rechte Markierung an.



Die 3 Karten zeigen mögliche Entdeckungen, die dein Reisehase entlang des Wegs machen kann. Wähle 1 dieser 3 Karten aus. Jede Karte hat einen einzigartigen Effekt.

Die linke Karte ist kostenlos. Für die mittlere Karte musst du entweder 1 Handkarte abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen. Für die rechte Karte musst du entweder 2 Handkarten abwerfen, 2 beliebige Ressourcen zahlen oder 1 Handkarte abwerfen und 1 beliebige Ressource zahlen.

Lege die gewählte Entdeckung neben deine Stadt. Sie belegt keinen Platz in deiner Stadt. Lege die beiden Karten, die du nicht gewählt hast, verdeckt unter den zugehörigen Stapel.

Ab sofort gilt für dich der Effekt der gewählten Karte.

Zur Erinnerung: Falls dir eine Entdeckung einen Vorteil beim Ausspielen gibt, darfst du diesen nicht mit anderen Vorteilen beim Ausspielen kombinieren. Hast du mehrere Vorteile beim Ausspielen, musst du dich für 1 davon entscheiden.

ENTDECKUNGEN

Es gibt verschiedene Arten von Entdeckungen. **Hinweis:** Im Archiv ist jede Entdeckung einzeln beschrieben.

Soforteffekte: Führe den Effekt dieser Entdeckung sofort und einmalig aus.



Orte: Hier darfst du nach den üblichen Regeln Tiere einsetzen.

Zur Erinnerung: Wenn du dein Tier auf einem offenen Ort in der Stadt einer anderen Person einsetzt, erhält diese Person 1 Punkte-Marker.



Riesenwesen: Wählst du ein Riesenwesen, nimm dir die entsprechende Spielfigur. Das Riesenwesen ersetzt 1 deiner normalen Tiere. Lege das entsprechende Tier zur Seite oder setze es mithilfe des Sattels auf das Riesenwesen. Das Riesenwesen gilt nun als Tier deiner Farbe.

Jedes Riesenwesen hat einen einzigartigen Effekt. Dafür musst du es wie auf der Karte angeben auf bestimmten Orten einsetzen. Du darfst es aber auch wie ein normales Tier einsetzen, ohne den Effekt zu nutzen.

Du darfst Riesenwesen durch Effekte, wie z. B. den Effekt des *Waldläufers*, versetzen. Spielt ihr mit dem Modul *Fähigkeiten*, gilt deine Fähigkeit nicht für Riesenwesen.



Dauerhafte Effekte: Führe den Effekt dieser Entdeckung immer aus, wenn du die entsprechende Voraussetzung erfüllst.



Wege und Städte: Diese Entdeckungen geben dir bei der Wertung zusätzliche Punkte.





3) REISEHÄSE BEWEGEN

Hast du ein Kartenstück und eine Entdeckung ausgewählt, bewege deinen Reisehasen in den nächsten Gebirgsabschnitt.

Falls du dich als erste Person auf die nächste Jahreszeit vorbereitet hast, führe zusätzlich folgende Schritte aus:

- decke alle Kartenstücke in diesem Gebirgsabschnitt auf.
- decke den Wettereffekt für die Jahreszeit auf, auf die du dich vorbereitet hast.

Ausnahme: Hast du dich auf den Herbst vorbereitet, gibt es keinen weiteren Gebirgsabschnitt mehr. Nimm deinen Reisehasen stattdessen vom Spielplan und stelle ihn auf dein Everdell-Kartenstück.

WETTEREFFEKTE

Für jede Jahreszeit liegt auf dem Spielplan 1 Wettereffekt aus. Du musst dich immer an die Einschränkung des Wettereffekts von der Jahreszeit halten, in der du dich gerade befindest.

Sobald du die Jahreszeit wechselst, gelten für dich die Einschränkungen des Wettereffekts der neuen Jahreszeit. Da ihr euch in verschiedenen Jahreszeiten befinden könnt, können also auch unterschiedliche Einschränkungen für euch gelten.

Beachte für die Einschränkungen durch Wettereffekte folgende Hinweise:

- Kopierst du durch den Effekt einer Karte einen Einfachen Ort oder einen Waldort, gelten die Einschränkungen nicht für den kopierten Ort.
- Musst du Karten abwerfen, wirf sie am Ende deines Zuges ab, nachdem du deine Aktion und alle Effekte ausgeführt hast.
- Zusätzliche Kosten für eine Karte entfallen, wenn du die Karte kostenlos ausspielen kannst (z. B. durch einen Besetzt-Marker).

WERTUNG

Hast du dein Spiel beendet, tritt dein Reisehase seine Expedition an. Entscheide nacheinander für jedes Expedition-Kartenstück, ob du deinen Reisehasen darauf verschieben willst. Du darfst die Reihenfolge der Expedition-Kartenstücke dabei nicht verändern.

Um den Reisehasen auf ein Expedition-Kartenstück zu verschieben, musst du die darauf angegebenen Kosten zahlen. Erst dann darfst du deinen Reisenden auf das Kartenstück stellen. Tust du das, entscheide danach für das nächste Kartenstück. Kannst oder willst du die Kosten für ein Kartenstück nicht zahlen, endet deine Expedition. Du darfst keine weiteren Kartenstücke bereisen.

Zähle bei der **Wertung** alle Punkte deiner erreichten Expedition-Kartenstücke zusammen. Für Kartenstücke, die dein Reisehase nicht erreicht hat, bekommst du keine Punkte. Berechne deine weiteren Punkte wie üblich.

Beispiel: Du zahlst 3 Harz für das erste und 3 Kiesel für das zweite Kartenstück. Die Kosten für das dritte Kartenstück kannst du nicht bezahlen.

Dein Reisehase beendet die Expedition daher auf dem zweiten Kartenstück. Dafür erhältst du bei der Wertung 9 Punkte (4+5) für die Expedition.



Hinweis: Karten, die Punkte für übrige Ressourcen geben, darfst du erst werten, nachdem der Reisehase seine Expedition beendet hat.



NEWLEAF

Ein Ort voller aufregender Begegnungen, großartiger Baukunst und spannender Entdeckungen – Newleaf gilt als Stadt der unendlichen Möglichkeiten! Als erste offizielle Stadt in Everdell lockt sie jeden Tag mehr Wesen und Gäste an. Für sie alle beginnt die Reise hier: am Bahnhof von Newleaf.

In Newleaf findet ihr eine Vielzahl neuer Wesen und Bauwerke, die ganz neue Strategien ermöglichen. Mithilfe der Goldenen Besetzt-Marker lassen sich die neuen Karten außerdem mit allen bisherigen Karten kombinieren. Empfängt eure Gäste, reserviert die begehrtesten Sehenswürdigkeiten, bucht Reisetickets und erbaut blühende Städte.

Einige Komponenten dieser Erweiterung könnt ihr auch unabhängig von dieser Erweiterung als Module zusammen mit dem Grundspiel oder einer anderen Erweiterung nutzen. Ihr findet sie ab Seite 56.

GOLDENE BESETZT-MARKER

Für die Wesen und Bauwerke von Newleaf verwendet ihr nicht die Besetzt-Marker aus dem Grundspiel, sondern stattdessen eure Goldenen Besetzt-Marker. (Für die Karten aus dem Grundspiel verwendet ihr weiterhin wie üblich die Besetzt-Marker.) Wo ihr diese einsetzen dürft, erkennt ihr an goldenen Bannern auf den Karten mit -Symbol.

Wesen mit einem goldenen Banner oben links darfst du ausspielen, indem du einen Goldenen Besetzt-Marker auf ein entsprechendes Bauwerk legst. Bauwerke mit einem goldenen Banner unten rechts ermöglichen es dir, ein entsprechendes Wesen zu spielen, indem du einen Goldenen Besetzt-Marker darauf legst.

Ausnahme: Du darfst einen normalen Besetzt-Marker auf die Karte *Immerbaum* legen, um ein Wesen aus Newleaf auszuspielen.



DU DARFST DIE *ERFINDERIN* AUSSPIELEN, INDEM DU 1 GOLDENEN BESETZT-MARKER AUF 1 BAUWERK VOM TYP VERWALTUNG  LEGST, Z. B. AUF DEN *UHRENTURM* (GRUNDSPIEL).



INDEM DU 1 GOLDENEN BESETZT-MARKER AUF DIE *IMMERMAUER* (NEWLEAF) LEGST, DARFST DU 1 WESEN VOM TYP WOHLSTAND  OHNE KOSTEN AUSSPIELEN, Z. B. DEN *KÖNIG* (GRUNDSPIEL).

KARTE VOM BAHNHOF SPIELEN

Auf dem Bahnhof-Spielplan liegen stets 3 Karten aus. Diese Karten darfst du wie Karten von der Wiese ausspielen, indem du sie sofort auf einen freien Platz in deiner Stadt legst.

Hinweis: Effekte, die sich auf Karten von der Wiese beziehen (z. B. der Effekt vom *Gasthaus* aus dem Grundspiel), gelten **nicht** für Karten auf dem Bahnhof.

Handle die Karte und alle Effekte, die sie ggf. auslöst, zunächst vollständig ab.

Danach nimmst du dir zusätzlich die Belohnung von dem Waggon, neben dem die Karte gelegen hat. Lege den Waggon anschließend zur Seite. Ziehe dann 1 neuen Waggon aus dem Bahnhof-Beutel und fülle den Bahnhof wieder auf. Sollten sich keine Waggon mehr im Bahnhof-Beutel befinden, lege alle zur Seite gelegten Waggon zurück in den Beutel.



HÜGEL



Der Hügel ist zwar ein gemeinschaftlicher Ort, du darfst jedoch nicht mehr als 1 Tier dort einsetzen.

Setzt du 1 Tier auf dem Hügel ein, wirf 3 Karten deiner Wahl von der Wiese und/oder dem Bahnhof ab. Fülle Wiese und/oder Bahnhof dann vom Nachziehstapel auf. Nimm 3 Karten von Wiese und/oder Bahnhof auf die Hand. Wähle zusätzlich 1 Waggon aus (unabhängig davon, welche Karten du genommen hast), lege ihn zur Seite und nimm dir die Belohnung von diesem Waggon. Fülle zum Schluss Wiese und/oder Bahnhof vom Nachziehstapel auf und ziehe einen neuen Waggon.

GÄSTE



Du kannst einen Gast in Empfang nehmen, indem du ein Tier am Bahnsteig einsetzt. Der Bahnsteig ist zwar ein gemeinschaftlicher Ort, du darfst jedoch nicht mehr als 1 Tier dort einsetzen.

Setzt du 1 Tier auf dem Bahnsteig ein, führe sofort die folgenden Schritte durch:

- Lege 1 der ausliegenden Gäste auf den Ablagestapel, sodass der nächste Gast sichtbar wird.
- Wähle 1 ausliegenden Gast aus und lege ihn neben deine Stadt.
- Wähle zusätzlich 1 Waggon aus (unabhängig davon, welche Karte du genommen hast) und nimm dir die Belohnung von diesem Waggon.
- Lege den Waggon zur Seite und ziehe dann 1 neuen Waggon aus dem Bahnhof-Beutel.

Ist einer der Stapel mit Gästen leer, mische alle Gäste vom Ablagestapel und bilde daraus 2 neue Stapel, die etwa gleich groß sind. Lege einen davon offen auf dem leeren Bereich aus und schiebe den anderen unter den noch vorhandenen Stapel.



WERTUNG

Berechne deine Punkte wie üblich. Zähle zusätzlich Punkte für deine Gäste hinzu:

Jeder Gast neben deiner Stadt gibt dir Punkte, sofern du die angegebene Bedingung erfüllt hast. Für Gäste, deren Bedingung du nicht erfüllt hast, erhältst du keine Punkte.

Hinweis: Einige Gäste geben Punkte für nicht genutzte Ressourcen. Hast du die Ressourcen nicht genutzt, erhältst du die Punkte. Du darfst die Ressourcen zusätzlich für weitere Wertungen am Spielende verwenden (z. B. für die *Bäckerin*).



NEWLEAF-MODULE

NEUE KARTEN UND PLÄTTCHEN

Newleaf beinhaltet **neue Waldorte, neue Besondere Ereignisse, neue Einfache Ereignisse und neue Wesen und Bauwerke**. In jedem Spiel (mit oder ohne Erweiterung) dürft ihr euch entscheiden, diese Module zu verwenden. Ihr erkennt die entsprechenden Karten an dem **W**-Symbol.

Es gelten die Regeln des Grundspiels. Falls ihr die neuen Wesen und Bauwerke verwenden wollt, gelten außerdem die Regeln zu den Goldenen Besetzt-Markern (siehe Seite 52).



Beachtet für alle Module die Hinweise beim Spielaufbau. Beachtet für die neuen Einfachen Ereignisse zusätzlich die folgenden Hinweise:



Um das Ereignis *Großstadt* zu erledigen, musst du mindestens 15 Bauwerke und/oder Wesen in deiner Stadt haben. Zähle alle Bauwerke und/oder Wesen, auch dann, wenn sie sich einen Platz teilen oder keinen Platz in deiner Stadt belegen. Erfüllst du diese Bedingung, darfst du hier wie üblich 1 Tier einsetzen, um das Ereignis zu erledigen.



Um das Ereignis *Ausflug* zu erledigen, müssen 3 oder mehr Wohlstandskarten  in deiner Stadt ausliegen. Erfüllst du diese Bedingung, darfst du hier wie üblich 1 Tier einsetzen, um das Ereignis zu erledigen.

Zur Erinnerung: Einfache Ereignisse dürft ihr nicht zusammen mit *Pearlbrook* verwenden.

TICKETS

In jedem Spiel (mit oder ohne Erweiterung) dürft ihr euch entscheiden, dieses Modul zu verwenden.

In deinem Zug darfst du eine neue Aktion wählen: **Ticket einsetzen**.

Liegt die Hinfahrt-Seite deines Tickets oben, darfst du es umdrehen, um 1 deiner eingesetzten Tiere an einen anderen verfügbaren Ort deiner Wahl zu versetzen.



Liegt die Rückfahrt-Seite deines Tickets oben, darfst du es erst ab dem Sommer einsetzen. Dann darfst du es abwerfen, um 1 deiner eingesetzten Tiere an einen anderen verfügbaren Ort deiner Wahl zu versetzen.



Alle Regeln für das Einsetzen von Tieren und das Ausführen der Aktion gelten wie üblich.

Du darfst Tickets **nicht** verwenden, um deinen Botschaftsfrosch oder Riesenwesen zu versetzen. Außerdem darfst du Tiere nicht von einem Ort versetzen, auf dem sie bis zum Ende des Spiels bleiben müssen.

Du darfst dein Hinfahrt-Ticket und Rückfahrt-Ticket nur je 1× im Spiel einsetzen. Denk daran, es danach umzudrehen bzw. abzuwerfen.

RESERVIERUNG

In jedem Spiel (mit oder ohne Erweiterung) dürft ihr euch entscheiden, dieses Modul zu verwenden.

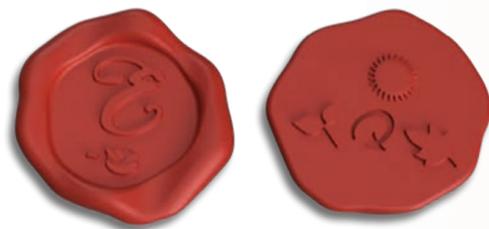
In deinem Zug darfst du eine neue Aktion wählen: **Karte reservieren**.

1× in jeder Jahreszeit darfst du 1 Karte von der Wiese oder vom Bahnhof reservieren. Nimm die reservierte Karte dafür vom Spielplan, lege sie neben deiner Stadt aus und platziere den Reserviert-Marker darauf. Fülle dann die Wiese bzw. den Bahnhof vom Nachziehstapel auf. Nimmst du eine Karte vom Bahnhof, bekommst du **nicht** die Belohnung aus dem Waggon.

In einem späteren Zug darfst du die reservierte Karte nach den üblichen Regeln ausspielen. Dafür musst du 1 Ressource weniger zahlen (-🍄). Dies gilt als *Vorteil beim Ausspielen*. Möchtest du einen anderen *Vorteil beim Ausspielen* verwenden, darfst du auf diesen Vorteil verzichten.

Hast du die reservierte Karte ausgespielt, drehe deinen Reserviert-Marker auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass du ihn verwendet hast.

Wenn du dich auf eine neue Jahreszeit vorbereitest:



- Liegt noch eine Karte unter deinem Reserviert-Marker, darfst du sie abwerfen. Dein Reserviert-Marker steht dir wieder zur Verfügung.
- Liegt dein Reserviert-Marker auf der Rückseite, drehe ihn um. Er steht dir wieder zur Verfügung.

Eine reservierte Karte gilt nicht als auf deiner Hand oder auf der Wiese bzw. dem Bahnhof.

BELLFAIRE

99 Jahre sind vergangen, in denen die Bevölkerung von Everdell hart gearbeitet hat, um Städte in ihrem geliebten Tal zu errichten. Nun heißt es 100 Jahre Everdell und das gilt es zu feiern! Der König und die Königin erklären dieses Jahr zum Jubiläumsjahr und verleihen besondere Auszeichnungen an die Städte, die sich durch herausragende Leistungen hervorragen haben. Kommt und feiert Bellfaire mit uns!

Die unterschiedlichen Module von *Bellfaire* könnt ihr einzeln oder gemeinsam zu eurem Spiel hinzufügen.

Hinweis: Für die neuen Waldorte und Besonderen Ereignisse gelten die Regeln des Grundspiels. Beachtet die Hinweise beim Spiel Aufbau (siehe Seite 20).

BLUMENFESTIVAL

Um die Bedingung für das Einfache Ereignis *Blumenfestival* zu erfüllen, musst du jeden Kartentyp (, , , , ) mindestens 1× in deiner Stadt haben. Erfüllst du diese Bedingung, darfst du hier wie üblich 1 Tier einsetzen, um das Ereignis zu erledigen.



KÖNIGLICHE AUSZEICHNUNG

Wer am Spielende die meisten Karten des genannten Typs in der eigenen Stadt hat, erhält den 1. Platz, der mit 6 Punkten dotiert ist. Für den 2. Platz gibt es 3 Punkte. Bei Gleichstand bekommen alle Beteiligten die abgebildeten Punkte entsprechend der Platzierung. Teilen sich mehrere Personen den 1. Platz, erhält niemand die 3 Punkte für den 2. Platz..

Um eine Auszeichnung zu bekommen, musst du mindestens 1 Karte des genannten Typs in deiner Stadt haben.



MARKT

Der Markt ist zwar ein gemeinschaftlicher Ort, du darfst jedoch nicht mehr als 1 Tier dort einsetzen. Setzt du 1 Tier auf dem Markt ein, führe entweder den Effekt **Kaufen** ODER **Verkaufen** aus.

Kaufen: Wähle 1 verfügbaren Waren-Marker neben dem Kaufen-Schild aus. Nimm dir die darauf abgebildeten Ressourcen und ziehe die entsprechende Anzahl Karten. Lege den Waren-Marker anschließend neben das Verkaufen-Schild.

Verkaufen: Wähle 1 verfügbaren Waren-Marker neben dem Verkaufen-Schild aus. Zahle die darauf abgebildeten Ressourcen und wirf die entsprechende Anzahl Handkarten ab. Nimm dir dafür 3 Punkte-Marker und zusätzlich 2 beliebige Ressourcen. Lege den Waren-Marker anschließend wieder neben das Kaufen-Schild.







EXTRA! EXTRA!



FUSSELWÜRZ



CORRIN



FARMLEBEN IM WANDEL
DER JAHRESZEITEN

Für diese Module benötigt ihr keine neuen Regeln. Beachtet die Änderungen beim Spielaufbau (siehe Seite 22).

Einige zusätzliche Module findet ihr bei der Erweiterung *Newleaf* (siehe Seite 56) und der Erweiterung *Bellfaire* (siehe Seite 58).

Hinweis: Bei den Modulen *Corrin* und *Fusselwürz* darfst du die Wesen ausspielen, indem du einen Besetzt-Marker auf ein beliebiges Bauwerk des angegebenen Typs legst.

Beim Modul *Corrin* ermöglichen es dir die Bauwerke, ein beliebiges Wesen des angegebenen Typs zu spielen, indem du einen Besetzt-Marker darauf legst.

DU DARFST *CORRIN DER KÖNIG* AUSSPIELEN, INDEM DU EINEN BESETZT-MARKER AUF DIE *SCHULE* LEGST.



FÄHIGKEITEN



Mit diesen Karten erhält jede Tierart eine einzigartige Fähigkeit.

Spielt ihr mit diesem Modul, erhaltet ihr kein neues Tier, wenn ihr euch auf den Frühling vorbereitet (diese habt ihr beim Spielaufbau in die Schachtel zurück gelegt).

Alle Fähigkeiten sind Ergänzungen zu den üblichen Spielregeln. Sie ersetzen nicht die normale Verwendung der Tiere im Spiel. Eine Fähigkeit dürft ihr zusammen mit 1 *Vorteil beim Ausspielen* verwenden.

Ihr dürft die Fähigkeiten nicht für die Riesenwesen aus *Spirecrest* verwenden.

Hinweis: Fähigkeiten wurden erstmals mit *Bellfaire* eingeführt und mit jeder weiteren Tierart aus späteren Erweiterungen ergänzt. Sie sind daher nicht einer festen Erweiterung zugeordnet und haben kein eigenes Symbol.

LEGENDEN

Everdells Bevölkerung erinnert sich nicht nur an Corrin Immerschweif. Eine Vielzahl weiterer Legendärer Wesen und Bauwerke haben Everdells Geschichte geprägt.

Lege deine Legendären Karten verdeckt neben deine Stadt. Sie gelten nicht als Handkarten und zählen nicht für dein Handkartenlimit. Du darfst sie jederzeit ansehen.

Du darfst als Aktion 1 Legendäre Karte ausspielen, indem du nach den üblichen Regeln die Kosten bezahlst, oder indem du das Wesen oder Bauwerk, das in dem roten Banner angegeben ist, aus deiner Stadt abwirfst. Befindet sich das entsprechende Wesen oder Bauwerk mehrmals in deiner Stadt, wirf nur 1 davon ab. Liegt auf der abgeworfenen Karte ein Besetzt-Marker oder ist ein Tier darauf eingesetzt, lege den Marker bzw. das Tier stattdessen auf die Legendäre Karte. Dies gilt nicht als Einsetzen des Tiers, du darfst den Effekt also nicht ausführen (das Tier besetzt aber auch nicht den Ort auf der Karte, du darfst dort also ein anderes Tier einsetzen).

Du darfst eine Legendäre Karte durch keinen anderen Effekt ausspielen.

 Sobald du eine Legendäre Karte gespielt hast, gilt sie zusätzlich zu ihrem Effekt für alle Regeln als die Karte, die im roten Banner angegeben ist (z. B. für das Erledigen von Ereignissen). Du darfst kein Exemplar der Karte im roten Banner mehr ausspielen.



ERSETZT DIE KÖNIGIN

1 ZUSÄTZLICHER PLATZ IN DEINER STADT

ERSETZT DAS GASTHAUS

Beispiel: Du darfst das *Gasthaus* aus deiner Stadt abwerfen, um das Bauwerk *Zur grünen Eichel* zu spielen. Du darfst danach kein weiteres *Gasthaus* mehr in deine Stadt spielen. Hattest du 1 Tier auf dem *Gasthaus* eingesetzt, nimmst du das Tier vom *Gasthaus* und platzierst es auf dem Bauwerk *Zur grünen Eichel*. Dies gilt nicht als Einsetzen des Tiers, du darfst den Effekt also nicht ausführen. *Zur grünen Eichel* gilt für alle Effekte als *Gasthaus*.

Gleiches gilt für *Amila Funkeltau* und die *Königin*, sowie alle andern Legendären Karten.

 Jede Legendäre Karte gibt dir 1 zusätzlichen Platz in deiner Stadt. Sie belegt aber auch wie üblich 1 Platz in deiner Stadt. Du darfst eine Legendäre Karte ausspielen, auch wenn es keine Plätze mehr in deiner Stadt gibt. Die Legendäre Karte belegt dann den zusätzlichen Platz, den sie selbst der Stadt hinzufügt.

Legendäre Karten dürfen niemals abgeworfen werden. Außerdem darf kein Effekt eine Legendäre Karte kopieren.

SPIEL GEGEN FUSSELWÜRZ FÜR 1 PERSON

In diesem Spiel trittst du solo gegen die streitsüchtige, zerzauste alte Ratte Fusselwürz und seine rauflustigen, wilden Rattenlummel an. Er kehrt in 3 aufeinanderfolgenden Jahren unter einem neuen, noch gemeineren Namen nach Everdell zurück. Es liegt an dir, ihn und seine schmutzigen Tricks zu überwinden und Everdell ein für alle Mal von dieser Plage zu befreien!

Die 3 Jahre stellen 3 Schwierigkeitsgrade dar. Wähle vor jedem Spiel aus, welches Jahr (welchen Schwierigkeitsgrad) du spielen willst. Natürlich kannst du auch versuchen, alle 3 Schwierigkeitsgrade nacheinander zu absolvieren.

JAHR 1: FUSSELWÜRZ DER FRECHE

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

Fusselwürz hat keine Handkarten und nimmt keine Ressourcen. Müsstest du Karten oder Ressourcen an eine andere Person geben, wirf sie stattdessen ab. An Orten, an denen Fusselwürz' Tiere stehen, darfst du keine Tiere einsetzen.

Ab dem Frühling stellt Fusselwürz' seine Tiere zusätzlich auf Karten auf der Wiese. Fusselwürz darf eine Karte auch ausspielen, wenn eines seiner Tiere darauf steht. Er füllt danach wie üblich die Wiese auf und stellt sein Tier auf die neue Karte. Du hingegen darfst durch seine Tiere besetzte Karten **nicht** ausspielen, abwerfen oder auf die Hand nehmen.

Immer wenn du 1 Karte ausspielst, spielt auch Fusselwürz 1 Karte aus. Wenn du 1 Karte von der Wiese ausspielst, fülle die Wiese zunächst wieder auf. Da Fusselwürz keine Handkarten hat, spielt er Karten immer von der Wiese aus. Er zahlt dafür keine Ressourcen.

Führe zunächst alle Effekte deiner gespielten Karte vollständig aus. Wirf dann den 8-seitigen Würfel, um zu bestimmen, welche Karte von der Wiese Fusselwürz ausspielt: Die Karte oben links entspricht der 1, die Karte oben ganz rechts der 4. Die Karte unten ganz rechts entspricht also der 8. Lege die entsprechende Karte in Fusselwürz' Stadt. Fülle die Wiese anschließend wieder auf.



Fusselwürz darf beliebig viele Karten in seiner Stadt haben. Lege Fusselwürz' Karten nach Typ sortiert in seine Stadt, sodass du jederzeit gut sehen kannst, wie viele Karten er von welchem Typ hat. Die Effekte und Punkte der Karten haben keine Auswirkung auf Fusselwürz. Du darfst allerdings Tiere auf Orten in Fusselwürz' Stadt einsetzen, die **OFFEN** sind, um den Effekt des Ortes zu nutzen.

Nachdem du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet hast, tut Fusselwürz sofort das Gleiche. Gehe dazu wie folgt vor:

1 Prüfe, ob Fusselwürz genügend Karten in seiner Stadt hat, um die Bedingungen für 1 oder mehrere Einfache Ereignisse zu erfüllen. Ist das der Fall, lege diese Ereignisse neben seine Stadt. Sie gelten als erledigt.

2 Nimm die neuen Tiere für Fusselwürz vom Immerbaum und platziere sie:

 Stelle das Tier auf die Karte auf der Wiese, die der 1 entspricht.

 Stelle das Tier auf die Karte auf der Wiese, die der 2 entspricht.

 Stelle die Tiere auf die Karten auf der Wiese, die der 3 und 4 entsprechen.

3 Bewege Fusselwürz' Tier auf dem Waldort auf den nächsten Waldort gegen den Uhrzeigersinn.

Ausnahme: Hast du dich auf den Herbst vorbereitet, bewege das Tier auf den Reise-Ort, der 3 Punkte wert ist.

- 4** Bewege im Frühling Fusselwürz' Tier vom Einfachen Ort mit 3 Holz auf den Einfachen Ort mit 2 Harz. Im Sommer bewegst du es von dort zu dem Einfachen Ort mit 1 Kiesel. Im Herbst bewegst du es von dort zu dem Einfachen Ort mit 1 Beere und 1 Karte.

Hast du dein Spiel beendet, führt auch Fusselwürz keine weiteren Züge mehr durch. Prüfe ein letztes Mal, ob Fusselwürz genügend Karten in seiner Stadt hat, um die Bedingungen für 1 oder mehrere Einfache Ereignisse zu erfüllen. Ist das der Fall, lege diese Ereignisse neben seine Stadt. Sie gelten als erledigt. Fahre dann mit der Wertung fort (siehe rechts).

JAHR 2: FUSSELWÜRZ DER FAULIGE

Es gelten die Regeln des ersten Jahres, mit folgender Änderung:

Bereitet sich Fusselwürz auf den Herbst vor, bewege sein Tier in Schritt 3 vom Waldort auf den Reise-Ort, der 4 Punkte wert ist.

Beachte außerdem die Änderungen bei der Wertung für Besondere Ereignisse (siehe rechts).

JAHR 3: FUSSELWÜRZ DER FREVLER

Es gelten die Regeln des ersten Jahres, mit folgenden Änderungen:

Bereitet sich Fusselwürz auf den Herbst vor, bewege sein Tier in Schritt 3 vom Waldort auf den Reise-Ort, der 5 Punkte wert ist.

Beachte außerdem die Änderungen bei der Wertung für Besondere Ereignisse (siehe rechts).

Zusätzlich entführt Fusselwürz 1 deiner Tiere, wenn er sich auf den Herbst vorbereitet! Lege 1 deiner Tiere zurück in die Schachtel. Lege außerdem Fusselwürz' Tier von dem Einfachen Ort zurück in die Schachtel. Für den Herbst hast du also nur 5 Tiere zur Verfügung.

WERTUNG

Fusselwürz erhält:

- 3 Punkte für jede Wohlstandskarte  in seiner Stadt.
- 2 Punkte für jede andere Karte in seiner Stadt.
- 3 Punkte für jedes Einfache Ereignis neben seiner Stadt.
- Punkte für jedes Besondere Ereignis, das du **nicht** erledigt hast: in Jahr 1 je 3 Punkte, in Jahr 2 und 3 je 6 Punkte.
- Punkte für sein Tier auf der Reise.
- Punkte für Punkte-Marker.

Hinweis: Fusselwürz wertet die Karten ausschließlich wie oben angegeben. Er erhält weder die aufgedruckten Punkte noch Punkte für die Effekte der Karten.

IM SPIEL MIT ERWEITERUNG ERHÄLT FUSSELWÜRZ ZUSÄTZLICH:

Pearlbrook

- 2 Punkte für jede Perle
- Punkte für Wunder

Spirecrest

- Punkte für seine Kartenstücke (er muss dafür keine Bedingungen erfüllen)

Bellfaire

- Punkte für die Königliche Auszeichnung
- 4 Punkte für das *Blumenfestival*, falls es neben seiner Stadt liegt.

Newleaf

- Punkte für Gäste (er muss dafür keine Bedingungen erfüllen)

Besiegst du Fusselwürz auch im dritten Jahr, erklingen schon bald Hymnen deines Triumphs in ganz Everdell. Dein Name geht in die Annalen ein und deine Taten werden für immer in Erinnerung bleiben! Der alte Fusselwürz zieht mit eingezogenem Schwanz von dannen ... fürs Erste.

FUSSELWÜRZ-MODULE

Um das Spiel gegen Fusselwürz schwerer zu machen, kannst du mit folgenden Modulen spielen. Je mehr Module du verwendest, desto schwieriger wird es.

Eile: Immer wenn sich Fusselwürz auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, erhält er automatisch das nächste Besondere Ereignis von links. Dieses gilt somit als erledigt.

Fülle: Fusselwürz erhält 2 Punkte für jeden Platz in **deiner** Stadt, auf dem keine Karte liegt.

Glitzer: Bei der Wertung erhält Fusselwürz für Wohlstandskarten  5 anstatt 3 Punkte.

Glück: Würfelst du in 2 aufeinanderfolgenden Würfeln dieselbe Zahl, dann musst du Fusselwürz 1 Punkte-Marker geben.

Griesgram: Würfelst du eine 8, musst du 1 deiner Handkarten abwerfen. Mische dafür deine Karten und ziehe zufällig 1 Karte, die du abwirfst.

SPIEL GEGEN FUSSELWÜRZ MIT ERWEITERUNGEN

Du kannst im Spiel gegen Fusselwürz auch die Erweiterungen von *Everdell* oder einzelne Module daraus verwenden. Beachte die folgenden Hinweise.

Ausnahme: Verwende Fusselwürz nicht im Spiel gegen Phantomia.

FÄHIGKEITEN

Im Spiel mit dem Modul *Fähigkeiten* empfehlen wir, zusätzlich mindestens 1 Fusselwürz-Modul zu verwenden.

Zur Erinnerung: Im Frühling erhältst du kein neues Tier. Fusselwürz erhält aber ein Tier wie üblich.

LEGENDEN

Immer wenn du 1 Legendäre Karte ausspielst, erhält Fusselwürz 3 Punkte-Marker. Außerdem spielt er danach 2 Karten nach den üblichen Regeln (anstatt 1 Karte).

PEARLBROOK

Immer wenn du 1 Schmuckstück ausspielst, erhält Fusselwürz 5 Punkte-Marker.

Bereitet sich Fusselwürz auf die nächste Jahreszeit vor, bewege seinen Botschaftsfrosch im Fluss um einen Ort weiter, also von Ort 1 auf 2, von 2 auf 3, von 3 auf 4 bzw. von Ort 4 auf Ort 1. Ist die Karte am entsprechenden Ort noch verdeckt, erhält Fusselwürz die Perle auf dieser Karte. Decke die Karte auf und gib Fusselwürz 1 weitere Perle. Wurde der Flussort bereits vorher von deinem Botschaftsfrosch aufgedeckt, erhält Fusselwürz nur 1 Perle.

Nachdem das Spiel für dich beendet ist, errichtet Fusselwürz Wunder. Dafür muss er nur die erforderlichen Perlen zahlen. Er errichtet das Wunder, für das er die Perlen zahlen kann und das ihm die



meisten Punkte bringt. Prüfe nach jedem gebauten Wunder, ob Fusselwürz weitere Wunder nach den gleichen Regeln bauen kann. Danach beendet Fusselwürz wie üblich sein Spiel.

Beispiel: Fusselwürz besitzt am Ende des Spiels 6 Perlen. Du hast in deiner Stadt nur die *Sternenfall-Flamme* errichtet, im Wert von 25 Punkten. Fusselwürz zahlt 3 Perlen und errichtet dafür die *Sonnenstrahl-Brücke* im Wert von 20 Punkten. Für weitere 2 Perlen baut er den *Nebelsteig-Brunnen* im Wert von 15 Punkten. 1 Perle bleibt übrig.

SPIRECREST

Wettereffekte: Die Einschränkungen durch Wettereffekte gelten nicht für Fusselwürz.

Kartenstücke: Sobald du ein Kartenstück genommen hast, erhält Fusselwürz das Kartenstück, das du nicht genommen hast. Lege es wie üblich rechts an das letzte Kartenstück. Sobald Fusselwürz sein Spiel beendet, setzt er seinen Reisehasen auf das letzte Kartenstück – er erhält Punkte für alle Kartenstücke.

Entdeckung: Immer wenn du eine Entdeckung nimmst, erhält Fusselwürz dafür Punkte-Marker. Hast du die Entdeckung am weitesten links genommen, erhält er 3 Punkte-Marker. Hast du die Entdeckung aus der Mitte genommen, erhält er 2 Punkte-Marker. Hast du die Entdeckung ganz rechts genommen, erhält er 1 Punkte-Marker.



Hinweis zum Riesenwesen *Stoppelhuf*: Falls du dieses Riesenwesen hast, darfst den Effekt auch ausführen, wenn Fusselwürz sein Tier auf den Ort mit *Stoppelhuf* bewegt. In diesem Fall stehen ausnahmsweise beide Figuren auf dem gleichen Ort.

NEWLEAF

Gäste: Wenn sich Fusselwürz auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, erhält er sofort den ausliegenden Gast mit den meisten Punkten. Haben beide Gäste gleich viele Punkte, wähle 1 davon aus.

Bahnhof: Spielst du eine Karte vom Bahnhof aus, erhält Fusselwürz 1 Punkte-Marker. Danach spielt er nach den üblichen Regeln 1 Karte von der Wiese.

Goldene Besetzt-Marker:

- Verwendest du deinen ersten Goldenen Besetzt-Marker, passiert nichts.
- Verwendest du deinen zweiten Goldenen Besetzt-Marker, erhält Fusselwürz 2 Punkte-Marker.
- Verwendest du deinen dritten Goldenen Besetzt-Marker, erhält Fusselwürz 3 Punkte-Marker.

NEWLEAF-MODULE

Tickets: Wenn du dein Hinreise- oder Rückreise-Ticket spielst, wirf danach den 8-seitigen Würfel. Je nach Ergebnis erhält Fusselwürz:

- 1: nichts.
- 2-3: 1 Punkte-Marker.
- 4-5: 2 Punkte-Marker.
- 6-7: 1 zusätzliche Karte. Er spielt sie sofort nach den üblichen Regeln von der Wiese.
- 8: 1 Punkte-Marker und 1 zusätzliche Karte. Er spielt sie sofort nach den üblichen Regeln von der Wiese.

Reservierung: Wenn du eine reservierte Karte spielst, spielt Fusselwürz danach wie üblich 1 Karte von der Wiese. Zusätzlich musst du die obersten 4 Karten vom Nachziehstapel aufdecken. Fusselwürz spielt 1 davon mit der gleichen Farbe wie deine reservierte Karte. Gibt es mehrere gleichfarbige Karten, entscheide dich für 1 davon. Gibt es keine gleichfarbige Karte, passiert nichts. Lege nicht gespielte Karten ab.

SPIEL GEGEN PHANTOMIA FÜR 1 ODER 2 PERSONEN (MISTWOOD)

Im dunkelsten Dickicht des Mistwood ist etwas Schreckliches herangewachsen und gab sich den Namen Phantomia. Geduldig hat sie auf den richtigen Moment gewartet, um ihre furchtbaren Intrigen zu spinnen. Wird sich Everdell in dem Netz aus finsternen Plänen und geschickter Manipulation verfangen?

Mit *Mistwood* kommt eine neue Gefahr nach Everdell. Ihr könnt solo oder zu zweit gegen Phantomia und ihre Spinnenkinder antreten. Für das Spiel gegen Phantomia gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

Phantomia **beginnt** das Spiel. Sie beginnt wie üblich im **Winter** und führt Aktionen gemäß ihrer **Aktion-Karten** durch (siehe Seite 69). Würde sich Phantomia im Herbst auf die nächste Jahreszeit vorbereiten, ist ihr Spiel stattdessen beendet. Haben auch alle menschlichen Personen ihr Spiel beendet, endet das Spiel und ihr fahrt mit der Wertung fort.

Hinweis: Phantomias Aktionen sind durch ihre Aktion-Karten vorgegeben. Von ihren Aktion-Karten hängt auch ab, wann sie die Jahreszeit wechselt. Denkt also daran, dass Phantomia in einer anderen Jahreszeit sein kann als ihr. Verwendet die Jahreszeit-Plättchen zur Erinnerung, in welcher Jahreszeit sich Phantomia befindet.

Ihre Handkarten hat Phantomia in einem **Deck**. Legt die Karten ihres Decks verdeckt auf einen Stapel neben die Versteck-Ablagetafeln.

Immer wenn Phantomia Karten erhält, mischt sie diese in ihr Deck. Sie hat kein Handkartenlimit, ihr Deck kann also aus beliebig vielen Karten bestehen.

Falls du Phantomia **Karten von deiner Hand** geben musst, erhält sie zu jeder Karte von deiner Hand 1 Punkte-Marker aus dem allgemeinen Vorrat.

Falls du Phantomia **Punkte-Marker** geben musst, tue dies nach den üblichen Regeln. Falls du Phantomia **Ressourcen** geben müsstest, wirf diese Ressourcen stattdessen ab. Phantomia erhält die entsprechende Anzahl Karten.



SETZT DU 1 TIER AUF DER POST EIN UND ENTSCHEIDEST DICH, DIE 2 KARTEN AN PHANTOMIA ZU GEBEN, MISCHE SIE IN IHR DECK. ZUSÄTZLICH ERHÄLT PHANTOMIA 2 PUNKTE-MARKER AUS DEM ALLGEMEINEN VORRAT.

Falls Phantomia Punkte-Marker oder Plättchen in ihr Versteck legt, legt sie diese auf ihre Versteck-Ablagetafeln. Sie erhält dafür Punkte bei der Wertung.

Hinweis: Im Spiel mit Erweiterungen kann Phantomia zusätzlich Karten und Perlen in ihr Versteck legen. Falls Phantomia Karten in ihr Versteck legt, legt sie diese immer verdeckt auf ihre Versteck-Ablagetafeln.



Wenn Phantomia **Karten ausspielt**, zahlt sie dafür keine Kosten. Phantomia ignoriert außerdem alle Texte auf Karten, die sie in ihrer Stadt hat. Phantomia führt also keine Effekte auf Karten aus, erhält keine Bonus-Punkte und muss sich nicht an Regeln beim Ausspielen halten (z. B. darf sie gleiche einzigartige Wesen in ihrer Stadt haben).

Ausnahme: Den *Narr* spielt Phantomia immer in die nächstmögliche fremde Stadt in Pfeilrichtung. Die Pfeilrichtung ist auf der aktuellen Aktion-Karte angegeben (siehe Seite 71).

Ist das nicht möglich (die Stadt ist voll oder dort liegt schon ein *Narr*), wirft sie die Karte bei ihrer Aktion stattdessen ab.

Falls Phantomia im Spiel mit zwei Personen eine Aktion durchführen darf, die sich gegen eine Person richtet, wählt sie je nach Pfeilrichtung auf ihrer aktuellen Aktion-Karte die Person links oder rechts von ihr (siehe Seite 71).

Wenn Phantomia **Tiere einsetzt**, erhält oder verliert sie weder Ressourcen, noch erhält oder verliert sie Karten oder Punkte.

PHANTOMIAS VERSTECK-ABLAGETAFELN

Alle Informationen zum Spiel mit Phantomia findet ihr auf den Versteck-Ablagetafeln. Sie dienen außerdem als Ablagefläche für Phantomia Spielmaterial. Zwischen den Spielplänen ist zudem Platz für die Aktion-Karten und ggf. weitere Karten aus Phantomia-Modulen, falls ihr sie verwendet.

ABLAGEFLÄCHE FÜR SPINNEN UND NETZ-PLÄTTCHEN

ABLAGEFLÄCHE FÜR PUNKTE, KARTEN, PLÄTTCHEN, UND PERLEN, DIE PHANTOMIA IN IHR VERSTECK LEGT. SIE WERTET DIESE BEI SPIELENDE.

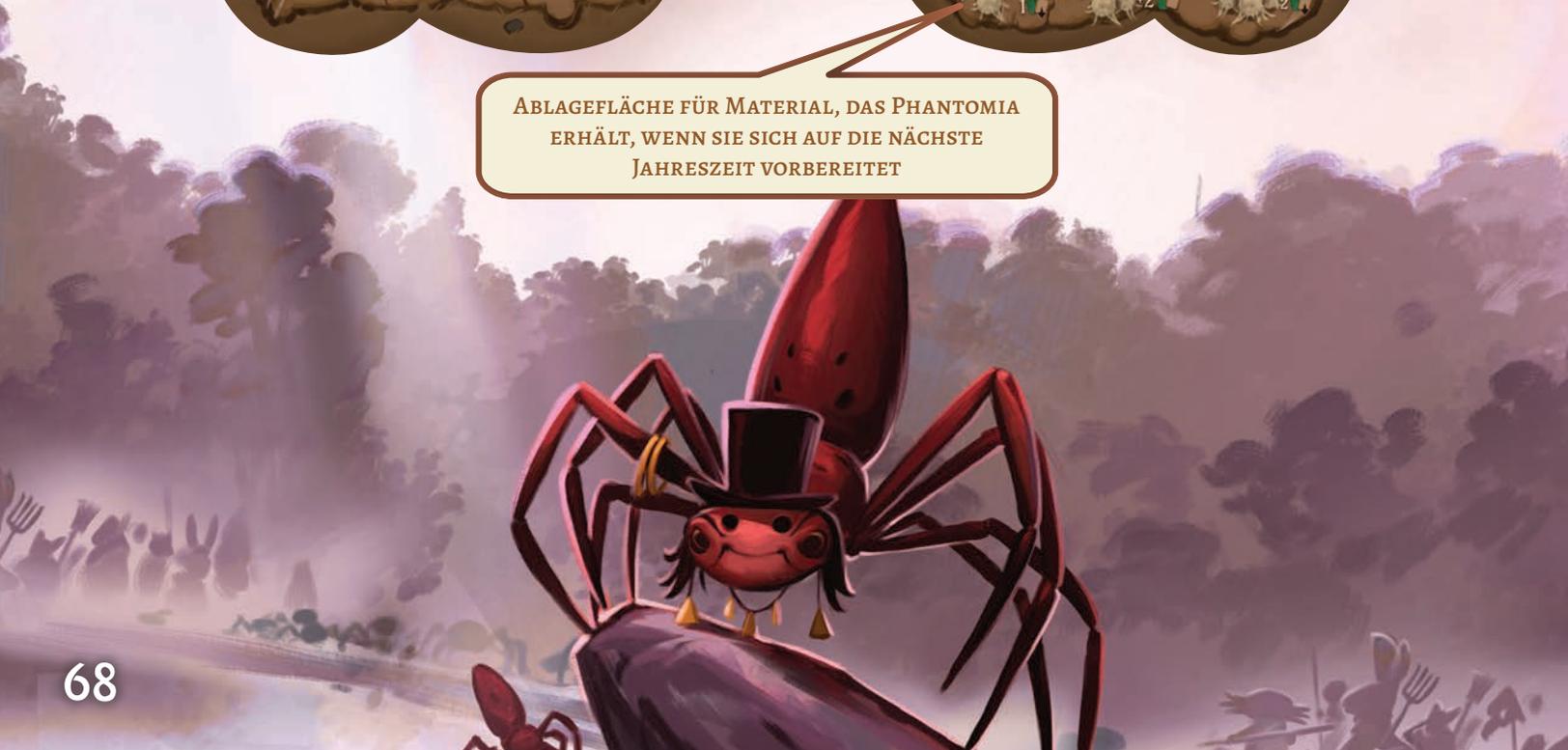
HINWEIS: KARTEN UND PERLEN ERHÄLT PHANTOMIA NUR IM SPIEL MIT ERWEITERUNGEN.

ÜBERSICHT ÜBER PHANTOMIAS MÖGLICHE AKTIONEN UND ORTE, AN DENEN SIE SPINNEN EINSETZEN KANN

ÜBERSICHT ZU PHANTOMIAS ZUG

ABLAGEFLÄCHE FÜR MATERIAL, DAS PHANTOMIA ERHÄLT, WENN SIE SICH AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITET

ABLAGEFLÄCHE FÜR MATERIAL, DAS PHANTOMIA ERHÄLT, WENN SIE SICH AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITET





PHANTOMIAS ZUG

In ihrem Zug führt Phantomia stets 1 Aktion durch. Führt dafür die folgenden Schritte durch:

1. Deckt die oberste Aktion-Karte auf.

2a. Ist oben links auf der Karte  oder  angegeben und sind Phantomia und alle ihre Spinnen bereits eingesetzt, bereitet sich Phantomia sofort auf die nächste Jahreszeit vor (siehe Seite 72). Andernfalls führt sie die Aktion in Schritt 2b durch.

2b. Überprüft, in welcher Jahreszeit sich Phantomia befindet. Sie führt nach Möglichkeit die **erste Aktionsmöglichkeit** aus, die für diese Jahreszeit abgebildet ist (die Aktion links des /). Ist dies nicht **vollständig** möglich, führt sie stattdessen die **zweite Aktionsmöglichkeit** dieser Jahreszeit aus. Kann sie keine der beiden Aktionsmöglichkeiten **vollständig** ausführen, führt sie stattdessen die Ersatzaktion unten auf der Karte aus. Kann sie die Ersatzaktion nicht vollständig ausführen, führt sie so viel wie möglich davon aus und erhält die angegebenen Punkte-Marker.

Phantomias Aktionsmöglichkeiten bestehen aus folgenden Aktionen:

- 1 Spinne einsetzen
- Phantomia einsetzen
- 1 Karte ziehen
- 1 Karte abwerfen
- 1 Karte ausspielen
- Punkte-Marker erhalten





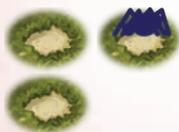
PHANTOMIAS AKTIONEN

SPINNE EINSETZEN

Bei allen Aktion-Karten mit  in der oberen linken Ecke, setzt Phantomia sofort 1 Spinne ein. Die bei der Jahreszeit angegebene Aktion zeigt an, wo Phantomia die Spinne einsetzt.

Gibt es keinen freien Ort der angegebenen Art, an dem Phantomia eine Spinne einsetzen kann, führt sie stattdessen die zweite Aktionsmöglichkeit durch. Gibt es auch da keinen möglichen Ort oder hat Phantomia keine Spinne, führt sie die Ersatz-Aktion durch.

    **Einfacher Ort:** Phantomia setzt 1 Spinne auf dem angegebenen Einfachen Ort ein. Ist dieser besetzt, setzt sie die Spinne auf dem nächstmöglichen individuellen einfachen Ort in Pfeilrichtung ein (siehe Seite 71).



Waldort: Phantomia setzt 1 Spinne auf dem angegebenen Waldort ein. Ist dieser besetzt, setzt sie die Spinne auf dem nächstmöglichen Waldort in Pfeilrichtung ein.



Ort auf einer Karte: Phantomia setzt 1 Spinne auf dem Ort von 1 Karte in ihrer Stadt ein, der nicht **OFFEN** ist (nach eurer Wahl). Phantomia darf ihre Spinnen auch auf Orten mit  einsetzen, selbst wenn sie die Bedingung nicht erfüllt.



PHANTOMIA DARF IHRE SPINNEN AUF BEIDEN FELDERN EINSETZEN, AUCH WENN SIE KEINEN MÖNCH IN IHRER STADT HAT.

WEIL SIE TEXTE AUF KARTEN IGNORIERT, ERHÄLT SIE IHRE SPINNEN AUßERDEM ZURÜCK, WENN SIE SICH AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITET.



Offener Ort auf einer Karte: Phantomia setzt 1 Spinne auf dem Ort von 1 Karte in einer fremden Stadt ein, der **OFFEN** ist. Die betroffene Person entscheidet, auf welcher Karte Phantomia die Spinne einsetzt. Im Spiel mit 2 menschlichen Personen ist die Person in Pfeilrichtung betroffen. Nur wenn diese keinen entsprechenden Ort hat, betrifft die Aktion die andere Person. Hat niemand einen entsprechenden Ort, setzt Phantomia ihre Spinne in ihrer eigenen Stadt auf einem Ort ein, der **OFFEN** ist. Die Person, in deren Stadt die Karte liegt, (ggf. auch Phantomia selbst) nimmt sich wie üblich Punkte-Marker.

Einfaches Ereignis: Phantomia setzt 1 Spinne auf 1 Einfaches Ereignis, für das sie alle Bedingungen erfüllt. Erfüllt sie für kein Ereignis die Bedingungen, setzt sie ihre Spinne auf 1 Ereignis, für das sie mindestens 2 Bedingungen erfüllt. Gibt es mehrere mögliche Einfache Ereignisse, auf die Phantomia ihre Spinne setzen kann, wählt sie das erste Ereignis in Pfeilrichtung. Erfüllt Phantomia für kein Einfaches Ereignis Bedingungen, setzt sie ihre Spinne ebenfalls auf das erste Ereignis in Pfeilrichtung ein. Solange noch mindestens 1 Ereignis verfügbar ist, setzt Phantomia also 1 Spinne ein.



Besonderes Ereignis: Phantomia setzt 1 Spinne auf 1 Besonderes Ereignis, für das sie alle Bedingungen erfüllt. Erfüllt sie für kein Ereignis die Bedingungen, setzt sie ihre Spinne auf 1 Ereignis, für das sie mindestens 1 der Bedingungen erfüllt (bzw. 2 Bedingungen, falls ihr mit den Besonderen Ereignissen aus *Bellfaire* und/oder *Newleaf* spielt). Gibt es mehrere mögliche Besondere Ereignisse, auf die Phantomia ihre Spinne setzen kann, wählt sie das erste Ereignis in Pfeilrichtung. Erfüllt Phantomia für kein Besonderes Ereignis Bedingungen, setzt sie ihre Spinne ebenfalls auf das erste Ereignis in Pfeilrichtung ein. Solange noch mindestens 1 Ereignis verfügbar ist, setzt Phantomia also 1 Spinne ein.

Hat Phantomia in dieser Jahreszeit bereits eine Spinne auf einem Besonderen Ereignis eingesetzt, führt sie stattdessen die zweite Aktion bzw. die Ersatzaktion aus.

Reise: Phantomia setzt 1 Spinne auf dem angegebenen Reise-Ort ein. Ist dieser besetzt, setzt sie sie auf den nächstmöglichen Ort in Pfeilrichtung ein. Sie ignoriert dabei den obersten Ort (2 Punkte) und wirft keine Karten ab.

Zuflucht/Markt: Phantomia setzt 1 Spinne auf der Zuflucht ein. Falls ihr mit *Bellfaire* spielt, setzt sie stattdessen 1 Spinne auf dem Markt ein (siehe Seite 79).

PFEILRICHTUNG

Die Pfeilrichtung auf der Aktion-Karte gibt an:

- den nächstmöglichen Ort, falls Phantomia eine Spinne einsetzen muss, der angegebene Ort aber besetzt ist.
- die nächstmögliche Karte oder das nächstmögliche Plättchen, falls Phantomia das angegebene Plättchen nicht nehmen kann oder es mehrere Möglichkeiten gibt.
- die Person, die Phantomia mit einer Aktion beeinflusst, falls sie eine solche durchführen darf.

Dabei gilt:

: im Uhrzeigersinn bzw. von links nach rechts bzw. von oben nach unten.

: gegen den Uhrzeigersinn bzw. von rechts nach links bzw. von unten nach oben.

Der nächstmögliche Ort

Muss Phantomia ihre Spinne auf 1 Ort einsetzen, auf dem sich bereits 1 Tier befindet, setzt sie ihn stattdessen auf dem nächstmöglichen Ort in Pfeilrichtung ein. Überprüft unten rechts auf der Karte die Pfeilrichtung und verschiebt Phantomias Spinne in diese Richtung auf den nächsten Einfachen Ort bzw. den nächsten Waldort. Ist dieser ebenfalls besetzt, wiederholt dies solange, bis Phantomia die Spinne einsetzen kann.



PHANTOMIA EINSETZEN

 Bei allen Aktion-Karten mit  in der oberen linken Ecke verwendet Phantomia ihre Phantomia-Figur. Werft dafür den 8-seitigen Würfel. Phantomia spielt die entsprechende Karte von der Wiese in ihre Stadt. Die Karte oben links entspricht der 1, die Karte oben rechts der 4. Die Karte unten rechts entspricht also der 8. Gibt es in ihrer Stadt keinen freien Platz mehr, wirft sie die Karte stattdessen ab. Anstatt die Wiese aufzufüllen, legt nun die Phantomia-Figur auf diesen Platz. Sie blockiert diesen Platz auf der Wiese, bis Phantomia in ihr Versteck zurückkehrt, um sich auf die nächste Jahreszeit vorzubereiten.



KARTEN ZIEHEN, ABWERFEN ODER SPIELEN

Anstatt 1 Spinne einzusetzen kann Phantomia Karten in ihr Deck nehmen, Karten abwerfen oder Karten spielen.



Ziehen: Phantomia zieht 1 Karte vom Nachziehstapel und mischt sie in ihr Deck.



Abwerfen: Phantomia wirft die oberste Karte von ihrem Deck ab. Hat sie keine Karte, führt sie stattdessen die zweite Aktionsmöglichkeit bzw. die Ersatzaktion aus.



Aus dem Deck ausspielen: Phantomia spielt die oberste Karte von ihrem Deck in ihre Stadt aus. Sind bereits alle Plätze in ihrer Stadt belegt, führt sie stattdessen die zweite Aktionsmöglichkeit bzw. die Ersatzaktion aus.



Von der Wiese ausspielen: Werft den 8-seitigen Würfel. Phantomia spielt die entsprechende Karte von der Wiese in ihre Stadt aus. Füllt die Wiese danach wieder auf.

Liegt keine entsprechende Karte aus, weil das Feld von der Phantomia-Figur besetzt ist, spielt sie stattdessen die oberste Karte vom Nachziehstapel. Sind bereits alle Plätze in ihrer Stadt belegt, führt sie stattdessen die zweite Aktionsmöglichkeit bzw. die Ersatzaktion aus.

PUNKTE-MARKER ERHALTEN



: Phantomia erhält sofort die abgebildete Anzahl Punkte-Marker.



*: Phantomia erhält so viele Punkte-Marker, wie auf der Punkte-Karte des gewählten Schwierigkeitsgrads angegeben sind.



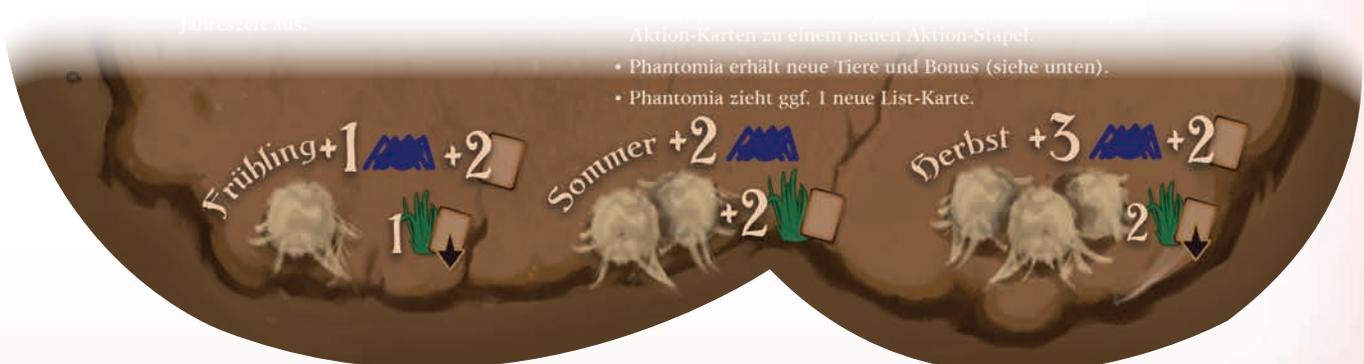
AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITEN

Hat Phantomia bereits alle Spinnen und die Phantomia-Figur eingesetzt, und zieht Phantomia dann 1 Aktion-Karte, die  oder  zeigt, bereitet sie sich sofort auf die nächste Jahreszeit vor, anstatt eine Aktion auszuführen.

Führt dazu die folgenden Schritte aus:

- Legt das Jahreszeiten-Plättchen für Phantomias nächste Jahreszeit aus.
- Mischt alle gespielten Aktion-Karten mit dem übrigen Aktion-Stapel und den Aktion-Karten für die nächste Jahreszeit. Legt diese Karten als neuen Aktion-Stapel aus.
- Phantomia erhält alle Einfachen und Besonderen Ereignisse, auf denen sie Spinnen eingesetzt hat. Legt sie in ihr Versteck.
- Falls Phantomia alle Bedingungen für ein weiteres Einfaches Ereignis erfüllt, erhält sie dieses ebenfalls. Falls sie die Bedingungen für mehrere Einfache Ereignisse erfüllt, erhält sie das erste davon in Pfeilrichtung (siehe Seite 71).
- Phantomia holt die Phantomia-Figur und alle Spinnen zurück. Legt sie in ihr Versteck. Füllt die Wiese noch nicht auf.

- Phantomia erhält neue Spinnen und einen Bonus, wie unten auf der rechten Versteck-Ablagetafel angegeben:
- **Frühling:** Phantomia erhält 1 neue Spinne und 2 Karten vom Nachziehstapel. Werft den 8-seitigen Würfel. Phantomia wirft die entsprechende Karte von der Wiese ab. Ist das entsprechende Feld leer, wirft sie die nächste Karte in Pfeilrichtung ab. Füllt danach die Wiese auf.
- **Sommer:** Phantomia erhält 2 neue Spinnen. Werft den 8-seitigen Würfel zweimal. Phantomia nimmt die entsprechenden Karten von der Wiese in ihr Deck. Ist ein entsprechendes Feld leer, nimmt sie jeweils die nächste Karte in Pfeilrichtung. Füllt danach die Wiese auf.
- **Herbst:** Phantomia erhält 3 neue Spinnen und 2 Karten vom Nachziehstapel. Werft den 8-seitigen Würfel zweimal. Phantomia wirft die entsprechenden Karten von der Wiese ab. Ist ein entsprechendes Feld leer, wirft sie die jeweils nächste Karte in Pfeilrichtung ab. Füllt danach die Wiese auf.



SPIELENDÈ

Würde sich Phantomia im Herbst auf die nächste Jahreszeit vorbereiten, ist ihr Spiel stattdessen beendet. Falls Phantomia das Spiel vor euch beendet, kann sie weiterhin Punkte durch Karten-Effekte erhalten. Ihr müsst jedoch keine Karten oder Ressourcen mehr an sie abgeben. Führt außerdem sofort folgenden Schritte aus, sobald Phantomia ihr Spiel beendet hat:

- Falls Phantomia die Bedingung für 1 oder mehr Einfache Ereignisse erfüllt, erhält sie das erste davon in Pfeilrichtung (siehe Seite 71).
- Nur in Spielen mit den Phantomia-Modulen und/oder Erweiterung: Falls Karten in Phantomias Versteck liegen, legt sie sie nun in ihre Stadt (unabhängig davon, ob ihre Stadt voll ist).
Ausnahme: Werft den *Narr* (Grundspiel) ab, statt ihn in ihre Stadt zu legen.

SCHLUSSWERTUNG

Haben Phantomia und alle menschlichen Personen ihr Spiel beendet, führt die Schlusswertung durch. Führt Phantomias Wertung gemäß ihrer Punkte-Karte durch. Phantomia erhält:

- Punkte auf Karten in ihrer Stadt
- Punkte durch Punkte-Marker
- Punkte für Einfache Ereignisse
- Punkte für die Reise

Falls ihr mit Erweiterung gespielt habt, erhält Phantomia ggf. zusätzliche Punkte. Diese sind zusammen mit den entsprechenden Erweiterungssymbolen ebenfalls auf der Punkte-Karte angegeben.

Je nach gewählter Schwierigkeit erhält Phantomia außerdem eine bestimmte Anzahl Punkte für:

- jedes Besondere Ereignis
- jede Karte in ihrer Stadt mit dem Wert 0
- jede Wohlstand-Karte  in ihrer Stadt

Zur Erinnerung: Phantomia ignoriert Texte auf Karten. Sie erhält also keine zusätzlichen Punkte für Effekte auf Karten.

Wie viele Punkte Phantomia für etwas erhält, ist jeweils auf der Punkte-Karte angegeben. Hat Phantomia die meisten Punkte, gewinnt sie das Spiel. Sie gewinnt auch bei Gleichstand.



IM SPIEL MIT ERWEITERUNG ERHÄLT PHANTOMIA ZUSÄTZLICH:

Legenden

Punkte für Legendäre Karten. Wertet jede Legendäre Karte, als wäre sie eine Wohlstandskarte . Wertet jede Karte nur einmal, auch wenn sie gleichzeitig  bzw.  hat.

Fusselwürz-Karten

Punkte für den Kartentext *Fusselwürz der Fürst* (hier beachtet Phantomia ausnahmsweise den Kartentext).

Bellfaire

Punkte für die Königliche Auszeichnung. Wertet sie im Spiel mit 2 Personen gegen Phantomia nach den üblichen Regeln.

Im Solo-Spiel gegen Phantomia gilt: Wer die meisten Karten des angegebenen Typs hat, gewinnt die Auszeichnung und erhält 6 Punkte. Bei Gleichstand erhält niemand Punkte. Wertet den zweiten Platz, wenn du oder Phantomia mindestens halb so viele Karten des angegebenen Typs haben, wie der erste Platz.

Pearlbrook

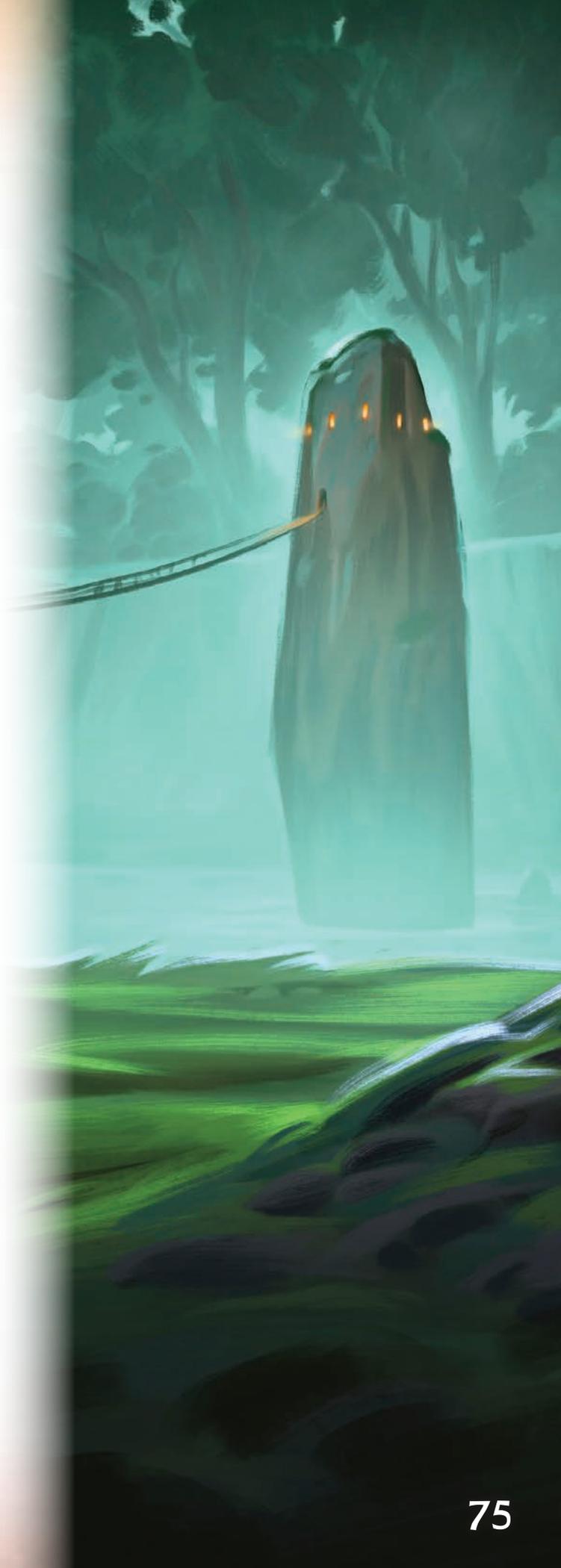
Punkte für ihre Wunder, Schmuckstücke und 2 Punkte für jede Perle.

Spirecrest

Punkte für ihre Kartenstücke (sie muss dafür keine Bedingungen erfüllen).

Newleaf

Punkte für Karten aus *Newleaf*. Wertet jede Karte aus *Newleaf*, als wäre sie eine Wohlstandskarte . Wertet jede Karte nur einmal, auch wenn sie gleichzeitig  bzw.  hat. Außerdem die Punkte so vieler Gäste, wie auf der Punkte-Karte angegeben. Phantomia wertet dabei stets die Gäste mit den höchsten Punktwerten.



PHANTOMIA-MODULE

Im Spiel gegen Phantomia könnt ihr euch entscheiden, die folgenden Module zu verwenden. Legt dann beim Spielaufbau zusätzlich die Netz-Plättchen  in ihr Versteck.

Hinweis: Verwendet diese Module nicht zusammen mit anderen Erweiterungen. Du darfst List- und Plan-Karten nur im Solo-Spiel und **nicht gleichzeitig** verwenden (außer eine Plan-Karte gibt etwas anderes an).

CHARAKTER-MODUL

Die beim Spielaufbau gewählte Charakter-Karte beeinflusst das gesamte Spiel über alle Karten auf der Wiese, die sich neben oder diagonal zur Phantomia-Figur befinden. Markiert sie zur Erinnerung mit den Netz-Plättchen .



Handelt den Effekt auf der Charakter-Karte jedes Mal sofort ab, wenn ihr 1 Karte von der Wiese auf die Hand nehmt oder ausspielt, bevor ihr andere Effekte ausführt. Das gilt auch wenn ihr eine Karte kostenlos ausspielt, indem ihr 1 Besetzt-Marker verwendet.

Führt den Effekt nicht aus, wenn Phantomia eine Karte nimmt oder wenn jemand eine Karte von der Wiese abwirft.

PLAN-MODUL

Die beim Spielaufbau ausgelegte Plan-Karte enthält zusätzliche Regeln, die das gesamte Spiel über gelten. Sie gibt Phantomia zusätzliche Vorteile.



Benötigst du für den Plan die Netz-Plättchen , beachte die entsprechenden Regeln (siehe rechts).

Vereiteln: Immer wenn du den Effekt einer Plan-Karte ausführen müsstest, darfst du ihn verhindern oder abschwächen, indem du zuerst die angegebene Aktion unten auf der Karte ausführt. Gibt es auf einer Plan-Karte kein **Vereiteln**, kannst du den Plan nicht verhindern.





LIST-MODUL

Wenn Phantomia sich auf eine neue Jahreszeit vorbereitet, deckt sie eine List-Karte auf. Sie geben Phantomia zusätzliche Vorteile.

Im Winter hat Phantomia noch keine List-Karte. Sie deckt die erste List-Karte auf, wenn sie sich auf den Frühling vorbereitet. Wenn Phantomia sich im Herbst auf die nächste Jahreszeit vorbereiten würde, deckt sie eine weitere List-Karte auf, die bis zur Schlusswertung gilt.

Benötigst du für List-Karten die Netz-Plättchen , beachtet die entsprechenden Regeln (siehe rechts).

Einige List-Karten führen zusätzliche Regeln ein, die für die gesamte Jahreszeit als dauerhafter Effekt gelten. Führe ggf. sofort die angegebene Vorbereitung für diesen Effekt durch.

Am Ende der Jahreszeit wirft Phantomia ihre List-Karte ab und es gelten stattdessen die Regeln der neuen List-Karte. Denkt daran, alle Netz-Plättchen abzulegen, die sich auf die abgeworfene List-Karte bezogen haben.



Vereiteln: Immer wenn du einen Sofort-Effekt einer List-Karte ausführen müsstest, darfst du ihn verhindern oder abschwächen, indem du die angegebene Aktion unten auf der Karte ausführst.



NETZ-PLÄTTCHEN FÜR PLAN- UND LIST-KARTEN

Legt die Netz-Plättchen  aus, wie auf der jeweiligen Karte angegeben. Ihre Anzahl ist nicht begrenzt. Solltet ihr nicht genug Netz-Plättchen  zur Verfügung haben, behelft euch mit beliebigem anderen Material.

Befinden sich an dem entsprechenden Ort bereits 1 oder mehrere Tiere, sind sie nicht von dem Effekt betroffen. Spinnen sind nie von dem Effekt betroffen, sofern nicht anders angegeben.

Kopiert ihr einen Effekt, der mit einem Netz-Plättchen  markiert ist, gilt das Netz-Plättchen  nicht für den kopierten Effekt.

Beispiel: Liegt die List *Banditen im Wald* aus und setzt du 1 Tier auf einem Waldort ein, erhält Phantomia 2 Punkte-Marker. Kopierst du den Effekt von einem Waldort, erhält Phantomia keine Punkte-Marker.

SPIEL GEGEN PHANTOMIA MIT ERWEITERUNGEN

Ihr könnt im Spiel mit Phantomia auch die Erweiterungen von *Everdell* oder einzelne Module daraus verwenden. Beachtet die folgenden Hinweise.

Ausnahme: Verwende Phantomia nicht im Spiel gegen *Fusselwürz*.

FÄHIGKEITEN

Falls ihr die **Ratten** verwendet, darf Phantomia nicht auf der Karte eingesetzt werden, auf der der Ratten-Marker liegt. Falls ihr die entsprechende Karte auswürfelt, würfelt erneut. Phantomia darf jedoch Karten von der Wiese ausspielen, auf denen der Ratten-Marker liegt.

Zur Erinnerung: Im Frühling erhaltet ihr im Spiel mit Fähigkeiten kein neues Tier. Phantomia erhält aber wie üblich 1 neue Spinne.

Hinweis: Die verschiedenen Fähigkeiten sind gegen Phantomia unterschiedlich gut. Falls euch das Spiel gegen Phantomia zu schwer ist, könnt ihr es leichter machen, indem ihr euch 1 Tier nehmt, wenn ihr euch auf den Frühling vorbereitet, obwohl ihr mit diesem Modul spielt.

LEGENDEN

Wenn sich Phantomia auf die Jahreszeiten Sommer und Herbst vorbereitet, erhält sie zusätzlich zu den üblichen Effekten je 1 Legendäre Karte. Mischt sie in ihr Deck.

Spielt Phantomia eine Legendäre Karte in ihre Stadt, belegt sie dort keinen Platz. Sie darf sie auch spielen, wenn ihre Stadt voll ist.

Wirft Phantomia eine Legendäre Karte ab, lege sie in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

Wertung: Für Phantomias Wertung zählen Legendäre Karten wie Wohlstandskarten 🌟. Wertet jede Karte nur einmal, auch wenn sie gleichzeitig 🌟 bzw. 🍀 hat.

FUSSELWÜRZ

Spielt ihr mit dem Modul *Fusselwürz*, handelt die entsprechenden Karten ab wie üblich. Spielt Phantomia eine dieser Karten, tritt stattdessen folgender Effekt ein:

Fusselwürz der Flegel: Phantomia legt 1 Produktionskarte 🏠 mit den höchsten Kosten aus deiner Stadt in ihre Stadt. Gibt es mehrere Karten mit den höchsten Kosten, entscheidest du, welche sie erhält. Phantomia legt die Karte auch dann aus, wenn ihre Stadt bereits voll ist. Lege *Fusselwürz der Flegel* in deine Stadt und führe sofort den Effekt aus.

Hinweis: Spielst du die Karte in Phantomias Stadt, führe den Effekt wie üblich aus. Phantomia muss allerdings nur einmalig die 2 Karten abwerfen. Dann erhält sie für jede abgeworfene Karte 1 Punkte-Marker.

Fusselwürz der Fiesling: Falls Phantomia mehr als 8 Karten in ihrem Deck hat, wirft sie solange Karten ab, bis sie nur noch 8 Karten im Deck hat. Tauscht dann die Karten. Befinden sich Legendäre Karten unter den Karten, die du von Phantomia erhalten hast, mische sie zurück in Phantomias Deck. Du bekommst dafür keinen Ersatz.

Hinweis: Phantomia bekommt in diesem Fall keine Punkte-Marker, da ihr Karten tauscht und du nicht Karten an sie abgibst.

Fusselwürz der Fürst: Der Kartentext zählt für Phantomia zur Wertung.



CORRIN

Spielt Phantomia eine Corrin-Karte, legt sie **nicht** in ihre Stadt, sondern stattdessen in ihr Versteck.

Falls du *Corrin der Krieger* spielst, erhält Phantomia wie üblich Karten anstelle der Ressourcen, die du ihr geben würdest. Gibst du ihr Karten, erhält sie wie üblich 1 Punkte-Marker für jede Karte, die du ihr gibst.

BELFAIRE

Ist auf Phantomias Aktion-Karte *Zuflucht/Markt* abgebildet, setzt Phantomia ihre Spinne auf dem Markt ein (selbst dann, wenn sie schon 1 Spinne an diesem Ort eingesetzt hat) und verschiebt den ersten Waren-Marker in Pfeilrichtung (siehe Seite 71).

Hinweis: Ist dies eine Ersatzaktion und Phantomia hat keine Spinne, verschiebt sie trotzdem den Waren-Marker.



PEARLBROOK

Ab dem Frühling setzt Phantomia auch ihren Botschaftsfrosch ein. Sie tut dies entweder, wenn sie eine entsprechende Aktion-Karte zieht oder wenn sie eine Spinne platzieren müsste, aber keine Spinne mehr hat. In diesem Fall platziert sie stattdessen den Botschaftsfrosch. Sie bereitet sich nur dann auf die nächste Jahreszeit vor, wenn sie bereits alle Spinnen, den Botschaftsfrosch und die Phantomia-Figur platziert hat:



Phantomia setzt ihren Botschaftsfrosch auf einem Flussort ein, der noch nicht aufgedeckt ist. Sind das mehrere Orte, wählt sie den Ort, für dessen Bedingung die meisten Karten in ihrer Stadt ausliegen. Bei Gleichstand wählt sie den ersten Ort in Pfeilrichtung (siehe Seite 71). Phantomia deckt den Ort auf, erhält die Perle auf dem Ort und 1 zusätzliche Perle aus dem allgemeinen Vorrat. Sie ignoriert wie üblich den Effekt der Karte. Perlen legt Phantomia immer in ihr Versteck.

Sind bereits alle Flussorte aufgedeckt, wählt Phantomia den Ort, für dessen Bedingung die meisten Karten in ihrer Stadt ausliegen. Bei Gleichstand wählt sie den ersten Ort in Pfeilrichtung. Sie erhält 1 Perle aus dem Vorrat. Legt Phantomias Perlen in ihr Versteck.

Wunder & Schmuckstück: Führt Phantomia eine Aktion *Wunder & Schmuckstück* aus, setzt sie ihre Spinne auf dem Wunder mit den höchstmöglichen Perlen-Kosten ein, die sie bezahlen kann. Phantomia muss nur die Perlen bezahlen, keine Ressourcen oder Karten. Sie wirft die entsprechenden Perlen aus ihrem Versteck ab. Hat sie danach noch 1 oder mehr Perlen, bezahlt Phantomia 1 weitere Perle und legt ihr oberstes verdecktes Schmuckstück in ihr Versteck. Kann Phantomia kein Wunder bezahlen, führt sie dennoch diese Aktion aus, sofern sie mindestens 1 Perle für das Schmuckstück zur Verfügung hat.

Wenn sich Phantomia auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, erhält sie zusätzlich Wunder, auf denen sie Spinnen eingesetzt hat. Nach dem Herbst erhält sie außerdem 1 weiteres Wunder. Sie erhält das Wunder mit den höchstmöglichen Kosten, die sie bezahlen kann. Kann sie kein Wunder bezahlen, erhält sie keins.

Hinweise zu bestimmten Karten:

Fähre: Phantomia verwendet diesen Ort wie jeden anderen Ort, der  ist. Sie setzt hier nicht ihren Botschaftsfrosch, sondern eine Spinne ein.

Piratenschiff: Hat Phantomia das *Piratenschiff* in ihrer Stadt und hat noch mindestens 1 Person einen freien Platz in der eigenen Stadt, setzt sie ihre Spinne bei der  Aktion immer zuerst auf das *Piratenschiff*. Sie bewegt das *Piratenschiff* in eine fremde Stadt in Pfeilrichtung (siehe Seite 71), ohne die übrigen Effekte auszuführen. Wenn sie sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, erhält sie ihre Spinne wie üblich zurück.

SPIRECREST

Phantomia ignoriert alle Einschränkungen durch Wettereffekte.

Würde sich Phantomia auf die nächste Jahreszeit vorbereiten, führt sie **vorher** zuerst ihre Erkundung durch. (Ihr führt eure Erkundung wie üblich durch, **nachdem** ihr euch auf die nächste Jahreszeit vorbereitet habt.)

Beachtet folgende Sonderregeln für Phantomias Erkundungen:

Kartenstück finden: Phantomia nimmt das erste Kartenstück in Pfeilrichtung (siehe Seite 71) und legt es in ihr Versteck.

Entdeckung machen: Phantomia nimmt die erste Entdeckung in Pfeilrichtung (siehe Seite 71), die einen Ort oder einen Punkte-Wert hat. Gibt es keine solche Entdeckung, nimmt sie keine Entdeckung. Hat die Entdeckung einen Ort, legt sie sie in ihre Stadt. Sie belegt keinen Platz in Phantomias Stadt. Hat die Entdeckung einen Punkte-Wert, legt sie sie in ihr Versteck. Phantomia muss für ihre Entdeckung keine Karten und/oder Ressourcen zahlen.

Wettereffekt und Kartenstücke aufdecken: Nachdem Phantomia ihren Reisehasen bewegt hat, deckt sie wie üblich den nächsten Wettereffekt und neue Kartenstücke auf, falls sie noch verdeckt sind.

Hinweise zu bestimmten Karten:

Entdeckungen: Phantomia platziert Spinnen auf Entdeckungen, als würden sie in der jeweiligen Stadt liegen. Sie darf in jeder Jahreszeit mehrere Spinnen auf einer solchen Karte einsetzen. Die Person, in deren Stadt die Karte liegt, erhält wie üblich jedes Mal 1 Punkte-Marker.

Feuerschnabel und Windpfeil: Du darfst die Effekte dieser Riesenwesen auch dann einsetzen, wenn Phantomia Karten zieht oder abwirft.





NEWLEAF

Einfache Orte: Phantomia darf ihre Spinnen nicht auf Einfache Orte einsetzen. Legt zur Erinnerung  darauf. Ist ein Einfacher Ort auf einer Aktion-Karte angegeben, führt stattdessen die zweite Aktionsmöglichkeit oder die Ersatzaktion aus.

12-seitiger Würfel: Muss Phantomia eine Karte von der Wiese nehmen, hat sie nun auch Zugriff auf den Bahnhof. Würfelt für die Aktion  den 12-seitigen Würfel:

- 1-8:** Phantomia nimmt wie üblich die entsprechende Karte von der Wiese.
- 9-11:** Phantomia nimmt die entsprechende Karte vom Bahnhof, wobei 9 der Karte oben, 10 der Karte in der Mitte und 11 der Karte unten entspricht.
- 12:** Phantomia erhält die Karte vom Bahnhof mit dem höchsten Punkte-Wert.

Bei der Aktionskombination  &  gilt zusätzlich:

- 1-8:** Nachdem Phantomia die gewürfelte Karte genommen hat, nimmt sie außerdem alle Karten mit -Symbol, die auf der Wiese liegen. Mischt sie in ihr Deck. Füllt dann die Wiese auf (nicht das Feld mit ).
- 9-12:** Nachdem Phantomia die gewürfelte Karte genommen hat, nimmt sie außerdem den Gast mit dem höheren Punkte-Wert und legt ihn in ihr Versteck. Von dem Stapel, von dem sie keinen Gast erhalten hat, wirft sie den obersten Gast ab.

Sie führt diese Aktion auch aus, wenn bereits alle Felder in ihrer Stadt belegt sind. Die entsprechende Karte wirft sie ab, anstatt sie in die Stadt zu legen.

Führt sie nur die Aktion  aus, gilt bei 9-12 zusätzlich:

Nachdem Phantomia die gewürfelte Karte genommen hat, erhält sie außerdem  entsprechend des gewählten Schwierigkeitsgrads. Werft zusätzlich alle Karten vom Bahnhof ab und füllt den Bahnhof auf (nicht das Feld mit ). Befindet sich  auf dem gewürfelten Feld, spielt Phantomia stattdessen die oberste Karte von ihrem Deck in ihre Stadt, erhält jedoch keine .

Bonus-Aktion: Hat Phantomias Aktion-Karte das -Symbol, führt sie ihre Aktion zunächst wie üblich durch. Danach erhält Phantomia den Gast mit dem höheren Punkte-Wert und legt ihn in ihr Versteck. Von dem Stapel, von dem sie keinen Gast erhalten hat, wirft sie den obersten Gast ab.

Hinweis: Führt diese Aktion nicht aus, wenn sich Phantomia durch die Aktion-Karte auf die nächste Jahreszeit vorbereitet hat.



IMPRESSUM



Everdell

Autor: James A. Wilson

Illustrationen: Andrew Bosley

Entwicklung: Dann May, Brenna Noonan, Clarissa Wilson

Künstlerische Leitung und Grafikdesign: Dann May

Zusätzliche Grafiken und Layout: Cody Jones

Produktmanagement: Cody Jones, Dan Yarrington

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Spieltests: Clarissa Wilson, Jacob Parker, Nathan Wilson, Andrew und Jordana Osborne, Justin Schaffer, Michael Mindes, Seth Jaffee, Joel Eddy, Allen Chang, Cody Jones, Chris McMullen, Michael Fox, Andrew Bosley. Besonderer Dank geht an Michael Cyr von BGG.

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign und Redaktion: Mühlenkind Kreativagentur

Übersetzung: Board Game Circus



Pearlbrook

Autor: James A. Wilson

Illustrationen: Andrew Bosley

Entwicklung: Dann May, Brenna Noonan, Clarissa Wilson

Künstlerische Leitung und Grafikdesign: Dann May

Zusätzliche Grafiken und Layout: Cody Jones, Barry Pike III

Produktmanagement: Cody Jones, Dan Yarrington

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign und Redaktion: Mühlenkind Kreativagentur

Übersetzung: Board Game Circus





Spirecrest

Autor: James A. Wilson

Illustrationen: Andrew Bosley

Zusätzliche Illustrationen: Dann May

Entwicklung: Dann May, Brenna Noonan, Clarissa Wilson

Künstlerische Leitung und Grafikdesign: Dann May

Produktionsmanagement, Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Spieltests: Clarissa Wilson, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Iskra Dyulgerova, Tom Peske, Amy Peske, Alex Peske, James Charlick, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Trevor Baker, Gregory Delaney-Mucklow, Cory Kneeland, Angela Kneeland, Marie Kneeland, Michael Forrey, Tim Dolloff, Benjamin Leroy-Beaulieu, Kim Williams, Anthony Williams, Erin Williams, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Jonathan Baxter, Erin Baxter, Andrew Albertsen, Maximilian Berbechelov, Joëlle Cathala

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign, Übersetzung und Redaktion: Mühlenkind Kreativagentur



Bellfaire

Autor: James A. Wilson

Illustrationen: Andrew Bosley

Entwicklung: Dann May, Brenna Noonan, Clarissa Wilson

Künstlerische Leitung und Grafikdesign: Dann May

Produktionsmanagement, Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Spieltester: Clarissa Wilson, Nathan Wilson, Jacob Parker, Jonathan Parker, Lee Kaiser, Maximilian Berbechelov, Iskra Dyulgerova, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Tom Peske, Amy Peske, Alex Peske, James Charlick, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Trevor Baker, Gregory Delaney-Mucklow, Cory Kneeland, Angela Kneeland, Marie Kneeland, Michael Forrey, Tim Dolloff, Benjamin Leroy-Beaulieu, Kim Williams, Anthony Williams, Erin Williams, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Jonathan Baxter, Erin Baxter, Andrew Albertsen, Joëlle Cathala

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign, Übersetzung und Redaktion: Mühlenkind Kreativagentur





Newleaf

Autor: James A. Wilson

Illustrationen: Andrew Bosley

Zusätzliche Illustrationen: Naomi Robinson, Natalie Johnson

Entwicklung: Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Grafikdesign: Natalie Johnson, Jared Gannuscio

Redaktion und Lektorat: Petra Schlunk, Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Produktion: Tim Schuetz, Skye Walker

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

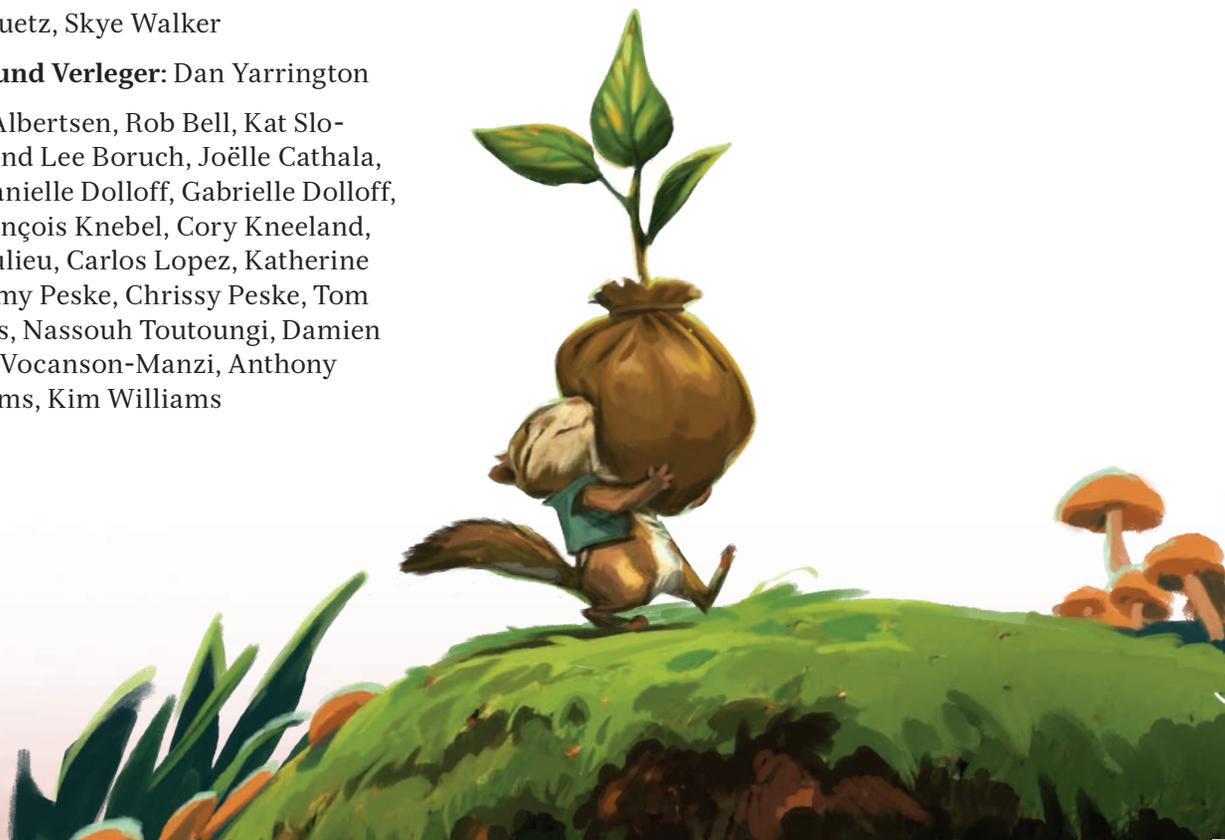
Spietests: Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Joshua and Lee Boruch, Joëlle Cathala, Jennifer Dingman, Danielle Dolloff, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Jean-François Knebel, Cory Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu, Carlos Lopez, Katherine Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, Nassouh Toutoungi, Damien Vocanson, Stéphanie Vocanson-Manzi, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jens Wiese

Lektorat: Milena Fuchs

Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach, Irina Siefert





Mistwood: Spiel gegen Phantomia

Autor*innen & Entwicklung: Rob Bell, Chrissy Peske

Weitere Entwicklung: James A. Wilson

Illustrationen: Naomi Robinson

Zusätzliche Illustrationen: Andrew Bosley, Natalie Johnson

Grafikdesign: Natalie Johnson, Jared Gannuscio, Mühlenkind Kreativagentur

Redaktion: Petra Schlunk

Redaktion und Lektorat: Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Produktion: Tim Schuetz

Produktionskoordination: Skye Walker

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Spietestes: Joëlle Cathala, Tim Dolloff, JR Gracen, Ryan Horricks, Gretchen Ingram, Cory Kneeland, Emily LaFramboise, Justin Raymond Park, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, James Wilson

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jens Wiese

Lektorat: Milena Fuchs

Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach, Irina Siefert



Mistwood: Module

Autor: James A. Wilson

Illustrationen: Andrew Bosley

Zusätzliche Illustrationen: Naomi Robinson, Natalie Johnson

Entwicklung: Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Grafikdesign: Natalie Johnson, Jared Gannuscio

Redaktion: Petra Schlunk, Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Produktion: Tim Schuetz, Skye Walker

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Spietestes: Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Joshua and Lee Boruch, Joëlle Cathala, Jennifer Dingman, Danielle Dolloff, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Jean-François Knebel, Cory Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu, Carlos Lopez, Katherine Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, Nassouh Toutoungi, Damien Vocanson, Stéphanie Vocanson-Manzi, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jens Wiese

Lektorat: Milena Fuchs

Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach, Irina Siefert





Die Everdell Complete Collection

Autor: James A. Wilson

Illustrationen: Andrew Bosley, Naomi Robinson

Zusätzliche Illustrationen: Natalie Johnson

Grafikdesign: Natalie Johnson, Jared Gannuscio, Mühlenkind Kreativagentur

Redaktion und Lektorat: Petra Schlunk, Tim Schuetz

Produktion: Tim Schuetz

Produktionskoordination: Skye Walker

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Besonderer Dank geht an Chrissy Peske.

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jens Wiese

Lektorat: Ronja Lauterbach, Jonathan Feld

Übersetzung und Redaktion: Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Tabletop Tycoon Inc. © 2018-2024 Tabletop Tycoon Inc. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Starling Games ist ein Imprint von Tabletop Tycoon, Inc.



STARLING
GAMES



Pegasus Spiele



Tabletop
Tycoon,
Inc.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)

James Wilson möchte sich besonders bedanken :

Bei meiner Frau Clarissa dafür, dass du dieses Spiel unzählige Male mit mir gespielt hast und immer daran geglaubt hast. Du bist für mich die einzige Ehefrau im ganzen Kartenstapel und es ist eine Ehre, dein Ehemann zu sein.

Bei Dan Yarrington, für dein visionäres Engagement bei der Umsetzung dieses Spiels und deinen unermüdlichen Einsatz, um es mit der Welt zu teilen. Gut, dass du nach unseren Wesen schauen kannst, wenn ich mal verreise.

Dann May, für deine Idee, Waldtiere zu den Hauptfiguren dieses Spiels zu machen und diese Welt mit mir zu entdecken. Auf dieser Reise hin und zurück warst du mein Sam.

Andrew Bosley, du hast Everdell noch viel liebevoller und zauberhafter gestaltet, als ich für möglich gehalten habe.

Dem ganzen Team von Starling Games, auch den ehemaligen Teammitgliedern, für all eure Arbeit und Kreativität, die ihr in dieses Projekt gesteckt habt. Was ihr tut, ist wahrhaft Kunst!

Familie Peske dafür, dass ihr Fans der ersten Stunde seid und dieses Spiel bei jeder Gelegenheit unterstützt. Die Katzen sind für euch.

Euch allen, die ihr Everdell spielt. Dieses Spiel online und auf euren Tischen zu sehen, macht mich jedes mal stolz und dankbar. Ich freue mich immer, euch online oder auf Veranstaltungen zu begegnen.

Zum Schluss: Ich bin dankbar, Teil einer Schöpfung mit so wunderbaren Wesen, großen und kleinen, zu sein.

James Wilson



STARLING
GAMES

