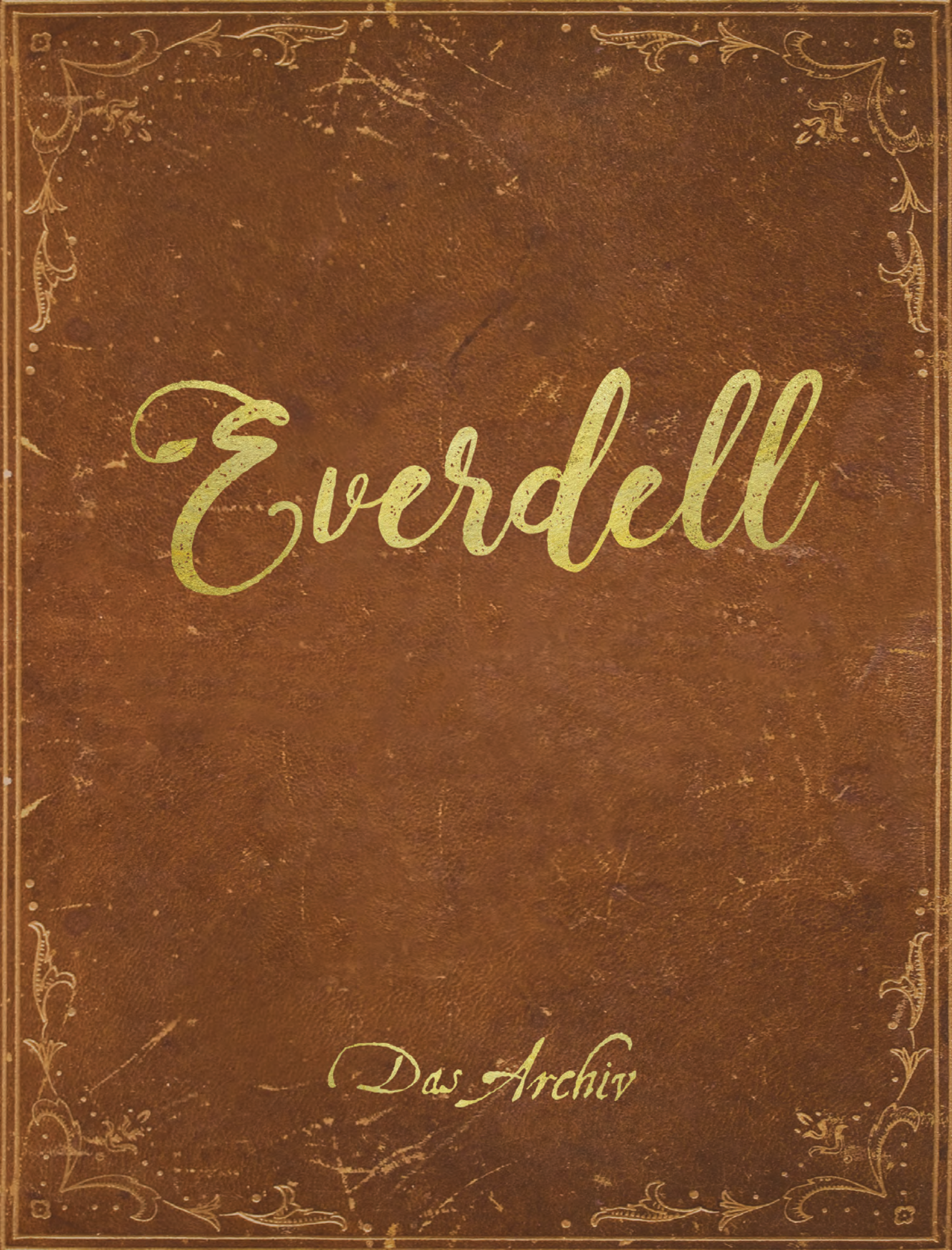




Everdell

Das Archiv

EINFÜHRUNG

Seit vielen Jahren entwickeln sich blühende Städte in Everdell. Fleißige Wesen, beeindruckende Gebäude, geheimnisvolle Orte und schillernde Wunder prägen die Historie des Tals. All ihre Geschichten wurden von den Gelehrten in diesem Archiv versammelt.

Das Archiv beschreibt alle Karten und Plättchen in *Everdell*.

Ausnahme: Karten mit alternativer Illustration haben keinen gesonderten Eintrag. Verwendet den Eintrag der entsprechenden klassischen Karte.

Jeder Eintrag enthält das Symbol der Erweiterung, in der sie veröffentlicht wurde und einen ausführlicheren Text, um Regelfragen zu beantworten.

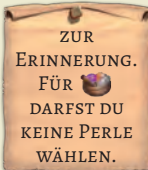
Hinweis: Karten ohne Symbol stammen aus dem Grundspiel.

INHALT

Symbolübersicht	3
Wesen	4
Bauwerke	9
Einfache Ereignisse	14
Besondere Ereignisse	15
Wunder (<i>Pearlbrook</i>)	17
Fähigkeiten	18
Waldorte	21
Flussorte (<i>Pearlbrook</i>)	24
Schmuckstücke (<i>Pearlbrook</i>)	25
Entdeckungen (<i>Spirecrest</i>)	26
Wettereffekte (<i>Spirecrest</i>)	29
Gäste (<i>Newleaf</i>)	30
Aktionen (<i>Mistwood</i> – <i>Phantomia</i>)	32
Charakter (<i>Mistwood</i> – <i>Phantomia</i>)	33
Plan (<i>Mistwood</i> – <i>Phantomia</i>)	34
List (<i>Mistwood</i> – <i>Phantomia</i>)	36

SYMBOLÜBERSICHT

GRUNDSPIEL

 ZWEIG	 HARZ	 KIESEL	 BEERE	 BELIEBIGE RESSOURCE: ZWEIG, HARZ, KIESEL ODER BEERE	 ZUR ERINNERUNG. FÜR  DARFST DU KEINE PERLE WÄHLEN.
 PRODUKTIONS- KARTE	 ZIELKARTE	 WOHLSTANDS- KARTE	 BEWEGUNGS- KARTE	 VERWALTUNGS- KARTE	
 PUNKTE FÜR DIE WERTUNG	 PUNKTE- MARKER	 KARTE	 BESETZT- MARKER		
 INDIVIDUELLER ORT: HIER DARF NUR 1 TIER STEHEN.	 GEMEINSCHAFT- LICHER ORT: HIER DÜRFEN BELIEBIG VIELE TIERE STEHEN.	 FÜGT DEINER STADT 1 ZUSÄTZ- LICHEN PLATZ HINZU.	 DIESER ORT IST NUR VERFÜGBAR, WENN 4 ODER MEHR PERSONEN MITSPIELEN.	 HIER DARFST DU NUR EIN TIER EINSETZEN, WENN DU DIE ANGEGENE BEDINGUNG ERFÜLLST.	
 WINTER	 FRÜHLING	 SOMMER	 HERBST	 HIER DARFST DU EIN TIER EINSETZEN, AUCH WENN DIE KARTE IN EINER FREMDEN STADT LIEGT. GIB DER PERSON, IN DEREN STADT DIE KARTE LIEGT, 1 PUNKTE- MARKER	

PEARLBROOK

 INDIVIDUELLER FLUSSORT: HIER DARF NUR 1 BOTSCHAFTS- FROSCH STEHEN.	 BOTSCHAFTS- FROSCH
 GEMEINSCHAFT- LICHER FLUSSORT: HIER DÜRFEN BELIEBIG VIELE BOTSCHAFTS- FRÖSCHE STEHEN.	 PERLE

SPIRECREST

 VORGEIRGE	 GIPFEL
 GEBIRGS- KAMM	

NEWLEAF

 GOLDENER BESETZT- MARKER

MISTWOOD

 PHANTOMIA	 SPINNE	 NETZ- PLÄTTCHEN	 NIMM PUNKTE- MARKER JE NACH SCHWIERIGKEIT	 PHANTOMIA SETZT 1 SPINNE AUF EINEM ORT IN IHRER STADT EIN, DER NICHT OFFEN IST.	 PHANTOMIA SETZT 1 SPINNE AUF DEM ANGEZEIGTEN WALDORT EIN.
 PHANTOMIA SPIELT 1 KARTE VON DER WIESE.	 PHANTOMIA WIRFT DIE OBERSTE KARTE VON IHREM DECK AB.	 PHANTOMIA SPIELT DIE OBERSTE KARTE VON IHREM DECK.	 PHANTOMIA ZIEHT 1 KARTE UND MISCHT SIE IN IHR DECK.	 AUF DIESE WEISE KANNST DU EINEN ANGEgebenEN EFFEKT VERHINDERN.	

SYMBOLE DER ERWEITERUNGEN UND MODULE

Diese Symbole findest du auf Wesen- und Bauwerk-Karten links unterhalb des Namens. Du findest sie auch auf allen anderen Kartentypen. Hat eine Karte kein Symbol, ist es eine Karte aus dem Grundspiel.

 PEARLBROOK	 SPIRECREST	 BELLFAIRE	 NEWLEAF	 MISTWOOD
 LEGENDEN	 EXTRA! EXTRA!	 FUSSELWÜRZ	 CORRIN	 FARMLEBEN IM WANDEL DER JAHRESZEITEN

WESEN UND BAUWERKE

zur Erinnerung: Eine Karte bezieht sich nur dann auf den Bahnhof, wenn dies explizit angegeben ist. Bezieht sich eine Karte nur auf die Wiese, bezieht sie sich nicht auf Karten vom Bahnhof.

WESEN



Amilla Funkeltau 🐸 : Setzt du 1 Tier bei Amilla Funkeltau ein, darfst du dir sofort 1 beliebiges Ereignis nehmen, welches damit als erledigt gilt. Du musst die Bedingung für das Ereignis nicht erfüllen und kein Tier auf dem Ereignis einsetzen. Falls das Ereignis zusätzlich Ressourcen benötigt, musst du diese zahlen.

Architekt: Die Bonuspunkte des Architekten richten sich nach deinen übriggebliebenen Harz- und Kiesel-Ressourcen. Jedes Harz und jeder Kiesel bringt dir 1 Bonuspunkt, maximal jedoch 6 Bonuspunkte.

Bäckerin 🍞 : Bei der Wertung erhältst du für jede deiner nicht genutzten Beeren je 2 Punkte, aber maximal 6 Punkte.

Barde: Wirf beim Ausspielen bis zu 5 deiner Handkarten ab und nimm dir für jede abgeworfene Karte 1 Punkte-Marker.

Bootskröte: Nimm dir beim Ausspielen 2 Zweige für jede Farm in deiner Stadt. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Brieftaube: Ziehe beim Ausspielen 2 Karten und decke sie auf. Spiele sofort und kostenlos 1 davon aus, die bis zu 3 Punkte wert ist. Beachte dabei nur die aufgedruckten Punkte, keine Bonuspunkte. Wirf die andere Karte ab.

Spiel gegen Fusselwurz: Spielst du mit Hilfe der Brieftaube eine weitere Karte aus, darf Fusselwurz in seinem nächsten Zug 2 Karten ausspielen.

Bürgermeister 🏠 : Nimm dir beim Ausspielen 1 Punkte-Marker. Nimm dir zusätzlich 1 Punkte-Marker für je 5 belegte Plätze in deiner Stadt (abgerundet). Karten, die keinen Platz in deiner Stadt einnehmen, darfst du dabei nicht zählen. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Cirrus Windfall 🌪️ : Spiele beim Ausspielen sofort 1 Karte, die bis zu 3 Punkte wert ist, kostenlos von deiner Hand oder von der Wiese aus.

Corrin der Anführer 🏰 : Jedes Mal, wenn du Karten ziehst, darfst du 1 dieser Karten an 1 andere Person geben. Tust du das, nimm dir jedes Mal 1 Punkte-Marker.

Corrin der König 🏰 : Die Bonuspunkte von Corrin der König richten sich danach, wie viele Wohlstandskarten 🌸 in 1 fremden Stadt deiner Wahl liegen. Bei der Wertung erhältst du 1 Bonuspunkt für jede Wohlstandskarte 🌸 in dieser fremden Stadt.

Corrin der Krieger 🏰 : Gib beim Ausspielen insgesamt bis zu 8 Handkarten und/oder beliebige Ressourcen an 1 oder mehrere andere Personen (in einer Kombination deiner Wahl). Gibst du Karten ab, musst du wenn möglich eine Person wählen, deren Handkartenlimit noch nicht erreicht ist. Haben alle anderen Personen bereits ihr Handkartenlimit erreicht, wirf die Karte stattdessen ab. Nimm dir 1 Punkte-Marker für jede Karte bzw. Ressource, die du so abgegeben hast. Corrin der Krieger belegt keinen Platz in deiner Stadt.

Dichterling : Wenn du diese Karte ausspielst, wähle 1 Typ (, , , , ). Nimm dir alle Karten dieses Typs von der Wiese (Handkartenlimit beachten) und fülle die Wiese danach wieder auf. Nimm dir 1 Punkte-Marker für jede Karte, die du so genommen hast. Hast du den Dichterling von der Wiese ausgespielt, darfst du die Wiese auffüllen, bevor du 1 Kartentyp wählst.

Diplomat : Nachdem du ein Wesen gespielt hast, darfst du 1 anderen Person 1 deiner Handkarten geben. Tust du das, nimm dir 1 Punkte-Marker und ziehe 1 Karte. Wenn möglich musst du eine Person wählen, deren Handkartenlimit noch nicht erreicht ist. Haben alle anderen Personen bereits ihr Handkartenlimit erreicht, wirf die Karte stattdessen ab.

Doktor: Zahle beim Ausspielen bis zu 3 Beeren und nimm dir für jede gezahlte Beere 1 Punkte-Marker. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Edgar : Wirf beim Ausspielen eine beliebige Anzahl Handkarten ab. Ziehe dann so viele Karten, wie es dein Handkartenlimit erlaubt. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Ehefrau: Die Bonuspunkte der Ehefrau richten sich danach, ob sie mit einem Ehemann auf einem Platz liegt. Ist das der Fall, erhältst du 3 Bonuspunkte. 1 Ehefrau und 1 Ehemann belegen zusammen nur 1 Platz in deiner Stadt. Lege sie dazu leicht versetzt übereinander.

Ehemann: Nimm dir beim Ausspielen 1 beliebige Ressource, wenn sich der Ehemann den Platz in deiner Stadt mit 1 Ehefrau teilt und du außerdem mindestens 1 Farm in deiner Stadt hast. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest. 1 Ehemann und 1 Ehefrau belegen zusammen nur 1 Platz in deiner Stadt. Lege sie dazu leicht versetzt übereinander.

Erfinderin : Liegt die Erfinderin in deiner Stadt, darfst du sie beim Ausspielen einer Karte abwerfen, um für die Karte 3 Ressourcen deiner Wahl weniger zu zahlen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Dieser Effekt zählt als *Vorteil beim Ausspielen* und darf nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden.

Fährfrettchen : Nimm dir beim Ausspielen 2 Punkte-Marker, wenn du mindestens 2 Perlen besitzt. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Fegehörnchen: Führe beim Ausspielen den Effekt einer anderen Produktionskarte  in deiner Stadt aus. Führe jeweils erneut den Effekt von 1 anderen Produktionskarte  aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest. Du darfst jedes Mal die gleiche Produktionskarte  wählen. Ausgenommen davon sind: Legendäre Karten.

Fotografin : Die Bonuspunkte der Fotografin richten sich nach 1 Wohlstandskarte  in 1 fremden Stadt. Du erhältst dafür Bonuspunkte, als würde die Wohlstandskarte  in deiner Stadt liegen.

Fusselwürz der Fiesling : Tausche beim Ausspielen deine Handkarten mit den Handkarten einer anderen Person. Du darfst dies auch tun, wenn du keine Karten auf der Hand hast. Hat die andere Person mehr Karten als dein Handkartenlimit erlaubt (z. B. durch die Fähigkeit der Schmetterlinge), wirft diese Person zunächst so viele Handkarten ihrer Wahl ab, bis dein Handkartenlimit erreicht ist.

Fusselwürz der Flegel : Nimm dir beim Ausspielen 1 Produktionskarte  aus 1 fremden Stadt, lege sie in deine Stadt und führe ihren Effekt aus. Du löst dadurch keine weiteren Effekte in deiner eigenen Stadt aus. Spiele dann Fusselwürz der Flegel in diese fremde Stadt aus. Willst du Fusselwürz der Flegel kostenlos spielen, indem du 1 Besetzt-Marker auf 1 Produktionsgebäude legst, muss sich diese Karte in deiner Stadt befinden. Die Person, in deren Stadt du Fusselwürz der Flegel gespielt hast, muss sofort den Effekt ausführen und 2 Handkarten abwerfen. Sie muss den Effekt jeweils erneut ausführen, wenn sie sich auf Frühling und Herbst vorbereitet.

Nimmst du dir 1 Lager oder 1 Frachtwaggon von der anderen Person, bleiben die Ressourcen darauf liegen. Du legst aber keine neuen Ressourcen darauf. Ausgenommen davon sind: Karten, die sich 1 Platz teilen, Legendäre Karten.

Fusselwürz der Fürst : Die Bonuspunkte von Fusselwürz der Fürst richten sich nach den erledigten Ereignissen von 1 anderen Person. Du erhältst 1 Punkt für jedes Ereignis, das diese Person erfüllt hat. Die andere Person erhält diese Punkte wie üblich ebenfalls.

Fynn Nobelschwanz : Die Bonuspunkte von Fynn Nobelschwanz richten sich nach deinen erledigten Ereignissen. Bei der Wertung erhältst du 2 Bonuspunkte für jedes Einfache Ereignis und 3 Bonuspunkte für jedes Besondere Ereignis, das du erledigt hast.

Gärtner : Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du die Effekte von 2 verschiedenen Produktionskarten  in deiner Stadt aktivieren.

Gastwirt: Liegt der Gastwirt in deiner Stadt, darfst du ihn beim Ausspielen eines Wesens abwerfen, um für das Wesen 3 Ressourcen deiner Wahl weniger zu zahlen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Dieser Effekt zählt als *Vorteil beim Ausspielen* und darf nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden.

Hammerhörnchen  : Führe beim Ausspielen den Effekt von 2 verschiedenen anderen Produktionskarten  in deiner Stadt aus. Führe jeweils erneut den Effekt von 2 verschiedenen anderen Produktionskarten  aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest. Du darfst in jeder Jahreszeit die gleichen Produktionskarte wählen. Du darfst diesen Effekt nur einmal pro Zug aktivieren. Ausgenommen davon sind: Legendäre Karten.

Hausierer: Zahle beim Ausspielen bis zu 2 beliebige Ressourcen und nimm dir für jede gezahlte Ressource 1 beliebige Ressource. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Herold  : Gib beim Ausspielen 2 deiner Handkarten an 1 andere Person und nimm dir dafür 3 Punkte. Wenn möglich musst du eine Person wählen, deren Handkartenlimit noch nicht erreicht ist. Haben alle anderen Personen bereits ihr Handkartenlimit erreicht, wirf die Karte stattdessen ab. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Hirtin: Nimm dir beim Ausspielen 3 Beeren. Hast du 1 Kapelle in deiner Stadt, nimm dir zusätzlich für jeden Punkte-Marker, der auf deiner Kapelle liegt, 1 Punkte-Marker. Lege diese Punkte-Marker in deinen Vorrat, nicht auf die Karte. Falls du die Karte nicht kostenlos spielst, musst du alle gezahlten Ressourcen an 1 andere Person geben, anstatt sie zurück in den allgemeinen Vorrat zu legen.

Historiker: Liegt der Historiker in deiner Stadt, ziehe immer 1 Karte, nachdem du 1 Wesen oder 1 Bauwerk ausgespielt hast (Handkartenlimit beachten). Für den Historiker darfst du noch keine Karte ziehen.

Holzschnitzer: Zahle beim Ausspielen bis zu 3 Zweige und nimm dir für jeden gezahlten Zweig 1 Punkte-Marker. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Jongleur  : Wähle beim Ausspielen sofort 1 der folgenden 2 Möglichkeiten und führe sie aus: Zahle entweder 3 Zweige und nimm dir dafür 4 Punkte ODER zahle beliebig oft 1 Zweig, um für jeden Zweig je 1 Karte aufzudecken. Entscheide nach jeder gezogenen Karte, ob du einen weiteren Zweig zahlen willst. Beträgt der Wert der so gezogenen Karten in Summe mindestens 6 Punkte (ohne Bonuspunkte), nimm dir 6 Punkte-Marker und wirf die gezogenen Karten ab.

Jor Goldflügel  : Nimm dir beim Ausspielen 1 Punkte-Marker für jede deiner Handkarten, aber maximal 8.

König: Die Bonuspunkte des Königs richten sich nach deinen erledigten Ereignissen: Du erhältst 1 Bonuspunkt für jedes Einfache Ereignis und 2 Bonuspunkte für jedes Besondere Ereignis, das du erledigt hast.

Königin: Setzt du 1 Tier bei der Königin ein, darfst du sofort und kostenlos 1 Karte von deiner Hand oder der Wiese ausspielen, die bis zu 3 Punkte wert ist. Beachte dabei nur die aufgedruckten Punkte, keine Bonuspunkte.

Kurier  : Lege diese Karte beim Ausspielen unter 1 Bauwerk in deiner Stadt. Nimm dir dann 1 Punkte-Marker und ziehe 1 Karte (Handkartenlimit beachten). Setzt du deinen Botschaftsfrosch an einem Flussort auf dem Spielplan ein, entspricht der Kurier dem Typ (, , , , , ) des Bauwerks, unter dem er liegt. In allen anderen Fällen zählt er als Bewegungskarte . Wirfst du das Bauwerk mit dem Kurier aus deiner Stadt ab, musst du den Kurier sofort unter 1 anderes Bauwerk legen. Gibt es kein anderes Bauwerk, lege den Kurier in deine Stadt und schiebe ihn unter das nächste Bauwerk, das du in deine Stadt legst.

Ladeninhaber: Liegt der Ladeninhaber in deiner Stadt, nimm dir immer 1 Beere, nachdem du 1 Wesen ausgespielt hast. Für den Ladeninhaber darfst du noch keine Beere nehmen.

Laternenkäfer  : Beim Ausspielen darfst du 2 Karten vom Nachziehstapel, der Wiese und/oder dem Bahnhof auf die Hand nehmen. Du darfst auch nur 1 Karte nehmen (Handkartenlimit beachten). Du darfst Karten von unterschiedlichen Orten nehmen. Fülle die Wiese bzw. den Bahnhof danach wieder auf.

Lehrer: Ziehe beim Ausspielen 2 Karten und behalte 1 davon (Handkartenlimit beachten). Gib die andere Karte an 1 andere Person. Wenn möglich musst du eine Person wählen, deren Handkartenlimit noch nicht erreicht ist. Haben alle anderen Personen bereits ihr Handkartenlimit erreicht, wirf die Karte stattdessen ab. Darfst du aufgrund deines Handkartenlimits nur 1 Karte ziehen, behalte diese Karte.

Mama Maibeere  : Die Bonuspunkte von Mama Maibeere richten sich danach, ob sie mit einem Ehemann auf einem Platz liegt und du mindestens 1 Farm in deiner Stadt hast. Ist beides der Fall, erhältst du 5 Bonuspunkte. Mama Maibeere und 1 Ehemann belegen zusammen nur 1 Platz in deiner Stadt. Lege sie dazu leicht versetzt übereinander.

Max Mümmelmann  : Liegt Max Mümmelmann in deiner Stadt, darfst du dir immer 1 beliebige Ressource nehmen, nachdem du 1 Wesen ausgespielt hast, und bis zu 2 Karten ziehen, nachdem du ein Bauwerk ausgespielt hast (Handkartenlimit beachten). Für Max Mümmelmann darfst du noch keine Ressource nehmen. Spielst du Max Mümmelmann aus, indem du den Ladeninhaber aus deiner Stadt abwirfst, erhältst du außerdem keine Beere mehr.

Minenmaulwurf: Führe beim Ausspielen den Effekt von 1 Produktionskarte  in 1 fremden Stadt aus. Hängt der Effekt der Karte von anderen Karten in der Stadt ab (z. B. Bürgermeister), gelten die Karten in der fremden Stadt. Wählst du den Effekt der Zauberin, wirf eine Karte aus deiner Stadt ab. Wählst du den Effekt des Frachtwaggon, nimm dir 2 Ressourcen vom Frachtwaggon in der fremden Stadt. Du darfst nicht den Effekt des Lagers ausführen. Du darfst jedoch 1 fremden Minenmaulwurf kopieren, um mit dessen Effekt wiederum den Effekt von 1 Produktionskarte  (auch eines Lagers!) in deiner eigenen Stadt zu aktivieren. In diesem Fall legst du die Ressourcen auf dein Lager, nicht auf den Minenmaulwurf. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Spiel gegen Fusselwürz: Mit dem Minenmaulwurf darfst du jede Produktionskarte  in Fusselwürz' Stadt kopieren.

Mönch: Gib beim Ausspielen bis zu 2 Beeren an 1 andere Person und nimm dir für jede abgegebene Beere 2 Punkte-Marker. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest. Der Mönch erlaubt es dir, in einem späteren Zug den zweiten Ort auf dem Kloster zu besetzen.

Müllerin  : Beim Ausspielen darfst du 1 Kiesel zahlen. Tust du das, nimm dir 3 Punkte-Marker.

Narr: Lege den Narren beim Ausspielen auf 1 freien Platz in 1 fremden Stadt. Sofern noch Platz ist, geht das auch, wenn die entsprechende Person das Spiel bereits beendet hat. Du löst dadurch keine Effekte in deiner eigenen Stadt aus. Willst du einen Narren kostenlos spielen, indem du einen Besetzt-Marker auf den Festplatz legst, muss sich dieser Festplatz in deiner Stadt befinden.

Spiel gegen Fusselwürz: Spielt Fusselwürz den Narren aus, lege ihn in deine Stadt. Spielst du den Narren aus, wähle 1 Karte aus Fusselwürz' Stadt aus und wirf sie zusammen mit dem Narren ab.

Pirat  : Wirf beim Ausspielen bis zu 4 deiner Handkarten ab. Ziehe dann genauso viele Karten nach wie du abgeworfen hast und decke sie auf. Beträgt der Wert der gezogenen Karten in Summe mindestens 7 Punkte (ohne Bonuspunkte), darfst du dir 1 Perle nehmen. Die gezogenen Karten darfst du in jedem Fall auf die Hand nehmen (Handkartenlimit beachten). Der Pirat belegt keinen Platz in deiner Stadt, lege ihn daneben.

Richterin: Liegt die Richterin in deiner Stadt, darfst du beim Ausspielen einer Karte 1 der geforderten Ressourcen durch 1 beliebige Ressource ersetzen. Dieser Effekt zählt als *Vorteil beim Ausspielen* und darf nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden.

Beispiel: Anstatt 2 Beeren zu zahlen, dürftest du auch 1 Zweig und 1 Beere zahlen, um die Bootskröte auszuspielen.

Schaffner  : Setzt du 1 Tier beim Schaffner ein, führe den Effekt von 1 Zielkarte  in 1 fremden Stadt aus (unabhängig davon, ob der Ort offen ist oder nicht). Führe den Effekt sofort aus, als würde die Karte in deiner Stadt liegen. Führest du damit einen Schaffner aus, darfst du danach 1 Zielkarte  aus deiner eigenen Stadt ausführen. Ausgenommen davon sind: Friedhof, Kapelle, Kloster, Piratenschiff, Legendären Karten.

Schiffsbauer  : Die Bonuspunkte des Schiffsbauers richten sich nach der Anzahl der Wesen und Bauwerke mit einem Pearlbrook-Symbol  in deiner Stadt. Jede dieser Karten gibt dir 1 Bonuspunkt, auch der Schiffsbauer selbst. Schmuckstücke zählen nicht für diese Karte.

Schmiedehörnchen  : Setzt du 1 Tier beim Schmiedehörnchen ein, darfst du sofort die Effekte von 2 verschiedenen Produktionskarten  in deiner Stadt ausführen. Ausgenommen davon sind: Legendäre Karten.

Scurrble-Champion  : Alle Scurrble-Champions belegen zusammen nur 1 Platz in deiner Stadt. Lege sie dazu leicht versetzt übereinander. Die Bonuspunkte jedes Scurrble-Champions richten sich nach der Anzahl der Scurrble-Champions in deiner Stadt. 1 Scurrble-Champion allein bringt keine Bonuspunkte. 2 Scurrble-Champions bringen dir insgesamt 4 Bonuspunkte, 3 Scurrble-Champions bringen dir insgesamt 12 Bonuspunkte. Denk daran, dass jeder Scurrble-Champion zusätzlich die 2 Punkte auf der Karte wert ist.

Strey Samtpfote  : Setzt du 1 Tier bei Strey Samtpfote ein, darfst du sofort bis zu 2 Tiere (eigene und/oder fremde) auf Einfachen Orten und/oder Waldorten aktivieren. Sie gelten dabei als deine Tiere.

Totengräberin: Wirf beim Ausspielen 3 Karten von der Wiese ab und fülle die Wiese neu auf. Nimm dann 1 Karte von der Wiese auf die Hand. Die Totengräberin erlaubt es dir, in einem späteren Zug ein Tier auf dem zweiten Ort auf dem Friedhof einzusetzen.

Waldläufer: Bewege beim Ausspielen 1 deiner bereits eingesetzten Tiere auf 1 anderen verfügbaren Ort und führe die dazugehörige Aktion aus. Beachte dabei die üblichen Regeln. Der Waldläufer erlaubt es dir, in einem späteren Zug ein zweites Wesen unter das Verlies zu legen. Das darf aber nicht der Waldläufer sein. Du darfst mit dem Effekt des Waldläufers weder den Botschaftsfrosch noch Tiere versetzen, die bis zum Spielende auf einem Ort verbleiben müssen.

Wanderin: Ziehe beim Ausspielen 3 Karten (Handkartenlimit beachten). Die Wanderin belegt keinen Platz in deiner Stadt, lege sie daneben.

Weitblick  : Liegt Weitblick in deiner Stadt, ziehe immer 2 Karten, nachdem du ein Wesen ausgespielt hast (Handkartenlimit beachten) und nimm 1 beliebige Ressource, nachdem du ein Bauwerk ausgespielt hast. Für Weitblick selbst darfst du noch keine Karten ziehen.

Zauberin  : Beim Ausspielen darfst du 1 anderes Wesen oder 1 Bauwerk (nicht die Zauberin selbst) aus deiner Stadt abwerfen. Tust du das, nimm 1 Punkte-Marker und 1 beliebige Ressource.



BAUWERKE



Abgrundtief-Verlies : Wirf beim Ausspielen bis zu 2 Wesen aus deiner Stadt ab. Nimm dir 3 beliebige Ressourcen (in beliebiger Kombination) und 3 Punkte-Marker für jedes so abgeworfene Wesen. Lagen auf den abgeworfenen Wesen Punkte-Marker, lege sie zurück in den Vorrat.

Ausguck: Setzt du 1 Tier auf dem Ausguck ein, darfst du die Aktion eines beliebigen Einfachen Ortes oder Waldortes ausführen (egal ob der Ort gerade besetzt ist oder nicht).

Bank : Lege beim Ausspielen 1 Punkte-Marker auf die Bank. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest. Für jeden Punkte-Marker auf der Bank ist dein Handkartenlimit um 1 Karte erhöht. Zähle Punkte-Marker auf der Bank bei der Wertung wie üblich mit.

Boot aus Zweigen: Nimm dir beim Ausspielen 2 Zweige. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Brücke : Liegt die Brücke in deiner Stadt, erhöht sich dein Handkartenlimit um 1 für jede Perle, die du besitzt. Außerdem darfst du jedes Mal 2 Karten ziehen, wenn du 1 Perle nimmst (Handkartenlimit beachten). Falls du Perlen zahlst, verringert sich dein Handkartenlimit wieder. Wirf ggf. überzählige Karten sofort ab. Du darfst selbst wählen, welche Karten du abwirfst.

Bücherei : Bei der Wertung erhältst du 1 Punkt für jeden Typ (, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,

Farm: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Farmleben im Wandel der Jahreszeiten ☀



Winter-Farm I: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere ODER ziehe 2 Karten (Handkartenlimit beachten). Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Winter-Farm II: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere ODER wirf diese Farm ab und ziehe 1 Karte (Handkartenlimit beachten) und nimm dir 1 Zweig und 1 Harz. Hast du 1 Beere genommen, entscheide dich jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Frühling-Farm I: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere ODER 2 Zweige. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Frühling-Farm II: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere ODER führe den Effekt von 1 Produktionskarte in deiner Stadt aus. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Sommer-Farm I: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Sommer-Farm II: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest. Diese Farm belegt keinen Platz in deiner Stadt, lege sie daneben.

Herbst-Farm I: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere ODER 1 Punkte-Marker. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Herbst-Farm II: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere ODER 1 Harz. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Festplatz: Ziehe beim Ausspielen 2 Karten (Handkartenlimit beachten). Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Frachtwaggon 🚚: Lege beim Ausspielen sofort je 2 Zweige, Harz, Kiesel und Beeren aus dem allgemeinen Vorrat auf diese Karte. Du darfst zu keinem Zeitpunkt neue Ressourcen auf diese Karte legen. Nimm dir 2 Ressourcen deiner Wahl (gleiche oder unterschiedliche) von dieser Karte. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest. Ressourcen, die bei der Wertung noch auf dem Frachtwaggon liegen, zählen nicht zu deinem Vorrat.

Friedhof: Setzt du 1 Tier auf dem Friedhof ein, darfst du die obersten 4 Karten des Nachzieh- oder Ablagestapels aufdecken. Spiele sofort und kostenlos 1 Karte davon aus und wirf die anderen 3 Karten ab. Auf dem Friedhof eingesetzte Tiere verbleiben hier bis zum Ende des Spiels. Den zweiten Ort darfst du nur besetzen, wenn du eine Totengräberin in deiner Stadt hast.

Gasthaus: Setzt du 1 Tier im Gasthaus ein, darfst du sofort 1 Karte von der Wiese für 3 Ressourcen weniger ausspielen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Dieser Effekt zählt als *Vorteil beim Ausspielen* und darf nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden. Nimm dir immer 1 Punkte-Marker, wenn eine andere Person 1 Tier in deinem Gasthaus einsetzt.

Spiel gegen Fusselwürz: Setzt du 1 Tier in einem Gasthaus in Fusselwürz' Stadt ein, bekommt er 1 Punkte-Marker.

Gemischtwarenladen: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere. Hast du mindestens 1 Farm in deiner Stadt, nimm dir noch 1 Beere zusätzlich. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Gericht: Liegt das Gericht in deiner Stadt, darfst du dir immer 1 Zweig oder 1 Harz oder 1 Kiesel nehmen, nachdem du 1 Bauwerk ausgespielt hast. Für das Gericht darfst du dir noch nichts nehmen.

Gewächshaus : Diese Karte kann sich einen Platz in deiner Stadt mit 1 Farm teilen. Lege sie dazu leicht versetzt übereinander. Ziehe beim Ausspielen 1 Karte (Handkartenlimit beachten). Nimm dir zusätzlich 1 beliebige Ressource, wenn sich das Gewächshaus den Platz in deiner Stadt mit 1 Farm teilt.

Grab der Immerflamme : Setzt du 1 Tier am Grab der Immerflamme ein, darfst du sofort und kostenlos 1 Karte von deiner Hand, der Wiese oder dem Bahnhof ausspielen. Auf dem Grab der Immerflamme eingesetzte Tiere verbleiben hier bis zum Ende des Spiels. Den zweiten Ort darfst du nur besetzen, wenn du eine Totengräberin in deiner Stadt hast.

Hafen : Nimm dir beim Ausspielen 2 beliebige Ressourcen, wenn du mindestens 2 Perlen besitzt. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Harzraffinerie: Nimm dir beim Ausspielen 1 Harz. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Hauptstraße : Du erhältst 1 zusätzlichen Platz in deiner Stadt. Diese Karte darf nicht abgelegt oder kopiert werden. Der Kompass (Schmuckstück) darf diese Karte nicht aktivieren. Die Hauptstraße belegt keinen Platz in deiner Stadt, lege sie daneben.

Heißluftballon : Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du den Effekt von 1 Bewegungskarte  aus einer fremden Stadt ausführen. Fühst du einen Heißluftballon aus, darfst du danach 1 Bewegungskarte  aus deiner eigenen Stadt ausführen. Führe den Effekt sofort aus, als würdest du die Karte in deine Stadt spielen. Ausgenommen davon sind: Ruine, Narr, Hauptstraße, Legendäre Karten.

Himmelsbrücke : Liegt die Himmelsbrücke in deiner Stadt, darfst du einmalig beim Ausspielen eines Bauwerks 3 Ressourcen weniger zahlen. Lege das Bauwerk dazu auf die Himmelsbrücke. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Dieser Effekt zählt als *Vorteil beim Ausspielen* und darf nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden. Das Bauwerk auf der Himmelsbrücke darfst du nicht mehr aus deiner Stadt ablegen. Der Wert der Himmelsbrücke richtet sich nach den Punkten (nicht den Bonuspunkten) des Bauwerks, das darauf liegt. Die Himmelsbrücke und die andere Karte belegen zusammen nur 1 Platz in deiner Stadt. Lege sie dazu leicht versetzt übereinander.

Hotel : Setzt du 1 Tier im Hotel ein, darfst du 1 deiner Handkarten für 3 Ressourcen deiner Wahl weniger ausspielen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Dieser Effekt zählt als *Vorteil beim Ausspielen* und darf nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden. Du darfst den Effekt des Hotels nutzen, um Legendäre Karten zu spielen. Nimm dir immer 2 Punkte-Marker, wenn eine andere Person 1 Tier in deinem Hotel einsetzt (anstatt wie üblich 1).

Immerbaum: Die Bonuspunkte des Immerbaumes richten sich nach der Anzahl der Wohlstandskarten  in deiner Stadt. Für jede erhältst du 1 Bonuspunkt. Der Immerbaum erlaubt es dir, in einem späteren Zug 1 Wesen deiner Wahl kostenfrei auszuspielen. Du darfst mit einem normalen Besetzt-Marker auch ein Wesen aus *Newleaf* ausspielen. Ausgenommen davon sind: Legendäre Karten.

Immermauer : Bei der Wertung am Spielende erhältst du 2 Punkte für je 5 belegte Plätze in deiner Stadt (abgerundet). Karten, die keinen Platz in der Stadt einnehmen (z. B. Hauptstraße) darfst du nicht zählen. Die Immermauer belegt keinen Platz in deiner Stadt, lege sie daneben.

Jahrmarkt : Wähle beim Ausspielen sofort 1 der 2 nachfolgenden Möglichkeiten und führe sie aus: Ziehe entweder je 1 Karte für jede Produktionskarte  in deiner Stadt (Handkartenlimit beachten) ODER nimm dir 1 beliebige Ressource für je 2 Produktionskarten  in deiner Stadt. Der Jahrmarkt selbst zählt bei beiden Möglichkeiten nicht mit. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Kapelle: Setzt du 1 Tier in der Kapelle ein, nimm dir 1 Punkte-Marker und lege ihn auf die Kapelle. Ziehe 2 Karten für jeden Punkte-Marker, der dann auf der Kapelle liegt (Handkartenlimit beachten).

Klick-Klacks  : Nimm dir beim Ausspielen 3 Beeren. Nimm dir zusätzlich 1 beliebige Ressource für jede Farm in deiner Stadt. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Kloster: Setzt du 1 Tier im Kloster ein, gib einer anderen Person 2 beliebige deiner Ressourcen. Nimm dir dafür 4 Punkte-Marker. Im Kloster eingesetzte Tiere verbleiben hier bis zum Ende des Spiels. Den zweiten Ort darfst du nur besetzen, wenn du einen Mönch in deiner Stadt hast.

König Norths Schatzkammer  : Lege beim Ausspielen 4 Punkte-Marker auf diese Karte. Wenn du eine Karte ausspielst, darfst du beliebig viele Punkte-Marker von dieser Karte abwerfen. Für jeden so abgeworfenen Punkte-Marker darfst du die Kosten für das Ausspielen der Karte um 2 beliebige Ressourcen reduzieren. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Dieser Effekt zählt als *Vorteil beim Ausspielen* und darf nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden.

Kran: Liegt der Kran in deiner Stadt, darfst du ihn beim Ausspielen eines Bauwerks abwerfen, um für das Bauwerk 3 Ressourcen deiner Wahl weniger zu zahlen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Dieser Effekt zählt als *Vorteil beim Ausspielen* und darf nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden.

Lager: Lege beim Ausspielen 3 Zweige oder 2 Harz oder 1 Kiesel oder 2 Beeren auf dein Lager. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest. Das Lager verfügt über 1 Arbeitsort. Setzt du 1 Tier im Lager ein, darfst du dir alle Ressourcen nehmen, die darauf liegen. Ressourcen, die bei der Wertung noch auf dem Lager liegen, zählen nicht zu deinem Vorrat.

Lokomotive  : Setzt du 1 Tier auf der Lokomotive ein, darfst du 1 Karte vom Bahnhof für 3 Ressourcen weniger ausspielen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Dieser Effekt zählt als *Vorteil beim Ausspielen* und darf nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden.

McGregors Markt  : Nimm dir beim Ausspielen 2 beliebige Ressourcen. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Mine: Nimm dir beim Ausspielen 1 Kiesel. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Museum  : Liegt das Museum in deiner Stadt, darfst du immer 2 Karte ziehen, nachdem du 1 Wesen oder 1 Bauwerk ausgespielt hast (Handkartenlimit beachten). Für das Museum darfst du noch keine Karten ziehen.

Oleanders Opernhaus  : Die Bonuspunkte von Oleanders Opernhaus richten sich nach der Anzahl der Einzigartigen Wesen in deiner Stadt. Für jedes davon erhältst du 2 Bonuspunkte.

Palast: Die Bonuspunkte des Palastes richten sich nach der Anzahl der Einzigartigen Bauwerke in deiner Stadt. Für jedes erhältst du 1 Bonuspunkt, auch für den Palast selbst.

Piratenschiff  : Das Piratenschiff spielst du kostenlos aus. Setzt du 1 Tier auf dem Piratenschiff ein, darfst du es sofort, zusammen mit dem Tier, auf einen freien Platz in einer fremden Stadt legen. Dann darfst du dir für jede Perle, die die entsprechende Person besitzt, 1 beliebige Ressource und 1 Punkte-Marker aus dem Vorrat nehmen. Maximal jedoch für 3 Perlen. Das Piratenschiff bleibt in der fremden Stadt. Es löst allerdings keine Effekte in dieser Stadt aus. Die entsprechende Person darf es nutzen, sobald du dein Tier zurückgeholt hast.

Post: Setzt du 1 Tier auf der Post ein, gib 2 deiner Handkarten an 1 andere Person. Wirf dann beliebig viele Handkarten ab und ziehe dann so viele Karten, wie es dein Handkartenlimit erlaubt. Nimm dir immer 1 Punkte-Marker, wenn eine andere Person 1 Tier auf deiner Post einsetzt.

Spiel gegen Fusselwürz: Setzt du 1 Tier auf einer Post in Fusselwürz' Stadt ein, bekommt er 1 Punkte-Marker.

Quelle der Silberschuppen  : Lege diese Karte beim Ausspielen unter 1 Bauwerk in deiner Stadt. Nimm dir dann die auf dem Bauwerk abgebildeten Kosten (Ressourcen) und ziehe 2 Karten (Handkartenlimit beachten). Das Bauwerk auf der Quelle der Silberschuppen darfst du nicht mehr aus deiner Stadt ablegen. Hast du kein Bauwerk in deiner Stadt, darfst du die Quelle der Silberschuppen nicht spielen. Die Quelle der Silberschuppen und das andere Bauwerk belegen zusammen nur 1 Platz in deiner Stadt. Lege sie dazu leicht versetzt übereinander.

Rathaus  : Nachdem du ein Bauwerk gespielt hast, darfst du 1 anderen Person 1 deiner Handkarten geben. Tust du das, nimm dir 1 Punkte-Marker und ziehe 1 Karte (Handkartenlimit beachten). Wenn möglich musst du eine Person wählen, deren Handkartenlimit noch nicht erreicht ist. Haben alle anderen Personen bereits ihr Handkartenlimit erreicht, wirf die Karte stattdessen ab.

Ruine: Wirf beim Ausspielen 1 anderes Bauwerk aus deiner Stadt ab und lege die Ruine an dessen Platz. Nimm dir dann die auf dem Bauwerk abgebildeten Kosten (Ressourcen) und ziehe 2 Karten (Handkartenlimit beachten). Wählst du ein Bauwerk, dass sich den Platz mit einem anderen Bauwerk teilt, wirf beide Bauwerke ab und nimm dir für beide die Ressourcen. Du darfst die Ruine nicht ausspielen, wenn du kein anderes Bauwerk abwerfen kannst. Lagen auf dem abgeworfenen Bauwerk Punkte-Marker, Ressourcen oder ein goldener Besetzt-Marker, lege sie zurück in den Vorrat. Befanden sich auf dem abgeworfenen Bauwerk Tiere, stelle sie auf die Ruine. Du erhältst sie wie üblich zurück, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest. Befanden sich darauf Tiere, die bis zum Spielende dort verblieben wären, kommen diese aus dem Spiel. Ausgenommen davon sind: Hauptstraße, Legendäre Karten.

Schloss: Die Bonuspunkte des Schlosses richten sich nach der Anzahl der Gewöhnlichen Bauwerke in deiner Stadt. Für jedes erhältst du 1 Bonuspunkt.

Schloss Starkwurz  : Die Bonuspunkte von Schloss Starkwurz richten sich nach der Anzahl der Gewöhnlichen Bauwerke in deiner Stadt. Für jedes erhältst du bei der Wertung 2 Bonuspunkte.

Schule: Die Bonuspunkte der Schule richten sich nach der Anzahl der Gewöhnlichen Wesen in deiner Stadt. Für jedes erhältst du 1 Bonuspunkt.

Scurrble-Stadion  : Setzt du 1 Tier im Scurrble-Stadion ein, nenne einen Typ, der nicht Produktion ist (, , , ). Ziehe dann 4 Karten und decke sie auf (Handkartenlimit beachten, ziehe ggf. weniger Karten). Entspricht mindestens 1 Karte davon dem genannten Typ, nimm dir 3 Punkte. Die gezogenen Karten darfst du in jedem Fall auf die Hand nehmen. Nimm dir immer 1 Punkte-Marker, wenn eine andere Person 1 Tier in deinem Scurrble-Stadion einsetzt.

Teestube  : Beim Ausspielen darfst du 1 anderen Person 1 deiner Handkarten geben. Tust du das, nimm dir 1 Punkte-Marker und ziehe 1 Karte (Handkartenlimit beachten). Wenn möglich musst du eine Person wählen, deren Handkartenlimit noch nicht erreicht ist. Haben alle anderen Personen bereits ihr Handkartenlimit erreicht, wirf die Karte stattdessen ab. Führe diesen Effekt jeweils erneut aus, wenn du dich auf Frühling und Herbst vorbereitest.

Theater: Die Bonuspunkte des Theaters richten sich nach der Anzahl der Einzigartigen Wesen in deiner Stadt. Für jedes erhältst du 1 Bonuspunkt.

Uhrenturm: Nimm dir beim Ausspielen 3 Punkte-Marker und lege sie auf den Uhrenturm. Unmittelbar bevor du dich auf die neue Jahreszeit vorbereitest, darfst du 1 Punkte-Marker von hier ablegen. Tust du das, darfst du den Effekt eines Einfachen Ortes oder Waldortes, an dem du ein Tier eingesetzt hast, erneut ausführen. Besondere Effekte durch Fähigkeiten oder Riesenwesen darfst du dabei nicht erneut aktivieren. Nimm danach wie üblich deine Tiere zurück und führe die Aktion aus, die der Immerbaum für die nächste Jahreszeit anzeigt. Liegen bei der Wertung noch Punkte-Marker auf dem Uhrenturm, zählen sie mit zu den Punkten deiner Punkte-Marker.

Universität: Setzt du 1 Tier in der Universität ein, wirf 1 Karte aus deiner Stadt ab. Nimm dir dann die auf der Karte abgebildeten Kosten (Ressourcen) und zusätzlich 1 beliebige Ressource sowie 1 Punkte-Marker. Lagen auf der abgeworfenen Karte Punkte-Marker, Ressourcen oder ein goldener Besetzt-Marker, lege sie zurück in den Vorrat. Befanden sich auf der abgeworfenen Karte Tiere, stelle sie auf die Universität (aber nicht auf den individuellen Ort). Du erhältst sie wie üblich zurück, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest. Befanden sich darauf Tiere, die bis zum Spielende dort verblieben wären, kommen diese aus dem Spiel. Du darfst mit dem Effekt der Universität nicht die Universität selbst abwerfen.

Verlies: Liegt das Verlies in deiner Stadt, darfst du beim Ausspielen einer Karte ein Wesen deiner Wahl aus deiner Stadt unter das Verlies legen, um für die Karte 3 beliebige Ressourcen weniger zu bezahlen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Dieser Effekt zählt als *Vorteil beim Ausspielen* und darf nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden. Das Wesen unter dem Verlies ist nicht Teil deiner Stadt und bringt somit auch keine Punkte. Unter dem Verlies darf zunächst nur 1 Wesen liegen. Der Waldläufer erlaubt dir, ein zweites Wesen unter das Verlies zu legen. Musst du das Verlies abwerfen, wirf auch das/die Wesen darunter ab.

Zeitungsstand  : Lege jedes Mal, wenn du ein Ereignis erledigst, 1 Punkte-Marker auf diese Karte. Liegen am Spielende 3 oder mehr Punkte-Marker auf dem Zeitungsstand, nimm dir noch 3 Punkte-Marker zusätzlich.

Zur Grünen Eichel  : Setzt du 1 Tier auf Zur Grünen Eichel ein, darfst du sofort 1 Karte von der Hand oder der Wiese ausspielen und zahlst für diese 4 Ressourcen weniger. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Nimm dir immer 2 Punkte-Marker, wenn eine andere Person 1 Tier auf zur grünen Eichel einsetzt (anstatt wie üblich 1).

EINFACHE EREIGNISSE



Erfüllst du mindestens die benötigte Bedingung, darfst du 1 Tier auf dem Ereignis einsetzen, um das Ereignis zu erledigen.
Zur Erinnerung: Einfache Ereignisse dürft ihr im Spiel mit Pearlbrook nicht verwenden.

Ausflug 🏠: Benötigt 3 Wohlstandskarten 🍀. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte wert.

Blumen-Festival 🐸: Benötigt 1 Karte jedes Typs (🐸, 🍀, 🍄, 🍄, 🍄). Bei der Wertung ist dieses Ereignis 4 Punkte wert.

Die große Fahrt: Benötigt 3 Zielkarten 🍄. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte wert.

Expedition des Kartographen: Benötigt 3 Bewegungskarten 🐸. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte wert.

Großstadt 🏠: Benötigt 15 Bauwerke und/oder Wesen. Zähle alle Bauwerke und/oder Wesen, auch dann, wenn sie sich einen Platz teilen oder keinen Platz in deiner Stadt belegen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 5 Punkte wert.

Herbstfest: Benötigt 4 Produktionskarten 🍄. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte wert.

Monument der Stadt: Benötigt 3 Verwaltungskarten 🍄. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte wert.



BESONDERE EREIGNISSE



Erfüllst du mindestens die benötigte Bedingung, darfst du 1 Tier auf dem Ereignis einsetzen, um das Ereignis zu erledigen. Führe dann sofort den angegebenen Effekt aus.

Abschlussprüfung: Benötigt Lehrer und Universität. Du darfst sofort bis zu 3 Wesen von deiner Hand unter diese Karte schieben. Du darfst diese Wesen nicht mehr spielen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 2 Punkte für jedes darunterliegende Wesen wert.

Architektonische Renaissance 🏰: Benötigt 4 einzigartige Bauwerke. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 5 Punkte wert.

Ballon-Wettrennen 🏎️: Benötigt 2 Bewegungskarten 🏎️ und 2 Verwaltungskarten 🏎️. Du darfst so viele Handkarten abwerfen, wie Bewegungskarten 🏎️ in deiner Stadt liegen. Nimm dir 1 Punkte-Marker für jede so abgeworfene Karte. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 4 Punkte wert.

Bed & Breakfast Vereinigung 🏠: Benötigt 5 gewöhnliche Bauwerke. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 5 Punkte wert.

Der Fund antiker Schriftrollen: Benötigt Historiker und Ruine. Ziehe sofort 5 Karten. Lege beliebig viele davon unter diese Karte und nimm den Rest auf die Hand (Handkartenlimit beachten!). Bei der Wertung ist dieses Ereignis 1 Punkt für jede darunterliegende Karte wert.

Die Börse boomt 🏢: Benötigt 2 Zielkarten 🏢 und 2 Verwaltungskarten 🏢. Du darfst so viele Handkarten abwerfen, wie Verwaltungskarten 🏢 in deiner Stadt liegen. Nimm dir 1 Punkte-Marker für jede so abgeworfene Karte. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 4 Punkte wert.

Die Everdell-Spiele: Benötigt 2 Karten jedes Typs (🏠, 🌿, 🏰, 🏎️, 🏠). Bei der Wertung ist dieses Ereignis 9 Punkte wert.

Die Festnahme der Eicheldiebe: Benötigt Waldläufer und Gericht. Du darfst sofort bis zu 2 Wesen aus deiner Stadt unter diese Karte legen. Du darfst ihre Effekte nicht mehr nutzen und sie belegen keinen Platz mehr in deiner Stadt. Bei der Wertung ist dieses Ereignis für jedes darunterliegende Wesen 3 Punkte wert.

Die Warzen-Heilung: Benötigt Totengräberin und Bootskröte. Zusätzlich musst du 2 Beeren zahlen und 2 Karten deiner Wahl aus deiner Stadt auf den Ablagestapel legen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 6 Punkte wert.

Ein Abend mit Feuerwerk: Benötigt Minenmaulwurf und Ausguck. Du darfst sofort bis zu 3 Zweige aus deinem Vorrat auf diese Karte legen. Hier abgelegte Zweige darfst du nicht mehr zurück in deinen Vorrat legen. Du darfst damit nicht für Karten zahlen und sie nicht für andere Wertungen als dieses Ereignis verwenden. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 2 Punkte für jeden Zweig darauf wert.

Ein X markiert den Schatz 🏴‍☠️: Benötigt Piratenschiff und Lager. Lege sofort für jede Ressource, die auf dem Lager liegt, 1 Punkte-Marker auf das Lager, aber maximal 6 Punkte. Diese Punkte zählen für die Wertung.

Eine erfolgreiche Stadt: Benötigt Fegehörnchen und Uhrenturm. Nimm sofort 1 deiner eingesetzten Tiere zu dir zurück. Du darfst es in einem späteren Zug erneut nach den üblichen Regeln einsetzen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 4 Punkte wert.

Eine exzellente Marketing-Strategie: Benötigt Ladeninhaber und Post. Du darfst sofort bis zu 3 beliebige Ressourcen aus deinem Vorrat an 1 oder mehr andere Personen abgeben. Nimm dir 2 Punkte-Marker für jede so abgegebene Ressource (also maximal 6 Punkte-Marker).

Einladung zum Maskenball  : Benötigt Kurier und Festplatz. Du darfst sofort bis zu 6 Handkarten an 1 oder mehr andere Personen abgeben. Nimm dir 1 Punkte-Marker für jede so abgegebene Karte (also maximal 6 Punkte-Marker).

Entdeckung eines versunkenen Schatzes  : Benötigt Pirat und Kran. Wähle sofort eine Karte von der Wiese aus, die bis zu 3 Punkte wert ist. Beachte dabei nur die aufgedruckten Punkte, keine Bonuspunkte. Spiele sie kostenlos in deine Stadt.

Enthüllung der Statuten  : Benötigt 4 Verwaltungskarten . Zusätzlich musst du 1 Kiesel zahlen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 6 Punkte wert.

Eröffnung der King's Road  : Benötigt 4 Bewegungskarten . Zusätzlich musst du 2 Zweige zahlen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 6 Punkte wert.

Fliegender Arzt Service: Benötigt Doktor und Brieftaube. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte für jedes Paar aus Ehemann und Ehefrau wert, das in deiner und allen fremden Städten liegt.

Flussbad  : Benötigt Gastwirt und Hafen. Nimm sofort bis zu 3 Wesen von der Wiese und lege sie unter diese Karte. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 2 Punkte für jedes Wesen unter diesem Ereignis wert.

Flussrennen  : Benötigt Fährfrettchen und Boot aus Zweigen. Lege sofort entweder dein Fährfrettchen oder dein Boot aus Zweigen aus deiner Stadt unter diese Karte. Du darfst den Effekt der entsprechenden Karte nicht mehr nutzen und sie belegt keinen Platz mehr in deiner Stadt. Hast du das Fährfrettchen unter diese Karte geschoben, nimm dir 2 Punkte-Marker. Hast du das Boot aus Zweigen unter diese Karte geschoben, nimm dir 2 beliebige Ressourcen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 4 Punkte wert.

Gedenktag: Benötigt Hirtin und Friedhof. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte für jedes Tier wert, das du auf deinem Friedhof eingesetzt hast.

Juniper Jig Tanzwettbewerb  : Benötigt 9 Wesen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 5 Punkte wert.

Königliche Teeparty  : Benötigt 3 Produktionskarten  und 2 Wohlstandskarten . Du darfst so viele Handkarten abwerfen, wie Wohlstandskarten  in deiner Stadt liegen. Nimm dir 1 Punkte-Marker für jede so abgeworfene Karte. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 4 Punkte wert.

Kuchenwettessen  : Benötigt 5 Produktionskarten . Zusätzlich musst du 2 Beeren zahlen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 6 Punkte wert.

Kunst- und Musikfestival  : Benötigt 4 Zielkarten . Zusätzlich musst du 2 Harz zahlen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 6 Punkte wert.

Lichterfest  : Benötigt 2 Bewegungskarten  und 3 Produktionskarten . Du darfst so viele Handkarten abwerfen, wie Produktionskarten  in deiner Stadt liegen. Nimm dir 1 Punkte-Marker für jede so abgeworfene Karte. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte wert.

Makellose Kapellendecke: Benötigt Holzschnitzer und Kapelle. Ziehe für jeden Punkte-Marker auf deiner Kapelle 1 Karte (Handkartenlimit beachten!) und nimm dir ebenso viele beliebige Ressourcen. Die Ressourcen erhältst du auch dann, wenn du nicht die volle Anzahl Karten ziehen darfst. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 2 Punkte für jeden Punkte-Marker auf der Kapelle wert.

Neues Management: Benötigt Hausierer und Gemischtwarenladen. Lege sofort bis zu 3 beliebige Ressourcen in einer Kombination deiner Wahl aus deinem Vorrat auf diese Karte. Hier abgelegte Ressourcen darfst du nicht mehr zurück in deinen Vorrat legen. Du darfst damit nicht für Karten zahlen und sie nicht für andere Wertungen als diese Karte verwenden. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 1 Punkt für jede Beere und jeden Zweig darauf wert und 2 Punkte für jedes Harz und jeden Kiesel.

Ortsansässiger Künstler: Benötigt Barde und Gasthaus. Du darfst sofort bis zu 3 Beeren aus deinem Vorrat auf diese Karte legen. Hier abgelegte Beeren darfst du nicht mehr zurück in deinen Vorrat legen. Du darfst damit nicht für Karten zahlen und sie nicht für andere Wertungen als diese Karte verwenden. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 2 Punkte für jede Beere darauf wert.

Pfad der Pilger: Benötigt Wanderin und Kloster. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte für jedes Tier wert, das du auf deinem Kloster eingesetzt hast.

Romantische Kreuzfahrt : Benötigt Ehemann und Fähre. Entscheide dich: Durchsuche den Nachziehstapel nach einer Ehefrau und spiele sie kostenlos in deine Stadt. Mische danach den Nachziehstapel. ODER nimm dir 5 Punkte-Marker.

Royale Hochzeit : Benötigt 4 Wohlstandskarten . Zusätzlich musst du 3 Handkarten abwerfen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 6 Punkte wert.

Sich der Schurken annehmen: Benötigt Mönch und Verlies. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte für jedes Wesen wert, das unter dem Verlies liegt.

Sonnenblumenparade : Benötigt 3 oder mehr erledigte Ereignisse (Einfache Ereignisse oder Besondere Ereignisse). Bei der Wertung ist dieses Ereignis 5 Punkte wert.

Stadtjubiläum : Benötigt 10 Karten in deiner Stadt. Nimm dir sofort 1 Punkte-Marker für jedes Einfache Ereignis, das du erledigt hast und 2 Punkte-Marker für jedes Besondere Ereignis, das du erledigt hast, inklusive diesem.

Steuererleichterungen: Benötigt Richterin und Königin. Führe sofort die Effekte von allen Produktionskarten  in deiner Stadt in einer Reihenfolge deiner Wahl aus. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 3 Punkte wert.

Turm der Immermauer errichtet : Benötigt 9 Bauwerke. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 5 Punkte wert.

Urlaubsort : Benötigt 5 gewöhnliche Wesen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 5 Punkte wert.

Versammlung der Ältesten : Benötigt 4 einzigartige Wesen. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 5 Punkte wert.

Zaubershow : Benötigt 2 Zielkarten  und 2 Wohlstandskarten . Du darfst so viele Handkarten abwerfen, wie Zielkarten  in deiner Stadt liegen. Nimm dir 1 Punkte-Marker für jede so abgeworfene Karte. Bei der Wertung ist dieses Ereignis 4 Punkte wert.

WUNDER



Tor der Hoffnungswache: Zahle 1 Zweig, 1 Harz, 1 Kiesel und 2 Perlen. Wirf außerdem 2 Karten von der Hand ab. Tust du das, darfst du dieses Wunder bauen. Bei der Wertung ist es 10 Punkte wert.

Nebelsteig-Brunnen: Zahle 2 Zweige, 2 Harz, 2 Kiesel und 2 Perlen. Wirf außerdem 2 Karten von der Hand ab. Tust du das, darfst du dieses Wunder bauen. Bei der Wertung ist es 15 Punkte wert.

Sonnenstrahl-Brücke: Zahle 2 Zweige, 2 Harz, 2 Kiesel und 3 Perlen. Wirf außerdem 3 Karten von der Hand ab. Tust du das, darfst du dieses Wunder bauen. Bei der Wertung ist es 20 Punkte wert.

Sternenfall-Flamme: Zahle 3 Zweige, 3 Harz, 3 Kiesel und 3 Perlen. Wirf außerdem 3 Karten von der Hand ab. Tust du das, darfst du dieses Wunder bauen. Bei der Wertung ist es 25 Punkte wert.

FÄHIGKEITEN



Hinweis: Die Fähigkeiten wurden mit Bellfaire eingeführt. Mit jeder neuen Tierart sind in späteren Erweiterungen auch neue Fähigkeiten dazu gekommen. Die Fähigkeiten sind aber keiner Erweiterung zugeordnet. Ihr könnt sie in jedem Spiel verwenden. Denkt daran, dass ihr im Spiel mit Fähigkeiten im Frühling kein neues Tier erhaltet.



Axolotl: Lege beim Spielaufbau 1 Axolotl-Marker zu jedem Einfachen Ort entlang des Weges. Setzt du im Spielverlauf 1 Tier an einem dieser Orte ein, führe die Aktion des Ortes aus und nimm dir zusätzlich den Axolotl-Marker. Du darfst jeden Axolotl-Marker einmalig als beliebige Ressource einsetzen. Wirf den Marker danach ab. Andere Personen dürfen sich die Axolotl-Marker nicht nehmen.
Musst du einer anderen Person eine Ressource geben und willst dafür den Axolotl-Marker verwenden, wirf den Marker ab, nimm dafür eine beliebige Ressource aus dem Vorrat und gib diese an die andere Person.



Eichhörnchen: Immer wenn du ein Tier einsetzt und dadurch mindestens 1 Zweig erhältst, nimm dir 1 Zweig zusätzlich.
Willst du 1 Bauwerk ausspielen, darfst du jede erforderliche Ressource durch 2 Zweige ersetzen. Du darfst auf diese Weise beliebig viele Ressourcen ersetzen. Du darfst dies zusätzlich zu einem anderen *Vorteil beim Ausspielen* einsetzen.
Beispiel: Anstatt 1 Harz und 2 Kiesel zu zahlen, dürftest du auch 6 Zweige zahlen, um das Verlies auszuspielen.



Eidechsen: Lege beim Spielaufbau den Stapel ungenutzter Waldorte verdeckt vor dich. Ziehe zu Beginn jeder Jahreszeit (auch zu Spielbeginn) 3 Karten von diesem Stapel, wähle 1 davon aus und lege sie vor dir ab. Lege die beiden anderen Karten wieder verdeckt unter den Stapel. Du darfst auf den Waldorten, die vor dir ausliegen, Tiere einsetzen (je 1 Tier auf jedem Waldort). Nur du darfst auf diesen Waldorten Tiere einsetzen. Andere Personen dürfen deine Waldorte nicht kopieren, die Fähigkeit der Fuchse gilt nicht für deine Waldorte.



Eulen: Dein Handkartenlimit ist um 1 Karte erhöht (auf 9 Karten). Immer wenn du ein Tier einsetzt und den Effekt abgehandelt hast, darfst du 1 Karte abwerfen und/oder 1 Karte ziehen. Tust du beides, wirf zuerst 1 Karte ab und ziehe danach. Wenn du durch diese Fähigkeit 1 Karte ziehst, darfst du sie auf die Hand nehmen oder einer anderen Person geben. Gibst du sie einer anderen Person, ziehe 2 Karten.



Fledermäuse: Immer wenn du 1 Karte gespielt und vollständig abgehandelt hast, darfst du 1 Karte von der Wiese nehmen und auf einen verdeckten Stapel neben deiner Stadt legen. Dieser Stapel ist dein Archiv. Du darfst die Karten in deinem Archiv jederzeit ansehen.
Du darfst als Aktion in deinem Zug 1 Karte deiner Wahl aus deinem Archiv spielen. Für *Vorteile beim Ausspielen* darfst du diese Karte spielen, als wäre sie auf deiner Hand, der Wiese oder dem Bahnhof. Du darfst Karten aus deinem Archiv nicht abwerfen.



Fuchse: Immer wenn du ein Tier an einem Waldort einsetzt, darfst du anstelle der Aktion des Waldortes die Aktion eines beliebigen anderen Ortes, auf dem sich ein gegnerisches Tier befindet, ausführen. Dies kann auch ein Ort auf einer Zielkarte sein (z. B. Gasthaus oder Königin). Liegt die Zielkarte in einer fremden Stadt, gilt der Effekt für dich, als würde die Karte in deiner Stadt liegen. Du darfst jedoch nicht den Effekt eines Ortes ausführen, an dem Tiere bis zum Spielende bleiben müssen (z. B. Friedhof).



Honigbienen: Immer wenn du ein Wesen oder Bauwerk spielst, und vollständig abgehandelt hast, das keine Produktionskarte 🐝 ist, darfst du 1 deiner Handkarten abwerfen. Tust du das, darfst du 1 Produktionskarte 🐝 deiner Wahl in deiner Stadt aktivieren. Diese Fähigkeit darfst du im Herbst nicht mehr einsetzen. Du darfst sie nicht für Legendäre Karten einsetzen.



Igel: Immer wenn du ein Tier an einem Einfach Ort oder einem Waldort einsetzt und dort keine Beere erhältst, nimm dir zusätzlich 1 Beere.
Willst du ein Bauwerk ausspielen, darfst du jede erforderliche Ressource durch 2 Beeren ersetzen. Du darfst auf diese Weise beliebig viele Ressourcen ersetzen. Du darfst dies zusätzlich zu einem anderen *Vorteil beim Ausspielen* einsetzen.

Beispiel: Anstatt 1 Harz und 2 Kiesel zu zahlen, dürftest du auch 6 Beeren zahlen, um das Verlies zu auszuspielen.



Kardinäle: Dein Handkartenlimit ist um 2 Karten erhöht (auf 10 Karten). Immer wenn du Karten ziehst, darfst du 1 Karte zusätzlich ziehen.



Katzen: Du darfst deine Tiere an jeden Einfachen Ort, Waldort oder auf jede Zielkarte 🐾 einsetzen, an dem sich bereits ein gegnerisches Tier befindet. Dies gilt auch für Orte, die kein **OFFEN**-Schild haben. Setzt du ein Tier auf einer Karte in einer fremden Stadt ein, gilt der Effekt dieser Karte für dich, als würde die Karte in deiner Stadt liegen. Hat der Ort ein **OFFEN**-Schild, erhält die andere Person dennoch 1 Punkt, allerdings aus dem Vorrat (bzw. 2 Punkte für das Hotel aus *Newleaf*).

Beispiel: Steht ein gegnerisches Tier auf der Königin, darfst du dein Tier ebenfalls dort einsetzen. Führe dann den Effekt aus, als würde die Königin in deiner Stadt ausliegen, spiele also kostenlos 1 Karte aus, die bis zu 3 Punkte wert ist.

Wird das gegnerische Tier von dem Ort entfernt, bleibt dein Tier dort und blockiert den Ort für andere Tiere (sofern es ein individueller Ort ist). Stellst du deine Tiere auf Orte, an denen sie bis zum Spielende bleiben müssen, gilt dies wie üblich. Du darfst deine Tiere mit dieser Fähigkeit nicht auf folgende Orte in gegnerischen Städten stellen: Kapelle (Grundspiel), Lager (Grundspiel), Piratenschiff (*Pearlbrook*), Legendäre Karten.



Kröten: Immer wenn du 1 Produktionskarte 🐸 ausspielst, darfst du 1 Handkarte abwerfen, um den Effekt dieser Produktion sofort ein zweites Mal zu aktivieren. Du darfst die Fähigkeit der Kröten nur einmal pro Produktionskarte 🐸 nutzen. (Du darfst mit dieser Fähigkeit also keinen Effekt 3 Mal aktivieren.) Du musst die Handkarte abwerfen, bevor du die Produktionskarte 🐸 aktivierst.



Maulwürfe: Immer wenn du ein Tier einsetzt und dadurch Ressourcen erhältst, darfst du 1 dieser Ressourcen zahlen, um dir dafür 1 Kiesel zu nehmen.



Mäuse: Immer wenn du ein Tier an einem Einfach Ort oder einem Waldort einsetzt, nimm dir zusätzlich 1 Ressource, die du noch nicht besitzt. Hast du von jeder Ressource bereits mindestens 1, erhältst du keine Ressource.



Otter: Immer wenn du ein Bauwerk ausspielst, darfst du Harz beliebig oft als beliebige Ressource verwenden.
Beispiel: Anstatt 1 Holz und 1 Kiesel zu zahlen, dürftest du auch 2 Harz zahlen, um das Boot aus Zweigen auszuspielen.



Ratten: Lege zu Beginn des Spiels den Fusselwürz-Marker auf eine Karte deiner Wahl auf der Wiese. Wird diese Karte von dir oder einer anderen Person ausgespielt, führe folgende Aktion aus: Nimm dir 1 Ressource, die du noch nicht besitzt und lege dann den Fusselwürz-Marker auf eine andere Karte auf der Wiese. Führe die Aktion nur aus, wenn die Karte ausgespielt wird, nicht aber, wenn sie auf die Hand genommen oder abgeworfen wird. (Dann lege den Marker nach dem Auffüllen der Wiese auf die neue Karte an diesem Platz.) Hast du von jeder Ressource bereits mindestens 1, erhältst du keine Ressource, bewege aber den Marker.
Hinweis: Spielst du das *Spiel gegen Fusselwürz*, darfst du diese Fähigkeit nicht verwenden.



Schildkröten: Immer wenn du eine Karte ausgespielt hast, prüfe, ob auf der Schildkröten-Fähigkeit 1 Ressource liegt. Liegt hier keine Ressource, darfst du 1 beliebige Ressource aus deinem Vorrat auf die Karte legen. Liegt hier 1 Ressource, nimm dir diese und zusätzlich noch 1 Ressource der gleichen Art aus dem allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Du spielst 1 Karte aus und es liegt bereits 1 Kiesel auf dieser Karte. Dann nimm dir diesen Kiesel und noch zusätzlich 1 Kiesel aus dem Vorrat.

Solange die Ressource auf der Karte liegt, darfst du sie nicht verwenden. Ausnahme: Liegt am Ende des Spiels 1 Ressource auf dieser Karte, darfst du sie für mögliche Wertungen nutzen.



Schmetterlinge: Dein Handkartenlimit ist um 4 Karten erhöht (auf 12 Karten). Du beginnst das Spiel mit 12 Karten auf deiner Hand. Spielt ihr mit 5 oder 6 Personen, beginne das Spiel stattdessen mit 11 Karten auf deiner Hand. Du beginnst das Spiel.



Schnabeltiere: Lege zu Beginn des Spiels 5 Punkte-Marker auf diese Karte. Bist du am Zug, darfst du jedes Mal genau 1 dieser Punkte-Marker zahlen, um dafür 1 beliebige Ressource zu nehmen und 1 Karte zu ziehen bzw. von der Wiese zu nehmen. Liegen am Ende des Spiels noch Punkte-Marker auf dieser Karte, zählen sie mit zu deinen übrigen Punkte-Markern.



Schnecken: Ziehe beim Spielaufbau 7 Karten und lege sie, ohne sie anzusehen, als verdeckten Stapel neben deine Stadt. Immer wenn eine andere Person eine Produktionskarte  ausspielt, darfst du ihr 1 zufällige Karte von diesem Stapel geben, nachdem sie den Effekt vollständig ausgeführt hat. Tust du das, darfst du die Produktionskarte  ebenfalls aktivieren, als ob du sie ausgespielt hättest. Ist die Karte abhängig von anderen Karten in der Stadt, gelten die entsprechenden Karten in der fremden Stadt. Würde die Karte von deinem Stapel das Handkartenlimit der anderen Person überschreiten, wirf die Karte stattdessen ab. Sind keine Karten mehr auf dem Stapel, darfst du die Fähigkeit nicht mehr einsetzen. Du darfst die folgenden Karten nicht mit dieser Fähigkeit aktivieren: Lager (Grundspiel), Bank (Newleaf), Legendäre Karten.



Schweine: Lege beim Spielaufbau alle 8 Farmen als offenen Stapel neben den Spielplan. Spielt ihr mit den Karten *Farmleben im Wandel der Jahreszeiten* (Seite 10), mische diese Karten und legt sie so aus, dass immer nur die oberste Karte sichtbar ist.

Zu Beginn jeder Jahreszeit (auch zu Spielbeginn) darfst du die oberste Farm kostenlos in deine Stadt legen und wie üblich aktivieren. Dies zählt nicht als Zug. Farmen belegen keinen Platz in deiner Stadt.

Du und alle anderen Personen dürfen in ihrem jeweiligen Zug die oberste Farm vom Stapel ausspielen, indem sie die angegebenen Kosten zahlen. Ihr dürft wie üblich 1 *Vorteil beim Ausspielen* nutzen. Allerdings gelten die Farmen hierfür weder als auf der Hand, noch als auf der Wiese oder dem Bahnhof. Spielt eine andere Person eine Farm aus, erhältst du 2 Punkte-Marker.



Spinnen: Platziere zu Beginn des Spiels (direkt nach dem Spielaufbau) die Phantomia-Figur  auf einen Ort deiner Wahl auf dem Spielplan. Du darfst jeden Ort wählen, auch Orte auf Spielplänen aus Erweiterungen. Immer wenn du oder eine andere Person ein Tier an diesem Ort einsetzt, nimm dir 1 beliebige Ressource von einer Sorte, die du noch nicht hast, und ziehe 1 Karte. Hast du bereits von jeder Ressource mindestens 1, erhältst du keine Ressource. Bewege die Phantomia-Figur  dann an einen anderen Ort auf dem Spielplan. Du bist die letzte Person in der Zugreihenfolge.

Hinweis: Spielt ihr das *Spiel gegen Phantomia*, dürft ihr diese Fähigkeit nicht verwenden.



Stare: Dein Handkartenlimit ist um 3 Karten erhöht (auf 11 Karten). Immer wenn du Karten ziehst, darfst du für jede Karte wählen, ob du sie vom Nachziehstapel ziehst oder von der Wiese nimmst. Du darfst beides kombinieren, falls du mehrere Karten ziehen darfst. Fülle die Wiese erst wieder auf, nachdem du alle Karten genommen hast. Musst du Karten „aufdecken“, z. B. durch eine Brieftaube, musst du diese vom Nachziehstapel aufdecken.



Wiesel: Immer wenn du ein Wesen oder Bauwerk ausgespielt und vollständig abgehandelt hast, darfst du entweder 2 Karten abwerfen, um dir 1 Beere, Zweig oder Harz zu nehmen oder 3 Karten abwerfen, um dir 1 Kiesel zu nehmen. Dies gilt nicht als *Vorteil beim Ausspielen*. Der Effekt wird erst nach dem Ausspielen der Karte abgehandelt, du darfst die genommene Ressource also nicht verwenden, um die ausgespielte Karte zu bezahlen.

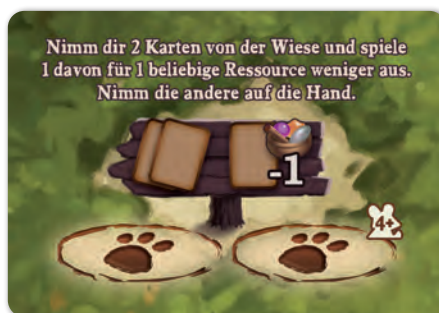
WALDORTE



Zur Erinnerung: Der rechte Ort ist erst im Spiel ab 4 Personen verfügbar. Es dürfen nie 2 Tiere derselben Person auf einem Waldort stehen.



Kopiere die Aktion eines einfachen Ortes deiner Wahl, führe also seinen Effekt aus, als hättest du das Tier dort eingesetzt. Ziehe zusätzlich 1 Karte.



Nimm 2 Karten von der Wiese. 1 davon darfst du sofort für 1 Ressource weniger ausspielen. Dies gilt als *Vorteil beim Ausspielen* und kann nicht mit anderen *Vorteilen beim Ausspielen* kombiniert werden. Nimm die andere Karte auf die Hand. Du darfst beide Karten auf die Hand nehmen, in diesem Fall verfällt der *Vorteil beim Ausspielen*.



Nimm dir 3 Beeren.



Wirf bis zu 3 Karten von deiner Hand ab. Nimm dir für jede so abgeworfene Karte 1 beliebige Ressource. Du darfst weniger Karten abwerfen, nimmst dir dann entsprechend weniger Ressourcen.



Ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel und nimm dir 1 beliebige Ressource.



Nimm dir 2 beliebige Ressourcen.



Nimm dir 2 Beeren und ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel.



Wirf beliebig viele Handkarten ab. Ziehe dann 2 Karten für jede so abgeworfene Karte (Handkartenlimit beachten!). Hast du Karten gezogen, darfst du nicht erneut abwerfen.



Nimm dir 1 Zweig, 1 Harz und 1 Beere.



Nimm dir 2 Harz und 1 Zweig.



Ziehe 3 Karten vom Nachziehstapel und nimm dir 1 Kiesel.



🐱: Wähle 1 der 2 Möglichkeiten: Nimm dir 2 Harz ODER nimm dir 2 Beeren. Du darfst dir keine Kombination nehmen.



🐱: Nimm dir 3 Harz.



🐱: Zahle genau 3 Zweige. Nimm dir danach 3 beliebige Ressourcen in einer Kombination deiner Wahl, z. B. 3 Harz oder 2 Beeren und 1 Zweig.



🐱: Führe den Effekt von 2 verschiedenen Produktionskarten 🌱 in deiner Stadt aus. Du darfst keine Legendären Karten wählen.



Nimm dir 1 Beere, 1 Kiesel und ziehe 1 Karte.

: Nimm dir 1 Beere und 1 Kiesel. Ziehe außerdem 1 Karte vom Nachziehstapel.



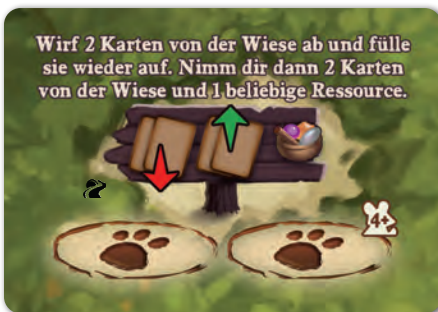
Nimm dir 2 Kiesel und ziehe 1 Karte.

: Nimm dir 2 Kiesel und ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel.



Nimm dir 1 Harz und 1 Kiesel ODER ziehe 4 Karten.

: Wähle 1 der Möglichkeiten: Nimm dir 1 Harz und 1 Kiesel ODER ziehe 4 Karten vom Nachziehstapel.



Wirf 2 Karten von der Wiese ab und fülle sie wieder auf. Nimm dir dann 2 Karten von der Wiese und 1 beliebige Ressource.

: Wirf 2 Karten von der Wiese ab und fülle die Wiese wieder auf. Nimm dir dann 2 Karten von der Wiese und 1 beliebige Ressource. Fülle danach die Wiese auf.



Nimm dir 4 Zweige.

: Nimm dir 4 Zweige.



Nimm dir 2 Zweige und 1 Harz.

: Nimm dir 2 Zweige und 1 Harz.



Kopiere die Aktion von 1 beliebigen Waldort.

: Kopiere die Aktion eines anderen Waldortes deiner Wahl, führe also seinen Effekt aus, als hättest du das Tier dort eingesetzt.

FLUSSORTE



BEVÖLKERUNG

Bosley, der Maler: Decke 3 Karten mit unterschiedlichen Typen (, , , , ) von deiner Hand auf und wirf sie ab. Tust du das, nimm dir 1 Punkte-Marker und 1 Perle.

Crustina, die Polizistin: Decke 2 Verwaltungskarten () von deiner Hand auf und wirf sie ab. Tust du das, nimm dir 1 Punkte-Marker und 1 Perle.

Gus, der Gärtner: Decke 3 Produktionskarten () von deiner Hand auf und wirf sie ab. Tust du das, nimm dir 1 Punkte-Marker und 1 Perle.

Illumino, der Erfinder: Decke 2 Bewegungskarten () von deiner Hand auf und wirf sie ab. Tust du das, nimm dir 1 Punkte-Marker und 1 Perle.

Omicron, der Weise: Decke 1 Wohlstandskarte () von deiner Hand auf und wirf sie ab. Tust du das, nimm dir 1 Punkte-Marker und 1 Perle.

Snout, der Entdecker: Decke 2 Zielkarten () von deiner Hand auf und wirf sie ab. Tust du das, nimm dir 1 Punkte-Marker und 1 Perle.

ÖRTLICHKEITEN

Ballsaal: Zahle 1 Punkte-Marker und 1 Harz. Tust du das, ziehe 3 Karten und nimm dir 1 Perle.

Gärten: Zahle 1 Punkte-Marker und 1 Beere. Tust du das, ziehe 3 Karten und nimm dir 1 Perle.

Große Halle: Zahle 1 Punkte-Marker und 1 Kiesel. Tust du das, ziehe 4 Karten und nimm dir 1 Perle.

Markt: Zahle 1 Punkte-Marker und 1 beliebige Ressource. Tust du das, ziehe 3 Karten und nimm dir 1 Perle.

Observatorium: Zahle 1 Punkte-Marker und 1 beliebige Ressource. Tust du das, nimm dir 2 Karten von der Wiese und 1 Perle.

Wassermühle: Zahle 1 Punkte-Marker und 1 Zweig. Tust du das, ziehe 2 Karten und nimm dir 1 Perle.

SCHMUCKSTÜCKE



Fernrohr: Nimm dir sofort 1 beliebige Ressource, ziehe 1 Karte und nimm dir 1 Perle (du musst dennoch zuerst 1 Perle zahlen, um diese Karte ausspielen zu können). Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 3 Punkte für jedes von dir errichtete Wunder wert.

Glocke: Nimm dir sofort 3 Beeren und ziehe 1 Karte für jedes Wesen in deiner Stadt. Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 1 Punkt für je 2 Wesen (abgerundet) in deiner Stadt wert.

Göldenes Buch: Nimm dir sofort Ressourcen in Höhe der Kosten von 1 Verwaltungskarte deiner Wahl in deiner Stadt. *Beispiel: Hast du den Uhrenturm in deiner Stadt, darfst du dir 3 Zweige und 1 Kiesel nehmen.* Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 1 Punkt für jede Verwaltungskarte in deiner Stadt wert.

Kompass: Führe die Effekte von 2 unterschiedlichen Bewegungskarten deiner Wahl in deiner Stadt sofort erneut aus. Aktivierst du die Ruine, führe den Effekt aus, als ob du sie von deiner Hand ausspielst. Aktivierst du den Narr, darfst du ihn in eine fremde Stadt legen. Aktivierst du den Kurier, darfst du ihn unter ein anderes Bauwerk legen. Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 1 Punkt für jede Bewegungskarte in deiner Stadt wert.

Maske: Spiele sofort 1 Karte kostenlos aus, die bis zu 3 Punkte wert ist. Beachte dabei nur die aufgedruckten Punkte, keine Bonuspunkte. Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 1 Punkt für je 3 Punkte wert, die du durch Punkte-Marker erhältst (abgerundet). Dazu zählen auch die Punkte-Marker, die auf Karten liegen.

Meerglas-Amulett: Nimm dir sofort 3 beliebige Ressourcen, ziehe 2 Karten und nimm dir 1 Punkte-Marker. Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 3 Punkte wert.

Sanduhr: Führe sofort und ohne ein Tier einzusetzen die Aktion eines Waldortes deiner Wahl aus (auch wenn dieser besetzt ist) und nimm dir zusätzlich 1 beliebige Ressource. Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 1 Punkt für jede Zielkarte in deiner Stadt wert.

Schlüssel zur Stadt: Nimm dir sofort 2 beliebige Ressourcen und ziehe für jedes Bauwerk in deiner Stadt 1 Karte. Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 1 Punkt für je 2 Bauwerke (abgerundet) in deiner Stadt wert.

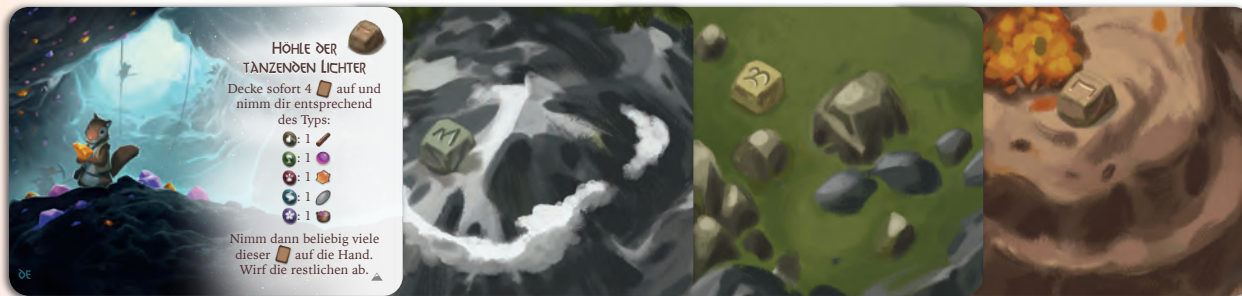
Sonnenuhr: Führe die Effekte von bis zu 3 Produktionskarten deiner Wahl in deiner Stadt sofort erneut aus. Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 1 Punkt für je 2 Produktionskarten (abgerundet) in deiner Stadt wert.

Spiegel: Kopiere sofort den Effekt eines Schmuckstücks in einer fremden Stadt. Führe seinen Effekt also so aus, als würdest du es in deine eigene Stadt spielen. Kopiere nur den oberen Effekt, nicht die Punkte bei der Wertung. Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 1 Punkt für jeden Typ (Waldort, Feld, Tier, Wasser, Feuer) wert, von dem mindestens 1 Karte in deiner Stadt liegt (also maximal 5 Punkte).

Tiara: Nimm dir sofort 1 beliebige Ressource für jede Wohlstandskarte in deiner Stadt. Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 1 Punkt für jede Wohlstandskarte in deiner Stadt wert.

Waage: Wirf sofort bis zu 4 Handkarten ab und nimm dir für jede so abgeworfene Karte 1 beliebige Ressource. Dieses Schmuckstück ist bei der Wertung 1 Punkt für jede Karte auf deiner Hand wert, maximal aber 5 Punkte.

ENTDECKUNGEN



Wenn du ein Riesenwesen nimmst, nimm dir die entsprechende Figur. Sie ersetzt 1 deiner Tiere, das du noch nicht eingesetzt hast. Lege das Tier zur Seite oder setze es mithilfe eines Sattels auf das Riesenwesen. Verwende Riesenwesen wie normale Tiere. Setzt du Riesenwesen an bestimmten Orten ein, verbessern sie den Effekt dieses Ortes.

VORGEBIRGE

Archäologe: Lege sofort bis zu 3 Bauwerke unter diese Karte. Die Bauwerke kannst du von der Wiese und/oder von deiner Hand nehmen (in einer Kombination deiner Wahl). Diese Karten zählen nicht zu deinem Handkartenlimit, du darfst sie aber wie Handkarten ausspielen. Spielst du eine dieser Karten aus, darfst du die Kosten um 1 beliebige Ressourcen reduzieren. Du darfst dies mit keinem anderen *Vorteil beim Ausspielen* kombinieren. Du darfst dich aber entscheiden, auf diesen Vorteil zu verzichten, um einen anderen *Vorteil beim Ausspielen* zu nutzen.

Bergsteiger: Du darfst die Einschränkung durch den Wettereffekt im Frühling ignorieren. Erkundest du den Gipfel, darfst du dir 2 statt 1 Entdeckung nehmen. Du musst die Kosten für beide Entdeckungen zahlen.

Goldsucher: Immer wenn du durch eine Aktion Punkte-Marker nimmst, darfst du für jeden erhaltenen Punkte-Marker 1 Handkarte abwerfen. Ziehe dann 1 Karte (unabhängig davon, ob du abgeworfen hast oder nicht, Handkartenlimit beachten). Dies gilt auch für Punkte-Marker, die du durch Karten nimmst (z. B. Uhrenturm), aber nicht für Punkte-Marker, die du von anderen Personen erhältst.

Grünspross-Weg: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 4 Punkte wert, wenn mindestens 4 Produktionskarten  in deiner Stadt liegen.

Immerblumen-Weg: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 4 Punkte wert, wenn mindestens 3 Wohlstandskarten  in deiner Stadt liegen.

Karawane des Kartographen: An diesem Ort ist zwar Platz für 3 Tiere, du darfst jedoch nicht mehr als 1 Tier dort einsetzen. Setzt du 1 Tier ein, ziehe 3 Karten (Handkartenlimit beachten) und nimm dir 1 beliebige Ressource für jedes Tier an diesem Ort, inklusive des eben eingesetzten Tiers. Zur Erinnerung: Die Person, der die Karte gehört, erhält 1 Punkte-Marker von jeder anderen Person, die hier 1 Tier einsetzt.

Kartenverkäufer: An diesem Ort ist zwar Platz für 3 Tiere, du darfst jedoch nicht mehr als 1 Tier dort einsetzen. Setzt du 1 Tier ein, darfst du so viele Karten von der Wiese oder vom Ablagestapel nehmen (oder beides kombinieren), wie es dein Handkartenlimit erlaubt. Fülle die Wiese erst wieder auf, nachdem du den Effekt komplett ausgeführt hast. Die Person, der die Karte gehört, erhält 1 Punkte-Marker von jeder anderen Person, die hier 1 Tier einsetzt.

Nebelsteig-Weg: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 4 Punkte wert, wenn mindestens 3 Bewegungskarten  in deiner Stadt liegen.

Sammlerin: Immer wenn du 1 Beere nimmst, ziehe 1 Karte für jede Beere (Handkartenlimit beachten). Dies gilt nicht für Beeren, die du von anderen Personen erhältst.

Sonnenstrahl-Weg: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 4 Punkte wert, wenn mindestens 3 Zielkarten  in deiner Stadt liegen.

Sternenfall-Weg: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 4 Punkte wert, wenn mindestens 3 Verwaltungskarten  in deiner Stadt liegen.

Stoppelhuf  : Bereitest du dich auf die nächste Jahreszeit vor, darfst du Stoppelhuf auf seinem Ort stehen lassen. Tust du das, führe die Aktion des Ortes sofort erneut aus und ziehe außerdem 1 Karte und nimm dir 1 beliebige Ressource. Du darfst dich auch entscheiden, Stoppelhuf wie üblich zurückzuholen.

Trüffel  : Du darfst Trüffel auf eine Produktionskarte  deiner Wahl in deiner oder einer fremden Stadt einsetzen und den Effekt dieser Karte für dich aktivieren. Ziehe außerdem 1 Karte und nimm dir 1 beliebige Ressource.

Wanderführer: Lege sofort bis zu 3 Wesen unter diese Karte. Die Wesen darfst du von der Wiese und/oder von deiner Hand nehmen (in einer Kombination deiner Wahl). Diese Karten zählen nicht zu deinem Handkartenlimit, du darfst sie aber wie Handkarten ausspielen. Spielst du eine dieser Karten aus, darfst du die Kosten um 2 Beeren reduzieren. Du darfst dies mit keinem anderen *Vorteil beim Ausspielen* kombinieren. Du darfst dich aber entscheiden, auf diesen Vorteil zu verzichten, um einen anderen *Vorteil beim Ausspielen* zu nutzen.

GIPFEL

Felsenruinen: Setzt du hier 1 Tier ein, nimm dir insgesamt 3 Ressourcen Zweig, Harz und/oder Kiesel in einer Kombination deiner Wahl.

Feuerschnabel  : Du darfst Feuerschnabel auf dem Ablagestapel einsetzen und sofort 3 Karten vom Ablagestapel ziehen. Solange Feuerschnabel auf dem Ablagestapel steht, darfst du dir die Karten ansehen, die andere Personen abwerfen und beliebig viele dieser Karten auf deine Hand nehmen. Beachte dabei dein Handkartenlimit.

Flüsterpfote  : Du darfst Flüsterpfote an jedem individuellen Ort einsetzen, als wäre er ein gemeinschaftlicher Ort, du darfst Flüsterpfote also an Orte einsetzen, auf denen bereits 1 Tier eingesetzt ist.
Ausnahmen: Die Fähigkeit von Flüsterpfote gilt nicht für Ereignisse. Auf gemeinschaftlichen Orten, auf denen nur 1 Tier jeder Farbe stehen darf (z. B. Markt  oder Hügel ), darfst du weiterhin nur 1 normales Tier oder Flüsterpfote einsetzen.

Glockenspiel-Weg: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 4 Punkte wert, wenn du deinen Reisehasen auf das letzte Kartenstück deiner Expedition gezogen hast.

Honigtatze  : Setzt du Honigtatze an einem Ort ein, an dem du Ressourcen erhältst, aber keine Beeren, dann nimm dir für jede genommene Ressource zusätzlich 1 Beere, aber maximal 3 Beeren.

König Rhun  : Du darfst König Rhun auf einer Wohlstandskarte  einsetzen und dir sofort so viele Ressourcen nehmen, wie die Karte Punkte wert ist (ignoriere den Effekt der Karte).
Beispiel: Setzt du König Rhun auf dem Schloss ein, darfst du dir 4 beliebige Ressourcen nehmen.

Koriander  : Setzt du Koriander auf einem Einfachen oder Besonderen Ereignis ein, musst du nur die Hälfte (aufgerundet) der angegebenen Bedingungen erfüllen, um es zu erledigen. Für das Besondere Ereignis Everdell-Spiele (Grundspiel) musst du mindestens 1 Karte jedes Typs in deiner Stadt haben.
Beispiel: Besteht die Bedingung darin, 2 bestimmte Karten in deiner Stadt zu haben, benötigst du nur 1 davon.

Moleia Minen: An diesem Ort ist zwar Platz für 3 Tiere, du darfst jedoch nicht mehr als 1 Tier dort einsetzen. Setzt du 1 Tier ein, darfst du so viele Karten vom Nachziehstapel aufdecken, wie du noch auf die Hand nehmen darfst. Du darfst jederzeit aufhören, Karten aufzudecken und die aufgedeckten Karten auf die Hand nehmen. Nimm dir in diesem Fall zusätzlich 1 Punkt für jede aufgedeckte Karte. Sobald du aber 1 Karte aufdeckst, von der bereits mindestens 1 Exemplar auf der Wiese liegt, musst du alle gezogenen Karten abwerfen und erhältst nichts. Die Person, der die Karte gehört, erhält 1 Punkte-Marker von jeder anderen Person, die hier 1 Tier einsetzt.

Tal der Stürme: Ziehe sofort 3 Karten und lege diese offen neben diese Karte. Ihr **alle** dürft diese Karten ausspielen, als wären es Karten von der Wiese. Für andere Effekte gelten diese Karten aber nicht als Karten auf der Wiese. Spielt jemand 1 Karte von hier, fülle danach vom Nachziehstapel wieder auf 3 Karten auf. Nimm dir jedes Mal 1 Punkt, wenn eine andere Person 1 dieser Karten ausspielt.

Tezels Labor: Setzt du 1 Tier an diesem Ort ein, darfst du beliebig viele Handkarten abwerfen und anschließend 1 Karte ausspielen. Reduziere die Kosten für diese Karte um die Anzahl der abgeworfenen Handkarten.

Versteck der Graumäntel: Du darfst 1 deiner bereits eingesetzten Tiere an diesen Ort versetzen, um die Aktion des Ortes, an dem es stand, erneut auszuführen. Versetzt du ein Riesenwesen, darfst du seine Fähigkeit nicht erneut einsetzen. Spielt ihr mit Fähigkeiten-Karten, darfst du diese ebenfalls nicht erneut verwenden.

Verwilderter Obstgarten: Setzt du hier 1 Tier ein, nimm dir 5 Beeren.

Windpfeil  : Du darfst Windpfeil auf den Nachziehstapel stellen und sofort 3 Karten ziehen. Solange Windpfeil auf dem Nachziehstapel steht, darfst du jedes Mal 2 Karten ziehen, wenn eine andere Person Karten zieht. Du darfst in diesem Fall auch mehr Karten ziehen, als es dein Handkartenlimit erlaubt. Du musst allerdings direkt im Anschluss so viele Handkarten abwerfen, wie nötig, um dein Handkartenlimit wieder zu erreichen.

Wolkengipfel: Setzt du hier 1 Tier ein, wirf 1 Karte jedes Typs (, , , , ) ab, um dir 8 Punkte zu nehmen.

GEBIRGSKAMM

Die ferne Küste: Diese Entdeckung gilt als Kartenstück. Lege es als letztes Kartenstück an deine Expedition an. Du musst 6 Handkarten abwerfen, um mit deinem Reisehasen auf Die ferne Küste zu ziehen. Tust du das, ist diese Karte 7 Punkte wert.

Glockenspiel-Stadt: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 3 Punkte wert. Sie ist zusätzlich 1 Punkt für jede Karte des Typs (, , , , ) wert, von dem du am wenigsten Karten in deiner Stadt hast. Zähle bei Gleichstand nur die Karten eines Typs. Zähle nur Karten eines Typs, von dem mindestens 1 Karte in deiner Stadt liegt.

Beispiel: In deiner Stadt liegen 7 , 4 , 4 , 0  und 0 . Diese Karte ist damit 4 zusätzliche Punkte wert..

Grünspross-Stadt: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 6 Punkte wert. Sie ist je 1 Punkt weniger Wert für je 2 Produktionskarten  (abgerundet) in deiner Stadt.

Höhle der tanzenden Lichter: Decke sofort 4 Karten vom Nachziehstapel auf und nimm dir dann Ressourcen entsprechend des Typs:

: 1 Zweig; : 1 Beere; : 1 Harz; : 1 Kiesel; : 1 beliebige Ressource.

Nimm dann beliebig viele der aufgedeckten Karten auf die Hand und wirf die restlichen ab.

Immerblumen-Stadt: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 6 Punkte wert. Sie ist je 1 Punkt weniger Wert für jede Wohlstandskarte  in deiner Stadt.

Kopfgeldjäger: Nenne sofort 1 Wesen und durchsuche dann den Nachziehstapel. Findest du das genannte Wesen, darfst du es auf die Hand nehmen. Falls dein Handkartenlimit bereits erreicht ist, wirf zunächst 1 Karte ab. Findest du es nicht im Nachziehstapel, bekommst du nichts. Mische anschließend den Nachziehstapel und lege ihn verdeckt zurück an seinen Platz.

Lied der Wolken: Nenne sofort 1 Bauwerk und durchsuche dann den Nachziehstapel. Findest du das genannte Bauwerk, darfst du es auf die Hand nehmen. Falls dein Handkartenlimit bereits erreicht ist, wirf zunächst 1 Karte ab. Findest du es nicht im Nachziehstapel, bekommst du nichts. Mische anschließend den Nachziehstapel und lege ihn verdeckt zurück an seinen Platz.

Nebelsteig-Stadt: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 6 Punkte wert. Sie ist je 1 Punkt weniger Wert für jede Bewegungskarte  in deiner Stadt.

Schlangenpfad: Diese Entdeckung gilt als Kartenstück. Lege sie zwischen dein Everdell-Kartenstück und das vorderste Kartenstück deiner Expedition. Du musst 6 beliebige Ressourcen zahlen, um deinen Reisehasen auf den Schlangenpfad zu ziehen. Tust du das, ist diese Karte 7 Punkte wert.

Sonnenstrahl-Stadt: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 6 Punkte wert. Sie ist je 1 Punkt weniger Wert für jede Zielkarte 🐾 in deiner Stadt.

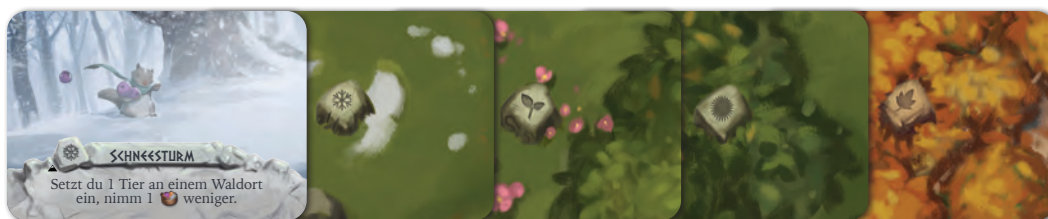
Sternenfall-Stadt: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 6 Punkte wert. Sie ist je 1 Punkt weniger Wert für jede Verwaltungskarte 🌐 in deiner Stadt.

Sternenweber: Du darfst beliebig viele Handkarten abwerfen und anschließend so viele Karten ziehen, wie es dein Handkartenlimit erlaubt. Du darfst auch Karten ziehen, wenn du zuvor keine Karten abgeworfen hast.

Weg der Hoffnung: Diese Entdeckung ist bei der Wertung 1 Punkt für jeden Punkt wert, den du durch Tiere auf der Reise erhältst, maximal aber 7 Punkte.

Windfang-Weg: Diese Entdeckung ist am Spielende 4 Punkte wert, wenn du mindestens 2 Einfache und/oder Besondere Ereignisse erledigt hast.

WETTEREFFEKTE



WINTER

Dichter Nebel: Spielst du 1 Handkarte aus, musst du die angegebenen Kosten und zusätzlich 1 beliebige Ressource zahlen. Dies gilt auch dann, wenn du Effekte nutzt, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen (z. B. Kran). Darfst du 1 Karte kostenlos ausspielen, z. B. indem du einen Besetzt-Marker nutzt, ist dies weiterhin kostenlos. Karten von der Wiese oder Legendäre Karten sind von dieser Einschränkung nicht betroffen.

Gefrierende Nässe: Du darfst deine Tiere nicht an Waldorten einsetzen.

Hinweis: Spielst du mit der Fähigkeit der Eidechsen (Seite 18), darfst du weiterhin deinen eigenen Waldort besuchen.

Schneesturm: Setzt du 1 Tier an einem Waldort mit Ressourcen ein, nimm dir 1 Ressource weniger.

Beispiel: Du setzt 1 Tier auf  ein, dann nimm dir entweder 1 Harz und 1 Zweig oder 2 Harz.

Karten, die du an einem Waldort ziehen darfst, sind von dieser Einschränkung nicht betroffen.

FRÜHLING

Gewitter: Spielst du 1 Bauwerk aus, musst du die angegebenen Kosten und zusätzlich 1 beliebige Ressource zahlen. Dies gilt auch dann, wenn du Effekte nutzt, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen (z. B. Kran). Darfst du 1 Karte kostenlos ausspielen, z. B. indem du einen Besetzt-Marker nutzt, ist dies weiterhin kostenlos.

Starkregen: Setzt du 1 Tier an einem Einfachen Ort ein, nimm dir 1 beliebige Ressource weniger oder ziehe 1 Karte weniger.

Beispiel: Setzt du 1 Tier auf  ein, nimm dir entweder 2 Zweige oder nimm dir 1 Zweig und ziehe 1 Karte.

Tornado: Du darfst keine Karten von der Wiese ausspielen. Erlaubt dir ein Effekt, Karten von der Wiese zu nehmen, darfst du das tun und diese später von deiner Hand ausspielen.

SOMMER ☀

Dürre: Du darfst beim Ausspielen einer Produktionskarte 🌱 ihren Effekt nicht ausführen. Falls du mit der Fähigkeit der Schildkröten spielst, darfst du diese ebenfalls nicht nutzen. Du darfst die Produktionskarten 🌱 durch andere Effekte aktivieren und wenn du dich auf den Herbst vorbereitest.

Hitzewelle: Spielst du 1 Wesen aus, musst du die angegebenen Kosten und zusätzlich 1 Beere zahlen. Dies gilt auch dann, wenn du Effekte nutzt, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen (z. B. Gastwirt). Darfst du das Wesen kostenlos ausspielen, z. B. indem du einen Besetzt-Marker nutzt, ist dies weiterhin kostenlos.

Starker Wind: Jedes Mal, wenn du 1 Karte in deine Stadt ausgespielt und ihren Effekt ausgeführt hast, musst du 1 Handkarte abwerfen, sofern du noch mindestens 1 Handkarte hast.

HERBST 🍁

Hagel: Setzt du ein Tier an einem Einfachen Ort oder Waldort ein und hast die dazugehörige Aktion ausgeführt, musst du 1 Handkarte abwerfen, sofern du eine besitzt.

Überschwemmung: Spielst du eine Karte von der Wiese aus, musst du die angegebenen Kosten und zusätzlich 1 beliebige Ressource zahlen. Dies gilt auch dann, wenn du Effekte nutzt, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen (z. B. Kran). Darfst du 1 Karte kostenlos ausspielen, z. B. indem du einen Besetzt-Marker nutzt, ist dies weiterhin kostenlos. Handkarten sind von dieser Einschränkung nicht betroffen.

Waldbrand: Stelle sofort 1 deiner Tiere auf diese Karte. Es verbleibt hier bis zum Spielende. Du spielst also im Herbst mit 1 Tier weniger. Du darfst hier kein Tier einsetzen, das du bereits auf einem Ort eingesetzt hast, auf dem es bis zum Spielende stehen bleibt. Falls du die Fähigkeit des Riesenwesens Stoppelhuf eingesetzt hast, darfst du ihn ebenfalls nicht auf diese Karte stellen.

GÄSTE 🏠



Für alle Gäste erhältst du bei der Wertung die angegebenen Punkte, sofern du ihre Bedingung erfüllst.

Bärbel Süßpfote: 6 Punkte wert, wenn mindestens 15 Karten in deiner Stadt liegen.

Benni Klein: 7 Punkte wert, wenn mindestens 6 Zielkarten 🐾 in deiner Stadt liegen.

Bing Brunnentief: 6 Punkte wert, wenn du bei der Wertung mindestens 2 Kiesel nicht genutzt hast.

Bosley Andersson: 9 Punkte wert, wenn mindestens 2 Karten jedes Typs (🌱, 🌊, 🐾, 🏠, 🌪) in deiner Stadt liegen.

Delf Nordwacht: 5 Punkte wert, wenn mindestens 4 Bewegungskarten 🏠 in deiner Stadt liegen.

Dietlieb Schnüffel: 5 Punkte wert, wenn mehr Bauwerke als Wesen in deiner Stadt liegen.

Dorian Dämmerung: 5 Punkte wert, wenn mindestens 6 einzigartige Karten (Wesen und/oder Gebäude) in deiner Stadt liegen.

Eduard Stolperschweif: 5 Punkte wert, wenn mindestens 1 Karte jedes Typs (, , , , ) in deiner Stadt liegt.

Familie Wiesengrün: 7 Punkte wert, wenn mindestens 9 gewöhnliche Karten (Wesen und/oder Bauwerke) in deiner Stadt liegen.

Fred Schuster: 6 Punkte wert, wenn du bei der Wertung mindestens 4 Harz nicht genutzt hast.

Gilbert Frink: 4 Punkte wert, wenn mindestens 4 Wohlstandskarten  in deiner Stadt liegen.

Ignatius Silberschweif: 7 Punkte wert, wenn mindestens 6 Bewegungskarten  in deiner Stadt liegen.

Mona Tanzpfote: 5 Punkte wert, wenn mindestens 5 Produktionskarten  in deiner Stadt liegen.

Ortwin Flinkpfote: 6 Punkte wert, wenn du mindestens 2 Tiere auf der Reise eingesetzt hast.

Oskar Langatem: 5 Punkte wert, wenn mehr Wesen als Bauwerke in deiner Stadt liegen.

Phillip Glucks: 10 Punkte wert, wenn höchstens 2 Produktionskarten  in deiner Stadt liegen.

Pitt Sternschnuppe: 6 Punkte wert, wenn du bei der Wertung mindestens 5 Zweige nicht genutzt hast.

Pluto Kurzklaue: 5 Punkte wert, wenn mindestens 4 Verwaltungskarten  in deiner Stadt liegen.

Quintia Sauberschnauz: 4 Punkte wert, wenn mindestens 6 Wesen und mindestens 6 Bauwerke in deiner Stadt liegen.

Reginald von Schupp: 7 Punkte wert, wenn mindestens 6 Verwaltungskarten  in deiner Stadt liegen.

René Giggel: 7 Punkte wert, wenn du mindestens 3 Einfache Ereignisse erledigt hast.

Rubinia Morgentau: 8 Punkte wert, wenn du mindestens 2 Besondere Ereignisse erledigt hast.

Saria Klarpfiff: 5 Punkte Wert, wenn mindestens 6 gewöhnliche Karten (Wesen und/oder Bauwerke) in deiner Stadt liegen.

Sheriff Dan: 6 Punkte wert, wenn mindestens 6 Wohlstandskarten  in deiner Stadt liegen.

Snorri Glanznase: 5 Punkte wert, wenn du mindestens 10 Punkte-Marker hast (du darfst Marker für 3 und 6 Punkte in Marker für 1 Punkt tauschen).

Snout Pfützenhüpf: 8 Punkte wert, wenn du mindestens 2 Einfache Ereignisse und mindestens 1 Besonderes Ereignis erledigt hast.

Tip Tröpfel: 5 Punkte wert, wenn mindestens 4 Zielkarten  in deiner Stadt liegen.

Trine Petersen: 6 Punkte wert, wenn mindestens 6 Karten des gleichen Typs in deiner Stadt liegen. Produktionskarten  erfüllen diese Bedingung nicht.

Tristan Q. S. Graf Reineke III: 7 Punkte wert, wenn du bei der Wertung noch mindestens 1 Zweig, 1 Harz, 1 Kiesel und 1 Beere nicht genutzt hast.

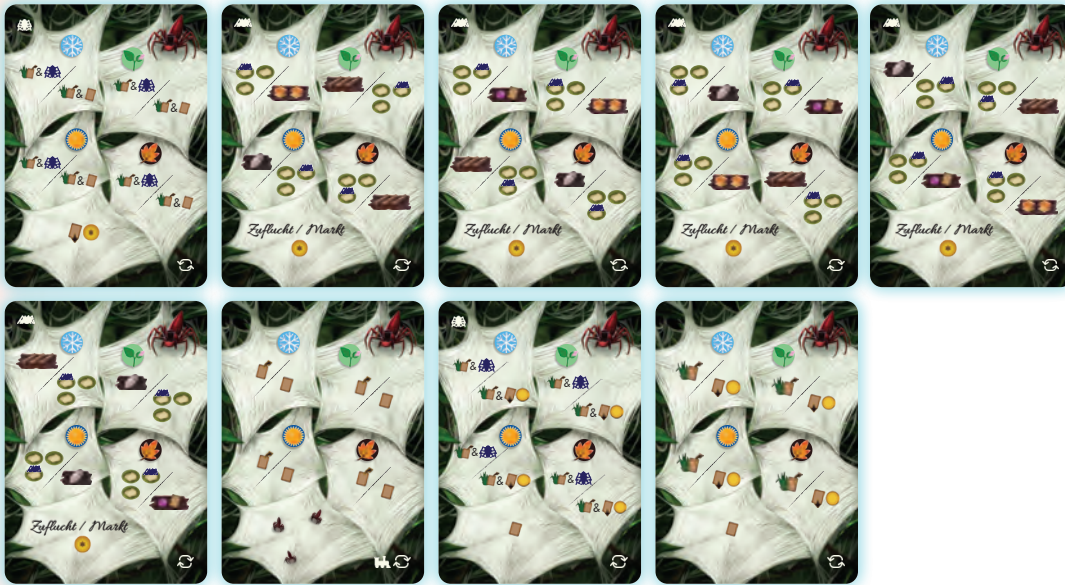
Willibald Wuffel: 6 Punkte wert, wenn du bei der Wertung mindestens 3 Beeren nicht genutzt hast.

Wilma Grinsegrün: 7 Punkte wert, wenn mindestens 7 Produktionskarten  in deiner Stadt liegen.

Yara und Brun Maibeere: 7 Punkte wert, wenn mindestens 7 einzigartige Karten (Wesen und/oder Bauwerke) in deiner Stadt liegen. Legendäre Karten zählen nicht als einzigartig.

AKTIONEN - PHANTOMIA

WINTER



FRÜHLING



SOMMER



HERBST



Hinweis: Spielt ihr nicht mit *Pearlbrook*, sortiert die beiden Karten mit dem entsprechenden Symbol  aus (je 1 aus Frühling und Sommer). Lasst die Karten mit dem Symbol  im Spiel, auch wenn ihr nicht mit *Newleaf* spielt.

CHARAKTER - PHANTOMIA



Phantomia die Paktierende: Wenn du 1 Karte von der Wiese nimmst oder ausspielst, die an die Phantomia-Figur angrenzt, musst du Phantomia 1 von deinen Punkte-Markern geben. Kannst du das nicht, darfst du die Karte nicht ausspielen.

Phantomia die Parasitin: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, wirf alle an die Figur angrenzenden Karten ab und fülle die Wiese wieder auf. Wenn du 1 Karte nimmst oder ausspielst, die an die Phantomia-Figur angrenzt, wirf alle anderen Karten ab, die ebenfalls an sie angrenzen. Fülle die Wiese anschließend wieder auf.

Phantomia die Patzige: Wenn du 1 Karte von der Wiese nimmst oder ausspielst, die an die Phantomia-Figur angrenzt, musst du den leeren Platz auf der Wiese mit 1 Karte von deiner Hand auffüllen, die den gleichen Typ (, , , , ) hat. Kannst du das nicht, darfst du diese Karte nicht ausspielen.

Phantomia die Pedantin: Wenn du 1 Karte von der Wiese nimmst oder ausspielst, die an die Phantomia-Figur angrenzt, fülle die Wiese zunächst wie üblich auf. Wirf dann den 8-seitigen Würfel und lege die entsprechende Karte in Phantomias Versteck. Bewege die Phantomia-Figur auf den freien Platz. Phantomia muss sich durch diesen Effekt an einen anderen Platz bewegen (würfle ggf. erneut). Fülle dann die Wiese wieder auf.

Phantomia die Perfide: Wenn du 1 Karte von der Wiese nimmst oder ausspielst, die an die Phantomia-Figur angrenzt, wähle für jeden Punkt, den die Karte wert ist (ohne Effekte), eine dieser Optionen: wirf 1 Karte von deiner Hand ab, zahle 1 beliebige Ressource oder Phantomia erhält 1 Punkte-Marker. Ist die Karte 0 Punkte wert, wähle trotzdem 1 dieser Effekte.

Phantomia die Plündernde: Wenn Phantomia sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, nimm alle Karten, die orthogonal an die Phantomia-Figur angrenzen und lege sie in ihr Versteck. Fülle danach die Wiese wieder auf. Anders als üblich betrifft dieser Effekt nicht diagonal angrenzende Karten.

Phantomia die Prachtige: Karten von der Wiese, die an die Phantomia-Figur angrenzen, kosten 1 Beere zusätzlich, selbst wenn du sie kostenlos ausspielen dürftest (z. B. indem du einen Besetzt-Marker verwendest). Diese Kosten können durch einen Effekt, der dir einen *Vorteil beim Ausspielen* bringt, reduziert werden.

Phantomia die Privilegierte: Du darfst keine Karten von der Wiese nehmen oder ausspielen, die an die Phantomia-Figur angrenzen. Wenn Phantomia eine dieser Karten ausspielt, erhält sie Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

PLAN - PHANTOMIA



Betörende Wirkung: Immer wenn Phantomia durch eine Aktion-Karte eine Spinne an einem besetzten Ort einsetzen würde, erhält sie Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads. Danach setzt sie ihr Tier wie üblich auf dem nächstmöglichen Ort in Pfeilrichtung ein. Du darfst diese Karte nicht verwenden, wenn du auf Schwierigkeitsgrad 0 spielst.

Vereiteln: Immer wenn Phantomia auf diese Weise Punkte-Marker erhalten würde, darfst du 1 deiner Handkarten abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen, um dies zu verhindern.

Die Fäden ziehen: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, zieht Phantomia 1 Karte vom Nachziehstapel für jede Karte auf deiner Hand. Lege diese Karten in ihr Versteck.

Vereiteln: Du darfst beliebig viele deiner Handkarten abwerfen, bevor Phantomia Karten vom Nachziehstapel zieht (dadurch reduzierst du die Menge der Karten, die Phantomia ziehen darf).

Die Maskerade: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, lege je 1 Netz-Plättchen auf jedes verfügbare Einfache Ereignis und auf 1 Besonderes Ereignis deiner Wahl, auf dem kein Tier eingesetzt ist. Du musst 1 Besonderes Ereignis wählen, auf dem noch kein Netz-Plättchen liegt. Liegt bereits auf jedem Besonderem Ereignis 1 Netz-Plättchen, lege keine weiteren Netz-Plättchen. Du musst pro Netz-Plättchen 1 Karte abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen, um ein Ereignis mit Netz-Plättchen darauf zu erledigen. Netz-Plättchen werden nur entfernt, wenn das entsprechende Ereignis erledigt wird. Phantomia ignoriert die Netz-Plättchen.
Hinweis: Auf jedem Besonderem Ereignis darf genau 1 Netz-Plättchen liegen. Auf Einfachen Ereignissen dürfen beliebig viele Netzplättchen liegen.

Die Spannung steigt: Sortiere bei der Spielvorbereitung die List-Karten nach dauerhaften Effekten und Sofort-Effekten. Mische jeden der beiden Stapel separat. Lege sie dann nebeneinander aus. Wenn Phantomia sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, zieht und spielt sie zuerst 1 List-Karte mit Sofort-Effekt. Nachdem du den Sofort-Effekt abgehandelt hast, zieht und spielt sie 1 List-Karte mit dauerhaftem Effekt. Dieser gilt wie üblich, bis Phantomia sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet.

Ein einnehmendes Wesen: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, ziehe 2 zufällige Karten von deiner Hand. Wirf 1 davon unesehen ab und mische die andere unesehen in Phantomias Deck. Falls du weniger als 3 Karten auf der Hand hast, zieht Phantomia stattdessen 2 Karten vom Nachziehstapel und mischt beide in ihr Deck.

Vereiteln: Du darfst eine Kombination aus 2 Punkte-Markern und/oder beliebigen Ressourcen zahlen, um dir die 2 Karten anzusehen. Stammen die Karten von deiner Hand, darfst du dann auswählen, welche du abwirfst und welche du in Phantomias Deck mischst.

Erfolgreiche Beute: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, lege 1 Karte deiner Wahl, die mindestens 1 Punkt wert ist, von deiner Stadt in Phantomias Stadt. Ist ihre Stadt bereits voll, lege die Karte stattdessen in ihr Versteck. Hast du keine passende Karte, passiert nichts.

Vereiteln: Du darfst eine Kombination aus 2 Karten und/oder beliebige Ressourcen abwerfen bzw. zahlen. Tust du das, zieht Phantomia stattdessen 1 Karte vom Nachziehstapel und spielt sie in ihre Stadt bzw. legt sie in ihr Versteck, falls die Stadt voll ist.

Erstickender Schwarm: Platziere bei der Spielvorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf die Zuflucht und (falls du mit *Bellfaire* bzw. dem Modul Markt spielst) auf den Markt. Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, lege 1 Netz-Plättchen auf 1 individuellen Einfachen Ort oder Waldort deiner Wahl, auf dem kein Tier eingesetzt ist und auf dem noch kein Netz-Plättchen liegt. Gibt es kein mögliches Feld, platziere kein Netz-Plättchen. Das Netz-Plättchen kann für den Rest des Spiels nicht entfernt werden. Phantomia kann keine Spinnen auf Orten mit Netz-Plättchen einsetzen. Sie setzt ihr Tier stattdessen am nächstmöglichen Ort ein. Wenn du 1 Tier an einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, erhält Phantomia Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads. Du darfst diese Karte nicht verwenden, wenn du auf Schwierigkeitsgrad 0 spielst.

Geschickte Webarbeit: Immer wenn du 1 Wohlstandskarte  ausspielst, erhält Phantomia Punkte-Marker in Höhe des Kartenwerts (ohne Effekte).

Not macht erfinderisch: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, zieht Phantomia 1 Karte vom Nachziehstapel für jede deiner Ressourcen ab der vierten. Hast du zum Beispiel 4 Ressourcen, zieht sie 1 Karte vom Nachziehstapel. Lege diese Karten in ihr Versteck.

Vereiteln: Du darfst beliebig viele Ressourcen abwerfen, bevor Phantomia Karten zieht (dadurch reduzierst du die Menge an Karten, die Phantomia ziehen darf).

Putschversuch: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, spiele 1 zufällige Karte von deiner Hand in Phantomias Stadt. Ist ihre Stadt bereits voll, lege die Karte stattdessen in ihr Versteck. Falls du weniger als 2 Karten auf der Hand hast, zieht Phantomia stattdessen eine Karte vom Nachziehstapel und spielt diese in ihre Stadt bzw. legt sie in ihr Versteck, falls die Stadt voll ist.

Vereiteln: Du darfst eine beliebige Kombination aus 2 Punkte-Markern und/oder beliebigen Ressourcen zahlen, um selbst auszuwählen, welche deiner Handkarten Phantomia erhält.

Seidene Barrikade: Immer nachdem du 1 Produktionskarte  ausgespielt und komplett abgehandelt hast, lege dauerhaft 1 Netz-Plättchen auf die Karte. Karten mit Netz-Plättchen darfst du für den Rest des Spiels nicht mehr aktivieren.

Vereiteln: Du darfst 1 Karte von deiner Hand abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen. Tust du das, musst du kein Netz-Plättchen auf die Karte legen. Bereits gelegte Netz-Plättchen darfst du nicht mehr entfernen.

Weggeschnappt: Zielkarten  mit **OFFEN** belegen keinen Platz in Phantomias Stadt. Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, lege – falls möglich – 1 Zielkarte mit **OFFEN** von der Wiese in Phantomias Stadt. Gibt es mehrere solche Karten, darfst du entscheiden, welche Phantomia erhält. Fülle die Wiese wieder auf. Wenn Phantomia eine Spinne auf einer Zielkarte mit **OFFEN** einsetzt oder du ein Tier auf einer Zielkarte mit **OFFEN** in ihrer Stadt einsetzt, erhält sie Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads anstelle der Marker, die sie sonst erhalten würde. Falls Phantomia eine Spinne auf einer Zielkarte mit **OFFEN** in deiner Stadt einsetzt, erhältst du keine Punkte-Marker. Du kannst zur Erinnerung Netz-Plättchen auf Zielkarten mit **OFFEN** legen.

Wille der Weberin: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, zieht Phantomia 1 Karte vom Nachziehstapel und mischt sie in ihr Deck. Wirf alle anderen Karten von der Wiese ab und fülle wieder auf. Ziehe dann 1 zufällige Charakter-Karte. Diese ersetzt die bisherige Charakter-Karte und bleibt so lange im Spiel, bis Phantomia das nächste Mal auf der Wiese eingesetzt wird. Du darfst diese Karte nur verwenden, wenn du mit Charakter-Karten spielst.

LIST - PHANTOMIA



DAUERHAFTE EFFEKTE

Administrative Fehler: Dauerhaft gilt: Immer wenn du eine Verwaltungskarte  ausspielst, erhält Phantomia dafür Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

Aggressiver Befall: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen individuellen Orten in allen Städten. Dauerhaft gilt: Phantomia darf auf Orten mit Netz-Plättchen keine Spinnen einsetzen. Immer wenn du ein Tier auf einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, musst du eine beliebige Kombination aus 2 Handkarten und/oder beliebigen Ressourcen abwerfen bzw. zahlen.

Angriff von oben: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf die 4 individuellen Einfachen Orte. Dauerhaft gilt: Du darfst auf Orten mit Netz-Plättchen keine Tiere einsetzen.

Banditen im Wald: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen Waldorten. Dauerhaft gilt: Phantomia darf auf Orten mit Netz-Plättchen keine Spinnen einsetzen. Immer wenn du ein Tier auf einen Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, erhält Phantomia 2 Punkte-Marker.

Beerengelee: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen Waldorten und Einfachen Orten, die mindestens 1 beliebige Ressource und/oder 1 Beere produzieren. Dauerhaft gilt: Phantomia darf auf Orten mit Netz-Plättchen keine Spinnen einsetzen. Sie setzt ihre Spinne stattdessen am nächstmöglichen Ort ein. Immer wenn du ein Tier auf einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, musst du 1 beliebige Ressource zahlen und Phantomia erhält 1 Punkte-Marker.

Die Falle schnappt zu: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen Einfachen Orten. Dauerhaft gilt: Immer wenn du ein Tier auf einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, musst du 1 Handkarte abwerfen, 1 beliebige Ressource zahlen oder Phantomia erhält 1 Punkte-Marker.

Ermüdung: Dauerhaft gilt: Immer wenn du eine Zielkarte  ausspielst oder ein Tier auf einer Zielkarte einsetzt, erhält Phantomia dafür Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

Gewebesteuer: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf die 4 individuellen Einfachen Orte. Dauerhaft gilt: Phantomia darf auf Orten mit Netz-Plättchen keine Spinnen einsetzen. Immer wenn du ein Tier an einem dieser Orte einsetzt, erhält Phantomia dafür 1 Punkte-Marker.

Gieriger Blick: Dauerhaft gilt: Immer wenn du ein Wesen ausspielst, indem du einen Besetzt-Marker benutzt, musst du 2 Handkarten abwerfen.

Im Netz gefangen: Mische zur Vorbereitung deine Handkarten und drehe 3 zufällige davon auf die Rückseite. Falls du weniger als 3 Handkarten hast, drehe alle auf die Rückseite. Dauerhaft gilt: Du darfst die umgedrehten Karten weder ausspielen noch abwerfen. Sie gelten aber für dein Handkartenlimit.

Klebriges Gemisch: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen Waldorten und Einfachen Orten, die mindestens 1 beliebige Ressource und/oder 1 Harz produzieren. Dauerhaft gilt: Phantomia darf auf Orten mit Netz-Plättchen keine Spinnen einsetzen. Sie setzt ihr Tier stattdessen am nächstmöglichen Ort ein. Immer wenn du ein Tier auf einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, musst du 1 beliebige Ressource zahlen und Phantomia erhält 1 Punkte-Marker.

Korruptes Gericht: Phantomia erhält einmalig Punkte-Marker, je nachdem, in welcher Jahreszeit du gerade bist: 3 im Frühling, 2 im Sommer, 1 im Herbst. Dauerhaft gilt: Wirf jedes Mal 1 Karte von deiner Hand ab oder zahle 1 beliebige Ressource, bevor du ein Tier auf einem Ereignis einsetzt. Kannst du das nicht, darfst du das Tier nicht einsetzen.

Politischer Einfluss: Dauerhaft gilt: Immer wenn du Verwaltungskarten  ausspielst oder aktivierst, musst du 1 Handkarte abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen. Immer wenn du eine Verwaltungskarte ziehst, wirf die Karte ab und ziehe neu. Du darfst also keine neuen Verwaltungskarten mehr auf die Hand nehmen.

Schlechte Werbung: Wirf zur Vorbereitung alle Bewegungskarten  von der Wiese ab und fülle wieder auf. Wiederhole das so lange, bis keine Bewegungskarten mehr auf der Wiese liegen. Dauerhaft gilt: Füllst du die Wiese auf und ziehst eine Bewegungskarte, lege sie nicht auf die Wiese, sondern wirf sie stattdessen ab und ziehe eine neue Karte. Immer wenn du eine Bewegungskarte von deiner Hand ausspielst, musst du 1 Handkarte abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen. Dies gilt auch, wenn du die Karte kostenlos spielen dürftest.

Schleichende Rezession: Dauerhaft gilt: Immer wenn du Wohlstandskarten  ausspielst, erhält Phantomia dafür Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

Spinnen im Erdreich: Dauerhaft gilt: Immer wenn du Produktionskarten  ausspielst, musst du vorher eine beliebige Kombination aus 2 Handkarten und/oder Ressourcen abwerfen bzw. zahlen. Diese Kosten können nicht durch Effekte, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen, reduziert werden und gelten auch, wenn du eine Karte kostenlos ausspielen dürftest.

Spinnen in den Bäumen: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen Waldorten. Dauerhaft gilt: Immer wenn du ein Tier auf einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, musst du 1 Handkarte abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen.

Unproduktiv: Dauerhaft gilt: Immer wenn du eine Produktionskarte  ausspielst, erhält Phantomia dafür Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

SOFORT-EFFEKTE

Abgezockt!: Wirf sofort den 8-seitigen Würfel und zahle je nach Ergebnis die entsprechenden Ressourcen. Bei 1-2: 3 Zweige. Bei 3: 3 Harz. Bei 4-5: 3 Beeren. Bei 6-8: 3 Steine. Falls du weniger als 3 Stück der gewürfelten Ressource besitzt, zahle so viele wie möglich.

Vereiteln: Du darfst 2 Handkarten abwerfen. Tust du das bevor du würfelst, verhinderst du diese List.

Diebstahl!: Wirf sofort den 8-seitigen Würfel und zahle je nach Ergebnis die entsprechenden Ressourcen. Bei 1-2: 3 Zweige. Bei 3-4: 3 Harz. Bei 5-7: 3 Beeren. Bei 8: 3 Steine. Falls du weniger als 3 Stück der gewürfelten Ressource besitzt, zahle so viele wie möglich.

Vereiteln: Du darfst 2 Handkarten abwerfen. Tust du das bevor du würfelst, verhinderst du diese List.

Feindliche Übernahme: Lege sofort 1 Wohlstandskarte  deiner Wahl aus deiner Stadt in Phantomias Stadt, selbst wenn dort alle Plätze belegt sind. Falls du keine Wohlstandskarte  in deiner Stadt hast, nimm stattdessen die Karte mit dem höchsten Punkte-Wert (ohne Effekte).

Vereiteln: Du darfst 1 deiner noch nicht eingesetzten Tiere auf der betroffenen Karte platzieren. Tust du das, verhinderst du diese List. Du erhältst das Tier zurück, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest.

Fiese Langfinger: Mische sofort deine Handkarten verdeckt und ziehe die Hälfte davon (aufgerundet). Mische sie in Phantomias Deck.

Vereiteln: Bevor du die Karten in Phantomias Deck mischst, darfst du beliebig viele davon verdeckt zurück auf deine Hand nehmen. Du darfst dir vorher weder deine verbleibenden Handkarten ansehen, noch die Karten, die du an Phantomia abgeben müsstest. Phantomia erhält so viele Punkte-Marker, wie du Karten zurück auf die Hand genommen hast.

Fleißiges Spinnchen: Ziehe sofort 3 Karten vom Nachziehstapel und spiele sie in Phantomias Stadt, selbst wenn dort alle Plätze belegt sind.

Vereiteln: Du darfst bis zu 3 Handkarten abwerfen. Tust du das, darfst du für jede so abgeworfene Karte 1 Karte weniger in Phantomias Stadt spielen. Du musst dich dazu entscheiden, bevor du die Karten vom Nachziehstapel ziehst.

Geklaut!: Wirf sofort den 8-seitigen Würfel und zahle je nach Ergebnis die entsprechenden Ressourcen. Bei 1-3: 3 Zweige. Bei 4-6: 3 Harz. Bei 7: 3 Beeren. Bei 8: 3 Steine. Falls du weniger als 3 Stück der gewürfelten Ressource besitzt, zahle so viele wie möglich.

Vereiteln: Du darfst 2 Handkarten abwerfen. Tust du das bevor du würfelst, verhinderst du diese List.

Gemopst!: Wirf sofort den 8-seitigen Würfel und zahle je nach Ergebnis die entsprechenden Ressourcen. Bei 1: 3 Zweige. Bei 2-3: 3 Harz. Bei 4-6: 3 Beeren. Bei 7-8: 3 Steine. Falls du weniger als 3 Stück der gewürfelten Ressource besitzt, zahle so viele wie möglich.

Vereiteln: Du darfst 2 Handkarten abwerfen. Tust du das bevor du würfelst, verhinderst du diese List.

Giftbeeren-Eintopf: Platziere sofort 1 deiner eingesetzten Tiere in Phantomias Versteck. Hast du noch kein Tier eingesetzt, gilt: Sobald du das nächste Mal ein Tier einsetzt, führe den Effekt wie üblich aus. Stelle das Tier danach in Phantomias Versteck. Lege zur Erinnerung ein Netz-Plättchen vor dir ab. Phantomia benutzt das Tier, als wäre es ihr eigenes, sobald sie das nächste mal eine Spinne einsetzen würde. Hat sie dein Tier eingesetzt, erhältst du es zurück, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest. Du kannst es nicht zurückbekommen, solange es in ihrem Versteck steht. Das Tier darf nicht von einem Ort kommen, auf dem es bis zum Spielende bleiben muss.

Vereiteln: Du darfst 2 Kiesel zahlen oder eine beliebige Kombination aus 3 Handkarten und/oder beliebigen Ressourcen abwerfen bzw. zahlen. Tust du das, verhinderst du diese List.

Große Schummelei: Wirf sofort den 8-seitigen Würfel. Phantomia legt das Ereignis entsprechend der gewürfelten Zahl in ihr Versteck. Sie muss die Bedingungen nicht erfüllen. Bei 1-2: Das erste Einfache Ereignis von links. Bei 3-4: Das erste Einfache Ereignis von rechts. Bei 5-6: Das erste Besondere Ereignis von links. Bei 7-8: Das erste Besondere Ereignis von rechts. Wenn kein entsprechendes Ereignis mehr verfügbar ist, erhält Phantomia stattdessen Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

Vereiteln: Du darfst eine beliebige Kombination aus 3 Handkarten und/oder beliebigen Ressourcen abwerfen bzw. zahlen. Tust du das, verhinderst du diese List.

Krabbelndes Getier: Wirf sofort alle Karten von der Wiese ab und fülle auf. Wirf alle Bewegungskarten  von deiner Hand ab. Phantomia erhält Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

Vereiteln: Du darfst 3 beliebige Ressourcen zahlen. Tust du das, verhinderst du diese List.

Lösegeldforderung: Platziere sofort 1 deiner noch nicht eingesetzten Tiere in Phantomias Versteck. Sind bereits alle deine Tiere eingesetzt, erhält Phantomia stattdessen Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads und du musst 1 deiner eingesetzten Tiere in ihrem Versteck platzieren. Das Tier darf in diesem Fall nicht von einem Ort kommen, auf dem es bis zum Spielende bleiben muss. Du erhältst das Tier zurück, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest.

Vereiteln: Du darfst 2 Beeren zahlen oder eine beliebige Kombination aus 3 Handkarten und/oder Ressourcen abwerfen bzw. zahlen. Tust du das, verhinderst du diese List.

Nachahmung: Phantomia erhält sofort 2 Punkte-Marker für jede deiner Handkarten.

Vereiteln: Du darfst beliebig viele Handkarten abwerfen, bevor Phantomia die Punkte-Marker erhält (dadurch reduzierst du die Menge an Punkte-Markern, die Phantomia erhält).

Nur geborgt: Ziehe sofort 3 zufällige Karten von deiner Hand und mische sie in Phantomias Deck. Falls du weniger als 3 Karten hast, gib alle deine Karten an Phantomia ab.

Vereiteln: Du darfst bis zu 3 beliebige Ressourcen zahlen. Tust du das, musst du für jede gezahlte Ressource 1 Karte weniger an Phantomia geben. Hast du weniger als 3 Karten auf deiner Hand, musst du also ggf. weniger Ressourcen zahlen, um alle deine Karten zu behalten. Du musst dich dazu entscheiden, bevor du gesehen hast, welche Karten Phantomia bekommen würde.

Vor Angst erstarrt: Drehe sofort alle Wesen in deiner Stadt auf die Rückseite. Sie belegen weiterhin Plätze in deiner Stadt, können aber nicht mehr aktiviert oder abgeworfen werden und bringen keine Vorteile mehr. Karten, die sich einen Platz geteilt haben, tun das auch weiterhin.

Vereiteln: Du darfst beliebig viele deiner Handkarten abwerfen und/oder beliebige Ressourcen zahlen. Tust du das, darfst du für jede so abgeworfene Karte bzw. gezahlte Ressource je 1 Wesen aufgedeckt lassen.

Vorübergehend geschlossen: Drehe sofort alle Bauwerke in deiner Stadt auf die Rückseite. Sie belegen weiterhin Plätze in deiner Stadt, können aber nicht mehr aktiviert oder abgeworfen werden und bringen keine Vorteile mehr. Karten, die sich einen Platz geteilt haben, tun das auch weiterhin.

Vereiteln: Du darfst beliebig viele deiner Handkarten abwerfen und/oder beliebige Ressourcen zahlen. Tust du das, darfst du für jede so abgeworfene Karte bzw. gezahlte Ressource je 1 Bauwerk aufgedeckt lassen.





STARLING
GAMES