

Silverfrost

Ein Spiel in der Welt von Everdell

Anleitung



Pegasus Spiele

EINFÜHRUNG

Jenseits der schneebedeckten Spirecrest-Berge im Süden des Everdell-Tals liegt die raue Region Silverfrost. Die Wesen hier trotzen mutig der Kälte, um die stille Schönheit dieses Landes und die Wärme einer treuen Gemeinschaft zu genießen.

Sie hegen zudem eine einzigartige Beziehung zu den Riesenwesen, die in dieser Gegend leben. Wann immer ein Leuchtfener auf einem der Berggipfel entzündet wird, kommt einer der legendären Giganten denjenigen zu Hilfe, die ihn gerufen haben. Auf diese Weise konnte die Bevölkerung schwere Zeiten überstehen und erfolgreich sein, wo andere gescheitert wären.

Eure Aufgabe ist es, in dieser herausfordernden Landschaft neue Städte zu errichten. Beseitigt den immerzu fallenden Schnee, entfacht wärmende Feuer und erledigt wichtige Aufgaben für die Gilde der Silberwache, damit eure Städte wachsen und gedeihen.

Schnappt euch eure Fackeln und zieht eure Mäntel an: Der Winter naht mit voller Wucht. Es ist an der Zeit, die Leuchtfener zu entzünden, die Riesenwesen zu rufen und einen Weg zu finden, im einzigartigen Land Silverfrost zu überleben.



INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial	3
Übersicht	4
Das ist neu in Silverfrost	5
Spielvorbereitung	6
Spielablauf	8
1 Tier einsetzen	8
Silberwache	10
1 Karte ausspielen	11
Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten ..	14
Schnee	15
Spielende und Wertung	17
Solomodus	18
Impressum	23
Glossar und wichtige Begriffe	24

Schneeschip-*Shanty*

*Die Flocken! Die Flocken!
Wir wissen's! Wir wissen's!
Sie fallen, fallen bald*

*Wir sammeln, suchen, essen fleißig
Die Flocken fallen bald*

*Errichtet die Feuer, sammelt den Reisig
Türmt die Scheite, kehrt die Kamine
Die Flocken sind eisig kalt*

*Die Flocken! Die Flocken!
Wir wissen's! Wir wissen's!
Die Flocken sind eisig kalt*

*Wir greifen nach Schaufel, Feuer und Hut
Und geh'n ins Gestöber, so eisig kalt!*

*Entzündet die Feuer, ruft die Riesen
Die Flocken verschneien den Wald!*

*Die Flocken! Die Flocken!
Wir wissen's! Wir wissen's!
Die Flocken verschwinden bald*

SPIELMATERIAL



1 Spielplan

Aufbauanleitung Berg und Leuchtfeuer:



4 Leuchtfeuer



1 3D-Berg



24 Tiere aus Holz

(6 Rote Pandas, 6 Pinguine, 6 Falken, 6 Hasen)



1 Bergtafel
Alternative Option



123 Karten
(Wesen und Bauwerke)



27 Karten
„Riesenwesen“



28 Auftragskarten
„Tiefeland“



14 Auftragskarten
„Hochland“



24 Schneekarten



1 Schnee-
Wertungsplättchen



1 Plättchen
„Eiseskälte“



4 Schneeschuhe



8 Schornstein-
plättchen



36 Feuer-
plättchen



56 Schnee-
plättchen



100 Ressourcenplättchen:
je 25x Birke, Moos, Kupfer, Nuss



48 Punkteplättchen
38x 1er und 10x 5er

Die Ressourcen-, Feuer-, Schnee- und Punkteplättchen sind nicht begrenzt. Sollte eine dieser Komponenten nicht in ausreichender Menge vorhanden sein, verwendet geeigneten Ersatz.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

Spielmaterial Solomodus:



8 Plankarten



20 Handlungskarten



10 Klauen-
plättchen



1 Taktikkarte



3 Spielhilfen

ÜBERSICHT

In *Silverfrost* setzt ihr eure Tiere an verschiedenen Orten des Spielplans, auf Karten oder dem Berg ein, um Ressourcen, Punkte und Karten zu sammeln oder einzigartige Effekte auszulösen. Die Ressourcen nutzt ihr, um Karten offen vor euch auszuspielen und somit eure eigene Stadt zu errichten.

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

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

Ihr dürft euer Tier an jedem Ort auf dem Spielplan (z. B. der Schmiede oder der Heißen Quelle), auf Zielkarten in eurer Stadt, auf Wesen-Zielkarten in fremden Städten und an Leuchtfeuern einsetzen, solange diese Orte nicht bereits von einem anderen Tier besetzt oder durch Schnee blockiert sind. Anschließend führt ihr die dazugehörige Aktion aus.

Um 1 Karte auszuspielen, müsst ihr die Bedingung der Karte erfüllen, z. B. indem ihr die geforderten Ressourcen zahlt. Ein Wesen könnt ihr alternativ auch ausspielen, indem ihr 1 eurer 2 Schornsteine benutzt und 1 Feuer zahlt. Ihr könnt entweder 1 Handkarte ausspielen oder 1 Karte, die offen im „Tal“ ausliegt.

Zu guter Letzt gilt es, sich auf die nächste Jahreszeit vorzubereiten, nachdem ihr alle eure Tiere eingesetzt habt. Dazu holt ihr zunächst alle diese Tiere zurück und dürft euch je nach Jahreszeit 1 bzw. 2 neue Tiere dazunehmen. Dann führt ihr die Aktion aus, die der Spielplan für die nächste Jahreszeit anzeigt. Diese bringt neue Schneefälle und andere Herausforderungen mit sich.

Das Spiel endet für jeden von euch zu einem individuellen Zeitpunkt; nämlich dann, wenn ihr die letzte Jahreszeit, den Frühling, gespielt habt und keine Aktion mehr ausführen könnt. Sobald für euch alle das Spiel beendet ist, zählt ihr eure Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



DU KENNST *Everdell* UND/ODER *Farshore*? DAS IST NEU IN *Silverfrost*:

Silverfrost baut auf der mechanischen Grundstruktur von *Everdell* auf, aber es gibt viele wichtige und komplexe Unterschiede für dich zu entdecken und zu meistern.

- Immer wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest, musst du Schnee auf Karten und Orte auf dem Spielplan legen, wodurch diese blockiert werden. Nur wenn du wertvolles Feuer zahlst, darfst du den Schnee beseitigen, um die Karten und Orte wieder zu nutzen. Hast du bis zum Spielende den meisten Schnee beseitigt, erhältst du dafür jedoch auch viele Punkte. Der Schnee bedeckt zudem die Karten in deiner eigenen Stadt, so dass du ständig gegen das unerbittliche Wetter ankämpfen musst, um von den Effekten und Punkten auf deinen Karten zu profitieren.
- Eins deiner Tiere wird zur „Silberwache“ ernannt und hat von nun an besondere Fähigkeiten: Du darfst es an einem bereits besetzten Ort einsetzen oder du erhältst 1 Feuer, wenn du die Silberwache an einem freien Ort einsetzt.
- Doppelte Karten im Tal werden untereinander gestapelt, so dass immer 8 unterschiedliche Karten zur Auswahl stehen.
- Nahezu jede Wesen- und Bauwerkkarte verfügt über brandneue Effekte, die eine Fülle von neuen Strategien und Kombinationen ermöglichen.
- Anstelle von Ereignissen zählt die Gilde der Silberwache darauf, dass ihr wichtige Aufträge erledigt. Punkte für die offen ausliegenden Hochlandaufträge erhält nur, wer sie am schnellsten erledigt. Tieflandaufträge hingegen sind geheime, persönliche Ziele, auf die du im Laufe des Spiels ungestört hinarbeiten kannst.
- Deine Tiere können Feuer zahlen, um die Leuchtfener zu entzünden und eine Vielzahl von mächtigen Riesenwesen zu deiner Unterstützung herbeizurufen.
- Schornsteine erlauben das kostenlose Ausspielen von Wesen, solange du das nötige Feuer hast, um sie zu benutzen. Im Gegensatz zu den Besetzt-Markern aus *Everdell* sind Schornsteine nicht an bestimmte Wesen gebunden. Du erhältst im Laufe des Spiels nur 2 Schornsteine, aber es gibt ein paar Effekte, mit denen du sie bewegen oder zurücknehmen kannst.
- Alle Zielkarten haben einen individuellen Ort für die Person, die sie ausgespielt hat. Wesen-Zielkarten haben jedoch einen zusätzlichen offenen Ort, auf dem nur andere Personen Tiere einsetzen dürfen.
- Oft musst du der Person zu deiner Linken Ressourcen, Feuer oder Karten geben oder deinen Fortschritt mit dem der anderen Person vergleichen, bevor du einen Auftrag erledigen kannst. Auf diese Weise kommt es zu mehr Interaktion mit anderen Personen am Tisch.

Die ständig wachsende Bedrohung durch den Schnee und das Sammeln von Feuer, das zu seiner Beseitigung erforderlich ist, stellt eine ständige Herausforderung dar. *Silverfrost* ist ein Schritt nach vorne in Sachen Komplexität und Strategie im Vergleich zum *Everdell*-Grundspiel. Es belohnt Fortgeschrittene und Neulinge gleichermaßen mit einer thematischen und fesselnden Erfahrung.



SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt den **Spielplan** auf den Tisch und platziert den **Berg** oberhalb davon. Entscheidet selbst, ob ihr den 3D-Berg oder die Bergtafel verwenden wollt.
- 2 Legt alle **Ressourcen** (Birke, Moos, Kupfer und Nuss) und **Punkteplättchen** als allgemeinen Vorrat in die Nähe des Spielplans. *Tipp: Legt die Ressourcen jeweils in die Nähe der Einfachen Orte, an denen ihr diese erhalten könnt.*
- 3 Legt die **Feuerplättchen** in die Nähe der Heißen Quelle.
- 4 Legt die **Schneeplättchen** oben auf den 3D-Berg bzw. neben die Bergtafel.
- 5 Falls ihr mit dem 3D-Berg spielt: Setzt **Leuchfeuer** entsprechend eurer Personenzahl auf den Berg. Falls ihr mit der Bergtafel spielt: Beachtet, dass euch je nach Personenzahl nicht alle Leuchfeuer-Orte zur Verfügung stehen.
- 6 Mischt alle **Hochlandaufträge** . Legt 1 Auftrag pro Person, plus 1 zusätzlichen Auftrag, offen am Rand des Spielplans neben der Gilde aus. Legt die übrigen Hochlandaufträge in die Schachtel zurück. Mischt alle **Tieflandaufträge** . Legt sie als verdeckten **Auftragsstapel** neben der Gilde bereit.
- 7 Mischt alle **Riesenwesen**. Legt sie als verdeckten **Riesenwesenstapel** neben dem Berg bereit. Dann legt je 1 Riesenwesen offen auf jeden der 4 vorgesehenen Plätze am Berg.
- 8 Mischt alle **Wesen und Bauwerke**. Legt sie als verdeckten **Nachziehstapel** links auf den Spielplan, unterhalb der Aufschrift „Stapel“. Deckt dann 8 Karten davon auf und legt sie offen in das Tal. Sollte die gleiche Karten mehrfach ausliegen, schiebt gleichnamige Karten untereinander und füllt leere Stellen mit einer neuen Karte auf.
- 9 Rechts auf dem Spielplan, unterhalb der Aufschrift „Ablage“ ist der Platz für den verdeckten Ablagestapel (für Wesen und Bauwerke). Zu Beginn des Spiels ist er leer.
- 10 Legt das **Plättchen „Eiseskälte“** auf den Spielplan, sodass die Seite mit 1 Feuer oben liegt.
- 11 Bereitet den **Schneestapel** vor: Spielt ihr mit weniger als 4 Personen, legt alle **Schneekarten** mit der Markierung **4P** in der unteren Ecke in die Schachtel zurück. Spielt ihr mit weniger als 3 Personen, legt zusätzlich auch alle Schneekarten mit der Markierung **3+P** in die Schachtel zurück. Mischt alle verbliebenen Schneekarten und legt sie als verdeckten Schneestapel auf ihren Platz auf dem Spielplan, oberhalb des Tals.
- 12 Wählt die Seite des **Schnee-Wertungsplättchens**, die ihr verwenden möchtet (siehe Seite 17). Diese Entscheidung trifft ihr vor Beginn des Spiels und könnt sie danach nicht mehr ändern. *Für die 1. Partie empfehlen wir die Seite „Gestöber“.*
- 13 Wählt nun jeweils eine **Tierart** und nehmt euch 2 Tiere davon. Steckt dann einem der beiden Tiere die Schneeschuhe an. Dieses Tier ist eure „Silberwache“ (siehe Seite 10). Stellt eure übrigen 4 Tiere oberhalb des Spielplans zu den Jahreszeiten: 1 zum Herbst (links), 1 zum Winter (mittig) und 2 zum Frühling (rechts).
- 14 Legt 1 **Schornsteinplättchen** pro Person zum Herbst und zum Winter. Ihr habt zu Beginn des Spiels keinen Schornstein in eurem Vorrat.
- 15 Nehmt euch jeweils 1 **Feuerplättchen**.
- 16 Zieht jeweils 2 **Tieflandaufträge** vom Auftragsstapel und entscheidet euch geheim für 1 davon. Schiebt den anderen verdeckt zurück unter den Auftragsstapel.
- 17 **Die Person, die am häufigsten friert, beginnt das Spiel** und zieht 5 Karten vom Nachziehstapel der Wesen und Bauwerke. Die zweite Person (im Uhrzeigersinn) zieht 6 Karten, die dritte 7 Karten und die vierte 8 Karten. Haltet eure Handkarten geheim. Sollten euch eure Handkarten nicht gefallen, dürft ihr einmalig – und nur bei der Spielvorbereitung – eure gesamten Handkarten ablegen und entsprechend viele neue Karten ziehen.

Beispiel: Spielvorbereitung für 2 Personen

Benutzt immer dieses Leuchtfeuer.

5

Benutzt dieses Leuchtfeuer mit 3 und 4 Personen.

5

Benutzt immer dieses Leuchtfeuer.

5

Benutzt dieses Leuchtfeuer mit 4 Personen.

5



Startmaterial von Person 1:

13



15



16



17



Startmaterial von Person 2:

13



15



16



17



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und führt eure Spielzüge aus, bis das Spielende eintritt.

Wenn du am Zug bist, führe nach deiner Wahl 1 der 3 folgenden Aktionen aus:

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

Wenn du ein Tier einsetzt oder eine Karte ausspielst, darfst du zudem bis zu 1 Schnee aus deiner Stadt beseitigen. Dies kann jederzeit während deines Zuges geschehen (siehe Seite 16).

1 Tier einsetzen

Setze 1 Tier an einem Ort deiner Wahl mit einem Pfoten-Symbol oder auf einer bereits ausgespielten Zielkarte ein, sofern sie nicht durch ein anderes Tier oder Schnee blockiert sind. Wenn du dein Tier an einem Ort einsetzt, führe sofort die zugehörige Aktion aus.

Individueller Ort



An jedem individuellen Ort darf sich immer nur 1 Tier befinden. Ist hier bereits ein Tier eingesetzt (egal ob von dir oder einer anderen Person), darfst du hier kein weiteres Tier einsetzen (mit Ausnahme der Silberwache, siehe Seite 10).

Gemeinschaftlicher Ort



An jedem gemeinschaftlichen Ort dürfen sich beliebig viele Tiere befinden, auch mehrere derselben Tierart (mit Ausnahme der Gilde, siehe Seite 9).

Feuer zahlen



Manche Orte erfordern es, dass du 1 Feuer zahlst, um sie zu besuchen. Dies wird durch ein Feuersymbol mit schwarzem Pfeil am Rand des Ortes angezeigt.

Einfache Orte

Die Einfachen Orte befinden sich am unteren Rand des Spielplans. Setzt du hier ein Tier ein, nimm dir die entsprechenden Ressourcen bzw. ziehe die angegebene Anzahl Karten vom Nachziehstapel.



Heiße Quelle

Setzt du hier ein Tier ein, nimm dir 2 Feuer und ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel.



Schmiede

Setzt du hier ein Tier ein, darfst du bis zu 3 Karten abwerfen (auf den verdeckten Ablagestapel). Nimm dir für jede so abgeworfene Karte 1 Ressource deiner Wahl (beachte: Feuer zählt nicht als Ressource). Es gibt bei der Schmiede 1 individuellen und 1 gemeinschaftlichen Ort. Um dein Tier an dem gemeinschaftlichen Ort einzusetzen, musst du 1 Feuer zahlen.



Leuchfeuer

Mit dem Leuchfeuer rufst du die Riesenwesen aus den Bergen zu Hilfe. Leuchfeuer sind individuelle Orte, die alle auf die gleiche Weise funktionieren. Ihre Anzahl im Spiel hängt von der Personenzahl ab (siehe Seite 6). Um ein Tier an einem Leuchfeuer-Ort einzusetzen, musst du 1 Feuer zahlen. Aktiviere dann den Effekt von 1 der 4 offenen Riesenwesen deiner Wahl. Zusätzlich nimmst du dir die über diesem Riesenwesen abgebildeten Punkte. Wirf anschließend die Karte mit diesem Riesenwesen ab und fülle den Berg auf: Verschiebe alle Riesenwesen, die sich links von dem freien Feld befinden, um 1 Feld nach rechts. Decke ein neues Riesenwesen vom Stapel auf und lege es auf das freie linke Feld. **Hinweis:** Fülle den Berg auf dieselbe Weise wieder auf, wenn du die Effekte der Karten *Signalfeuer* oder *Glockenturm* ausführst.



Zielkarten

Du darfst dein Tier an dem individuellen Ort auf jeder roten Zielkarte **in deiner Stadt** einsetzen, um ihren Effekt auszuführen.

Die Wesen-Zielkarten haben zusätzlich 1 „offenen“ Ort oben rechts in der Textbox. Du darfst dein Tier auch auf solchen unbesetzten offenen Orten **in fremden Städten** einsetzen. In diesem Fall nimmt sich die Person, in deren Stadt die Karte liegt, 1 Punkt aus dem Vorrat.



Auf diese Weise sind Wesen-Zielkarten sowohl für die Person, die sie ausgespielt hat, als auch für 1 andere Person verfügbar.

Hast du die Zielkarte selbst ausgespielt, darfst du auf dem offenen Ort kein Tier einsetzen, während die anderen Personen kein Tier auf dem individuellen Ort auf deiner Karte einsetzen dürfen.

Du darfst deine Silberwache nicht auf bereits besetzten Orten auf einer Zielkarte einsetzen (siehe Seite 10).

Gilde

Die Gilde wird von der fleißigen Silberwache von Silverfrost betrieben. Setzt du hier 1 Tier ein, darfst du 1 Auftrag erledigen, dessen Voraussetzungen du erfüllst. Das darf entweder 1 ausliegender Hochlandauftrag  oder 1 Tiefland-auftrag  aus deinem eigenen Vorrat sein. Lege den erledigten Auftrag offen neben deine Stadt.



Nachdem du einen Auftrag erledigt hast, oder nachdem du festgestellt hast, dass du für keinen der Aufträge die Voraussetzungen erfüllst, ziehe 2 Tieflandaufträge vom Auftragsstapel. Wähle 1 davon aus, den du geheim in deinem Vorrat behältst. Schiebe den anderen Auftrag verdeckt zurück unter den Auftragsstapel. Einen Tieflandauftrag, den du gerade gezogen hast, darfst du nicht in der gleichen Aktion erledigen.

Es gibt bei der Gilde eine begrenzte Anzahl individueller Orte, abhängig von der Personenzahl, sowie 1 gemeinschaftlichen Ort. Um dein Tier an dem gemeinschaftlichen Ort einzusetzen, musst du 1 Feuer zahlen.

Von jeder Tierart dürfen immer nur bis zu 2 Tiere gleichzeitig in der Gilde sein, unabhängig davon, ob sie an einem individuellen oder gemeinschaftlichen Ort eingesetzt sind.

Erledigte Aufträge bringen dir bei Spielende die aufgedruckten Punkte. Nicht erledigte Aufträge bringen entsprechend keine Punkte.

Voraussetzungen für Aufträge

Um einen Auftrag zu erledigen, musst du die Voraussetzungen erfüllen, die oben auf der Karte abgebildet sind. Das gilt für genau den Moment, in dem du den Auftrag erledigst. Viele Auftragskarten erfordern, dass du deine Stadt oder deine Ressourcen mit der Person zu deiner Linken vergleichst (siehe Seite 13).

Beachte: Karten, auf denen Schnee liegt (sowohl in deiner Stadt wie auch in der Stadt der Person zu deiner Linken), zählen für die Voraussetzungen **nicht** mit (siehe unten).

Fynn



Amilla



Beispiel: Fynn sitzt links von Amilla. Er hat 4 Produktionskarten , aber auf 2 davon liegt Schnee. Amilla hat 3 Produktionskarten, alle ohne Schnee. Somit kann sie den Auftrag „Junge Sprossen“ erledigen, für den sie mehr Produktionskarten als Fynn haben muss. Würde auf einer ihrer Karten ebenfalls Schnee liegen, könnte sie den Auftrag nicht erledigen.

Einige Aufträge haben mehrere Voraussetzungen; du musst sie alle gleichzeitig erfüllen.

Einige Auftragskarten haben das Symbol für „größer oder gleich“ (\geq). Das bedeutet, dass du mindestens die gleiche Menge oder mehr haben musst, aber nicht weniger.

Hinweis: Für den Hochlandauftrag „Adel in Nöten“ benötigst du 2 „Wache“-Karten. Das können 2 beliebige dieser Wesen sein: Bergwache, Feuerwache, Luftwache, Nebelwache, Waldwache.



Beispiel: Um den Auftrag „Küste zu Küste“ zu erledigen, benötigt Amilla 5 oder mehr Produktionskarten  ohne Schnee darauf und muss die gleiche oder eine größere Anzahl Birken  besitzen als Fynn. Selbst wenn Fynn keine Birke hat, muss Amilla mindestens 1 Birke haben, um diese Voraussetzung zu erfüllen.

Silberwache

Deine Tierfigur mit den Schneeschuhen ist deine Silberwache und hat besondere Fähigkeiten: Zusätzlich zu den normalen Regeln für das Einsetzen von Tieren erhältst du mit der Silberwache entweder Feuer oder du darfst sie entsprechend der nachfolgenden Regeln an bereits besetzten Orten einsetzen.

Du darfst deine Silberwache an einem individuellen Ort einsetzen, an dem sich bereits ein anderes Tier befindet, sofern es sich dabei nicht um eines deiner eigenen Tiere oder eine fremde Silberwache handelt.

Wichtig: Du darfst deine Silberwache mit dieser Fähigkeit nicht auf bereits besetzten Zielkarten 🐾 oder der Reise einsetzen.

Wenn du deine Silberwache an einem Ort einsetzt, an dem sich noch kein anderes Tier befindet, nimm dir sofort 1 Feuer aus dem Vorrat. Du darfst dieses Feuer nutzen, um deine Silberwache an einem Ort einzusetzen, der 1 Feuer erfordert.

Beispiel: Auch wenn du kein Feuer hast, darfst du deine Silberwache an einem un-besetzten Leuchtfeuer einsetzen. Du erhältst 1 Feuer durch die Silberwache und zahlst es sofort, um das Leuchtfeuer zu nutzen.



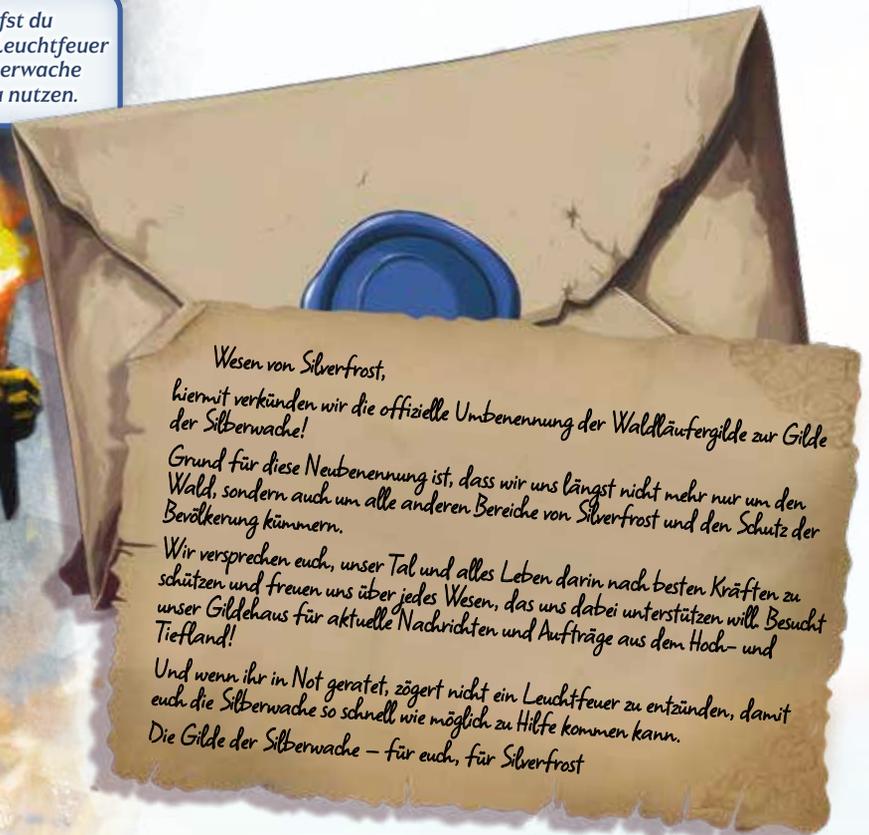
Reise

Nur im Frühling ist es möglich, deine Tiere auf eine Reise zu schicken. Um dein Tier an einem Reise-Ort einzusetzen, musst du so viele Handkarten abwerfen, wie neben dem entsprechenden Ort abgebildet ist.



Nur der Ort mit 2 Punkten ist gemeinschaftlich; alle anderen sind individuell und erfordern zusätzlich 1 Feuer, um dort ein Tier einzusetzen. Du darfst deine Silberwache nicht an einem individuellen Ort der Reise einsetzen, wenn dieser schon besetzt ist. Du darfst ihre Fähigkeit jedoch nutzen, um das Feuer zu zahlen (siehe links).

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



Wesen von Silverfrost,

hiermit verkünden wir die offizielle Umbenennung der Waldläufergilde zur Gilde der Silberwache!

Grund für diese Neubenennung ist, dass wir uns längst nicht mehr nur um den Wald, sondern auch um alle anderen Bereiche von Silverfrost und den Schutz der Bevölkerung kümmern.

Wir versprechen euch, unser Tal und alles Leben darin nach besten Kräften zu schützen und freuen uns über jedes Wesen, das uns dabei unterstützen will. Besucht unser Gildehaus für aktuelle Nachrichten und Aufträge aus dem Hoch- und Tiefland!

Und wenn ihr in Not geratet, zögert nicht ein Leuchtfeuer zu entzünden, damit euch die Silberwache so schnell wie möglich zu Hilfe kommen kann.

Die Gilde der Silberwache – für euch, für Silverfrost

1 Karte ausspielen

Du darfst 1 Karte (Wesen oder Bauwerk) entweder **von deiner Hand** oder **aus dem Tal ausspielen**, indem du die erforderlichen Ressourcen zahlst (links neben dem Namen der Karte). Lege die ausgespielte Karte offen vor dir aus. Diese Karten bilden deine Stadt.

Hast du 1 Karte aus dem Tal ausgespielt, decke am Ende deines Zuges 1 neue Karte vom Nachziehstapel auf, um die Auslage des Tals aufzufüllen.

Beachte zudem die folgenden Regeln:

- Deine Stadt verfügt über insgesamt **15 Plätze** für Wesen und Bauwerke. Jede Karte belegt 1 Platz, sofern nicht anders angegeben. Ist deine Stadt voll, darfst du keine weiteren Wesen bzw. Bauwerke ausspielen.
 - Wenn nicht anders angegeben, ziehst du Karten immer vom Nachziehstapel. Nimm Karten nur aus dem Tal, wenn du explizit dazu aufgefordert wirst.
 - Wenn nicht anders angegeben, wirfst du Karten immer von deiner Hand ab.
 - Du hast ein **Handkartenlimit von 8 Karten**, d. h. du darfst nicht mehr als 8 Karten auf der Hand haben. Hast du schon 8 Karten auf der Hand und müsstest Karten ziehen, ziehst du keine Karten.
 - Musst du Karten an eine andere Person geben, musst du wenn möglich eine Person wählen, die das Limit noch nicht erreicht hat. Überschreitet die Anzahl der Karten, die du der Person geben musst, deren Handkartenlimit, wirf die überzähligen Karten ab.
- Sollten sich durch das Auffüllen doppelte Karten im Tal befinden, schiebe die gleichnamigen Karten untereinander und fülle den leeren Platz vom Nachziehstapel auf. Wenn du eine Karte ausspielst, von der mehrere im Tal liegen, bleiben die übrigen dieser Karten im Tal.
 - Musst du eine Karte ziehen oder das Tal auffüllen und der Nachziehstapel ist leer, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.
Beispiel: Es liegt noch 1 Karte im Nachziehstapel und du musst 3 Karten ziehen. Ziehe zuerst die 1 verbliebene Karte, dann mische den Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden, und ziehe 2 weitere Karten.
 - Wenn auf einer Karte „darf“ steht, hast du die Wahl, ihren Effekt zu nutzen oder darauf zu verzichten. Andernfalls ist ihr Effekt verpflichtend.



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

1. Zahle ggf. Feuer, um Schnee von der Karte zu beseitigen, die du ausspielen willst.
2. Prüfe danach, ob dir eine Karte in deiner Stadt ggf. „einen Vorteil beim Ausspielen“ bringt. Diese Karten sind mit einem ★ markiert. Du darfst immer nur genau 1 Vorteil beim Ausspielen nutzen. Hast du mehrere Vorteile, entscheide dich für 1 davon.
3. Zahle die erforderlichen Ressourcen. Spielst du ein Wesen aus, darfst du stattdessen 1 Feuer zahlen, um einen Schornstein zu benutzen (sofern du einen Schornstein in deinem Vorrat hast).
4. Lege die ausgespielte Karte in deine Stadt.
5. Führe dann ggf. den Effekt der ausgespielten Karte aus.
6. Prüfe, ob durch das Ausspielen dieser Karte weitere Effekte in deiner Stadt aktiviert werden und führe diese ggf. in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.
7. Fülle das Tal auf, falls du 1 Karte aus dem Tal ausgespielt hast.

Kartenarten und Begriffe

Es gibt 2 Arten von Karten, die du in deiner Stadt ausspielen kannst: Bauwerke und Wesen. Auf jeder Karte ist angegeben, ob es sich um ein Bauwerk oder ein Wesen handelt. Sie unterscheiden sich aber auch optisch (z. B. am Hintergrund des Karteneffekts, der bei Bauwerken ein Mauer- und bei Wesen Schnee zeigt).

Um 1 Bauwerk auszuspielden und es in deine Stadt zu legen, musst du die erforderlichen Ressourcen zahlen. Bauwerke kosten meistens Birke, Moos und/oder Kupfer. Sie erfordern niemals Nüsse (du darfst Nüsse aber verwenden, wenn du eine Ressource deiner Wahl zahlen darfst).

Um 1 Wesen auszuspielden und es in deine Stadt zu legen, musst du entweder einen Schornstein benutzen und 1 Feuer zahlen (siehe Seite 13) oder du zahlst die erforderliche Menge an Nüssen.

Ausnahme: Um den *Bergsteiger* auszuspielden, musst du stattdessen 1 Feuer an die Person zu deiner Linken geben.

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

Kartentypen

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

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

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



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

 **Ziel (rot):** Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du keinen Effekt ausführen. Du darfst aber in späteren Zügen Tiere hier einsetzen (ggf. auch in fremden Städten, siehe Seiten 8-9), um den Effekt auszuführen.

 **Wohlfahrt (lila):** Die Effekte dieser Karten gelten für die Wertung am Spielende und geben dir dort Bonuspunkte. Alle Effekte gelten zusätzlich zu den Punkten, die bereits auf den Karten stehen.

Schornsteine

Um 1 Wesen auszuspielen und es in deine Stadt zu legen, musst du entweder die erforderliche Menge an Nüssen zahlen oder du benutzt 1 deiner Schornsteine.

Um einen Schornstein zu benutzen, musst du 1 Feuer zahlen und 1 Schornsteinplättchen auf ein passendes Bauwerk in deiner Stadt legen. In dem aufgedruckten Schornstein auf dem Bauwerk ist abgebildet, welche Art von Wesen du ausspielen kannst, wenn du ein Schornsteinplättchen auf dieses Bauwerk legst.

Auf jedem Bauwerk darf nur 1 Schornstein liegen. Sobald ein Schornstein auf einer Karte liegt, darfst du ihn nicht mehr entfernen, außer ein Effekt erlaubt dies.

Zu Beginn des Spiels besitzt du keinen Schornstein. Nimm dir deinen 1. Schornstein, wenn du dich auf den Herbst vorbereitest. Nimm dir deinen 2. Schornstein, wenn du dich auf den Winter vorbereitest (siehe Seite 14).



Wenn du eine Karte aus deiner Stadt abwirfst, auf der ein Schornstein liegt, nimmst du den Schornstein nicht zurück in deinen Vorrat. Entferne ihn stattdessen aus dem Spiel.

Jede Person hat nur 2 Schornsteine im gesamten Spiel zur Verfügung – jedoch gibt es Effekte im Spiel, dir dir erlauben einen Schornstein zu bewegen und nochmal zu nutzen.

Bericht: Nördlicher Wachturm der Silberwache

10. Sternfall

Ein kalter und ereignisloser Tag. Zu viel Nebel, um etwas zu sehen. Wätze lieber mit einem warmen Getränk im Bzom & Beet, als hier oben tramsitzen. Vom eisigen Wind frieren mir fast die Profen ab, aber ich habe kein Feuerholz mehr. Den letzten Rest habe ich heute morgen verbraucht. Die nächste Silberwache wird neues sammeln müssen.

Nils Klapperzahn

Person zu deiner Linken



Dieses Symbol bezieht sich auf die Person links von dir. In anderen Worten: Auf die nächste Person im Uhrzeigersinn.

Beispiel: Wenn Amilla den Auftrag „Gewundener Weg“ erledigen möchte, muss sie 4 (oder mehr) Zielkarten ohne Schnee in ihrer Stadt haben und genauso viel (oder mehr) Moos wie Fynn in ihrem Vorrat besitzen. Sie muss also warten, bis sie mehr Zielkarten ausgespielt hat. Außerdem sollte sie darauf achten, wie viel Moos sie ausgibt, da Chip nur noch 1 Moos benötigt, um den Auftrag selbst zu erledigen (da dieser seinen Moosvorrat mit Amilla vergleicht und nicht mit Fynn).



Setzt du 1 Tier an einem offenen Ort in einer fremden Stadt ein (siehe Seiten 8-9), der erfordert, der Person zu deiner Linken etwas zu geben, ist damit die Person links von dir gemeint und nicht die Person links von der Person, in deren Stadt diese Karte liegt.

Bericht: Nördlicher Wachturm der Silberwache

12. Sternfall

Heute ist ein heftiger Schneesturm aufgezoogen und hat mich auf dem Weg zum Turm mit einer Ladung Holz fast umgeworfen. Die andere Silberwache verbraucht einfach zu viel während ihrer Schicht! Ich reiche hiermit eine Beschwerde ein.

Der Schneesturm wird das Tal gegen Einbruch der Nacht erreichen. Ich habe das Warnhorn geblasen und hoffe inständig, dass alle vorbereitet sind.

- Reginald Sicherheitritt

Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten

Hast du alle deine Tiere eingesetzt und kannst oder willst du keine Karte mehr ausspielen, musst du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereiten: Hole alle deine Tiere zurück und führe die Effekte der nächsten Jahreszeit aus, wie im Folgenden beschrieben.

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

Thematisch beginnt das Spiel im Sommer, also ist die erste Jahreszeit, auf die du dich vorbereitest, der Herbst. Der Frühling ist die letzte Jahreszeit, auf die du dich im Spiel vorbereitest.

Wichtig: Ihr müsst euch nicht alle in der gleichen Runde auf die nächste Jahreszeit vorbereiten.

Den Zeitpunkt legt jede Person individuell für sich fest. Die anderen Personen führen ihre normalen Züge aus. Wenn du dich auf eine Jahreszeit vorbereitet hast, wartest du nicht auf die anderen, bis sie in der selben Jahreszeit angekommen sind. Du spielst danach einfach deine normalen Züge weiter. Ihr werdet euch während des Spiels oft in unterschiedlichen Jahreszeiten befinden.

Effekte der Jahreszeiten

Herbst:

1. Nimm dir 1 Feuer pro Karte in deiner Stadt.
2. Nimm dir 1 neues Tier.
3. Nimm dir 1 Schornstein.
4. Aktiviere die Effekte aller Produktionskarten  in deiner Stadt in einer Reihenfolge deiner Wahl.
5. Decke 2 Schneekarten auf und lege je 1 Schneepüttchen auf die angezeigten Orte (bzw. Karten). Im Spiel mit 4 Personen deckst du nur 1 Schneekarte auf.
6. Lege je 1 Schneepüttchen auf 3 Karten in deiner Stadt.

Winter:

1. Nimm dir 1 Feuer pro 2 Karten in deiner Stadt, **auf denen kein Schnee liegt.**
2. Nimm dir 1 neues Tier.
3. Nimm dir 1 Schornstein.

Eiseskälte

Nur die 1. Person die sich auf den Winter vorbereitet, handelt diese beiden Schritte ab:

- A. Drehe das Plättchen „Eiseskälte“ auf die andere Seite, sodass es 2 Feuersymbole zeigt. Ab jetzt kostet das Beseitigen von Schnee für alle Personen 2 Feuer, anstatt 1.
- B. Lege danach alle offenen Riesenwesen ab und ersetze sie durch neue Riesenwesen vom Riesenwesenstapel.

4. Decke 3 Schneekarten auf und lege je 1 Schneepüttchen auf die angezeigten Orte (bzw. Karten). Im Spiel mit 3 oder 4 Personen deckst du nur 2 Schneekarten auf.
5. Lege je 1 Schneepüttchen auf 4 Karten in deiner Stadt.

Frühling:

1. Nimm dir 1 Feuer pro 2 Karten in deiner Stadt, **auf denen kein Schnee liegt.**
2. Nimm dir 2 neue Tiere.
3. Aktiviere die Effekte aller Produktionskarten  in deiner Stadt in einer Reihenfolge deiner Wahl.
4. Decke 1 Schneekarte auf und lege 1 Schneepüttchen auf den angezeigten Ort (bzw. Karte).
5. Lege je 1 Schneepüttchen auf 2 Karten in deiner Stadt.

SCHNEE

Mit der Zeit sammelt sich der Schnee in deiner Stadt und auf dem Spielplan an. Jede Karte oder jeder Ort, auf dem Schnee liegt, ist blockiert, es sei denn, du zahlst Feuer, um den Schnee zu beseitigen, während du dort ein Tier einsetzt oder eine Karte mit Schnee ausspielst. Am Ende des Spiels kannst du jedoch Punkte für deine Bemühungen erhalten!

Neuer Schnee

Der untere Bereich des Jahreszeitenfeldes auf dem Spielplan zeigt an, wie viel neuer Schnee ins Spiel kommt, wenn du dich auf eine neue Jahreszeit vorbereitest. Die Zahl neben dem blauen Kartensymbol zeigt an, wie viele Schneekarten du aufdecken musst, je nach Personenzahl. Die Zahl neben dem braunen Kartensymbol zeigt an, wie viel Schnee du in deine Stadt legen musst.

Schneekarten: Decke die angegebene Anzahl Schneekarten eine nach der anderen auf und lege 1 Schneepfändchen auf den Ort (oder die Karte) auf dem Spielplan (bzw. auf das Leuchtfeuer), der auf der jeweiligen Schneekarte angegeben ist. Befindet sich dort ein Tier, bleibt das Tier stehen und der Schnee wird neben das Tier gelegt. Der Schnee verhindert nicht, dass du das Tier zurückholen kannst.

Schnee in der Stadt: Lege die angegebene Anzahl an Schneepfändchen auf die Karten mit den höchsten Punktwerten in deiner Stadt, auf denen noch kein Schnee liegt.

Hast du mehrere Karten mit dem höchsten Wert, entscheidet der Kartentyp (Wohlstand > Verwaltung > Produktion > Ziel > Bewegung). Wenn es einen Gleichstand für den höchsten Wert innerhalb eines Kartentyps gibt, darfst du wählen.

Beispiel Fynn bereitet sich auf den Herbst vor. Er muss dazu 2 Schneekarten aufdecken und je 1 Schneepfändchen auf die angegebenen Orte legen: die Karte oben links im Tal und den Reise-Ort mit 8 Punkten. Anschließend muss er 3 Schneepfändchen auf Karten in seiner Stadt legen.

Höchster Wert, dann > > > >

Auf jeder Karte in deiner Stadt darfst du immer nur 1 Schneepfändchen legen. Wenn du z. B. 3 Schneepfändchen in deine Stadt legen musst, aber nur 2 Karten ohne Schnee hast, dann legst du nur 2 Schneepfändchen in deine Stadt und das 3. entfällt.

Auswirkungen von Schnee

Befindet sich Schnee auf einer Karte im Tal, darfst du sie durch keine Aktion und keinen Effekt aktivieren. Du darfst die Karte nur ausspielen, wenn du den Schnee beseitigst, bevor du sie in deine Stadt legst.

Befindet sich Schnee auf einem Ort auf dem Spielplan (bzw. auf einem Leuchtfeuer), darfst du diesen durch keine Aktion und keinen Effekt aktivieren. Du darfst an dem Ort nur dann ein Tier einsetzen, wenn du dabei den Schnee beseitigst. Sollte ein Bereich mehrere Orte haben (wie z. B. die Gilde, die Reise oder die Leuchtfeuer), dann blockiert jedes Schneepfändchen nur einen einzelnen Ort dieses Bereichs. Es hindert dich nicht daran, Tiere an den anderen freien Orten in diesem Bereich einzusetzen.

Befindet sich Schnee auf einer Karte in deiner Stadt, belegt die Karte weiterhin einen Platz in deiner Stadt, gilt aber für Aktionen und Effekte als nicht vorhanden. Das bedeutet, dass du die Karte weder aktivieren, noch Tiere darauf einsetzen oder die Karte entfernen darfst. Du darfst sie zudem nicht für das Erledigen von Aufträgen nutzen und erhältst durch sie auch keine Punkte am Spielende.

Bei der Vorbereitung auf die nächste Jahreszeit erhältst du kein Feuer für Karten, auf denen Schnee liegt. Auch kannst du den Effekt einer Produktionskarte mit Schnee nicht auslösen.



Schnee beseitigen

Bevor das Plättchen „Eiseskälte“ umgedreht wird, musst du je 1 Feuer zahlen, um 1 Schneepüttchen zu beseitigen. **Behalte beseitigten Schnee in deinem Vorrat.** Jedes Schneepüttchen, das du während des Spiels beseitigt hast, zählt am Spielende für die Schneewertung.

Nachdem das Plättchen „Eiseskälte“ umgedreht wurde, musst du je 2 Feuer zahlen, um 1 Schneepüttchen zu beseitigen (das Plättchen „Eiseskälte“ erinnert euch daran, indem es jetzt 2 Feuersymbole zeigt). Denkt daran, dass die 1. Person, die sich auf den Winter vorbereitet, das Plättchen umdreht.

Ausnahme:

Die Karten *Sturmspäherin* und *Schiphörnchen* erlauben dir 1 Schnee zu beseitigen, indem du 1 Karte abwirfst, anstatt 1 bzw. 2 Feuer dafür zu zahlen.

Schnee auf einer Karte im Tal darfst du normalerweise nur dann beseitigen, wenn du die Karte ausspielst. Du musst den Schnee in genau diesem Moment beseitigen, direkt bevor du die Karte in deine Stadt legst. Zudem erlaubt dir der Effekt der *Sturmspäherin* 1 Schnee von einem Ort auf dem Spielplan zu beseitigen.

Schnee auf Orten darfst du normalerweise nur zu Beginn einer Aktion beseitigen, wenn du 1 Tier an diesem Ort einsetzt. Wenn du aber deine Silberwache an einem unbesetzten Ort einsetzt und dafür 1 Feuer erhältst, nimmst du dir das Feuer zuerst und darfst es sofort zahlen, um den Schnee auf diesem Ort zu beseitigen (siehe Seite 10). Zudem erlaubt dir der Effekt der *Sturmspäherin* 1 Schnee von einem Ort auf dem Spielplan zu beseitigen.

Einmal pro Zug, außer wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest, darfst du genau 1 Schnee von einer Karte in deiner Stadt beseitigen, indem du Feuer zahlst. Du darfst dies jederzeit in deinem Zug tun. Zudem erlaubt dir der Effekt des *Schiphörnchens* 1 Schnee von einer Karte in deiner Stadt zu beseitigen.

Schnee auf Zielkarten 🐾:

Du darfst Schnee von einer Zielkarte beseitigen, wenn du dein Tier dort einsetzt. Du zahlst Feuer, beseitigst den Schnee und setzt dein Tier ein (genau wie du es an anderen Orten tun würdest).

- Auf diese Weise kannst du im selben Zug insgesamt 2 Schnee in deiner Stadt beseitigen: Zum einen darfst du 1 Schnee von einer Zielkarte entfernen, wenn du dort dein Tier einsetzt, und zum anderen darfst du pro Zug 1 Schnee in deiner Stadt beseitigen (siehe oben).
- Dies ist auch die einzige Möglichkeit, Schnee in einer fremden Stadt zu entfernen, und gilt nur für die Wesen-Zielkarten mit offenen Orten. Schnee auf diesen Karten blockiert beide Orte (den individuellen Ort und den offenen Ort). Die Person, die den Schnee beseitigt, behält das Schneepüttchen für die Wertung am Ende des Spiels.

Beschäftigung gesucht

Von morgens früh bis in die Nacht
Arbeite ich stolz mit voller Kraft.
Eure Schornsteine kann ich säubern,
dann müsst ihr selbst nicht scheuern.
Denn sind eure Kamine nicht rein,
während ihr schläft in euren Bettlein,
brennt bald das Haus im hellen Feuerschein!

Beauftragt Rene Rußschweif noch
heute für die sauberste Schornstein-
reinigung in Silverfrost!

Garantiert kein Schornsteinbrand
in den ersten 30 Tagen nach der
Reinigung.



SPIELENDE

Hast du im Frühling alle deine Tiere eingesetzt und kannst oder willst du keine Karte mehr ausspielen, ist das Spiel für dich beendet und du musst passen. Wenn du gepasst hast, kannst du keine Karten oder Ressourcen mehr erhalten. Wenn du Karten oder Ressourcen an die Person zu deiner Linken geben müsstest, diese aber gepasst hat, dann gib die Karten oder Ressourcen an die nächste Person zu deiner Linken, die noch im Spiel ist. Haben bereits alle anderen Personen gepasst, wirf sie stattdessen ab. Sobald eine Person gepasst hat, kann sie nicht mehr ins Spiel zurückkehren. Personen, die gepasst haben, werden jedoch weiterhin für die Ermittlung der Voraussetzungen von Auftragskarten gezählt.

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

Wertung

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

- aufgedruckte Punkte auf den Karten in der eigenen Stadt
- Bonuspunkte für Effekte von Wohlstandskarten 🌸 in der eigenen Stadt
- Punkte für erledigte Aufträge
- Punkte für beseitigten Schnee, je nachdem mit welcher Seite das Schnee-Wertungsplättchen nach oben liegt (siehe rechts)
- Punkteplättchen im eigenen Vorrat
- Punkte von den Reise-Orten

Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat!

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer den meisten Schnee beseitigt hat.

Gibt es auch hier einen Gleichstand, entscheiden die folgenden Punkte in genau dieser Reihenfolge, wer das Spiel gewinnt: die meisten erledigten Aufträge, die meisten Feuerplättchen im eigenen Vorrat und schließlich, wer am meisten Ressourcen übrig hat. Sollte es weiterhin einen Gleichstand geben, teilen sich die Beteiligten diesen beachtlichen Sieg!

Schneewertung

Während der Spielvorbereitung müsst ihr entscheiden, auf welche Seite ihr das Schnee-Wertungsplättchen dreht. Je nachdem, welche Seite oben liegt, erhaltet ihr in der Wertung die folgenden Punkte:

A. Gestöber: Bei der Wertung erhältst du 1 Punkt für jedes Schneeplättchen, das du beseitigt hast. Zudem erhält die Person, die am meisten Schnee beseitigt hat, 5 Bonuspunkte (im Falle eines Gleichstandes erhalten alle daran beteiligten Personen je 5 Punkte). Wir empfehlen in der 1. Partie die Gestöber-Seite zu benutzen.

ODER

B. Schneesturm: Die Person, die den meisten Schnee beseitigt hat, erhält 12 Punkte (im Falle eines Gleichstandes erhalten alle daran beteiligten Personen je 12 Punkte). Alle anderen erhalten keine Punkte. Wenn ihr die Schneesturm-Seite benutzt, stapelt euren beseitigten Schnee in eurem Vorrat zu 3er-Stapeln, sodass alle Personen am Tisch sie gut sehen können. Benutzt die Schneesturm-Seite nur, wenn ihr einen härteren Wettbewerb bevorzugt.



SOLOMODUS

Der wilde Banditenkönig Klaue Hammerschlag wird von der hart arbeitenden Bevölkerung von Silverfrost gefürchtet. Von seinem geheimen Versteck in den Bergen aus zieht er mit seiner skrupellosen Bande plündernd umher. Manche sagen, er war einst ein Mitglied der Silberwache, bis er von der Gilde verstoßen wurde. Andere behaupten, er sei König in einem weit entfernten Land gewesen, bis er gestürzt wurde. Was auch immer die Wahrheit ist, sein eines gutes Auge ist nun auf deine Stadt gerichtet, und seine Schergen durchstreifen das Tal, um dir auf Schritt und Tritt Ärger zu bereiten. Du musst gerissen und mutig sein, um den Winter und die hinterhältigen Pläne des Banditenkönigs zu überleben.

Spielvorbereitung

Bereite das Spiel wie für 2 Personen vor, jedoch mit den folgenden Änderungen:

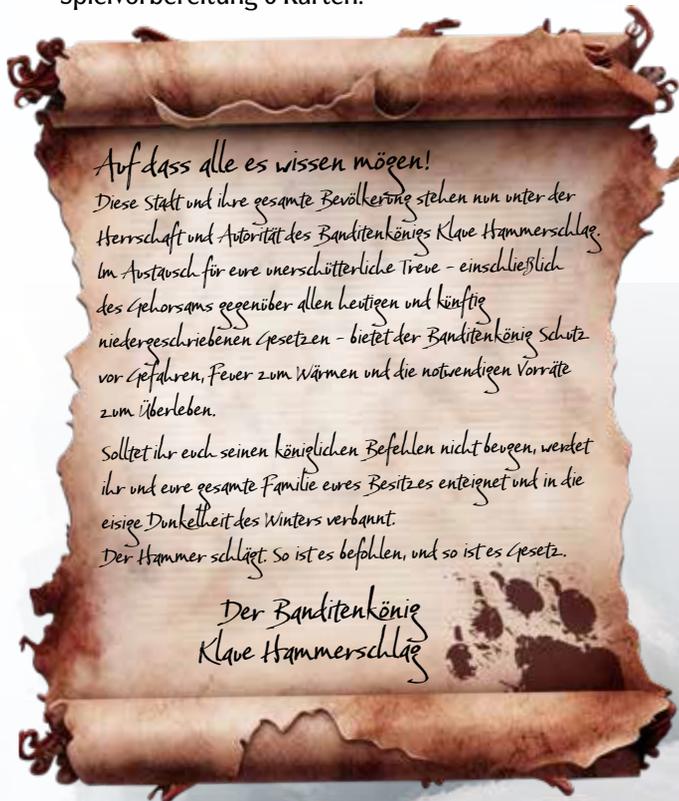
- Wähle einen **Schwierigkeitsgrad** anhand dieser Anleitung bzw. der Spielhilfe.
- Gib Klaue eine **Tierart** deiner Wahl inklusive 1 Silberwache (er bevorzugt die Roten Pandas).
- Nutze die Gestöber-Seite des **Schnee-Wertungsplättchens**.
- Lege in Schritt 6 der Spielvorbereitung 3 **Hochlandaufträge** offen neben der Gilde aus. Klaue zieht jedoch in Schritt 16 keine **Tieflandaufträge**. Mische stattdessen je nach Schwierigkeit 5 zufällige Aufträge wie folgt zusammen, um **Klaues Auftragsstapel** zu bilden:

			
Schwierigkeit	1	5	0
	2	4	1
	3	4	1
	4	3	2

Lege Klaues verdeckten Auftragsstapel in seinen Spielbereich.

- Mische alle **Plan- und Handlungskarten** getrennt voneinander und lege sie jeweils als verdeckten Stapel in Klaues Spielbereich. Decke die oberste Plankarte auf und lege sie offen aus. Das ist Klaues Auslage.

- Lege die 10 **Klauenplättchen** neben seine Auslage.
- **Klaue beginnt das Spiel**, zieht aber keine Karten. Er hat während des Spiels keine Handkarten.
- Als 2. Person ziehst du während der Spielvorbereitung 6 Karten.



Spielablauf

Klaue kann in seinem Zug 1 von 3 Aktionen durchführen:

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

In jedem Zug, in dem Klaue nicht gezwungen ist, sich auf die nächste Jahreszeit vorzubereiten, decke 1 Handlungskarte auf und lege sie auf eine freie Ecke der aktuellen Plankarte. Beginne immer bei der Ecke, auf der ein Höhlensymbol zu sehen ist. Lege die nächste Handlungskarte dann auf die nächste freie Ecke im Uhrzeigersinn usw.

Sind zu Beginn von Klaues Zug alle 4 Ecken der aktuellen Plankarte belegt, decke eine neue Plankarte auf und lege sie in seine Auslage, bevor du eine Handlungskarte aufdeckst.

Die Ecke der Plankarte, auf die du die Handlungskarte legst, zeigt an, ob Klaue 1 Tier einsetzt oder 1 Karte ausspielt. Die Handlungskarte wiederum zeigt dann, an welchem Ort er das Tier einsetzt oder von wo genau er die Karte ausspielt. Handle nur die Ecke der Handlungskarte ab, die auf der Plankarte liegt.

Die Plan- und Handlungskarten haben jeweils einen eigenen (offenen) Ablagestapel. Sobald einer der Stapel leer ist, mische den Ablagestapel und lege ihn verdeckt als neuen Stapel aus.

Klaue befüllt seine Plankarten so lange mit Handlungskarten, bis er sich auf die nächste Jahreszeit vorbereiten muss.



Lege die 1. Handlungskarte auf jeder Plankarte auf die Ecke mit der Höhle.

In diesem Zug setzt Klaue ein Tier an der Schmiede ein und erhält 1 Feuer.



Lege die nächste Handlungskarte auf die nächste freie Ecke im Uhrzeigersinn.



In diesem Zug spielt Klaue 1 Karte vom Nachziehstapel aus.



1 Tier einsetzen

Klaue setzt an dem auf seiner Handlungskarte angegebenen Ort 1 Tier ein, wobei er **seine normalen Tiere zuerst** und **die Silberwache zuletzt** einsetzt. Er erhält 1 Feuer, wenn er seine Silberwache einsetzt, es sei denn, es befindet sich eines deiner Tiere an diesem Ort. Befindet sich an diesem Ort Schnee, beseitigt Klaue ihn automatisch, ohne Feuer zu zahlen.

Plan B

Wenn Klaue am angegebenen Ort kein Tier einsetzen kann (beachte, dass er seine Silberwache entsprechend ihrer üblichen Fähigkeit auch an einem besetzten Ort einsetzen darf), **musst du mithilfe der Taktikkarte und Klaues aktueller Plankarte einen neuen Ort für Klaues Tier bestimmen**: Finde dazu auf der Taktikkarte den Ort, an dem Klaue sein Tier einsetzen wollte und suche von dort aus den nächsten freien Ort auf der Taktikkarte entsprechend der Pfeilrichtung auf seiner aktuellen Plankarte.

Hast du auf diese Weise einen neuen Ort für Klaues Tier bestimmt und es eingesetzt, lege zudem **1 Klauenplättchen** auf eine Karte im Tal. Die **Farbreihenfolge auf der aktuellen Handlungskarte** gibt vor, auf welchen Kartentyp du das Klauenplättchen legen musst (siehe Seite 21). Dabei ignorierst du Karten, die bereits ein Klauenplättchen haben.

Beispiel: Klaue möchte sein Tier an dem Einfachen Ort einsetzen, an dem es 1 Kupfer und 1 Karte gibt. Dieser Ort ist bereits durch eines deiner Tiere besetzt und Klaue benutzt nicht seine Silberwache. Er wendet Plan B an: Der Pfeil auf seiner aktuellen Plankarte zeigt nach unten, also setzt Klaue sein Tier auf dem Einfachen Ort ein, an dem es 2 Nüsse und 1 Karte gibt. Wäre dieser Ort ebenfalls besetzt gewesen, müsste Klaue sein Tier stattdessen an der Gilde einsetzen.



Plan C

Wenn Klaue ein **Tier einsetzen müsste**, aber **keines mehr im Vorrat** hat und du dich noch nicht auf die nächste Jahreszeit vorbereitet hast, **spielt er stattdessen 1 Karte aus**, wie in derselben Ecke seiner Handlungskarte angegeben. Zusätzlich erhält er in diesem Fall **1 Schneepplättchen** aus dem Vorrat.

Wenn Klaue ein Tier einsetzt, beachte folgende Regeln:

- Wenn Klaue ein Tier an einem **Einfachen Ort** einsetzt, ist dieser wie üblich für dich blockiert. Er erhält aber keine Ressourcen (bzw. Karten).
- Wenn Klaue ein Tier an einem **Leuchtfeuer** einsetzt, erhält er die auf seiner Handlungskarte angegebenen Punkte und wirft die Riesenwesen-Karte ab, die auf dem Feld mit dieser Punktzahl liegt (er ignoriert den Kartentext des Riesenwesens). Fülle den Berg anschließend wie üblich auf (siehe Seite 8). Setzt er sein Tier durch Plan B (siehe links) an einem Leuchtfeuer ein, prüfe seine aktuelle Handlungskarte: mindestens 1 Ecke zeigt einen Leuchtfeuer-Ort. Nutze diese Ecke um zu bestimmen, wie viele Punkte Klaue erhält und welches Riesenwesen er ablegt.
- Wenn Klaue ein Tier an der **Schmiede** einsetzt, setzt er es ausschließlich auf dem individuellen Ort ein und erhält 1 Feuer.
- Wenn Klaue ein Tier an der **Gilde** einsetzt, beachte folgende Prioritäten (erfülle so viele wie möglich):
 1. individueller Ort
 2. unbesetzter Ort
 3. Ort mit Schnee (den Klaue automatisch beseitigt)

Klaue ignoriert das normale Limit von 2 Tieren pro Person für die Gilde. Nach dem Einsetzen des Tieres prüft Klaue zunächst, ob er die Voraussetzungen für einen der offenen Hochlandaufträge erfüllt. Wenn ja, erledigt er 1 davon (den mit dem höchsten Wert, falls mehrere zutreffen). Ist dies nicht der Fall, deckt er den nächsten Auftrag seines verdeckten Auftragsstapels auf und erledigt ihn automatisch, auch wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Wenn Klaue keine verdeckten Aufträge mehr hat und keinen Hochlandauftrag erledigen kann, wende *Plan B* an (siehe links).

- Genauso wie du darf Klaue nur im Frühling Tiere auf der **Reise** einsetzen. Seine Handlungskarte zeigt an, ob er den freien individuellen Ort mit dem höchsten bzw. niedrigsten verfügbaren Punktwert oder den gemeinschaftlichen Ort mit 2 Punkten besucht. Ist kein entsprechender Ort verfügbar oder handelt es sich um eine andere Jahreszeit, wende *Plan B* an (siehe links). **Wichtig:** Auf Schwierigkeitsgrad 1 besucht Klaue immer nur den gemeinschaftlichen Reise-Ort mit 2 Punkten.



1 Karte ausspielen

Klaues Handlungskarte zeigt an, von wo er 1 Karte ausspielt (entweder vom Nachziehstapel oder aus dem Tal, Klaue hat keine Handkarten). Klaue spielt Karten immer kostenlos aus (er zahlt keine Ressourcen) und ignoriert den Kartentext. Er darf einzigartige Karten auch mehrfach in seiner Stadt haben.

Spielt Klaue 1 **Karte vom Nachziehstapel** aus, zieht er die oberste Karte und legt sie offen in seine Stadt.

Spielt Klaue 1 **Karte aus dem Tal** aus, bestimmt die Handlungskarte, welche Karte er spielt:

1. Wähle 1 Karte aus dem Tal, die dem Typ ganz links auf der Handlungskarte entspricht. Falls nicht vorhanden, wähle den nächsten möglichen Typ von links nach rechts.
2. Wenn es mehr als 1 Karte dieses Typs gibt, wähle die Karte davon mit dem höchsten aufgedruckten Punktwert.
3. Bei Gleichstand, wähle die Karte davon, auf der Schnee liegt.
4. Herrscht hier immer noch Gleichstand (mit Schnee oder ohne Schnee), wähle die erste (am Gleichstand beteiligte) Karte, von links nach rechts und dann von oben nach unten.

(Gehe genauso vor, wenn du ein **Klauenplättchen** auf eine Karte im Tal legen musst. Ignoriere dabei Karten, auf denen bereits ein Klauenplättchen liegt.)

Sowohl du als auch Klaue dürft Karten mit einem Klauenplättchen ausspielen. Dies hat keine negativen Auswirkungen. Lege das Klauenplättchen einfach zurück in Klaues Vorrat. Wenn mehrere Karten unter einem Klauenplättchen liegen und du spielst eine Karte davon aus, bleibt das Klauenplättchen auf den übrigen Karten liegen, bis der Stapel leer ist oder Klaue sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet (siehe rechts).

Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten

Nachdem du die Aktion „Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten“ ausgeführt hast, prüfe, ob Klaue sich ebenfalls auf die nächste Jahreszeit vorbereitet:

- A. Hat Klaue alle seine Tiere eingesetzt, bereitet er sich in seinem nächsten Zug auf die nächste Jahreszeit vor.
- B. Hat Klaue noch nicht alle seine Tiere eingesetzt, spielt er normal weiter. Erst nachdem er seine Silberwache eingesetzt hat, bereitet er sich in seinem nächsten Zug auf die nächste Jahreszeit vor.

Wenn Klaue sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, führe die folgenden Schritte aus:

1. Klaue nimmt alle Karten mit Klauenplättchen aus dem Tal und legt sie verdeckt in seinen Spielbereich. Wenn auf diesen Karten Schnee liegt, erhält Klaue ihn ebenfalls. Lege alle Klauenplättchen von diesen Karten in den Vorrat zurück.
Hinweis: Liegt sein Klauenplättchen auf einem Stapel mit mehreren gleichen Karten, nimmt er alle diese Karten!
2. Nimm alle seine Tiere zurück und gib ihm neue Tiere für die nächste Jahreszeit. Decke dann Schneekarten auf, um wie gewohnt Schnee auf den Spielplan zu legen. Lege keinen Schnee in Klaues Stadt.
3. Wenn Klaue sich auf den Herbst vorbereitet, lege 1 Klauenplättchen auf den gemeinschaftlichen Ort der Schmiede: Jedes Mal, wenn du im restlichen Spiel auf diesem gemeinschaftlichen Ort ein Tier einsetzt, gib 1 Feuer an Klaue, statt es an den Vorrat zu zahlen.
4. Wenn Klaue sich auf den Winter vorbereitet, lege 1 Klauenplättchen auf den gemeinschaftlichen Ort der Gilde: Jedes Mal, wenn du im restlichen Spiel auf diesem gemeinschaftlichen Ort ein Tier einsetzt, gib 1 Feuer an Klaue, statt es an den Vorrat zu zahlen.
5. Wirf alle Plan- und Handlungskarten in Klaues Auslage ab. Decke dann 1 neue Plankarte für Klaue auf.



Zusätzliche Regeln und Erläuterungen

- Klaue darf beliebig viele Karten in seiner Stadt haben.
- Klaue darf seine Silberwache an einem bereits besetzten Ort einsetzen (entsprechend den üblichen Regeln für die Silberwache, siehe Seite 10). Wenn er seine Silberwache an einem unbesetzten Ort einsetzt, erhält Klaue 1 Feuer. Die Silberwache ist immer das letzte Tier, das Klaue in jeder Jahreszeit einsetzt.
- Du darfst Klaue Karten geben. Lege sie in dem Fall verdeckt in seinen Spielbereich.
- Wenn ein Effekt besagt, dass Klaue 1 Karte ziehen darf, lege die oberste Karte des Nachziehstapels verdeckt in seinen Spielbereich. (Das gilt nicht für Einfache Orte.)
- Klaue ignoriert alle Kartentexte. Du darfst dennoch Tiere auf offenen Orten in seiner Stadt einsetzen, falls vorhanden. Tust du das, erhält Klaue wie üblich 1 Punkteplättchen aus dem Vorrat.

- Klaue nimmt bzw. zahlt niemals Ressourcen und benutzt keine Schornsteine.
- Klaue nimmt sich Feuer, zahlt aber niemals Feuer, egal ob um Schnee zu beseitigen oder aus anderen Gründen.
- Müssen du und Klaue für einen Auftrag Ressourcen vergleichen, gilt jedes von Klaues Feuerplättchen als 1 Ressource und zwar immer von der Art bzw. in der Kombination, die für Klaue bei diesem Vergleich am vorteilhaftesten ist.
- Müssen du und Klaue für einen Auftrag Handkarten vergleichen, gelten alle verdeckten Wesen- und Bauwerkkarten in Klaues Spielbereich als seine Handkarten.
- Klaue deckt die Ecken auf den Plankarten im Uhrzeigersinn ab, beginnend bei der Höhle. Decke eine neue Plankarte auf, wenn alle Ecken abgedeckt sind.
- Nachdem sich Klaue auf die nächste Jahreszeit vorbereitet hat, decke eine neue Plankarte auf.
- Jedes Mal, wenn Klaue *Plan B* anwendet (also seine Taktikkarte benutzt), legt er 1 Klauenplättchen ins Tal. Auf jeder Karte darf nur genau 1 Klauenplättchen liegen.
- Jedes Mal, wenn Klaue *Plan C* anwendet (also 1 Karte ausspielt, anstatt 1 Tier einzusetzen), erhält er 1 Schneeplättchen.
- Wenn du oder Klaue 1 Karte aus dem Tal ausspielt, auf der ein Klauenplättchen liegt, hat dies keinen zusätzlichen Effekt. Lege das Klauenplättchen einfach zurück in Klaues Vorrat.

Spielende

Im Frühling setzt Klaue Tiere ein und spielt Karten aus, bis er alle seine Tiere eingesetzt **und** mindestens 15 Karten offen in seiner Stadt liegen hat. Anschließend passt er.

Hat er 17 Karten offen in seiner Stadt, bevor er alle Tiere eingesetzt hat, überspringe alle weiteren Felder auf Plankarten, auf denen Klaue eine Karte ausspielen würde; ab diesem Zeitpunkt setzt er nur noch Tiere ein.

Sobald Klaue und du gepasst haben, sammelt Klaue alle Karten mit einem Klauenplättchen im Tal ein (einschließlich allem Schnee darauf) und legt sie verdeckt in seinen Spielbereich.

Wertung

Klaue erhält die folgenden Punkte, unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad:

- aufgedruckte Punkte auf den Karten in seiner Stadt
- Punkte für seine erledigten Aufträge
- Punkteplättchen in seinem Vorrat
- Schneewertung „Gestöber“: 1 Punkt pro Schneepplättchen und 5 Bonuspunkte, falls er die meisten Schneepplättchen hat.
- Punkte für seine Tiere auf den Reise-Orten.

Ausnahme Schwierigkeit 1: Setzt Klaue im Frühling Tiere auf Reise-Orten ein, wählt er immer den gemeinschaftlichen Ort mit 2 Punkten.



Klaue ignoriert alle Kartentexte und damit auch die Bonuspunkte auf Wohlstandskarten , aber er erhält Bonuspunkte, die sich nach dem Schwierigkeitsgrad richten, wie in der folgenden Tabelle angegeben:

			Verdeckte Karten
Schwierigkeit	1		
	2		
	3		
	4		

Beachte: Verdeckte Karten beziehen sich auf die Wesen und Bauwerke, die er verdeckt während des Spiels erhalten hat, nicht auf Klaues Auftragsstapel, Plan- oder Handlungskarten.

Vergleiche dein Ergebnis mit Klaues Punkten. Im Falle eines Gleichstands gewinnt Klaue. Hast du die höhere Punktzahl, kannst du Klaue vertreiben. Die Bevölkerung ist sicher und du hast gewonnen – fürs Erste!

IMPRESSUM

Spieldesign: James & Clarissa A. Wilson

Solomodus: Chrissy Peske, Tom Peske

Redaktion: Tim Schuetz

Flavourtexte: Noah Wilson, James Wilson

Illustrationen: Lukas Siegmon

Zusätzliche Illustration: Enggar Adirasa

Grafikdesign: Tristan Collins

Digitale Modelle: Corwin Waldron

Produktion: Dawson Ellis, Matthew Eisenstadter

Produktionskoordination: Tim Schuetz

Produktionsleitung & Verlag: Dan Yarrington

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jessy Töpfer

Übersetzung: Benjamin Kraft, Ronja Lauterbach

Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Tabletop Tycoon, Inc. © 2025 Tabletop Tycoon, Inc. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

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



GLOSSAR UND WICHTIGE BEGRIFFE

Nimm: Nimm dir die angegebenen Ressourcen, Feuerplättchen und/oder Punkteplättchen aus dem allgemeinen Vorrat bzw. Karten aus dem Tal.

Ziehe: Ziehe die angegebene Anzahl Karten vom Nachziehstapel (sofern nicht anders angegeben) und nimm sie auf die Hand.

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



Karte

Wichtig: Ein Kartensymbol ohne Text bedeutet: Ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel.



Abwerfen: Wirf die angegebene Anzahl Karten aus deiner Hand ab. Lege sie verdeckt auf den Ablagestapel.



Einzigartig: Jede einzigartige Karte darfst du nur 1x in deiner Stadt haben.



Gewöhnlich: Von jeder gewöhnlichen Karte darfst du beliebig viele in deiner Stadt haben.



Punkteplättchen (im Wert 1)



Punkte bei der Wertung



Birke



Moos



Kupfer



Nuss



Ressource deiner Wahl (Birke, Moos, Kupfer oder Nuss)



Feuer



Schnee



Schornstein



Leuchtf Feuer



Person zu deiner Linken



Riesenwesen



Hochlandauftrag



Tieflandauftrag



Auftrag deiner Wahl (Hochland oder Tiefland)



Vorteil beim Ausspielen

Sofern nicht anders angegeben, bezieht sich „Karte“ immer Wesen und Bauwerke. Aufträge, Riesenwesen, Plankarten, Handlungskarten, die Taktikkarte oder die Spielhilfen werden immer explizit genannt, wenn sie gemeint sind.