

The cover art for 'Everdell Duo ANLEITUNG' depicts a vibrant, whimsical town at night. In the foreground, a brown rabbit and a green frog wearing a top hat are smiling. The rabbit holds a gold coin, and the frog holds an open pocket watch. To the left, a grey mole-like creature sits at a table with a cup and saucer. In the background, a fox sits on a roof, a bird flies, and a clock tower is visible. The scene is lit with warm, golden light from the left and a cool blue light from the right, with a crescent moon in the sky.

Everdell Duo

ANLEITUNG

EINLEITUNG

Im bezaubernden Tal von Everdell herrscht ein erbitterter Wettbewerb um den Bau und Erhalt der wohlhabendsten Städte. Wesen kommen von weit her, um sich dort niederzulassen, und ihr, die Stadtoberhäupter, tut alles, um sicherzustellen, dass eure Stadt die schönste ist. Aber Zeit und Ressourcen sind knapp. Wenn alle Ereignisse vor Jahresende gefeiert werden sollen, müsst ihr sorgfältig planen und strategisch vorgehen, um den Sieg zu erringen.

Oder ...

Ihr entscheidet euch, eure Fähigkeiten zu bündeln und gemeinsam eine Stadt zu leiten! Auch das wird eine Herausforderung, denn zweifellos werdet ihr unterschiedliche Ideen und Pläne haben, wie ihr eure Aufgaben am besten bewältigen könnt. Doch wenn ihr Hand in Hand arbeitet und die lokale Presse mit euren Leistungen zufrieden ist, erschafft ihr womöglich die friedlichste Stadt, die Everdell je gesehen hat.

Die Sonne geht auf. Zeit, an die Arbeit zu gehen!

ÜBERSICHT

In *Everdell Duo* spielt ihr entweder gegeneinander oder gemeinsam um die meisten Punkte. Schickt eure Tiere los, sammelt Ressourcen und nutzt die Erträge, um Karten mit Wesen und Bauwerken von eurer Hand oder aus der Auslage (hier „Wiese“ genannt) auszuspielen.

Neu für *Everdell* sind dabei die Aufsteller für Sonne und Mond. Denn ihr dürft nur Karten von der Wiese ausspielen, die an einen der beiden angrenzen. Gleichzeitig bewegt ihr beide durch eure Aktionen ständig weiter.

Versucht über 4 Jahreszeiten Ereignisse zu erledigen, indem ihr ihre Bedingungen erfüllt, und sammelt bis zum Ende des Spiels möglichst viele Punkte. Im kooperativen Modus warten zusätzliche Siegbedingungen auf euch. Zudem könnt ihr gemeinsam eine Kampagne mit 15 Kapiteln erleben!

Spielmodi

Es gibt 4 Arten *Everdell Duo* zu spielen:

Kompetitiv: 2 Personen

Baut je eine eigene Stadt, 1 Person gewinnt.

Kooperativ: 2 Personen

Baut gemeinsam 1 Stadt, verwendet Kapitel aus der Kampagne für besondere Aufgaben und Beschränkungen.

Kampagne: 1–2 Personen, kooperativ

Eine Kampagne aus 15 Kapiteln, die immer neue Regeln und Aufgaben mit sich bringen. Haltet eure Erfolge während der Kampagne nach und ermittelt einen finalen Punktestand.

Herausforderung: 1–2 Personen, kooperativ

Einzelne Parteien gegen eine automatisierte Gegnerin. Ihr müsst gewinnen, um die 10 unterschiedlichen Herausforderungen auf mehreren Schwierigkeitsstufen zu bewältigen.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan (doppelseitig)



1 Würfel



80 Wesen- und Bauwerkarten



2 Spielhilfen



1 Sonnen- und 1 Mond-aufsteller



25 Gezwitscher-karten

60 Plättchen



4 Jahreszeiten (doppelseitig)



20 Fluss-Orte



2 Taschen-uhren



32 Ereignisse (je 6x A–E, 1 Stadt-fest, 1 Reise)



1 Austausch



1 Gewonnen!

Gewonnen?
Dann mach ein Foto und teile deinen Erfolg mit der Welt!



1 Kampagnen-buch



10 Kampagnen-bögen



12 Tiere (3xHase, 3xSchildkröte, 6xStinktief)



40 Ressourcen (8 Kiesel, 12 Beeren, 12 Zweige, 8 Harz)



Punktmarker (30x1, 15x3)



14 Siegel-marker



17 Besetzt-marker

Impressum

Spieldesign: James & Clarissa A. Wilson

Redaktion: Tim Schuetz

Illustrationen: Andrew Bosley, Enggar Adirasa

Grafikdesign: Tristan Collins

Produktion: Dawson Ellis

Produktionskoordination: Tim Schuetz

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jessy Töpfer

Übersetzung & Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Tabletop Tycoon Inc. © 2024 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.

Starling Games ist ein Imprint von Tabletop Tycoon Inc.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

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

SPIELVORBEREITUNG (FÜR DAS KOMPETITIVE SPIEL)



- 1 Legt den **Spielplan** in die Mitte der Spielfläche: im kompetitiven Modus mit der Seite nach oben, die rechts oben „Reise“ zeigt, andernfalls mit der anderen Seite nach oben.
- 2 Legt die **Ressourcen, Besetzt- und Punktemarker** als allgemeinen Vorrat bereit.
- 3 Setzt den **Sonnen- und den Mondaufsteller** auf das 1. Feld ganz links des Wegs, der mittig auf dem Spielplan verläuft. (Vor der 1. Partie: Setzt die Aufsteller vorher zusammen.)
- 4 Mischt alle **Wesen- und Bauwerkskarten** und bildet daraus 1 verdeckten Stapel neben dem Spielplan. Legt davon je 1 Karte offen auf alle 12 Plätze auf der Wiese. Füllt die Wiese immer **von links nach rechts** und **von oben nach unten** auf. Lasst neben dem Stapel Platz für einen verdeckten Ablagestapel (dreht diesen am besten um 90°).
- 5 Mischt die **Fluss-Orte** und bildet daraus 1 verdeckten Stapel. Legt die obersten 2 Fluss-Orte vom Stapel offen auf die beiden Flussfelder auf dem Spielplan.
- 6 Legt die 4 **Jahreszeitenplättchen** in dieser Reihenfolge rechts neben den Spielplan (von oben nach unten): Winter, Frühling, Sommer, Herbst. Im kompetitiven Modus zeigt die Seite ohne Stinktier nach oben, andernfalls die Seite mit .
- 7 Sortiert die **Ereignisse** nach ihren Buchstaben A bis E, mischt jede Sorte und zieht 1 zufälliges Ereignis für jeden Buchstaben. Mischt das **Stadtfest** zu diesen 5 Ereignissen und legt sie in zufälliger Reihenfolge an die Ereignis-Orte oben am Spielplan an. Legt ganz rechts die **Reise** an. Legt die übrigen Ereignisse in die Schachtel zurück.
- 8 Wer zuletzt ein Schläfchen gemacht hat, nimmt sich die 3 **Hasen**, die andere Person die 3 **Schildkröten**. Zieht dann jeweils 2 Karten vom Stapel der Wesen- und Bauwerkskarten. Das ist eure **Starthand**. Handelt abschließend die Schritte auf dem **Winterplättchen** ab (siehe Seite 7).

SPIELABLAUF

Wir erklären hier zunächst den kompetitiven Modus. Die meisten Regeln gelten auch für die anderen Spielmodi. Alle Unterschiede für das kooperative Spiel findet ihr ab Seite 8.

In deinem Zug darfst du **genau 1 von 3 möglichen Aktionen** ausführen. Nach jeder Aktion **musst** du entweder die Sonne oder den Mond 1 Feld nach rechts bewegen, je nachdem, welche Aktion du ausgeführt hast.

- 1 Tier einsetzen  :  
- 1 Karte ausspielen  :  
- 1 Karte ziehen/nehmen  /  :  /  

Hat die Sonne bzw. der Mond das Ende des Weges erreicht, darfst du keine Aktion mehr ausführen, mit der du den entsprechenden Aufsteller bewegen müsstest.

Beispiel: In dieser Jahreszeit darfst du kein Tier mehr einsetzen, aber du kannst noch eine Karte ausspielen oder ziehen/nehmen.



Beachte: Es kann vorkommen, dass du eines deiner Tiere noch nicht eingesetzt hast, die Sonne aber bereits das Ende des Weges erreicht hat. In diesem Fall kannst du das Tier nicht mehr einsetzen. Das Timing deiner Aktionen ist also entscheidend!

  :  **Zusätzlich** darfst du jederzeit in deinem Zug Karten von deiner Hand abwerfen, um für je 2 abgeworfene Karten 1 Ressource deiner Wahl zu nehmen. Mit dem richtigen Timing kann diese Zusatzaktion sehr hilfreich sein, um deine Pläne umzusetzen.

1 TIER EINSETZEN :

Hast du noch 1 oder mehr Tiere verfügbar, darfst du 1 Tier an einem Ort  deiner Wahl einsetzen. Dann darfst du sofort den Effekt des Ortes aktivieren, auf dem du das Tier eingesetzt hast. An jedem Ort darf sich nur 1 Tier befinden. Orte, an denen sich schon 1 Tier befindet, gelten als besetzt.

Bewege die Sonne 1 Feld nach rechts, nachdem du die Aktion vollständig abgehandelt hast.

Orte, an denen du dein Tier einsetzen darfst, sind:

Farm-Orte

Unten rechts auf dem Spielplan gibt es 4 Farm-Orte, auf denen du dein Tier einsetzen darfst. Hier kannst du Ressourcen oder Besetztmarker erhalten sowie Karten nehmen bzw. ziehen.

Beispiel: Setzt du hier 1 Tier ein, nimmst du dir 3 Zweige aus dem Vorrat.



Fluss-Orte

Unten links auf dem Spielplan gibt es 2 Fluss-Orte, auf denen du dein Tier einsetzen darfst. Sie bieten häufig stärkere Effekte als die Farm-Orte, sie ändern sich jedoch nach jeder Jahreszeit.

Beispiel: Setzt du hier 1 Tier ein, tauschst du 1 deiner Ressourcen gegen 3 Ressourcen deiner Wahl.



Zielkarten

Du darfst dein Tier auf einer unbesetzten Zielkarte einsetzen, die in einer Stadt liegt (nicht auf der Wiese). **Liegt die Zielkarte in der Stadt der anderen Person, erhält sie sofort 1 Punktemarker aus dem allgemeinen Vorrat, wenn du dein Tier dort einsetzt.**

Beispiel: Setzt du hier 1 Tier ein, aktivierst du 1 der 2 Fluss-Orte (auch wenn der Ort bereits besetzt ist) und nimmst dir 1 Punktemarker.



Der Weg zeigt 7 Felder für die Sonne und den Mond, die sich immer an den Ecken der Karten auf der Wiese befinden. Beide Aufsteller starten in jeder Jahreszeit auf dem ersten Feld ganz links.



Ereignis-Orte

Du darfst dein Tier auf einem Ereignis-Ort deiner Wahl einsetzen, sofern du die darauf abgebildeten Bedingungen erfüllst, um das Ereignis zu erledigen (du musst sie nur in dem Moment erfüllen). Erhalte sofort die Belohnung, die unter dem Ereignis auf dem Spielplan abgedruckt ist, und lege das Ereignis neben deine Stadt. Am Spielende erhältst du dafür die aufgedruckten Punkte. **Jedes Ereignis kann nur von 1 Person erledigt werden.**



Beispiel: Liegt in deiner Stadt mindestens 1 Karte in jeder Farbe, darfst du hier 1 Tier einsetzen. Erhalte sofort 1 Harz und lege das Ereignis neben deine Stadt. Es gibt dir am Spielende 5 Punkte.

Für ein Ereignis, bei dem du **mehr** von etwas haben musst als die andere Person, musst du von **jedem abgebildeten Element mindestens 1 Exemplar** haben und **in Summe mindestens so viele, wie in der Klammer angegeben** ist. Zusätzlich musst du in Summe mehr haben als dein Gegenüber, Gleichstand reicht nicht aus.



Beispiel: Für dieses Ereignis musst du in Summe mehr Wesen und Beeren haben als die andere Person. Du musst mindestens 1 Wesen und 1 Beere haben sowie in Summe mindestens 4.

Reise



Beachte: Die Reise ist ein einzigartiges Ereignis, das erst bei Spielende erledigt werden kann (siehe Seite 7). Du kannst hier kein Tier einsetzen.

1 KARTe AUSSPIELEN

Spiele 1 Karte aus, indem du ihre Kosten oben links auf der Karte bezahlst (beachte ggf. *Vorteile beim Ausspielen*, siehe Seite 6) oder einen Besetztmarker nutzt (siehe Seite 6). Lege die Karte offen vor dir in deine Auslage. Das ist deine **Stadt**. Handle etwaige Effekte der Karte ab.

Hinweis: In der Regel musst du Ressourcen (Zweige, Kiesel, Harz, Beeren) bezahlen, um Karten auszuspielen. Manchmal musst du stattdessen Karten von deiner Hand abwerfen. Dafür wird dieses Symbol verwendet:



Wichtig: Es gibt kein Limit, wie viele Karten in deiner Stadt liegen dürfen.

Bewege den Mond 1 Feld nach rechts, nachdem du die Aktion vollständig abgehandelt hast.

Du darfst folgende Karten ausspielen:

- Karten von deiner Hand,
- Karten von der Wiese, die mit einer Ecke an das Feld mit der Sonne angrenzen,
- Karten von der Wiese, die mit einer Ecke an das Feld mit dem Mond angrenzen.



Beispiel: Zu Beginn jeder Jahreszeit darfst du nur 1 der beiden Karten ganz links auf der Wiese ausspielen (✓), da nur sie an die Sonne bzw. an den Mond angrenzen.



Beispiel: In dieser Situation darfst du 1 der 4 Karten neben der Sonne oder 1 der 4 Karten neben dem Mond (✓) ausspielen. Die anderen Karten (X) darfst du nicht ausspielen.

Immer wenn du eine Karte von der Wiese ausspielst, handle erst den Effekt der Karte ab und fülle dann die Wiese wieder auf. Gibt es mehr als 1 freien Platz auf der Wiese, fülle sie **von links nach rechts** und **von oben nach unten** auf.

Alle Karten zeigen entweder ein Wesen oder ein Bauwerk . Zudem hat jede Karte eine Farbe (bzw. einen Typ). Die Farbe gibt an, welche Art von Effekt diese Karte hat und wann du den Effekt aktivierst.

Effekte zu aktivieren ist immer optional, sprich: du darfst immer darauf verzichten.

- Bewegung** (braun): Aktiviere den Effekt dieser Karten sofort, wenn du sie ausspielst.
- Produktion** (grün): Aktiviere den Effekt dieser Karten sofort, wenn du sie ausspielst. Aktiviere ihn erneut, wenn du dich auf den Frühling bzw. Herbst vorbereitest.
- Ziel** (rot): Die Effekte dieser Karten aktivierst du nicht beim Ausspielen, sondern nur wenn du in späteren Zügen ein Tier dort einsetzt. Setzt die andere Person ein Tier auf einer deiner Zielkarten ein, nimmst du dir dafür sofort 1 Punktemarker aus dem allgemeinen Vorrat.
- Wohlstand** (lila): Die Effekte dieser Karten gelten nur für die Schlusswertung und bringen dir dort Bonuspunkte je nachdem, welche Karten in deiner Stadt liegen oder was du in deinem persönlichen Vorrat hast. Alle Effekte gelten zusätzlich zu den Punkten, die bereits auf den Karten stehen.
- Verwaltung** (blau): Die Effekte dieser Karten löst du in unterschiedlichen Situationen aus. Sie bringen dir Vorteile für das weitere Spiel (zum Beispiel beim Ausspielen von Karten oder danach). Du darfst den Vorteil einer Karte nicht für die Karte selbst verwenden (z. B. beim *Gastwirt*), sondern erst in späteren Zügen.

Kosten: Du musst 1 Zweig und 1 Harz bezahlen, um das Bauwerk Mine auszuspielen.

Farbe (bzw. Typ)

Bauwerk

Effekt: Wenn du diese Karte ausspielst und wenn du Produktionskarten aktivierst, nimm dir 1 Kiesel.

Kosten: Du musst 1 Beere bezahlen oder 1 deiner Besetztmarker auf ein Bauwerk der gleichen Farbe in deiner Stadt legen, um das Wesen Höhlenforscher auszuspielen.

Punkte: Diese Karte ist am Spielende 1 Punkt wert, wenn sie in deiner Stadt liegt.

Effekt: Wenn du diese Karte ausspielst und wenn du Produktionskarten aktivierst, darfst du 1 Karte von deiner Hand abwerfen, um 1 Karte vom Stapel zu ziehen und 1 Punktemarker zu nehmen.

Besetztmarker

Um **Wesen** auszuspielen, musst du Beeren bezahlen. Hast du jedoch einen **Besetztmarker** in deinem Vorrat und ein **Bauwerk** in der gleichen Farbe in deiner Stadt wie das Wesen, das du ausspielen möchtest, darfst du den Besetztmarker auf das Bauwerk legen und das Wesen für 0 Beeren ausspielen.

Du darfst für jede Kartenfarbe nur 1× einen Besetztmarker nutzen.

Bei Spielbeginn hast du noch keine Besetztmarker. Du kannst sie durch Aktionen erhalten (z. B. an einem der Farm-Orte). Der Besetztmarker ersetzt andere Rabatte (z. B. durch einen Fluss-Ort oder das *Gasthaus*).



★ Vorteil beim Ausspielen

Karten in deiner Stadt mit dem ★-Symbol reduzieren deine Kosten beim Ausspielen von Karten. **Immer wenn du eine Karte ausspielst, darfst du nur 1 ★-Karte wählen, deren Vorteil du nutzt.** Du darfst ihre Vorteile nicht kombinieren.

Beachte, dass es ein paar Karten gibt, die ebenfalls die Kosten reduzieren, aber keinen ★ zeigen. Diese Karten darfst du zusammen mit 1 ★-Karte nutzen, um noch größere Vorteile zu erhalten.



I KARTE ZIEHEN/NEHMEN



Ziehe entweder 1 Karte vom Stapel  oder nimm 1 Karte deiner Wahl von der Wiese  (es spielt keine Rolle, ob die Karte an die Sonne bzw. den Mond angrenzt oder nicht). Fülle die Wiese anschließend ggf. wieder auf.

Bewege die Sonne oder den Mond 1 Feld nach rechts, nachdem du die Aktion vollständig abgehandelt hast. Du darfst entscheiden, welchen der beiden Aufsteller du bewegst (befindet sich einer von beiden bereits am Ende des Weges, musst du den anderen bewegen).

Halte die Karten auf deiner Hand stets vor der anderen Person **geheim**. Sie darf aber sehen, wie viele Karten du hast. Es gibt **kein Handkartenlimit**.

AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITEN

Eine Jahreszeit endet immer, wenn die Sonne **und** der Mond das Ende des Weges erreicht haben. Ihr dürft in dieser Jahreszeit keine Aktionen mehr ausführen. Handelt die folgenden Schritte ab, um euch auf die nächste Jahreszeit vorzubereiten:

- Nehmt alle eure eingesetzten Tiere zurück in euren eigenen Vorrat.
- Legt das aktuelle Jahreszeitenplättchen in die Schachtel zurück.
- Setzt die Sonne und den Mond wieder ganz nach links auf das 1. Feld am Anfang des Weges.
- Führt die Aktionen aus, die auf dem nächsten Jahreszeitenplättchen abgebildet sind.

Jahreszeitenplättchen



Winter (am Ende der Spielvorbereitung):

- Spielst du die Hasen: Ziehe 1 Karte vom Stapel. Du beginnst in dieser Jahreszeit.
- Spielst du die Schildkröten: Ziehe 1 Karte vom Stapel und nimm 1 Karte von der Wiese (auffüllen nicht vergessen).



Frühling:

- Ersetzt die 2 Fluss-Orte mit neuen vom Stapel (legt die alten in die Schachtel).
- Spielst du die Schildkröten: Aktiviere alle Produktionen  in deiner Stadt. Du beginnst in dieser Jahreszeit.

- Spielst du die Hasen: Aktiviere alle Produktionen  in deiner Stadt und ziehe 1 Karte vom Stapel.



Sommer:

- Ersetzt die 2 Fluss-Orte mit neuen vom Stapel (legt die alten in die Schachtel).
- Spielst du die Hasen: Nimm dir 1 Karte von der Wiese (auffüllen nicht vergessen). Du beginnst in dieser Jahreszeit.
- Spielst du die Schildkröten: Nimm dir 1 Karte von der Wiese (auffüllen nicht vergessen) und 1 Ressource deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat.



Herbst:

- Ersetzt die 2 Fluss-Orte mit neuen vom Stapel (legt die alten in die Schachtel).
- Spielst du die Schildkröten: Aktiviere alle Produktionen  in deiner Stadt. Du beginnst in dieser Jahreszeit.
- Spielst du die Hasen: Aktiviere alle Produktionen  in deiner Stadt und nimm dir 1 Ressource deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, wenn die Sonne und der Mond im Herbst das letzte Feld des Weges erreicht haben. Bestimmt jetzt, wer das Bonusereignis *Reise* erhält:



Die *Reise* bringt derjenigen Person 5 Punkte, die mehr Karten in ihrer Stadt und auf der Hand hat. Bei Gleichstand erhält niemand den Bonus.

Zählt dann für die Schlusswertung jeweils eure Punkte zusammen:

- Punkte auf Karten in der Stadt
- Bonuspunkte von Wohlstandskarten  in der Stadt
- Punktemarker im eigenen Vorrat
- Erledigte Ereignisse (inkl. *Reise*)



Die Person mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands nutzt die folgenden Kriterien (in dieser Reihenfolge), um den Gleichstand aufzulösen:

1. Die meisten erledigten Ereignisse
2. Die meisten Ressourcen
3. Die meisten Karten in der Stadt
4. Die meisten Karten auf der Hand

Austausch

Je nach Kapitel dürft ihr bestimmte Objekte an die andere Person weitergeben. Legt in diesem Fall das Austauschplättchen so zwischen euch aus, dass ihr es beide gut erreichen könnt.



Offener Austausch: Jederzeit in deinem Zug darfst du 1 dieser Objekte auf das Plättchen legen: 1 Ressource bzw. 1 Besetztmarker aus deinem Vorrat oder 1 deiner

Handkarten. Die andere Person erhält das Objekt zu Beginn ihres Zuges.



Begrenzter Austausch: Du darfst nur dann Objekte weitergeben, wenn sich Sonne und/oder Mond zu **Beginn deines Zuges** auf dem Feld des Weges befinden, das den

Austausch (bzw. den Wegweiser) zeigt. Die andere Person erhält das Objekt zu Beginn ihres Zuges, auch wenn Sonne/Mond nicht mehr dort stehen.



Kein Austausch: Ihr dürft in diesem Kapitel nichts weitergeben. Legt das Plättchen in die Schachtel zurück.

Gezwitscher

Zu Beginn jedes Kapitels, nachdem ihr die Spielvorbereitung abgeschlossen habt, mischt den verdeckten Stapel der (verbliebenen) Gezwitscherkarten und deckt 3 davon auf. Entscheidet gemeinsam, welche dieser 3 Karten ihr behalten wollt, legt die anderen 2 Karten wieder auf den Stapel.

Ihr dürft das gewählte Gezwitscher zu einem Zeitpunkt eurer Wahl während des Kapitels einsetzen, um einen einmaligen Vorteil zu erhalten. Legt es danach weg. **Es steht euch für die restliche Kampagne nicht mehr zur Verfügung.**

Spielt ihr auf der Schwierigkeitsstufe „Normal“, dürft ihr Gezwitscher für spätere Partien aufheben statt es einzusetzen. Spielt ihr auf „Schwer“, dürft ihr immer nur genau 1 Gezwitscher pro Partie haben. Habt ihr euer Gezwitscher also nicht eingesetzt, müsst ihr es in der nächsten Partie ungenutzt weglegen, um ein neues zu erhalten. Alternativ dürft ihr darauf verzichten und stattdessen das Gezwitscher aus dem vorherigen Kapitel erneut auslegen.



Taschenuhr

Spielt ihr auf der Schwierigkeitsstufe „Normal“ startet ihr jedes Kapitel mit 1 Taschenuhr. In manchen Kapiteln erhaltet ihr 1 zusätzliche Taschenuhr. Ihr könnt sie nicht für spätere Kapitel aufheben.

Ihr dürft die Taschenuhr zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Kapitels einsetzen, um die Sonne oder den Mond 1 Feld nach links zu bewegen, wodurch ihr 1 zusätzlichen Spielzug gewinnt. Dreht die Taschenuhr anschließend auf die Rückseite. Ihr dürft sie in diesem Kapitel nicht erneut einsetzen.

SPIELABLAUF

Vorrat und Handkarten

Ihr habt jeweils einen eigenen Vorrat für Ressourcen und Besetztmarker sowie eigene Handkarten. Ihr dürft einander nicht verraten oder zeigen, welchen Karten ihr auf der Hand haltet. Ihr dürft aber ansagen, welche Farben sie haben, ob es sich um Wesen oder Bauwerke handelt und welche Ressourcen ihr benötigt, um sie auszuspielen.

Ausnahme: Alle Punktemarker sammelt ihr in einem gemeinsamen Vorrat.

Sonne und Mond

Beginnend mit der Person, dessen Tier weiter links auf dem aktuellen Jahreszeitenplättchen abgebildet ist, führt ihr abwechselnd Spielzüge aus. Wie im kompetitiven Modus müsst ihr nach jeder Aktion die Sonne bzw. den Mond bewegen. Steht auf dem nächsten Feld ein Stinktier, überspringt dieses Feld und setzt den Aufsteller auf das nächstmögliche freie Feld (ihr habt durch die Stinktiere also weniger Aktionen pro Jahreszeit).

Stehen 2 Stinktiere auf benachbarten Feldern, könnt ihr bestimmte Karten von der Wiese ggf. in dieser Jahreszeit nicht ausspielen, weil Sonne/Mond nicht an den Ecken dieser Karten stehen können. Wenn ihr Karten von der Wiese nehmt, dürft ihr dennoch auch diese Karten nehmen.

Gibt es keine freien Felder mehr, auf die ihr Sonne/Mond noch bewegen könnt, dürft ihr keine weiteren Aktionen mehr ausführen und müsst euch auf die nächste Jahreszeit vorbereiten.

1 Tier einsetzen :

Ihr dürft eure Tiere nicht an Orten einsetzen, die durch ein anderes Tier (inkl. Stinktier) besetzt sind, außer der Effekt einer Karte erlaubt euch dies explizit. Beachtet zudem, dass ihr die Aktion nur ausführen dürft, wenn ihr die Sonne danach 1 Feld nach rechts bewegen könnt.

Sprecht euch also gut ab, wer wann und wo Tiere einsetzt, da ihr pro Jahreszeit nicht genug Aktionen habt, um alle Tiere einzusetzen.

1 Karte ausspielen :

Ihr baut zusammen 1 gemeinsame Stadt. Legt eure ausgespielten Karten in einen gemeinsamen Bereich. Ihr müsst nicht nachhalten, wer welche Karte gespielt hat (es gibt daher auch keinen Punktemarker, wenn jemand sein Tier auf einer Zielkarte einsetzt, die die andere Person ausgespielt hat).

Aber: Um eine Karte auszuspielen, musst du die Kosten mit **Ressourcen aus deinem eigenen Vorrat** bezahlen. Du darfst dafür nicht die Ressourcen der anderen Person nutzen (außer die Person gibt dir Ressourcen über den Austausch, siehe Seite 9).

Spielst du eine Produktion  oder eine Bewegung  aus, aktivierst du den Effekt der Karte für dich selbst. Löst du den Effekt einer Verwaltung  in deinem Zug aus, erhältst du den entsprechenden Vorteil.

Ereignisse

Ihr dürft keine Ereignisse erledigen, an denen sich ein Stinktief befindet (außer ihr spielt die Karten *Jongleur*, *Brücke* oder *Waldläufer*).

Bei Ereignissen, die in Klammern ein Minimum angeben (siehe Seite 5), ist dieser Wert **für jedes Stinktief im Ereignis-Bereich um 1 erhöht**. Dafür spielt es keine Rolle, wie viel die andere Person davon hat (da ihr kooperativ spielt).

Beispiel: Ein Ereignis erfordert „Mehr  +  (4)“.
Steht 1 Stinktief im Ereignis-Bereich, musst du in Summe 5 Wesen und Beeren haben, um das Ereignis zu erledigen.

Bei Ereignissen, die bestimmte Ressourcen erfordern, musst du diese Ressourcen alle in deinem **eigenen Vorrat** haben, um das Ereignis zu erledigen.

Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten

Immer wenn ihr euch auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, müsst ihr die Stinktiefen neu einsetzen. Sie bleiben in dem Bereich, in den ihr sie bei der Spielvorbereitung gesetzt habt (Ereignisse/Wiese/Farm- & Fluss-Orte), besetzen aber ggf. andere Orte/Felder in ihrem jeweiligen Bereich. Werft für jedes Stinktief den Würfel und folgt den Regeln wie bei der Spielvorbereitung, um es einzusetzen.

Je nach Jahreszeit dürft ihr Karten von der Wiese nehmen, vom Stapel ziehen und/oder Produktionskarten  aktivieren. Entscheidet gemeinsam, wer von euch welche dieser Vorteile erhält (auch für den Winter am Ende der Spielvorbereitung). **Ihr dürft für jede einzelne Produktionskarte entscheiden, wer von euch ihren Effekt für sich aktiviert**. Es darf auch 1 Person alle Vorteile nutzen, solange die andere Person dem zustimmt und freiwillig verzichtet.

Das Plättchen für die nächste Jahreszeit gibt vor, wer von euch die nächste Jahreszeit beginnt (= das Tier, das weiter links abgebildet ist).

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, wenn die Sonne und der Mond im Herbst das letzte mögliche Feld des Weges erreicht haben.

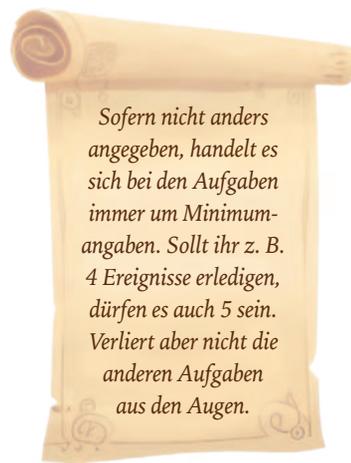
Jedes Kapitel hat andere Aufgaben, die ihr bis zum Spielende erfüllt haben müsst, um zu gewinnen. Legt während der Partie je 1 Siegelmarker auf jede Aufgabe, die ihr erfüllt. **Achtet darauf, ob Aufgaben zu bestimmten Zeitpunkten oder von bestimmten Personen erfüllt werden müssen.**

Zusätzlich zu den Aufgaben müsst ihr gemeinsam eine bestimmte Punktzahl erreichen, um zu gewinnen. Wie hoch diese Punktzahl ist, hängt vom Kapitel ab und ob ihr auf „Normal“ oder auf „Schwer“ spielt. Zählt alle Punkte und Bonuspunkte aus eurer gemeinsamen Stadt mit euren Punktemarkern und den Punkten von euren erledigten Ereignissen zusammen. Zählt beim *Historiker* und beim *Architekten* nur die Karten bzw. Ressourcen von 1 Person (ihr entscheidet jeweils, von welcher).

Beispiel: Ihr müsst bis zum Spielende mindestens 4 Ereignisse erledigen und mindestens 85 Punkte (bzw. 95 Punkte auf „Schwer“) erreichen, damit ihr das Kapitel gewonnen habt.

Habt ihr **alle Aufgaben erfüllt und genügend Punkte erreicht**, habt ihr das Kapitel gewonnen! Andernfalls habt ihr verloren.

Wenn ihr die Kampagne spielt, notiert die Punktzahl, mit der ihr gewonnen habt, auf eurem Kampagnenbogen.



Falls ihr verloren habt, dürft ihr das Kapitel einmalig erneut spielen, um es doch noch zu gewinnen. Kreuzt das Feld in der Spalte „2. Versuch“ für dieses Kapitel an und spielt es nochmal. Ein Kapitel zu verlieren bedeutet nicht, dass die Kampagne gescheitert ist, aber ihr erhaltet keine Punkte für das Kapitel.

Falls ihr beim Spielen merkt, dass ihr das Kapitel nicht mehr gewinnen könnt, müsst ihr es nicht zuende spielen. Ihr dürft die Partie auch abbrechen und als Niederlage auf eurem Kampagnenbogen festhalten.

KAMPAGNENFORTSCHRITT UND SCHWIERIGKEIT

Wenn ihr eine Kampagne beginnt, nehmt euch einen Kampagnenbogen, notiert eure Namen und benennt eure Stadt.

Kreuzt anschließend die Schwierigkeitsstufe an, auf der ihr spielen wollt. Sie gilt für die gesamte Kampagne. Das sind die Unterschiede zwischen den beiden Schwierigkeitsstufen:

Normal:

- Ihr habt für jedes Kapitel einen 2. Versuch.
- Ihr erhaltet in jedem Kapitel 1 Taschenuhr zusätzlich zu der Taschenuhr, die ggf. vom Kapitel vorgegeben ist.
- Ihr dürft beliebig viel ungenutztes Gezwitscher für spätere Kapitel behalten.
- Ihr müsst den Punktestand für „Normal“ erreichen (oder übertreffen), um zu gewinnen.

Schwer:

- Ihr habt nur für 3 Kapitel in der ganzen Kampagne einen 2. Versuch. Ihr entscheidet, für welche Kapitel ihr den 2. Versuch nutzen wollt.
- Ihr erhaltet nur dann 1 Taschenuhr, wenn das Kapitel euch das vorgibt.
- Ihr dürft jederzeit nur 1 Gezwitscher behalten.
- Ihr müsst den Punktestand für „Schwer“ erreichen (oder übertreffen), um zu gewinnen.

Nachdem ihr ein Kapitel abgeschlossen habt, tragt ihr auf dem Kampagnenbogen das Datum ein, an dem ihr gespielt habt. Habt ihr verloren dürft ihr (ggf.) den 2. Versuch ankreuzen und nochmal spielen. Wenn ihr keinen 2. Versuch nutzt, umkreist das G für Gewonnen oder das V für Verloren. Habt ihr gewonnen, notiert eure erreichte Punktzahl. Habt ihr verloren, notiert ihr 0 Punkte.

Habt ihr während das Kapitels eine Taschenuhr eingesetzt, streicht sie durch. Umkreist ungenutzte Taschenuhren (spielt ihr auf „Schwer“, könnt ihr ungenutzte Taschenuhren nur in den Kapiteln umkreisen, in denen ihr eine Taschenuhr habt).

Wollt ihr euren Zwischenstand nach jedem Kapitel festhalten, könnt ihr ihn jeweils in der Zeile „Summe“ direkt unter dem Kapitel eintragen. Ihr dürft aber auch darauf verzichten und erst am Ende der Kampagne alle Punkte zusammenzählen.

ENDE DER KAMPAGNE

Nachdem ihr alle 15 Kapitel gespielt habt, gibt es folgende Bonus- bzw. Strafpunkte:

- Ihr erhaltet 10 Bonuspunkte für jede umkreiste (= ungenutzte) Taschenuhr.
- Ihr verliert 30 Strafpunkte für jeden 2. Versuch, den ihr benötigt habt.

Rechnet diese Punkt zu euren gesammelten Punkten aus den 15 Kapiteln hinzu bzw. zieht sie davon ab. Überprüft dann, ob ihr mit eurer Gesamtsumme eine Medaille erreicht habt.

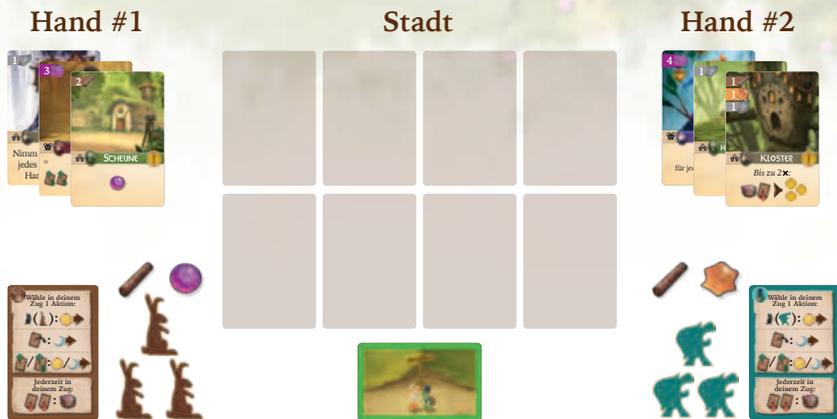
GESAMTSUMME:



SOLO-KAMPAGNE

Du darfst die Kampagne auch alleine spielen. In diesem Fall spielst du beide Rollen (Sonnentau und Prachtpanzer) jeweils mit getrennten Vorräten und Handkarten. Folge allen Regeln für die Kampagne zu zweit.

Wir empfehlen, die Handkarten dabei offen über den jeweiligen Spielhilfen auszulegen, wie in der Abbildung rechts:



HERAUSFORDERUNG

Der Herausforderungsmodus kann alleine oder kooperativ zu zweit gespielt werden. Hier tretet ihr gegen die ruchlose Reporterin Lily Lästermaul an, die für die Zeitung BLATT arbeitet. Eure Aufgabe ist es, Lästermauls Punktzahl zu schlagen und dabei die unterschiedlichen Herausforderungen zu meistern. Ihre Punkte stellen all die Orte und Wesen dar, die sie aufgesucht hat, und alle Ereignisse, über die sie berichtet hat.

Schafft ihr es im Verlauf mehrerer Partien, alle 10 Herausforderungen zu bewältigen? Eine Herausforderung zählt nur dann als bewältigt, wenn ihr **Lästermauls Punkte übertroffen** habt. Ihr findet die Übersicht der Herausforderungen am Ende der Anleitung.

Lästermaul sammelt im Verlauf der Partie Karten und erledigt ggf. Ereignisse. Sammelt diese jeweils auf Stapeln in der Nähe des Spielplans. Sie nimmt sich nie Ressourcen, Punktemarker oder Besetztmarker und ignoriert alle Kartentexte.

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Spiel vor wie auf Seite 8 beschrieben, ignoriert aber die kapitelspezifischen Schritte. Wählt stattdessen 1 der 3 Schwierigkeitsstufen „Leicht“, „Normal“ oder „Schwer“ und setzt die Stinktiere ein bzw. nutzt das Austauschplättchen so wie in der Tabelle unten angeben.

Beachtet zusätzlich folgende Änderungen:

- Setzt das erste Stinktier im Ereignis-Bereich zu dem Ereignis mit dem Buchstaben A, statt für das Stinktier zu würfeln. Für weitere Stinktiere und in späteren Jahreszeiten würfelt ihr wie gewohnt.
- Setzt Stinktiere bei Ereignissen immer oberhalb von  ein. Sie verhindern nicht, dass ihr eure Tiere dort einsetzt, sondern haben im Spiel andere Effekte.
- Legt die obersten 3 Karten vom Stapel offen neben den Spielplan. Das ist Lästermauls Bereich für Karten und Ereignisse.

STINKTIERE EINSETZEN

LEICHT:

Ereignisse:



Wiese:



Farm- & Fluss-Orte



$$2 / \text{Blau} + 15$$

NORMAL:

Ereignisse:



(Minimum + 1)

Wiese:



Farm- & Fluss-Orte



$$4 / \text{Blau} + 20$$

SCHWER:

Ereignisse:

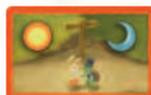


(Minimum + 2)

Wiese:



Farm- & Fluss-Orte



$$6 / \text{Blau} + 25$$

AUSTAUSCH

LÄSTERMAULS BONUSPUNKTE

SPIELABLAUF

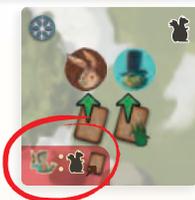
Die Regeln für den Spielablauf sind dieselben wie für den kooperativen Modus, mit diesen Änderungen:

Ihr spielt kein Kapitel aus dem Kampagnenbuch, daher sind auch keine Aufgaben vorgegeben.

Ihr dürft Tiere an Ereignissen einsetzen, an denen sich Stinktiere befinden, und diese erledigen (ggf. wollt ihr das sogar, damit Lästermaul das Ereignis nicht erledigt). Bei Ereignissen, die in Klammern ein Minimum angeben (siehe Seite 5), ist dieser Wert **für jedes Stinktier im Ereignis-Bereich um 1 erhöht** (auf „Schwer“ ist es also um 2 erhöht).

Handelt am Ende jeder Jahreszeit diese Schritte ab, **bevor** ihr euch auf die nächste Jahreszeit vorbereitet bzw. das Spiel endet:

- Befindet sich ein Stinktier an einem Ereignis, das noch nicht erledigt wurde, legt das Ereignis in Lästermauls Bereich neben dem Spielplan.
- Am Ende von Winter und Sommer: Legt jeweils die Karte, die sich rechts oberhalb eines Stinktiers auf der Wiese befindet, in Lästermauls Bereich. Am Ende von Frühling und Herbst: Legt stattdessen jeweils die Karte, die sich rechts unterhalb eines Stinktiers auf der Wiese befindet, in ihren Bereich. Der rote Bereich unten links auf den Jahreszeitenplättchen erinnert euch daran:  bzw. . Steht ein Stinktier auf dem Feld mit der 6, zieht stattdessen die oberste Karte vom Stapel. Dadurch hat Lästermaul am Ende des Spiels immer genau 15 Karten (3 bei der Spielvorbereitung + 3 pro Jahreszeit).



SPIELLENDE

Gibt es am Spielende noch Ereignisse, die weder ihr noch Lästermaul erledigt habt, erledigt Lästermaul diese Ereignisse jetzt.

Zählt dann für die Schlusswertung alle Punkte auf den Karten und Ereignissen in ihrem Bereich zusammen. Ihre Wohlstandskarten  bringen ihr Bonuspunkte entsprechend der gewählten Schwierigkeitsstufe anstelle der Bonuspunkte aus dem Karteneffekt. Abschließend erhält sie 15, 20 oder 25 Bonuspunkte je nach Schwierigkeitsstufe.

Vergleicht dann eure Punkte mit Lästermauls Punkten. Im Falle eines Gleichstands gewinnt Lästermaul.

Habt ihr Lästermaul besiegt, dürft ihr alle Herausforderungen ankreuzen, die ihr dabei bewältigt habt (siehe Seite 16).

Herausforderungen:

Fleißig: Keine  in deiner Stadt

Bescheiden: Keine  in deiner Stadt

Effizient: 10  oder weniger in deiner Stadt

Ausgewogen: Jede Farbe genau 3× in deiner Stadt

Herzlich: 5  in deiner Stadt und/oder deinem Vorrat

Sparsam: 25 oder mehr Punktemarker

Übereifrig: Gewinne mit mindestens 20 Punkten Vorsprung

Glamourös: 5  oder mehr in deiner Stadt

Vorbereitet: 7  oder mehr auf deiner Hand (am Spielende)

Begeistert: Erledige 5 oder mehr Ereignisse

GLOSSAR

Viele Orte und Karten in *Everdell Duo* sind selbsterklärend. Sind dort z. B. Ressourcen, Punkte- oder Besetzmarker abgebildet, nimmst du sie dir entsprechend aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in deinen persönlichen Vorrat. Im Folgenden erklären wir die Orte und Karten, bei denen es vielleicht Unklarheiten geben könnte.

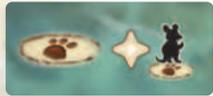
Fluss-Orte



Aktiviere die Effekte von 2 unterschiedlichen Produktionskarten in deiner Stadt.



Aktiviere die Effekte von 2 unterschiedlichen Produktionskarten auf der Wiese. Du darfst damit den Effekt des *Lagers* aktivieren. Die Ressourcen auf dem *Lager* bleiben darauf liegen, wenn jemand die Karte von der Wiese ausspielt. Legt die Ressourcen in den Vorrat zurück, wenn jemand die Karte auf die Hand nimmt oder von der Wiese abwirft.



Aktiviere ein eingesetztes Tier deiner Wahl erneut (egal ob Hase, Schildkröte oder Stinktier) und erhalte den entsprechenden Effekt. Ausnahme: Du darfst damit kein Ereignis klauen, das jemand anderes mit diesem Tier erledigt hat.



Wirf 1 Karte von deiner Hand ab, um die Effekte von 2 unterschiedlichen Farm-Orten zu aktivieren (egal ob besetzt oder nicht).



Ziehe 1 Karte vom Stapel. Dann darfst du 1 Karte für 1 Ressource weniger ausspielen.



Nimm 1 Karte von der Wiese, dann darfst du 1 Karte für 1 Ressource weniger ausspielen.



Spieler 1 Karte für 2 Ressourcen weniger aus. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt.



Tausche 1 Ressource deiner Wahl aus deinem Vorrat gegen 3 Ressourcen deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat.



Alle anderen Fluss-Orte: Nimm dir die abgebildeten Ressourcen.

Bauwerke

Ausguck: Setzt du hier ein Tier ein, darfst du 1 Farm-Ort aktivieren (egal ob besetzt oder nicht) und 1 Punktemarker nehmen.

Brücke: Lege beim Ausspielen 3 Punktemarker aus dem allgemeinen Vorrat auf diese Karte. Wenn du ein Tier einsetzt, darfst du 1 Punktemarker von der *Brücke* abwerfen, um das Tier an einem besetzten Ort einzusetzen (im kompetitiven Modus nicht auf Ereignis-Orten, in der Kampagne auch auf Ereignis-Orten mit Stinktier, sofern das Ereignis noch verfügbar ist, im Herausforderungsmodus besetzen die Stinktiere die Ereignis-Orte nicht). Zähle verbleibende Punktemarker bei der Schlusswertung mit.

Friedhof: Setzt du hier ein Tier ein, darfst du dir die obersten 4 Karten vom Ablagestapel ansehen. Du darfst 1 davon für 4 Ressourcen weniger ausspielen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Lege die anderen Karten auf den Ablagestapel zurück.

Gasthaus: Setzt du hier ein Tier ein, darfst du 1 Karte von der Wiese, deren Ecke an den Mond angrenzt, für 3 Ressourcen weniger ausspielen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt.

Gericht: Lege beim Ausspielen 3 Punktemarker aus dem allgemeinen Vorrat auf diese Karte. Wenn du eine Karte ausspielst, darfst du 1 Punktemarker vom *Gericht* abwerfen, um die Kosten um 1 Ressource deiner Wahl zu reduzieren. Du darfst diesen Effekt mit einem *Vorteil beim Ausspielen* kombinieren. Zähle verbleibende Punktemarker bei der Schlusswertung mit.

Gewächshaus: Beim Ausspielen darfst du bis zu 2 unterschiedliche Produktionskarten in deiner Stadt aktivieren. Du darfst nicht 2× dieselbe Karte wählen.

Hafen: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, nimm dir 2 unterschiedliche Ressourcen aus dieser Auswahl: Zweig, Harz, Kiesel oder Beere. Du darfst nicht 2× dieselbe Ressource nehmen.

Heißluftballon: Beim Ausspielen darfst du 1 Zielkarte deiner Wahl in einer der Städte oder auf der Wiese aktivieren, ohne ein Tier einzusetzen. Befindet sich die Karte in der Stadt der anderen Person, erhält sie keinen Punktemarker.

Himmelsbrücke: Nimm dir 1 Punktemarker für jedes Bauwerk, das die andere Person ausspielt. Im Solospiel: Nimm dir 1 Punktemarker für jedes Bauwerk, das du ausspielst.

Hotel: Nimm dir beim Ausspielen 1 Ressource deiner Wahl oder 1 Punktemarker für jedes Wesen auf deiner Hand. Du kannst dadurch maximal 5 Ressourcen bzw. Punktemarker bekommen. Du darfst für jede Karte neu entscheiden, ob du die Ressource oder den Punktemarker nimmst. Du musst die Karten dafür vorzeigen.

Immerbaum: Am Spielende erhältst du für jede Wohlstandskarte in deiner Stadt 2 Bonuspunkte, auch für den *Immerbaum* selbst.

Immermauer: Nimm dir beim Ausspielen 1 Punktemarker für jedes Bauwerk in deiner Stadt, auch für die *Immermauer* selbst. Du kannst dadurch maximal 5 Punktemarker bekommen.

Jahrmarkt: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, darfst du 1 Produktionskarte deiner Wahl auf der Wiese aktivieren.

Kloster: Beim Ausspielen darfst du 1 Ressource deiner Wahl bezahlen und 1 Karte von deiner Hand abwerfen, um dir 3 Punktemarker zu nehmen. Du darfst das beim Ausspielen bis zu 2× tun.

Kran: Du musst 1 Karte von deiner Hand abwerfen, um diese Karte auszuspielen. Liegt der *Kran* in deiner Stadt, darfst du ihn beim Ausspielen eines Bauwerks abwerfen, um für das Bauwerk 3 Ressourcen deiner Wahl weniger zu bezahlen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt.

Lager: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, lege entweder 2 Ressourcen deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat auf das *Lager* oder nimm dir alle Ressourcen, die auf dem *Lager* liegen. Ressourcen auf dem *Lager* gelten nicht als in deinem Vorrat. Du darfst sie also nicht ausgeben, solange sie dort liegen. Sie zählen beim Spielende auch nicht für den *Architekten*.

Lokomotive: Setzt du hier ein Tier ein, darfst du 1 Karte von der Wiese, deren Ecke an die Sonne angrenzt, für 3 Ressourcen weniger ausspielen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt.

Piratschiff: Du musst 1 Karte von deiner Hand abwerfen, um diese Karte auszuspielen. Aktiviere beim Ausspielen 1 Ort, der durch ein fremdes Tier (von der anderen Person oder ein Stinktief) besetzt ist, aber keinen Ereignis-Ort.

Post: Setzt du hier ein Tier ein, darfst du 1 Karte von deiner Hand abwerfen, um dir 3 Ressourcen deiner Wahl und 1 Punktmarker zu nehmen.

Theater: Am Spielende erhältst du 2 Bonuspunkte für jeden deiner Besetzmarker, egal ob er in deinem Vorrat oder auf einem Bauwerk in deiner Stadt liegt.

Wesen

Architekt: Am Spielende erhältst du 2 Bonuspunkte für jede unterschiedliche Ressource in deinem Vorrat. Du kannst dadurch höchstens 8 Bonuspunkte bekommen.

Bäckerin: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, darfst du bis zu 2 Beeren (gleichzeitig) bezahlen, um dir für jede so bezahlte Beere 1 Ressource deiner Wahl und 1 Punktmarker zu nehmen. Bezahlst du 2 Beeren, dürfen es unterschiedliche Ressourcen sein.

Dichtering: Am Spielende erhältst du 1 Bonuspunkt für jedes Paar aus Bauwerk und Wesen in deiner Stadt. Hast du zum Beispiel 3 Bauwerke und 12 Wesen, erhältst du 3 Bonuspunkte.

Diplomat: Nimm dir 1 Punktmarker für jedes Wesen, das die andere Person ausspielt. Im Solospiel: Nimm dir 1 Punktmarker für jedes Wesen, das du ausspielt.

Doktor: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, darfst du bis zu 2 Beeren bezahlen, um dir für jede so bezahlte Beere 2 Punktmarker zu nehmen.

Erfinderin: Setzt du hier ein Tier ein, darfst du bis zu 4 Ressourcen deiner Wahl (gleichzeitig) bezahlen, um für jede so bezahlte Ressource 1 Ressource deiner Wahl und 1 Punktmarker zu nehmen.

Schmiedehörnchen: Setzt du hier ein Tier ein, darfst du bis zu 2 unterschiedliche Produktionskarten 🐿️ in deiner Stadt aktivieren.

Fegehörnchen: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, darfst du 1 andere Produktionskarte 🐿️ in deiner Stadt aktivieren.

Gastwirt: Du musst 1 Karte von deiner Hand abwerfen, um diese Karte auszuspielen, außer du setzt stattdessen einen Besetzmarker ein. Liegt der *Gastwirt* in deiner Stadt, darfst du ihn beim Ausspielen eines Wesens abwerfen, um für das Wesen 3 Ressourcen deiner Wahl weniger zu bezahlen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt.

Gärtner: Wähle beim Ausspielen 3 unterschiedliche Optionen aus dieser Auswahl: Nimm dir 1 Zweig, nimm dir 1 Harz, nimm dir 1 Kiesel, nimm dir 1 Beere, ziehe 1 Karte vom Stapel, nimm dir 1 Karte von der Wiese oder nimm dir 1 Punktmarker. Du darfst nicht mehrfach dieselbe Option wählen.

Hammerhörnchen: Nachdem du ein Bauwerk ausgespielt und vollständig abgehandelt hast, nimm dir entweder 1 Zweig, 1 Harz oder 1 Kiesel.

Hausierer: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, darfst du 1 Ressource bezahlen, um dir 2 Ressourcen deiner Wahl zu nehmen. Es dürfen unterschiedliche oder gleiche sein.

Holzschneider: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, darfst du bis zu 2 Zweige (gleichzeitig) bezahlen, um dir für jeden so bezahlten Zweig 1 Ressource deiner Wahl und 1 Punktmarker zu nehmen.

Höhlenforscher: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, darfst du 1 Karte von deiner Hand abwerfen, um 1 Karte vom Stapel zu ziehen und dir 1 Punktmarker zu nehmen.

Jongleur: Beim Ausspielen darfst du sofort ein verfügbares Ereignis erledigen, dessen Bedingung du erfüllst, selbst wenn der Ereignis-Ort besetzt ist. Du erhältst nicht die Belohnung, die auf dem Spielplan für diesen Ort abgedruckt ist. Du darfst dir dadurch kein Ereignis nehmen, das bereits von der anderen Person (oder von Lästermaul) erledigt wurde.

Uhrenturm: Lege beim Ausspielen 2 Punktmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf diese Karte. Wenn du ein Tier an einem Farm-Ort einsetzt, darfst du 1 Punktmarker vom *Uhrenturm* abwerfen, um den Ort 2× zu aktivieren. Zähle verbleibende Punktmarker bei der Schlusswertung mit.

Verlies: Liegt das *Verlies* in deiner Stadt, darfst du beim Ausspielen einer Karte (von deiner Hand oder der Wiese) 1 Wesen von deiner Hand unter das *Verlies* legen, um für die Karte 3 Ressourcen deiner Wahl weniger zu bezahlen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Du darfst das bis zu 2× im Spiel tun. Karten unter dem *Verlies* zählen bei der Schlusswertung nicht mit.

Kartenmacher: Setzt du hier ein Tier ein, darfst du 1 Zielkarte 🎯 in deiner Stadt oder auf der Wiese aktivieren, egal ob sie besetzt ist oder nicht.

Kurier: Nimm dir beim Ausspielen 1 Punktmarker für jedes Wesen in deiner Stadt, auch für den *Kurier* selbst. Du kannst dadurch maximal 5 Punktmarker bekommen.

Ladeninhaber: Nachdem du ein Wesen ausgespielt und vollständig abgehandelt hast, nimm dir 1 Beere. Dieser Effekt gilt nicht für das Ausspielen des *Ladeninhabers* selbst.

Lehrer: Wenn du hier ein Tier einsetzt, nimm dir 2 Karten deiner Wahl von der Wiese. Du darfst 1 davon sofort für 2 Ressourcen weniger ausspielen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Nimm die andere Karte auf die Hand. Fülle anschließend die Wiese wie üblich auf.

Märchenonkel: Setzt du hier ein Tier ein, darfst du 1 Karte von deiner Hand für 3 Ressourcen weniger ausspielen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt.

Minenmaulwurf: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, darfst du 1 Produktionskarte 🐹 auf deiner Hand aktivieren. Du musst die Karte dazu vorzeigen.

Mönch: Beim Ausspielen und wenn du diese Karte aktivierst, darfst du bis zu 3 unterschiedliche Ressourcen bezahlen, um für jede so bezahlte Ressource 2 Punktmarker zu nehmen. Du darfst nicht mehrfach dieselbe Art von Ressource bezahlen.

Narr: Du musst 1 Karte von deiner Hand abwerfen, um diese Karte auszuspielen, außer du setzt stattdessen einen Besetzmarker ein. Lege den *Narr* in deine Stadt. Dann darfst du 1 Besetzmarker von einer Karte deiner Wahl aus deiner Stadt wieder zurücknehmen und in deinen Vorrat legen.

Posttaube: Ziehe beim Ausspielen 2 Karten vom Stapel. Du darfst 1 davon für 2 Ressourcen weniger ausspielen. Lege die andere Karte auf den Ablagestapel.

Richterin: Beim Ausspielen einer Karte darfst du 1 der geforderten Ressourcen durch 1 Ressource deiner Wahl aus deinem Vorrat ersetzen. Du darfst diesen Effekt mit einem *Vorteil beim Ausspielen* ★ kombinieren.

Schaffner: Setzt du hier ein Tier ein, darfst du 1 Fluss-Ort aktivieren (egal ob besetzt oder nicht) und dir 1 Punktmarker nehmen.

Sternguckerin: Nachdem du eine Karte von der Wiese ausgespielt und vollständig abgehandelt hast, nimm dir 1 Punktmarker. Dieser Effekt gilt nicht für das Ausspielen der *Sternguckerin* selbst.

Waldläufer: Bewege beim Ausspielen sofort 1 deiner eingesetzten Tiere an einen anderen Ort und aktiviere ihn. Der Ort darf bereits besetzt sein. Du darfst dir dadurch kein Ereignis nehmen, das bereits von der anderen Person (oder von Lästermaul) erledigt wurde.

Wanderin: Nimm dir beim Ausspielen 1 Ressource deiner Wahl oder 1 Punktmarker für jedes Bauwerk auf deiner Hand. Du kannst dadurch maximal 5 Ressourcen bzw. Punktmarker bekommen. Du musst die Karten dafür vorzeigen.

Wanderführer: Liegt der *Wanderführer* in deiner Stadt, darfst du beim Ausspielen einer Karte (egal von wo) 1 Bauwerk von deiner Hand unter den *Wanderführer* legen, um für die Karte 3 Ressourcen deiner Wahl weniger zu bezahlen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Du darfst das bis zu 2× im Spiel tun. Karten unter dem *Wanderführer* zählen bei der Schlusswertung nicht mit.

HERAUSFORDERUNGEN



FLEIßIG
Keine 🌍 in deiner Stadt

1P

2P

Leicht Normal Schwer

BESCHEIDEN
Keine 🌌 in deiner Stadt

1P

2P

Leicht Normal Schwer

EFFIZIENT
10 📄 oder weniger in deiner Stadt

1P

2P

Leicht Normal Schwer

AUSGEWOGEN
Jede Farbe genau 3× in deiner Stadt

1P

2P

Leicht Normal Schwer

HERZLICH
5 🍷 in deiner Stadt und/oder deinem Vorrat

1P

2P

Leicht Normal Schwer

SPARSAM
25 oder mehr Punktemarker

1P

2P

Leicht Normal Schwer

ÜBEREIFRIG
Gewinne mit mindestens 20 Punkten Vorsprung

1P

2P

Leicht Normal Schwer

GLAMOURÖS
5 🌌 oder mehr in deiner Stadt

1P

2P

Leicht Normal Schwer

VORBEREITET
7 📄 oder mehr auf deiner Hand (am Spielende)

1P

2P

Leicht Normal Schwer

BEGEISTERT
Erledige 5 oder mehr Ereignisse

1P

2P

Leicht Normal Schwer

Du kennst Everdell schon?

Dies sind die wichtigsten Unterschiede in *Everdell Duo*:

- Ihr bereitet euch immer gleichzeitig auf die nächste Jahreszeit vor.
- Es gibt kein Limit, wie viele Karten du auf der Hand oder in deiner Stadt haben darfst.
- Du darfst deine Tiere auf allen Zielkarten 🐾 einsetzen (als hätten sie ein **OFFEN**-Schild).

- Du musst Besetztmarker erst durch Aktionen sammeln, bevor du sie nutzen kannst. Du darfst pro Kartenfarbe nur 1 Besetztmarker einsetzen, darfst ihn aber für jedes Wesen deiner Wahl in dieser Farbe nutzen.
- Du darfst nur Tiere einsetzen bzw. Karten ausspielen, wenn du den Mond bzw. die Sonne danach auch bewegen kannst.

SYMBOLÜBERSICHT

	Wesen		Unterschiedliche		Wiese		Ort
	Bauwerk		Vorteil beim Ausspielen		Karte		Farm-Ort
	Zweig		Mischen		Karte vom Stapel ziehen		Fluss-Ort
	Harz		3 Punkte (am Spielende)		Karte von der Wiese nehmen		Tier einsetzen
	Kiesel		Punktemarker (sofort nehmen)		Karte abwerfen (i. d. R. von deiner Hand)		Sonne
	Beere		Besetztmarker		Karte ausspielen		Mond
	Ressource deiner Wahl		Mit dem Vorrat tauschen				Bewegen (Sonne oder Mond)
							Effekt aktivieren