# Everdell

# Bellfaire

SPIELANLEITUNG



# ÜBERBLICK

99 Jahre sind vergangen, in denen die Bewohner von *Everdell* hart gearbeitet haben, um Städte in ihrem geliebten Tal zu errichten. Nun heißt es 100 Jahre Everdell und das gilt es zu feiern! Der König und die Königin erklären dieses Jahr zum Jubiläumsjahr. Kommt und feiert *Bellfaire* mit uns!

*Bellfaire* bietet unterschiedliche Module und Komponenten, die in das Spiel *Everdell* integriert werden können, z. B. einen Spielplan, der anstelle des Immerbaums verwendet werden kann, neue Besondere Ereignisse, eine Königliche Auszeichnung, einzigartige Spielerfähigkeiten, Regeln für 5-6 Spieler und mehr!

# IMPRESSUM

**Autor:** James A. Wilson
**Entwicklung:** Dann May, Brenna Noonan
**Illustrationen:** Andrew Bosley
**Künstlerische Leitung und Grafikdesign:** Dann May
**Produktionsleitung und Verleger:** Dan Yarrington
**Spieletester:** Clarissa Wilson, Nathan Wilson, Jacob Parker, Jonathan Parker, Lee Kaiser, Maximilian Berbechelov, Iskra Dyulgerova, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Tom Peske, Amy Peske, Alex Peske, James Charlick, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Trevor Baker, Gregory Delaney-Mucklow, Cory Kneeland, Angela Kneeland, Marie Kneeland, Michael Forrey, Tim Dolloff, Benjamin Leroy-Beaulieu, Kim Williams, Anthony Williams, Erin Williams, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Jonathan Baxter, Erin Baxter, Andrew Albertsen

**Deutsche Ausgabe**
**Layout und Übersetzung:** Mühlenkind Kreativagentur
**Vertrieb:** Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland

Pegasus Spiele

# SPIELMATERIAL




1 Bellfaire-Spielplan




1 Markt-Plättchen



6 Ablagetafeln




7 Auszeichnungs-Plättchen




1 Einfaches-Ereignis-Plättchen
Blumen Festival




9 Besonderes-Ereignis-Karten




4 Wald-Karten




15 Fähigkeits-Karten



1 Fusselwürz-Marker



8 Axolotl-Marker



4 Waren-Marker



12 neue Arbeiter (6 pro Farbe)
Kardinäle, Kröten
(Für noch mehr Auswahl)
und 2 Botschafter
Frösche
(Zur Verwendung in der Erweiterung Pearlbrook)

# Module

*Bellfaire* bietet euch eine Reihe zusätzlicher Module, die ihr mit dem *Everdell*-Grundspiel oder anderen Erweiterungen kombinieren könnt. Entscheidet vor dem Spielaufbau, welche Module ihr verwenden wollt. Nachfolgend findet ihr die Details zu den einzelnen Modulen.

## Bellfaire-Spielplan

Anstelle des 3D Immerbaums könnt ihr den Bellfaire-Spielplan verwenden.
Spielaufbau: Stellt eure Arbeiter oberhalb des Spielplans zur jeweiligen Jahreszeit. Legt die Besonderes-Ereignis-Karten auf den unteren Teil des Spielplans. Für einen besseren Überblick könnt ihr den Kartenstapel vom Baumstumpf des Immerbaums auch neben den Spielplan legen.

Der Bellfaire-Spielplan enthält Plätze für das *Blumen Festival*, die *Königliche Auszeichnung* und den *Markt*.

## Ablagetafeln

Diese dienen als Ablage für Ressourcen, Arbeiter und Punkte-Marker.
Spielaufbau: Wählt euch jeder 1 Ablagetafel und legt sie vor euch ab.

## Wald-Karten

Spielaufbau: Mischt die neuen Wald-Karten mit dem -Symbol in die anderen Wald-Karten, bevor ihr Karten davon auslegt.




*Beispiel: Zahle genau 3 Zweige, um dir dafür 3 beliebige Ressourcen zu nehmen.*

## Besonderes-Ereignis-Karten

Die Besonderen Ereignisse in *Bellfaire* sind weniger spezifisch, als die des Grundspiels.
Spielaufbau: Entscheidet euch für 1 der folgenden Möglichkeiten.

- Mischt alle neuen Ereignis-Karten mit dem -Symbol in die anderen Ereignis-Karten, bevor ihr Karten davon auslegt.
- Mischt alle neuen Ereignis-Karten mit dem -Symbol und die anderen Ereignis-Karten getrennt voneinander und legt jeweils 2 Karten aus.
- Verwendet nur die neuen Ereignis-Karten mit dem -Symbol.

## Blumen Festival

Das *Blumen Festival* ist ein Einfaches Ereignis.

Spielaufbau: Legt das Blumen-Festival-Plättchen auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Bellfaire-Spielplan. Nutzt ihr den Spielplan nicht, legt es so neben den Spielplan, dass die Seite mit den Bedingungen sichtbar ist.

Regel: Das *Blumen Festival* kann auf die gleiche Weise wie die anderen Einfachen Ereignisse erledigt werden. Du musst die Bedingung erfüllen, um 1 Arbeiter dort einsetzen zu können. Um die Bedingung für das *Blumen Festival* zu erfüllen, musst du jeden Kartentyp mindestens 1 Mal in deiner Stadt haben.

## Königliche Auszeichnung

Das Königspaar verleiht diese Auszeichnung den Städten, die sich durch heraus-

ragende Leistungen hervorgetan haben.
Spielaufbau: Mischt die Auszeichnungs-Plättchen verdeckt und zieht 1 davon. Legt dieses auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Bellfaire-Spielplan. Nutzt ihr den Spielplan nicht, legt es neben den Everdell-Spielplan.

Regel: Wer am Spielende die meisten Karten des erforderlichen Typs in seiner Stadt hat, erhält den 1. Platz, der mit 6 Punkten dotiert ist. Für den 2. Platz gibt es 3 Punkte. Bei Gleichstand bekommt jeder Beteiligte die abgebildeten Punkte entsprechend der Platzierung.

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

## Markt

Spielaufbau: Der Markt befindet sich auf dem Bellfaire-Spielplan. Nutzt ihr den Spielplan nicht, legt stattdessen das Markt-Plättchen neben den Everdell-Spielplan. Legt die 4 Waren-Marker neben das Kaufen-Schild.

Regel: Der Markt ist ein gemeinschaftlicher Ort. Setzt du 1 Arbeiter auf dem Markt ein, kannst du **Kaufen** ODER **Verkaufen**.

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

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

Du darfst immer nur 1 deiner Arbeiter pro Jahreszeit auf dem Markt einsetzen.




*Spielaufbau mit dem Bellfaire-Spielplan und den Modulen **Blumen Festival**, **Königliche Auszeichnung** und **Markt**.*

## 5-6 Spieler

Spielt ihr zu fünft oder zu sechst, beachtet folgende Änderungen:

Jeder von euch spielt nur mit 5 anstatt 6 Arbeitern, da ihr in der Vorbereitung auf den Frühling keine Arbeiter erhaltet. Stellt daher im Spielaufbau keine Arbeiter auf den Frühling.

Spielt ihr zu fünft, dann verwendet 5 Besondere Ereignisse. Im Spiel zu sechst verwendet ihr 6 Besondere Ereignisse.

Das Handkartenlimit beträgt nur noch 7 Karten, anstelle von 8.

Verteilt die Handkarten zu Beginn wie folgt:

Spieler 1: 5 Karten
Spieler 2: 5 Karten
Spieler 3: 6 Karten
Spieler 4: 6 Karten
Spieler 5: 7 Karten
Spieler 6: 7 Karten

Jeder von euch, der sein Spiel beendet hat, wirft seine übrigen Handkarten ab.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und bildet daraus den neuen Nachziehstapel. Sind sowohl Nachzieh- als auch Ablagestapel leer, dürft ihr ersatzweise von der Wiese ziehen. Ist auch die Wiese leer, könnt ihr keine Karten mehr ziehen, es sei denn, es werden Karten abgeworfen, wodurch ein neuer Nachziehstapel gebildet werden kann.

## Fähigkeits-Karten

Die Fähigkeits-Karten verleihen jedem von euch eine einzigartige Fähigkeit, je nach gewähltem Wesen.

Alle Fähigkeiten sind Ergänzungen zu den üblichen Spielregeln. Sie ersetzen nicht die normale Verwendung der Arbeiter im Spiel. Ihr dürft sie zudem auch in Kombination mit den *Vorteilen beim Ausspielen* der Verwaltungs-Karten nutzen.

Spielaufbau: Mischt verdeckt die Fähigkeits-Karten und zieht jeder 2 davon. Entscheidet euch für 1 der beiden Karten und legt diese offen neben eure Ablagetafel. Die jeweils andere Karte kommt aus dem Spiel.

Im Spiel mit den Fähigkeits-Karten erhaltet ihr ebenfalls keinen Arbeiter, wenn ihr euch auf den Frühling vorbereitet. Lasst diese beim Spielaufbau weg.

Verwendest du die Fähigkeits-Karten in der Solo-Variante, empfehlen wir dir, zusätzlich eine oder mehrere, der am Ende dieses Regelwerks aufgeführten, Ergänzungen zu verwenden.

Nachfolgend findet ihr die einzelnen Fähigkeiten erläutert.







**Axolotl:** Lege zu Beginn des Spiels 1 Axolotl-Marker zu jedem Einfachen Ort entlang des Weges. Setzt du im Spielverlauf 1 Arbeiter an einem dieser Orte ein, führe die Aktion des Ortes aus und nimm dir zusätzlich den Axolotl-Marker. Du darfst jeden so erhaltenen Axolotl-Marker im Laufe des Spiels einmalig als Joker für eine beliebige Ressource einsetzen. Andere Spieler dürfen sich die Axolotl-Marker nicht nehmen.



**Eichhörnchen:** Setzt du 1 Arbeiter ein und erhältst dadurch mindestens 1 Zweig, dann nimm dir 1 Zweig zusätzlich.
Willst du 1 Bauwerk ausspielen, kannst du 1 erforderliche Ressource durch 2 Zweige ersetzen. Du kannst auf diese Weise beliebig viele Ressourcen ersetzen.
*Beispiel: Zahle 6 Zweige, um die Kosten von 3 Ressourcen für 1 Bauwerk zu ersetzen.*



**Eidechsen:** Nimm dir zu Spielbeginn den verdeckten Stapel mit den ungenutzten Wald-Karten. Ziehe dann 3 Karten von diesem Stapel. Wähle 1 Karte davon aus und lege sie vor dir ab. Du kannst sie bis zum Spielende nutzen. Lege die beiden anderen Karten wieder verdeckt unter den Stapel. Wiederhole das jedes Mal, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest. Nur du darfst diese Wald-Orte besuchen. Hinweis: Deine Mitspieler dürfen deine Wald-Orte nicht kopieren.



**Eulen:** Dein Handkartenlimit erhöht sich um 1 Karte. Wirf 1 Handkarte ab und/oder ziehe 1 Karte nachdem du 1 Arbeiter eingesetzt hast. Ziehst du 1 Karte kannst du diese behalten oder an einen Mitspieler geben. In letzterem Fall darfst du 2 weitere Karten ziehen.



**Füchse:** Setzt du 1 Arbeiter an einem Wald-Ort ein, kannst du anstelle der Aktion des Wald-Ortes die Aktion eines beliebigen anderen Ortes, auf dem sich ein fremder Arbeiter befindet, ausführen. Dies kann auch ein Ort auf einer Ziel-Karte sein (z. B. Gasthaus oder Königin). Es darf jedoch kein Ort sein, an dem Arbeiter dauerhaft verbleiben (z. B. Friedhof).



**Igel:** Setzt du 1 Arbeiter an einem Einfachen Ort oder einem Wald-Ort ein und erhältst dort keine Beere, nimm dir zusätzlich 1 Beere.
Willst du 1 Bauwerk ausspielen, kannst du 1 erforderliche Ressource durch 2 Beeren ersetzen. Du kannst auf diese Weise beliebig viele Ressourcen ersetzen.
*Beispiel: Zahle 6 Beeren, um die Kosten von 3 Ressourcen für 1 Bauwerk zu ersetzen.*



**Kardinäle:** Dein Handkartenlimit erhöht sich um 2 Karten. Außerdem darfst du jedes Mal, wenn du Karten ziehst, 1 Karte zusätzlich ziehen.



**Kröten:** Immer, wenn du 1 Produktions-Karte ausspielst, kannst du 1 Handkarte abwerfen, um den Effekt dieser Produktion sofort ein zweites Mal zu aktivieren. Du darfst die Fähigkeit der Kröten nur einmal pro Produktions-Karte nutzen. (Du darfst mit dieser Fähigkeit keine Produktions-Karte 3 Mal aktivieren.) Du musst die Handkarte abwerfen, bevor du die Produktions-Karte aktivierst.



**Maulwürfe:** Immer, wenn du 1 Arbeiter einsetzt und dadurch Ressourcen erhältst, kannst du 1 dieser Ressourcen zahlen, um dir dafür 1 Kiesel zu nehmen.



**Mäuse:** Setzt du deinen Arbeiter an einem Einfachen Ort oder einem Wald-Ort ein, nimm dir zusätzlich 1 Ressource, die du noch nicht besitzt.



**Otter:** Verwende Harz so oft du möchtest als eine beliebige Ressource, wenn du 1 Bauwerk ausspielst.



**Ratten:** Lege zu Beginn des Spiels den Fusselwürz-Marker auf eine beliebige Karte auf der Wiese. Wird diese Karte von dir oder einem Mitspieler ausgespielt, dann führe folgende Aktion aus: Nimm dir 1 Ressource, die du noch nicht besitzt, und lege dann den Fusselwürz-Marker auf eine andere Karte auf der Wiese. Führe die Aktion nur aus, wenn die Karte ausgespielt, nicht aber wenn sie auf die Hand genommen oder abgeworfen wird. (Dann lege den Marker nach dem Auffüllen der Wiese auf die neue Karte an diesem Platz.)



**Schildkröten:** Lege 1 beliebige Ressource aus deinem Vorrat auf diese Fähigkeits-Karte, nachdem du eine Karte ausgespielt hast. ODER, wenn dort bereits 1 Ressource liegt, dann nimm dir diese und zusätzlich noch 1 Ressource der gleichen Art aus dem allgemeinen Vorrat. Liegt am Ende des Spiels 1 Ressource auf dieser Karte, kannst du sie für mögliche Wertungen nutzen.

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



**Schnabeltiere:** Lege zu Beginn des Spiels 5 Punkte auf diese Karte. Du kannst jedes Mal, wenn du am Zug bist, 1 dieser Punkte zahlen, um dafür 1 beliebige Ressource zu nehmen und 1 Karte zu ziehen bzw. von der Wiese zu nehmen. Liegen am Ende des Spiels noch Punkte auf dieser Karte, zählen sie mit zu den Punkten deiner Punkte-Marker.



**Stare:** Dein Handkartenlimit erhöht sich um 3 Karten. Wenn du Karten ziehst, kannst du nun wählen, ob du sie vom Nachziehstapel ziehst oder von der Wiese nimmst. Du kannst auch beides kombinieren. Fülle die Wiese erst wieder auf, nachdem du alle Karten genommen hast. Musst du Karten „aufdecken", z. B. durch eine Brieftaube, musst du diese vom Nachziehstapel ziehen.



# Ergänzungen für die Solo-Variante

Die Fähigkeit der Ratten darf in der Solo-Variante nicht verwendet werden.

Wenn Fusselwürz das Einfache Ereignis des *Flower Festivals* erledigt, bekommt er dafür 4 Punkte.

Nutzt du in der Solo-Variante 1 Fähigkeits-Karte, spielst du nur mit 5 Arbeitern. Du erhältst in der Vorbereitung auf den Frühling keinen Arbeiter. Fusselwürz jedoch spielt mit 6 Arbeitern.

Um die Solo-Variante noch spannender zu machen, füge ein oder mehrere der nachfolgenden Ergänzungen hinzu:

**Glitzer** Jede Wohlstands-Karte, die Fusselwürz spielt, ist 5 statt 3 Punkte wert.

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

**Eile:** Immer wenn sich Fusselwürz auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, bekommt er automatisch das ganz linke Besondere Ereignis. Dieses gilt somit als erledigt.

**Glück:** Würfelst du dieselbe Zahl, wie zuvor, dann musst du Fusselwürz 1 deiner 1-Punkt-Marker geben.

**Griesgram:** Würfelst du eine 8, musst du 1 deiner Handkarten abwerfen.

# 100 Jahre Everdell

## Chronik der Immerjahre

**1**: Gründung von Everdell durch Corrin Immerschweif.
**2**: Hochzeit von Corrin und Milly Grün. Sie werden das erste Königspaar von Everdell.
**3**: Eröffnung der ersten Post.
**4**: Aufbau der Good River Farm durch Nibbles McGregor.
**5**: Einwohnerzahl übersteigt 500.
**6**: Gründung des Ältestenrates.
**7**: Nibbles McGregor erntet Riesen-Kürbis.
**8**: Erstes Boot aus Zweigen kommt zum Einsatz.
**9**: Gründung der Zeitung von Everdell.
**10**: Erfindung von Scurrble.
**11**: Fertigstellung des Starkwurz Schlosses.
**12**: Handelsabkommen mit Pearlbrook.
**13**: Erfindung der Harzraffination und Gründung der ersten Raffinerie durch Chip Schwipper.
**14**: Produktionsstart der Kieselmine.
**15**: Ausbruch der Warzenpest und deren Heilung durch H. H. Federkiel.
**16**: Bau des Tors der Hoffnungswache.
**17**: Gründung der Everdell Scurrble Liga (ESL). Die Grünsocken gewinnen die erste Meisterschaft mit 5:4 gegen die Goldstars.
**18**: Entdeckung eines uralten, verborgenen Schatzes durch Kapitän Peter Stink.
**19**: Fertigstellung des Mooslicht Palastes.
**20**: Austragung der 1. Everdell Spiele.
**21**: Überschwemmung des Pearlbrook-Flusses.
**22**: Tod von Nibbles McGregor. Gründung des McGregors Marktes ihm zu Ehren.
**23**: Veröffentlichung des *Atlas von Everdell* durch Geo Graph, illustriert von Bosley der Krabbe.
**24**: Eröffnung der Handelsroute über die Berge von Spirecrest.
**25**: Gründung der Universität von Everdell.
**26**: Veröffentlichung der *Immer-Fabeln* durch Bruder Silvus Wiesel (basierend auf mündlichen Überlieferungen).
**27**: Fertigstellung des Klosters Eichenblatt durch die Mistwood-Mönche.
**28**: Zeichnung der makellosen Kappellendecke.
**29**: Bau des Nebelsteig-Brunnens.
**30**: Schwarzwurzelpest löscht ein Drittel der Bevölkerung aus.
**31**: Gründung der Ärzte-Vereinigung.
**32**: König Corrin erliegt der Schwarzwurzelpest. Ehefrau Milly übernimmt den Thron.
**33**: Königin Fiora von Gildin besucht Everdell und unterzeichnet Staatsvertrag.
**34**: Gründung der Historiker-Vereinigung.
**35**: Enthüllung der *Corrin Immerschweif Statue*, geschnitzt von Milton Gutmull.
**36**: Königin Milly stirbt und hinterlässt keine Erben.
**37**: Wahl von Fynn Nobelschwanz zum neuen König. Prophet Weitblick sagt Krieg voraus.
**38**: Gründung einer Armee durch König Fynn und Beginn der Hornissen Kriege.
**39**: Beginn der großen Hungersnot.
**40**: Errichtung der Festung Weitweg. Schlacht um Badger's Teeth.
**41**: König Fynn siegt in den Hornissenkriegen.
**42**: Tod von König Fynn. Königstochter Amilla Funkeltau wird Königin.
**43**: Unterzeichnung der Vereinbarung mit Waggle Fields. Beginn des Honighandels.
**44**: Pud Süßpfote bäckt das erste „Pudding-Brötchen".
**45**: Entdeckung der Quelle der Silberschuppen unter dem Starkwurz Schloss.
**46**: Eröffnung des Gasthauses „Zur grünen Eichel".
**47**: Jor Goldflügel komponiert und spielt zum ersten Mal das Lied von *Everdell*.
**48**: Erfindung des Wacholder Tanzes.
**49**: Eröffnung von Oleander's Opernhaus.
**50**: Veröffentlichung der Sternenkarte durch Mim Tüpfel.
**51**: Tod des Ehemanns von Königin Amilla.

**52**: Entdeckung des Kaffees.
**53**: Bau des Großen Biberdamms.
**54**: Hochzeit von Königin Amilla und West McGregor und Geburt der Drillinge.
**55**: Mip "Speedy" Furrows zieht sich mit einem Rekord von 238 Cornings und 120 Crownings aus dem Profi-Scurrble zurück.
**56**: Untergang der Good River Farm nach Überschwemmung.
**57**: Abriss des Großen Biberdamms.
**58**: Vervollständigung des Güldenen Buchs durch Sir Villminias Klaps.
**59**: Bau der Sonnenstrahl-Brücke.
**60**: Wiederaufbau der Good River Farm durch Yara und Brun Maibeere.
**61**: Vernichtung der Ernte durch eine Dürre.
**62**: Bau eines Aquäduktsystems durch Dill Glucks.
**63**: Längster dokumentierter Flug durch Cirrus Windfall.
**64**: Entdeckung von Gold in den Bernsteinhöhlen.
**65**: Plünderung der königlichen Schatzkammer.
**66**: Gründung der Graumantel Gilde.
**67**: Geburtsrekord durch die Geburt des 21. Kindes von Yara und Brun Maibeere.
**68**: Eröffnung des Pilzlabyrinths in Frühspross. Dill Glucks vermisst.
**69**: Übergabe des goldenen Schlüssels der Stadt durch Oliver Schrulls.
**70**: Eröffnung des größten Gemischtwarenladens aller Zeiten durch Tarry Mümmelmann.
**71**: Tarry Mümmelmanns Laden brennt bis auf die Grundmauern nieder. Tarry eröffnet einen neuen Laden.
**72**: Tod von Königin Amilla. Sohn North McGregor wird König.
**73**: Fusselwürz versucht den Thron an sich zu reißen. Dies kann verhindert werden.
**74**: König North richtet Grenzpatrouillen ein.
**75**: Unterzeichnung von Staatsverträgen mit Emerald und Farshore. Gründung von Littledell.
**76**: König North schickt Gildin Hilfe, um sich gegen Feuerschuppe zu verteidigen.
**77**: Sieg der Sieben Champions über Feuerschuppe im Langfuß Wald.
**78**: Everdell's Einwohnerzahl übersteigt 5.000.
**79**: Gründung der vier Stadtteile.
**80**: Fusselwürz versucht den Thron an sich zu reißen. Dies kann verhindert werden.
**81**: Der renommierte Waldläufer Strey Samtpfote fängt die schwer zu fassenden Eicheldiebe.
**82**: Scurrble wurde zum „Sport des Jahrhunderts" erklärt. ESL wird auf 16 Teams erweitert.
**83**: Erfindung des Skysurfings.
**84**: Streik der Brieftauben.
**85**: Sam Rauke erfindet „Spinniwigs".
**86**: Die Anzahl der offiziellen Dörfer und Städte in Everdell übersteigt 100.
**87**: Fusselwürz versucht den Thron an sich zu reißen. Dies kann verhindert werden.
**88**: Tornado fegt durch Everdell.
**89**: König Rhun von Spirecrest besucht Everdell, um Hilfe zu leisten.
**90**: Tezel Rundlauf erfindet „Dampfkraft".
**91**: Honigtatze ist das erste Riesen-Wesen, dem die Everdell-Staatsbürgerschaft verliehen wird.
**92**: Pudding-Brötchen werden von der Bäcker-Gilde zum „Gebäck des Jahrhunderts" erklärt.
**93**: Skysurfen wird zum 50. offiziellen Sport der Everdell Games.
**94**: Lil'pence gelten nicht mehr als Zahlungsmittel.
**95**: Prophet Weitblick stirbt und warnt vor drohender Gefahr.
**96**: Meteorschauer trifft Everdell.
**97**: Die Mistwood-Mönche leiten eine Wiederaufbaukampagne. Die ESL beteiligt sich daran.
**98**: Baubeginn einer Zugstrecke durch die Berge von Spirecrest.
**99**: Tezel Rundlauf demonstriert zum 1. Mal das Glimmlicht.
**100**: König North ist Gastgeber des Bellfaire-Festes im Jubiläumsjahr, 100 Jahre nach der Gründung von Everdell.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

STARLING
GAMES

DE