Everdell
NEWLEAF

SPIELANLEITUNG

SPIELÜBERSICHT

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

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

Willkommen in *Newleaf*!



Hinweis: *Newleaf* erhöht die Komplexität des Grundspiels *Everdell*. Es wird empfohlen *Newleaf* nicht mit den Erweiterungen *Pearlbrook* und *Spirecrest* zu kombinieren.

Hinweis: In diesem Spiel verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.



INHALT



32 GÄSTE-KARTEN



3 WALD-KARTEN



59 WESEN- UND BAUWERK-KARTEN



9 BESONDERE EREIGNIS-KARTEN



18 WAGGONS



1 BAHNHOF-BEUTEL



18 GOLDENE BESETZT-MARKER



6 RESERVIERT-MARKER



2 EINFACHES EREIGNIS-PLÄTTCHEN





6 TICKETS



20 PUNKTE-MARKER
(6 PUNKTE)



24 NEUE ARBEITER (6 PRO FARBE)
KATZEN, FLEDERMÄUSE, SCHNECKEN, HONIGBIENEN
(FÜR NOCH MEHR AUSWAHL)



4 FÄHIGKEITS-KARTEN



1 BAHNHOF-SPIELPLAN



4 BOTSCHAFTER
FRÖSCHE (ZUR VERWENDUNG IN DER ERWEITERUNG *PEARLBROOK*)



4 REISENDE
HASEN (ZUR VERWENDUNG IN DER ERWEITERUNG *SPIRECREST*)

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

SPIELAUFBAU

Verwendet den Spielaufbau des *Everdell*-Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

1. Legt den Bahnhof-Spielplan rechts neben dem Spielplan des Grundspiels an.

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

3. Zieht 3 Karten vom soeben gebildeten Kartenstapel und legt sie offen auf den Bahnhof-Spielplan.

4. Mischt die Gäste-Karten. Bildet daraus 2 Stapel, die etwa gleich groß sind. Legt diese offen auf den Gäste-Bereich des Bahnhof-Spielplans.

5. Legt die Waggons in den Bahnhof-Beutel. Zieht dann 3 Waggons und legt je 1 auf jedes Waggon-Feld des Bahnhof-Spielplans.

6. Nehmt euch je 3 Goldene Besetzt-Marker.



MODULE UND NEUE KOMPONENTEN

Newleaf bietet unterschiedliche Module und Komponenten, die ihr in das Spiel *Everdell* integrieren könnt. Ihr könnt sie auch verwenden, wenn ihr mit einer anderen Erweiterung als *Newleaf* spielt.

7. Wenn ihr das Modul **Tickets** verwenden wollt: Nehmt euch jeweils 1 Ticket und legt es mit der Hinfahrt-Seite nach oben vor euch aus.

8. Wenn ihr das Modul **Reservierung** verwenden wollt: Nehmt euch jeweils 1 Reservierung-Marker und legt ihn mit der -Seite nach oben vor euch aus.

9. Wenn ihr die **Wald-Karten** aus *Newleaf* verwenden wollt: Mischt die Wald-Karten mit dem -Symbol zu den Wald-Karten aus dem Grundspiel.

10. Wenn ihr die **Besonderen Ereignisse** aus *Newleaf* mit dem -Symbol verwenden wollt, wählt 1 der folgenden Möglichkeiten aus:

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

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

11 Wenn ihr die **Einfachen Ereignisse** aus *Newleaf* verwenden wollt: Legt die beiden Ereignisse zusätzlich zu den Ereignissen des Grundspiels auf den unten gezeigten Bereich des Spielplans.

Die Bauwerke und Wesen aus *Newleaf* könnt ihr auch nutzen, wenn ihr nicht mit den Regeln von *Newleaf* spielt. Entfernt dafür die beiden Lokomotive-Karten aus dem Stapel und mischt alle anderen Wesen und Bauwerke zu einem gemeinsamen Kartenstapel.

Nehmt euch zusätzlich jeweils 3 Goldene Besetzt-Marker (siehe Seite 8).



Der Bahnhof

Die Stadt *Newleaf* wächst und wächst. Seit die neue Zugstrecke eingerichtet ist, kommen am Bahnhof jeden Tag viele neue Wesen mit aufregenden Ideen an.

Der Bahnhof ermöglicht euch neue Entscheidungen, um eure Strategien zu verbessern.



Karten vom Bahnhof

Karten auf dem Bahnhof darfst du wie Karten von der Wiese ausspielen, indem du sie sofort auf einen freien Platz in deiner Stadt legst.

Handle die Karte und alle Effekte, die sie ggf. auslöst, zunächst vollständig ab. Danach nimmst du dir zusätzlich die Belohnung von dem Waggon, neben dem die Karte gelegen hat.

Lege den Waggon anschließend zur Seite. Ziehe dann 1 neuen Waggon aus dem Bahnhof-Beutel und fülle den Bahnhof wieder auf.

Sollten sich keine Waggons mehr im Bahnhof-Beutel befinden, lege alle zur Seite gelegten Waggons zurück in den Beutel.

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

Hügel

An diesem Ort darf sich 1 Arbeiter jeder Farbe nach neuen Bauwerken und Wesen umsehen.

Setzt du 1 Arbeiter hier ein, wirf 3 Karten deiner Wahl von der Wiese und/oder dem Bahnhof ab. Fülle Wiese und/oder Bahnhof dann vom Nachziehstapel auf.

Nimm 3 Karten von Wiese und/oder Bahnhof auf die Hand. Wähle zusätzlich 1 Waggon aus (unabhängig davon, welche Karten du genommen hast) und nimm dir die Belohnung von diesem Waggon.

Fülle zum Schluss Wiese und/oder Bahnhof vom Nachziehstapel auf und ziehe einen neuen Waggon.

Bahnsteig

An diesem Ort darf 1 Arbeiter jeder Farbe Gäste in Empfang nehmen.

Setzt du 1 Arbeiter hier ein, lege 1 der ausliegenden Gäste-Karten auf den Ablagestapel, sodass der nächste Gast sichtbar wird.

Wähle dann 1 der ausliegenden Gäste-Karten aus und lege sie neben deine Stadt.

Wähle zusätzlich 1 Waggon aus (unabhängig davon, welche Karte du genommen hast) und nimm dir die Belohnung von diesem Waggon.

Lege den Waggon anschließend zur Seite. Ziehe dann 1 neuen Waggon aus dem Bahnhof-Beutel.

Ist einer der Gäste-Stapel leer, mischt alle Gäste-Karten vom Ablagestapel und bildet daraus 2 neue Stapel, die etwa gleich groß sind. Legt einen davon offen auf dem leeren Bereich aus und schiebt den anderen unter den noch vorhandenen Gäste-Stapel.

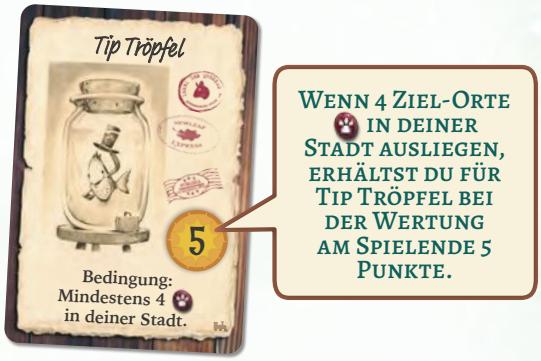
Pudding-Plunder essen
Oder Gedichte schreiben
Mir liegt nur eines dieser beiden
So werde ich das zweite aufgeben
Ende

- Chefbäckerin Summeria Honigsüß -

Gäste

Bei der Wertung am Spielende erhältst du für Gäste neben deiner Stadt Punkte, sofern du die angegebene Bedingung erfüllt hast. Für Gäste, deren Bedingung nicht erfüllt ist, erhältst du keine Punkte.

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





Goldene Besetzt-Marker

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

Wesen mit einem goldenen Banner oben links darfst du ausspielen, indem du einen Goldenen Besetzt-Marker auf ein entsprechendes Bauwerk legst.

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

Ein „Schimmer" ist die kleinste Münze.
Ein „Glitzer" ist so viel wert wie 5 Schimmer.
Ein „Funkel" ist so viel wert wie 10 Schimmer.



Du darfst in einer Partie nie mehr als 3 Goldene Besetzt-Marker verwenden. Wirfst du eine Karte ab, auf der ein Goldener Besetzt-Marker liegt, musst du den Goldenen Besetzt-Marker ebenfalls abwerfen.

Ausnahme: Indem du 1 (normalen) Besetzt-Marker auf das Bauwerk Immerbaum (Grundspiel) legst, darfst du auch ein Wesen aus *Newleaf* spielen.



Du darfst die Erfinderin ausspielen, indem du 1 Goldenen Besetzt-Marker auf 1 Verwaltung-Bauwerk legst, z. B. auf den Uhrenturm (Grundspiel).



Indem du 1 Goldenen Besetzt-Marker auf die Immermauer (*Newleaf*) legst, darfst du 1 Wohlstand-Wesen ohne Kosten ausspielen, z. B. den König (Grundspiel).

TICKETS

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

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

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



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



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

Du darfst Tickets **nicht** verwenden, um deinen Botschafter (Frosch) oder Riesenwesen zu versetzen. Außerdem darfst du Arbeiter nicht von einem Ort versetzen, auf dem sie bis zum Ende des Spiels verbleiben müssen.

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

RESERVIERUNG

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

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

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

In einem späteren Zug darfst du die reservierte Karte nach den üblichen Regeln ausspielen. Dafür musst du 1 Ressource weniger zahlen (-).

Dies gilt als *Vorteil beim Ausspielen*. Möchtest du einen anderen *Vorteil beim Ausspielen* verwenden, darfst du auf diesen Vorteil verzichten.

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



Wenn du dich auf eine neue Jahreszeit vorbereitest:

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

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

Neue Fähigkeits-Karten



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

Die Fähigkeits-Karten (erstmals in der Erweiterung *Bellfaire* verwendet) verleihen jedem von euch eine einzigartige Fähigkeit.

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

Hinweis: Falls ihr nicht genügend Fähigkeits-Karten (aus anderen Erweiterungen) habt, zieht jeweils nur 1 Fähigkeits-Karte.

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

Alle Fähigkeiten sind Ergänzungen zu den üblichen Spielregeln. Sie ersetzen nicht die normale Verwendung der Arbeiter im Spiel. Ihr dürft sie in Kombination mit den *Vorteilen beim Ausspielen* nutzen. Ihr dürft die Fähigkeiten nicht für die Riesen-Wesen aus *Spirecrest* verwenden.

Auf Seite 12 findet ihr die einzelnen Fähigkeiten erläutert.

Einfache Ereignisse

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

Euch stehen dann mehr Einfache Ereignisse zur Verfügung.



Um die Bedingung für **Großstadt** zu erfüllen, müssen mindestens 15 Bauwerke und/oder Wesen in deiner Stadt ausliegen. Zähle alle Bauwerke und/oder Wesen, auch dann, wenn sie sich einen Platz teilen.



Um die Bedingung für **Ausflug** zu erfüllen, müssen 3 oder mehr Wohlstand-Karten in deiner Stadt ausliegen.

Hinweis: Die Einfachen Ereignisse könnt ihr nicht für das Spiel mit *Pearlbrook* verwenden. Verwendet dort wie üblich keine Einfachen Ereignisse.

SOLO-VARIANTE



Halte den Zug auf! Fusselwürz rast mit Volldampf auf deine schöne Stadt zu! Er hat den Bahnhof infiltriert und lockt leichtgläubige Wesen mit falschen Versprechen in seine Dienste. Überfälle und Verfolgungen stehen nun auf der Tagesordnung. Es ist Zeit, dem finsteren Pack ein Ticket nach Nirgendwo auszustellen – ohne Rückfahrkarte!

Spielst du *Newleaf* in der Solo-Variante, gelten die Regeln aus dem Grundspiel, inklusive der 3 Schwierigkeitsstufen. Die folgenden Regeln erweitern die Variante:

Spielaufbau: Fusselwürz bekommt keine Goldenen Besetzt-Marker, Tickets oder Reservierung-Marker.

Gäste: Wenn sich Fusselwürz auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, erhält er sofort die ausliegende Gäste-Karte mit den meisten Punkten. Haben beide Karten gleich viele Punkte, wähle 1 davon aus. Fusselwürz erhält bei der Wertung am Spielende Punkte für alle seine Gäste, er ignoriert die Bedingungen.

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

Goldene Besetzt-Marker: Verwendest du deinen ersten Goldenen Besetzt-Marker, passiert nichts.

Verwendest du deinen zweiten Goldenen Besetzt-Marker, erhält Fusselwürz 2 Punkte.

Verwendest du deinen dritten Goldenen Besetzt-Marker, erhält Fusselwürz 3 Punkte.

Tickets (wenn du dieses Modul verwenden willst): Wenn du dein Hinreise- oder Rückreise-Ticket spielst, wirf danach den 8-seitigen Würfel. Je nach Ergebnis erhält Fusselwürz:

1: nichts.

2-3: 1 Punkt.

4-5: 2 Punkte.

6-7: 1 zusätzliche Karte. Er spielt sie sofort nach den üblichen Regeln von der Wiese.

8: 1 Punkt und 1 zusätzliche Karte. Er spielt sie sofort nach den üblichen Regeln von der Wiese.

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

Fähigkeits-Karten (wenn du dieses Modul verwenden willst): Um die Fähigkeits-Karten in der Solo-Variante zu verwenden, benötigst du die Regeln „Ergänzungen für die Solo-Variante“ aus *Bellfaire*. Wähle 1 oder mehrere Ergänzungen für dein Spiel aus.

GLOSSAR

FÄHIGKEITS-KARTEN



Fledermäuse: Immer wenn du 1 Karte gespielt und vollständig abgehandelt hast, darfst du 1 Karte von der Wiese nehmen und auf einen verdeckten Stapel neben deiner Stadt legen. Dieser Stapel ist dein Archiv. Du darfst die Karten in deinem Archiv jederzeit ansehen.

Du darfst als Aktion in deinem Zug 1 Karte deiner Wahl aus deinem Archiv spielen. Für *Vorteile beim Ausspielen* darfst du diese Karte spielen, als wäre sie auf deiner Hand, der Wiese oder dem Bahnhof. Du darfst Karten aus deinem Archiv nicht abwerfen.



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

Beispiel: Steht ein gegnerischer Arbeiter auf der Königin (Grundspiel), darfst du deinen Arbeiter ebenfalls dort einsetzen. Führe dann den Effekt aus, als würde die Königin in deiner Stadt ausliegen.

Wird der gegnerische Arbeiter von dem Ort entfernt, bleibt dein Arbeiter dort und blockiert den Ort für andere Arbeiter (sofern es ein individueller Ort ist). Stellst du deine Arbeiter auf Orte, an denen sie bis zum Spielende bleiben müssen, gilt dies wie üblich.

Du darfst deine Arbeiter mit dieser Fähigkeit nicht auf folgende Orte in gegnerischen Städten stellen: Kapelle (Grundspiel), Lager (Grundspiel), Piratenschiff (*Pearlbrook*), Legendäre Karten (*Mistwood*).



Honigbienen: Immer wenn du ein Wesen oder Bauwerk spielst und vollständig abgehandelt hast, das nicht zum Typ Produktion gehört, darfst du 1 deiner Handkarten abwerfen. Tust du das, darfst du 1 Produktionskarte in deiner Stadt aktivieren.

Diese Fähigkeit darfst du im Herbst nicht mehr einsetzen. Du darfst sie nicht für Legendäre Karten (*Mistwood*) einsetzen.



Schnecken: Ziehe im Spielaufbau 7 Karten und lege sie, ohne sie anzusehen, als verdeckten Stapel neben deine Stadt.

Wenn eine andere Person eine Produktionskarte ausspielt, darfst du ihr 1 zufällige Karte von diesem Stapel geben, nachdem sie den Effekt vollständig ausgeführt hat. Tust du das, darfst du die Produktionskarte ebenfalls aktivieren, als ob du sie ausgespielt hättest. Ist die Karte abhängig von anderen Karten in der Stadt, gelten die entsprechenden Karten in der fremden Stadt.

Würde die Karte von deinem Stapel das Handkartenlimit der anderen Person überschreiten, wirf die Karte stattdessen ab. Sind keine Karten mehr auf dem Stapel, darfst du die Fähigkeit nicht mehr einsetzen.

Du darfst die folgenden Karten nicht mit dieser Fähigkeit aktivieren: Lager (Grundspiel), Bank (*Newleaf*), Legendäre Karten (*Mistwood*).

WESEN

Bäckerin: Bei der Wertung am Spielende erhältst du für jede deiner nicht genutzen Beeren je 2 Punkte, aber nicht mehr als 6 Punkte.

Bürgermeister: Wenn du deine Produktionskarten aktivierst, nimm dir 1 Punkt. Nimm dir zusätzlich 1 Punkt für je 5 belegte Plätze in deiner Stadt (abgerundet). Karten, die keinen Platz in der Stadt einnehmen (z. B. Hauptstraße aus *Newleaf*) darfst du nicht zählen.

Dichterling: Wenn du diese Karte ausspielst, wähle 1 Kartentyp. Nimm dir alle Karten dieses Typs von der Wiese und fülle die Wiese danach wieder auf. Würdest du dein Handkartenlimit überschreiten, nimm nur so viele Karten bis du dein Handkartenlimit erreicht hast. Nimm dir 1 Punkt für jede Karte, die du so genommen hast. Hast du den Dichterling von der Wiese ausgespielt, darfst du die Wiese auffüllen, bevor du 1 Kartentyp wählst.

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

Erfinderin: Wenn du 1 Karte ausspielst, darfst du die Erfinderin aus deiner Stadt abwerfen, um für die Karte 3 Ressourcen deiner Wahl weniger zu bezahlen, als eigentlich gefordert sind (du erhältst dadurch aber keine Ressourcen). Dies gilt als *Vorteil beim Ausspielen*. Zur Erinnerung: Du darfst keinen anderen *Vorteil beim Ausspielen* gleichzeitig nutzen.



Fotografin: Bei der Wertung am Spielende erhältst du 2 Punkte für die Fotografin. Zusätzlich darfst du den Effekt von 1 Wohlstandskarte in einer fremden Stadt kopieren. Du erhältst dafür Punkte, als würde die Karte in deiner Stadt liegen.

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

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

Müllerin: Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du 1 Kiesel abgeben. Tust du das, nimm dir 3 Punkte.

Schaffner: Setzt du hier 1 Arbeiter ein, darfst du den Effekt von 1 Zielkarte aus einer fremden Stadt kopieren. Führe den Effekt sofort aus, als würde die Karte in deiner Stadt liegen. Kopierst du einen Schaffner, darfst du danach 1 Zielkarte aus deiner eigenen Stadt kopieren.
Du darfst nicht die Effekte von Friedhof (Grundspiel), Kapelle (Grundspiel), Kloster (Grundspiel), Piratenschiff (*Pearlbrook*) oder Legendären Karten (*Mistwood*) kopieren.

Schmiedehörnchen: Setzt du hier 1 Arbeiter ein, darfst du sofort die Effekte von 2 verschiedenen Produktionskarten in deiner Stadt aktivieren. Du darfst keine Legendären Karten (*Mistwood*) aktivieren.

Zauberin: Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du 1 anderes Wesen oder Bauwerk (nicht die Zauberin selbst) aus deiner Stadt abwerfen. Tust du das, nimm 1 Punkt und 1 Ressource deiner Wahl.

BAUWERKE

Bank: Wenn du deine Produktionskarten aktivierst, lege 1 Punkt auf die Bank. Für jeden Punkt auf der Bank ist dein Handlimit um 1 Karte erhöht. Zähle Punkte-Marker auf der Bank bei der Wertung am Spielende mit.

Bücherei: Bei der Wertung am Spielende erhältst du 1 Punkt für jeden Kartentyp, von dem 1 oder mehr Karten in deiner Stadt ausliegen. Insgesamt kannst du also bis zu 5 Punkte erhalten.

Frachtwaggon: Wenn du diese Karte ausspielst, lege sofort je 2 Zweige, Harz, Kiesel und Beeren aus dem Vorrat auf diese Karte.
Wenn du deine Produktionskarten aktivierst, darfst du dir 2 Ressoucen deiner Wahl (gleiche oder unterschiedliche) von dieser Karte nehmen. Du darfst jedoch keine neue Ressourcen auf diese Karte legen.
Ressourcen auf dieser Karte gehören nicht zu deinem Vorrat und zählen nicht für Karten, die sich auf nicht genutzte Ressourcen beziehen (z. B. Bäckerin aus *Newleaf*).
Kopierst du diese Karte (z. B. mit dem Minenmaulwurf aus dem Grundspiel), nimm dir die

Ressourcen von dieser Karte, obwohl sie in einer fremden Stadt ausliegt.

Gewächshaus: Diese Karte kann sich einen Platz in deiner Stadt mit 1 Farm (Grundspiel) teilen. Wenn du deine Produktionskarten aktivierst, ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel. Wenn es mit einer Farm auf demselben Platz in deiner Stadt liegt, nimm dir zusätzlich 1 Ressource deiner Wahl.

Hauptstraße: Die Hauptstraße belegt keinen Platz in deiner Stadt. Du erhältst 1 zusätzlichen Platz in deiner Stadt. Diese Karte darf nicht entfernt oder kopiert werden. Der Kompass (*Pearlbrook*) darf diese Karte nicht aktivieren.

Heißluftballon: Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du den Effekt von 1 Bewegungskarte aus einer fremden Stadt kopieren. Kopierst du einen Heißluftballon, darfst du danach 1 Bewegungskarte aus deiner eigenen Stadt kopieren. Führe den Effekt sofort aus, als würdest du die Karte in deine Stadt spielen.
Du darfst nicht die Effekte von Ruine (Grundspiel), Narr (Grundspiel), Hauptstraße (*Newleaf*) oder Legendären Karten (*Mistwood*) kopieren.

Hotel 

: Setzt du hier 1 Arbeiter ein, darfst du 1 Wesen oder Bauwerk von deiner Hand ausspielen. Dafür darfst du 3 Ressourcen deiner Wahl weniger bezahlen, als eigentlich gefordert sind (du erhältst dadurch aber keine Ressourcen). Dies gilt als *Vorteil beim Ausspielen.* Du darfst keinen anderen *Vorteil beim Ausspielen* gleichzeitig nutzen. Du darfst den Effekt des Hotels nutzen, um Legendäre Karten (*Mistwood*) zu spielen. Setzt eine andere Person einen Arbeiter auf einem Hotel in deiner Stadt ein, darfst du dir 2 Punkte-Marker nehmen (anstatt wie üblich 1).

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

Lokomotive: Setzt du hier 1 Arbeiter ein, darfst du 1 Wesen oder Bauwerk vom Bahnhof ausspielen. Dafür darfst du 3 Ressourcen deiner Wahl weniger bezahlen, als eigentlich gefordert sind (du erhältst dadurch aber keine Ressourcen). Dies gilt als *Vorteil beim Ausspielen.* Zur Erinnerung: Du darfst keinen anderen *Vorteil beim Ausspielen* gleichzeitig nutzen.

Museum: Nachdem du ein Wesen oder ein Bauwerk gespielt hast, darfst du 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen.

Rathaus: Nachdem du ein Bauwerk gespielt hast, darfst du 1 anderer Person 1 deiner Handkarten geben. Tust du das, nimm dir 1 Punkt und ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel. Wenn möglich musst du 1 Person wählen, deren Handkartenlimit noch nicht erreicht ist. Haben alle anderen Personen bereits ihr Handkartenlimit erreicht, wirf die Karte stattdessen ab.

Teestube: Wenn du deine Produktionskarten aktivierst, darfst du 1 anderer Person 1 deiner Handkarten geben. Tust du das, nimm dir 1 Punkt und ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel. Wenn möglich musst du 1 Person wählen, deren Handkartenlimit noch nicht erreicht ist. Haben alle anderen Personen bereits ihr Handkartenlimit erreicht, wirf die Karte stattdessen ab.

IMPRESSUM

Autor: James A. Wilson

Entwicklung: Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Illustrationen: Andrew Bosley

Weitere Illustrationen: Naomi Robinson, Natalie Johnson

Grafikdesign: Natalie Johnson, Jared Gannuscio

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

Produktion: Tim Schuetz, Skye Walker

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

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

Veröffentlicht durch: Starling Games

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Ronja Lauterbach, Irina Siefert

Lektorat: Milena Fuchs

Grafik: Jens Wiese

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Tabletop Tycoon Inc. © 2022 Tabletop Tycoon Inc. © der deutschen Ausgabe 2023 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

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

DE