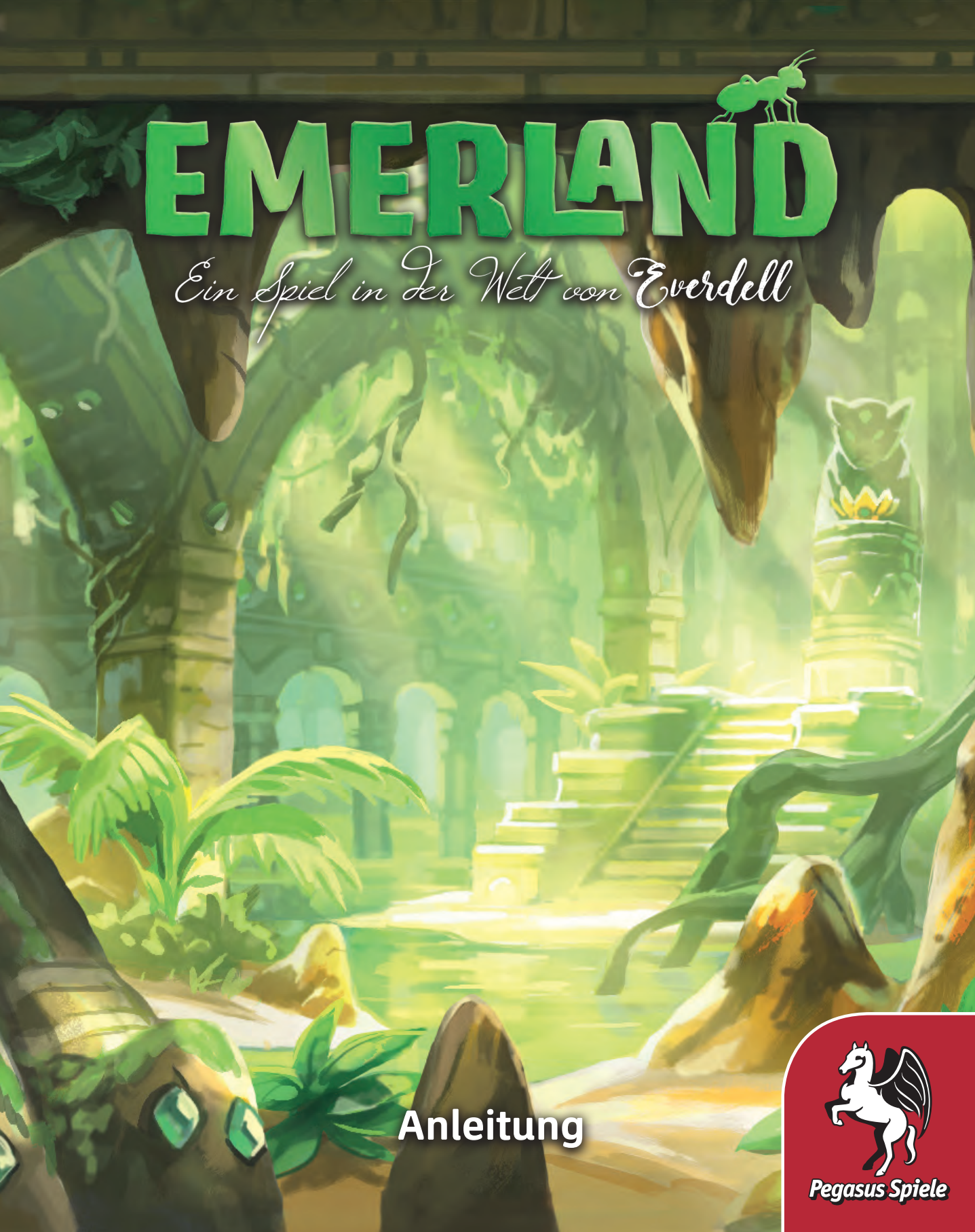

EMERLAND
Ein Spiel in der Welt von Everdell
Anleitung
Pegasus Spiele

EINLEITUNG

*Tief im tropischen Dschungel westlich des Everdell-Tals liegt die Region **Emerland** – ein farbenfrohes Land, bekannt für seine künstlerische wie musikalische Kultur und seinen Reichtum an natürlichen Ressourcen, darunter wertvolle Edelsteine aus zahlreichen unterirdischen Höhlen.*

Die hier lebenden kleinen Wesen – meist Insekten – sind fleißig und klug und helfen den größeren Wesen oft bei ihrer Arbeit oder bei der Verschönerung von Häusern und Städten. Dadurch haben sie den Spitznamen „Hilflinge“ erhalten.

Häufig finden Expeditionen in die dichten, weitläufigen Dschungel statt. Einst lebte dort eine geheimnisvolle Zivilisation, die längst in Vergessenheit geraten ist. Doch archäologische Entdeckungen werfen nach und nach Licht auf das Leben dieser Altvorderen.

*Versammelt eure Tiere und Hilflinge, setzt euren Abenteuerhut auf und macht euch bereit, eure Stadt zu errichten, während ihr die Geheimnisse des wunderschönen **Emerlands** entdeckt!*

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial 3
Spielübersicht 4
Das ist neu in Emerland 5
Spielvorbereitung 6
Spielablauf 8
- 1 Tier einsetzen 8
- 1 Hilfling einsetzen 10
- 1 Dschungelkarte ausspielen 11
- Harfen 12
- Karten aufwerten 14
- 1 Kulturkarte nutzen 14
- 1 Entdeckung machen 15
- Artefakte 15
- Regionskarten 16
- Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten ... 16

Spielende und Wertung 17
Solomodus 19
Impressum 23
Begriffe und Symbole 24



Segenswunsch aus Emerland:

Möge die Sonne dein Gesicht am Morgen erhellen und der Mond dich abends in den Schlaf singen.
Möge dein Herz so unbeschwert sein wie der Fluss, dein Wille so stark wie Stein und dein Lachen so erfrischend wie der Wind.
Möge deine Lebenslust immer groß sein und deine Tage lang und reichhaltig.
Möge dein Freundeskreis dich stützen und deine Familie dir zur Seite stehen.
Mögen dein Fell oder deine Schuppen immer frisch und glänzend sein!

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



1 3D-Ruine
(8-teilig, inklusive Ruinentafel)



24 Tiere aus Holz
(6 Capybaras, 6 Laubfrösche, 6 Chamäleons, 6 Affen)



16 Hilflinge aus Holz
(4 Käfer, 4 Raupen, 4 Libellen, 4 Ameisen)



100 doppelseitige Dschungelkarten



18 kleine Regionskarten



4 Marktwürfel



4 Spielhilfen



1 Stoffbeutel
(für Artefakte)

233 Plättchen, davon:



100 Ressourcen
(25× Bambus, 25× Blatt, 25× Feige, 25× Marmor)



40 Punktemarker
(30× 1er, 10× 3er)



25 Smaragde



20 Harfen



45 Artefakte



3 Brunnen
(für 3–4 Personen)

Die Ressourcen, Smaragde, Harfen und Punktemarker sind nicht begrenzt. Sollte eine dieser Komponenten nicht in ausreichender Menge vorhanden sein, verwendet geeigneten Ersatz.

Spielmaterial Solomodus



9 Expeditionskarten



9 Ausgrabungskarten



9 Tückekarten

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***

SPIELÜBERSICHT

In *Emerland* setzt ihr eure Tiere an unterschiedlichen Orten des Spielplans und auf Karten ein, um Ressourcen zu erhalten. Die Ressourcen nutzt ihr, um Karten offen vor euch auszuspielen und somit eure eigene Stadt zu errichten und Punkte zu sammeln.

In jedem Zug führt ihr genau 1 der 6 nachfolgenden Aktionen aus:

- **1 Tier einsetzen** (mit oder ohne Hilfling)
- **1 Hilfling einsetzen**
- **1 Dschungelkarte ausspielen**
- **1 Kulturkarte nutzen**
- **1 Entdeckung machen**
- **Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten**

Habt ihr alle eure Tiere eingesetzt und könnt oder wollt ihr keine anderen Aktionen mehr ausführen, gilt es, sich auf die nächste Jahreszeit vorzubereiten. Dazu holt ihr zunächst alle eingesetzten Tiere und Hilflinge zurück und dürft euch je nach Jahreszeit neue Tiere bzw. Hilflinge dazunehmen. Dann führt ihr den Effekt aus, den der Spielplan für die nächste Jahreszeit anzeigt. Die Person, die sich als Erste auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, führt je nach Jahreszeit zusätzliche Effekte aus.

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

Der majestätische und geheimnisvolle Dschungel von Emerland lockt urlaubsbedürftige und abenteuerlustige Wesen gleichermaßen an.

Es belohnt Entdeckungsdrang mit unvergleichlichen Erlebnissen, der Schönheit der Natur, kostbaren Schätzen und dem Nervenkitzel ständiger Überraschungen.



Emerland bietet zudem das perfekte Klima und die ideale Landschaft für einen entspannten Tropenurlaub! In diesem bezaubernden Reich der Künste und Entdeckungen werdet ihr euch rundum wohlfühlen und neue Kraft tanken. Köstliche Früchte, beeindruckende Gebäude, unvergessliche Musik, antike Geschichte und der schönste und kunstvollste Schmuck der Welt erwarten euch!

Mit romantischen Flussfahrten im Sonnenuntergang und entzückenden Überraschungen an jeder Ecke ist Emerland der perfekte Ort für eine unvergessliche Auszeit.

Fünf Sonnen!

—Bea Wasserschweif, glückliche Besucherin

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

Emerland baut auf der mechanischen Grundstruktur von *Everdell* auf, aber es gibt viele wichtige und komplexe Unterschiede für dich zu entdecken und zu meistern. Wenn du noch keine Spiele aus der Welt von *Everdell* gespielt hast, kannst du diese Seite überspringen.

- Du hast ein Handkartenlimit von **6 Karten**, deine Stadt verfügt über **12 Plätze**.
- Doppelte Karten in der **Hochebene** werden übereinander gestapelt, so dass immer 6 unterschiedliche Karten zur Auswahl stehen.
- 1 deiner Tiere repräsentiert dein **Forschungsteam**, das im Laufe der Jahreszeiten in der Ruine auf der Suche nach der verlorenen Stadt Entdeckungen macht. Dabei findest es **Artefakte** und kann Punkte verdienen. Artefakte sind einzigartige Schätze, die dir ebenfalls Punkte und einmalige Boni gewähren können.
- Zusätzlich zu deinen Tieren hast du jetzt **Hilflinge**, die mit ihren besonderen Fähigkeiten deine Tiere unterstützen. Setzt du einen Hilfling zur Unterstützung an einem Ort mit deinem Tier ein, wird der Effekt des Ortes doppelt ausgelöst. Alternativ kann ein Hilfling auch ein Tier zur Beruhigung begleiten, sodass du das Tier an einem Ort einsetzen darfst, an dem sich bereits ein anderes Tier befindet. Zudem gibt es auf dem Spielplan Orte, an denen du *ausschließlich* Hilflinge einsetzen darfst.
- Nahezu alle **Dschungelkarten** (= Wesen- oder Bauwerkskarten) verfügen über brandneue Effekte, die eine Fülle von neuen Strategien und Kombinationen ermöglichen. Die Dschungelkarten sind zudem **doppelseitig**, mit einer normalen und einer aufgewerteten Seite. Meistens spielst du Karten zunächst mit der normalen Seite nach oben aus und kannst sie dann auf verschiedene Weisen aufwerten. Die aufgewertete Seite gewährt dir mehr Punkte und verbesserte Effekte.
- Es gibt **keine Unterscheidung zwischen gewöhnlichen und einzigartigen** Wesen/Bauwerken mehr.
- Alle **Zielkarten** haben einen **individuellen Ort** *nur* für die Person, die sie ausgespielt hat. Bauwerk-Zielkarten haben zusätzlich noch einen „offenen“ Ort, auf dem *nur* andere Personen ein Tier einsetzen dürfen.
- **Kulturkarten** sind ein neuer Kartentyp. Du darfst den Effekt einer Kulturkarte nutzen, indem du als Aktion eine Dschungelkarte von deiner Hand unter die Kulturkarte schiebst.
- Du darfst **Harfenplättchen** auf aufgewertete Bauwerke legen, um kostenlos ein aufgewertetes Wesen auszuspielen. Anders als Besetztmarker sind Harfen nicht an bestimmte Wesen gebunden. Du darfst auf jeden Kartentyp (= jede Farbe) in deiner Stadt nur je 1 Harfe legen, das durch die Harfe gespielte Wesen muss aber nicht denselben Typ haben wie das Bauwerk.
- Anstelle von Ereignissen gibt es in Emerland **Regionskarten**, die du einsammeln kannst. Jede Region erhöht die verfügbaren Plätze deiner Stadt um 1 und gewährt zusätzliche Wertungsmöglichkeiten für das Spielende.



SPIELVORBEREITUNG

1 Legt den Spielplan in die Mitte der Spielfläche.

a Im Spiel zu dritt: Legt den **Brunnen** mit „3–4 P." (auf der Rückseite) unten rechts auf den Spielplan.

b Im Spiel zu viert: Legt alle 3 **Brunnen** auf die leeren Plätze oben bzw. unten auf den Spielplan.

Persönliche Spielvorbereitung

9 Wählt jeweils 1 Spielfarbe und nehmt euch die entsprechende **Spielhilfe** sowie alle **Tiere** und **Hilflinge** dieser Farbe. Setzt davon jeweils 1 Hilfling auf das Herbstfeld, 1 Tier auf das Winterfeld sowie 2 Tiere und 1 Hilfling auf das Frühlingsfeld unten auf dem Spielplan.

10 Setzt je 1 eurer Tiere auf das Startfeld der Ruine als euer **Forschungsteam**.
(Es bleiben 2 Tiere und 2 Hilflinge übrig, die euch zu Spielbeginn zur Verfügung stehen.)

11 Nehmt euch je 1 Smaragdplättchen aus dem Vorrat.

12 Die Person, die das Spiel beginnt, zieht die obersten 3 Dschungelkarten vom Stapel, die nächste Person im Uhrzeigersinn zieht 4, die dritte Person zieht 5 und die vierte Person zieht 6 Dschungelkarten. Das sind eure Start-Handkarten.

Die musikalischste Person beginnt.



Beispiel: Persönliche Spielvorbereitung



2 Bereitet die **Ruine** vor:

a Legt die **Ruinentafel** oberhalb des Spielplans aus.

ODER

b Baut die **3D-Ruine** mithilfe der separaten Aufbauanleitung zusammen und setzt sie auf die Rückseite der Ruinentafel.



Ablage

3 Füllt die **Artefakte** in den **Stoffbeutel** und legt ihn an den Rand der Spielfläche.

4 Mischt alle **Dschungelkarten**, bildet daraus den **Dschungelstapel** und legt ihn neben die Ruine. Legt die obersten 6 Karten auf die **Hochebene** in der Mitte des Spielplans. Sollten dabei Karten doppelt vorkommen, stapelt sie übereinander und befüllt die leeren Plätze mit Karten vom Stapel, bis alle 6 Plätze belegt sind.

Hinweis: Die Dschungelkarten sind alle doppelseitig. Die Seite mit den Baukosten und dem dunkelgrünen Bereich unten sollte bei allen Dschungelkarten nach oben zeigen. Das ist ihre normale Seite. Der dunkelgrüne Bereich zeigt, welchen Effekt sie auf der aufgewerteten Seite haben.

5 Mischt alle **Regionskarten** verdeckt, bildet daraus den **Regionenstapel** und legt ihn auf das vorgesehene Feld in der 3D-Ruine bzw. in die Nähe des Spielplans, wenn ihr mit der Ruinentafel spielt. Deckt dann die obersten 3 Karten dieses Stapels auf und legt sie als offene Auslage oben auf dem Spielplan aus.

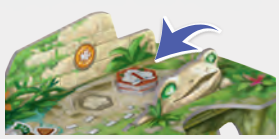
6 Legt alle **Ressourcen**, **Smaragde**, **Harfen** und **Punktemarker** als separate Haufen um den Spielplan verteilt aus. Sie bilden den allgemeinen Vorrat.

7 Würfelt die 4 orangen **Marktwürfel** und legt je 1 auf jedes Seerosenblatt auf dem Fluss. Das ist der Flussmarkt.

8 Legt Punktemarker als Stapel auf die Felder der Ruine, wie auf den Feldern angegeben.

Bei 2 Personen: Legt auf jedes Feld nur 1 Stapel, und zwar auf den wertvolleren Platz des Feldes.

Platziert Punkte entsprechend der Symbole.



Bei 2 Personen nutzt ihr nur den wertvolleren Platz.

SPIELABLAUF

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

Wenn du am Zug bist, führe nach deiner Wahl 1 der 6 folgenden Aktionen aus:

- **1 Tier einsetzen** (mit oder ohne Hilfling)
- **1 Hilfling einsetzen**
- **1 Dschungelkarte ausspielen**
- **1 Kulturkarte nutzen**
- **1 Entdeckung machen**
- **Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten**

1 Tier einsetzen



Setze **1 Tier** auf einem unbesetzten Wiesen- oder Brunnen-Ort deiner Wahl auf dem Spielplan oder auf einer bereits ausgespielten Zielkarte ein. Führe **sofort** die zugehörige Aktion aus.

Auf Wiesen-Orten auf dem Spielplan darfst du dabei **1 Hilfling zur Unterstützung** mit einsetzen. Tust du das, **führe die Aktion 2× aus**.

Ist ein Wiesen- oder Brunnen-Ort auf dem Spielplan bereits **durch ein anderes Tier besetzt** (dein eigenes oder ein gegnerisches), musst du **1 Hilfling zur Beruhigung** mit einsetzen, damit du dein Tier dort einsetzen darfst (damit die Tiere nicht streiten). In diesem Fall führst du die Aktion nur 1× aus.

Bei besetzten Wiesen-Orten darfst du auch **2 Hilflinge** mitschicken, 1 zur Unterstützung und 1 zur Beruhigung, um dein Tier auf einem besetzten Wiesen-Ort einzusetzen und die Aktion 2× auszuführen.

In dem seltenen Fall, dass du kein Tier einsetzen kannst, weil alle Orte besetzt sind und du keine Hilflinge zur Beruhigung hast, darfst du kein Tier als Aktion einsetzen.

Ortstypen auf dem Spielplan

WIESE



Setze 1 Tier auf einem unbesetzten Wiesen-Ort ein und führe die Aktion 1× aus.



Setze 1 Tier und 1 Hilfling zur Unterstützung auf einem unbesetzten Wiesen-Ort ein und führe die Aktion 2× aus.



Setze 1 Tier und 1 Hilfling zur **Beruhigung** auf einem **besetzten** Wiesen-Ort ein und führe die Aktion 1× aus (oder 2×, wenn du 1 weiteren Hilfling zur **Unterstützung** mit einsetzt).

ERDBODEN



Setze 1 Hilfling ein, auch wenn der Erdboden-Ort besetzt ist, und führe die Aktion 1× aus.

BRUNNEN



Setze 1 Tier auf einem unbesetzten Brunnen-Ort ein und führe die Aktion 1× aus.



Setze 1 Tier und 1 Hilfling zur **Beruhigung** auf einem **besetzten** Brunnen-Ort ein und führe die Aktion 1× aus. (Du darfst **keinen** Hilfling zur **Unterstützung** mit einsetzen).

Wiesen-Orte

An diesen Orten erhältst du Ressourcen, Smaragde und Karten:



2 Smaragde



3 Bambus



2 Blätter



2 Feigen



1 Marmor und 1 Karte vom Stapel

Du darfst **beliebig viele deiner Tiere** auf demselben Wiesen-Ort einsetzen (aber nur 1 pro Aktion), solange du für jedes Tier nach dem ersten auch 1 Hilfling zur Beruhigung mit einsetzt.



Erhalte am **Wiesen-Ort des Flussmarkts** alle Belohnungen, die auf 2 Marktwürfeln deiner Wahl im Flussmarkt zu sehen sind. Setzt du einen Hilfling zur Unterstützung mit ein, erhalte die Ressourcen von deinen gewählten Marktwürfeln doppelt. Die Würfel repräsentieren die orangen Handelsboote, die dort im Wasser treiben und den Flussmarkt bilden.

Brunnen-Orte

Du darfst **nie mehr als 1 deiner Tiere** auf demselben Brunnen-Ort einsetzen.



Zahle am **Brunnen-Ort für Regionen** 2 Smaragde und nimm dir dafür 1 offen liegende Regionskarte oder ziehe die oberste Regionskarte vom Regionenstapel. Lege die Regionskarte offen in deinen Spielbereich. Sie stellt dar, dass du neue Gebiete von Emerland besucht hast (siehe S. 16, *Regionskarten*). Fülle ggf. die Auslage der Regionskarten wieder auf.



Zahle am **Brunnen-Ort für Musik** 1 Smaragd und nimm dir dafür 1 Harfe aus dem allgemeinen Vorrat. Fülle zudem deine Hand bis zu ihrem Limit auf (6 Karten). Musik in deiner Stadt lockt mehr Wesen an (siehe S. 11, *Harfen*).

Brunnenplättchen

Diese Brunnen-Orte sind nur bei 3 bzw. 4 Personen im Spiel. Legt sie je nach Personenzahl wie bei der Spielvorbereitung beschrieben auf die entsprechenden Felder.

Für 3 und 4 Personen:



- Nimm 2 Dschungelkarten aus der Hochebene auf die Hand (fülle anschließend die Hochebene wieder auf). Nimm dir zudem 1 Smaragd und die Belohnung von 1 Marktwürfel deiner Wahl.

Für 4 Personen:



- Nimm dir 1 Smaragd und ziehe 1 zufälliges Artefakt aus dem Beutel.
- Zahle 1 Smaragd, um dir die Belohnungen von allen 4 Marktwürfeln zu nehmen.

Wichtig: Auf jedem Brunnen-Ort (inkl. Brunnen-Plättchen) darfst du nur 1 deiner Tiere einsetzen. Du darfst keine Hilflinge zur Unterstützung mit einsetzen, um die Aktion 2× auszuführen. Du darfst aber 1 Hilfling zur Beruhigung mit einsetzen, um dein Tier auf einem besetzten Brunnen-Ort einzusetzen, auf dem noch keines deiner Tiere steht.

Zielkarten

Du darfst dein Tier auf dem zentralen Wiesen-Ort auf jeder roten **Zielkarte in deiner Stadt** einsetzen, um ihren Effekt auszuführen.
Du darfst **nie mehr als 1 deiner Tiere** auf derselben Zielkarte einsetzen.



Bauwerk-Zielkarten zeigen zusätzlich 1 „offenen“ Ort in der oberen rechten Ecke. Du darfst dein Tier auch auf solchen **unbesetzten offenen Orten in gegnerischen Städten** einsetzen (nicht in deiner eigenen Stadt). In diesem Fall nimmt sich die Person, in deren Stadt die Karte liegt, so viele Punkte aus dem Vorrat, wie unter dem Ort angezeigt wird, auf dem du dein Tier eingesetzt hast.

Es dürfen sich auf jeder Bauwerk-Zielkarte höchstens 2 Tiere gleichzeitig befinden: dein eigenes auf dem zentralen Wiesen-Ort in der Mitte und 1 gegnerisches auf dem offenen Ort.

Wichtig: Du darfst Hilflinge weder zur Unterstützung noch nur Beruhigung mit einem Tier auf Zielkarten einsetzen.

1 Hilfling einsetzen

Es gibt 3 Orte, auf denen du einen Hilfling (ohne Tier) einsetzen kannst.

Erdboden-Orte

Auf Erdboden-Orten auf dem Spielplan darfst du **ausschließlich** Hilflinge einsetzen und immer nur 1 pro Aktion. Es spielt keine Rolle, ob sich an dem Ort bereits andere Hilflinge befinden.



Zahle am **Erdboden-Ort für Verbesserungen** 1 Smaragd, um 1 Karte deiner Wahl in deiner Stadt auf die aufgewertete Seite zu drehen (siehe S. 14, *Karten aufwerten*).



Ziehe am **Erdboden-Ort der Anlegestelle** die obersten 2 Karten vom Dschungelstapel oder erhalte die Belohnung von 1 Marktwürfel deiner Wahl.

Wesen-Zielkarten (in deiner Stadt)



Die Orte auf Wesen-Zielkarten sind halb Wiese und halb Erdboden. Du darfst hier entweder genau 1 Tier oder genau 1 Hilfling einsetzen, um ihren Effekt auszuführen. Befindet sich auf so einer Zielkarte bereits ein Tier oder ein Hilfling, ist der Ort besetzt. Du darfst dort erst wieder 1 Tier oder 1 Hilfling einsetzen, wenn der Ort nicht mehr besetzt ist.

1 Dschungelkarte ausspielen

Du darfst als Aktion **1 Dschungelkarte** (Wesen oder Bauwerk) ausspielen: entweder **von deiner Hand** oder **aus der Hochebene**. Lege die ausgespielte Karte offen vor dir aus. Deine ausgespielten Karten bilden deine Stadt.

Wenn du eine Karte ausspielst, handle die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ab:

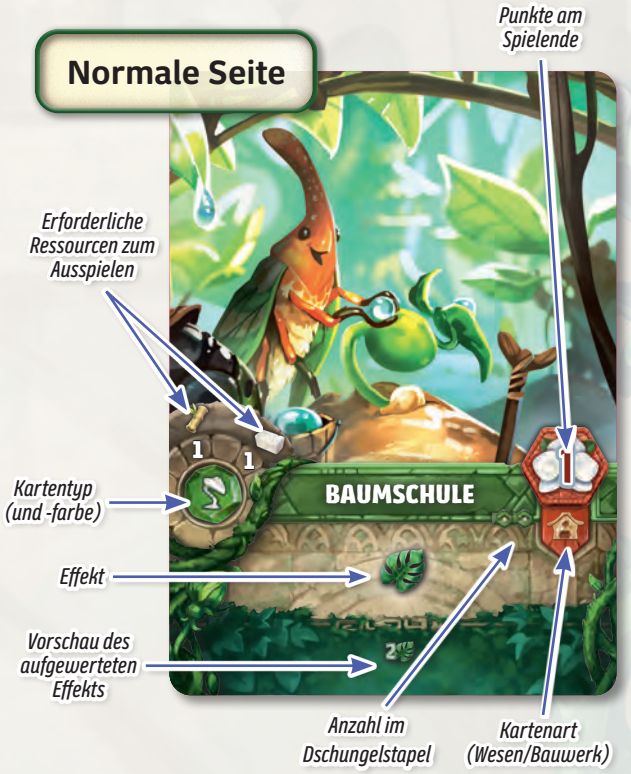
1. Zahle die erforderlichen Ressourcen (links neben dem Namen der Karte) oder nutze eine Harfe (nur für Wesen, siehe S. 12, *Harfen*).
2. Lege die ausgespielte Karte in deine Stadt.
3. Handle ggf. den Effekt der ausgespielten Karte ab (nur bei Produktions- und Bewegungskarten).
4. Handle ggf. den Effekt von ausliegenden Verwaltungskarten in deiner Stadt ab.

Hast du eine Karte aus der Hochebene ausgespielt, decke am Ende deines Zuges eine neue Karte vom Dschungelstapel auf, um die Auslage der Hochebene aufzufüllen, sodass dort wieder 6 unterschiedliche Karten liegen.

Beachte: Alle Dschungelkarten sind doppelseitig. Wenn du eine Karte ausspielst, sollte sie für gewöhnlich **mit der normalen Seite nach oben** zeigen. Das ist die Seite mit dem dunkelgrünen Bereich unten, der eine Vorschau des Effekts auf der Rückseite zeigt. Die normale Seite zeigt zudem auch die erforderlichen Ressourcen, um die Karte auszuspielen, während die aufgewertete Seite stattdessen eine blühende Blume unten links zeigt.

Alle Karten im Dschungelstapel und auf der Hochebene sollten immer mit der normalen Seite nach oben liegen bzw. alle Karten auf deiner Hand sollten mit der normalen Seite zu dir zeigen.

Normale Seite



Aufgewertete Seite



Harfen

Um ein Wesen auszuspielen und es in deine Stadt zu legen, musst du entweder die erforderliche Menge an Ressourcen zahlen oder du nutzt eine deiner Harfen.

Um eine Harfe zu nutzen, musst du sie auf ein **aufgewertetes Bauwerk** in deiner Stadt legen. Spiele dann ein **Wesen eines beliebigen Typs** in deine Stadt, mit der **aufgewerteten Seite nach oben**. Sobald eine Harfe auf einer Karte liegt, darfst du sie nicht mehr entfernen.

Wichtig: Du darfst auf jeden Kartentyp (= jede Farbe) in deiner Stadt nur je 1 Harfe legen und nur auf aufgewertete Bauwerke!
Hast du z. B. eine Harfe auf ein (aufgewertetes) grünes Produktionsbauwerk gelegt, darfst du keine Harfe mehr auf ein anderes grünes Produktionsbauwerk legen.

Kartenarten und Kartentypen

Es gibt in den Dschungelkarten **2 unterschiedliche Kartenarten:** Wesen und Bauwerke. Beide spielst du in deine Stadt aus.



Um 1 Wesen auszuspielen und es in deine Stadt zu legen, musst du entweder 1 Harfe nutzen (siehe oben) oder die erforderliche Menge an Feigen zahlen.



Um 1 Bauwerk auszuspielen und es in deine Stadt zu legen, musst du die erforderlichen Ressourcen zahlen. Bauwerke kosten Bambus, Blätter und/oder Marmor.

Du darfst mehrere Exemplare der gleichen Karte in deiner Stadt haben. (Anders als z. B. in *Everdell* gibt es in *Emerland* keine Unterscheidung zwischen „gewöhnlich“ und „einzigartig“.)

Auf jeder Dschungelkarte ist zusätzlich 1 von **6 unterschiedlichen Kartentypen** angegeben. Dieser zeigt an, welche Art von Effekt diese Karte hat und wann du den Effekt aktivierst:



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



Verwaltung (blau): Die Effekte dieser Karten bringen dir Vorteile für das weitere Spiel, zum Beispiel wenn du Karten ausspielst oder bestimmte Aktionen ausführst. Du darfst den Vorteil einer Verwaltungskarte nicht für die Verwaltungskarte selbst verwenden.



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



Ziel (rot): Wenn du diese Karten ausspielst, führst du keinen Effekt aus. Du darfst aber in späteren Zügen Tiere oder Hilflinge hier einsetzen (ggf. auch in gegnerischen Städten, siehe S. 10, *Zielkarten*), um den Effekt auszuführen.



Kultur (orange): Wenn du diese Karte ausspielst, führst du keinen Effekt aus. Du darfst aber in späteren Zügen als Aktion 1 Karte deiner Wahl von deiner Hand unter eine Kulturkarte schieben, um ihren Effekt auszuführen.



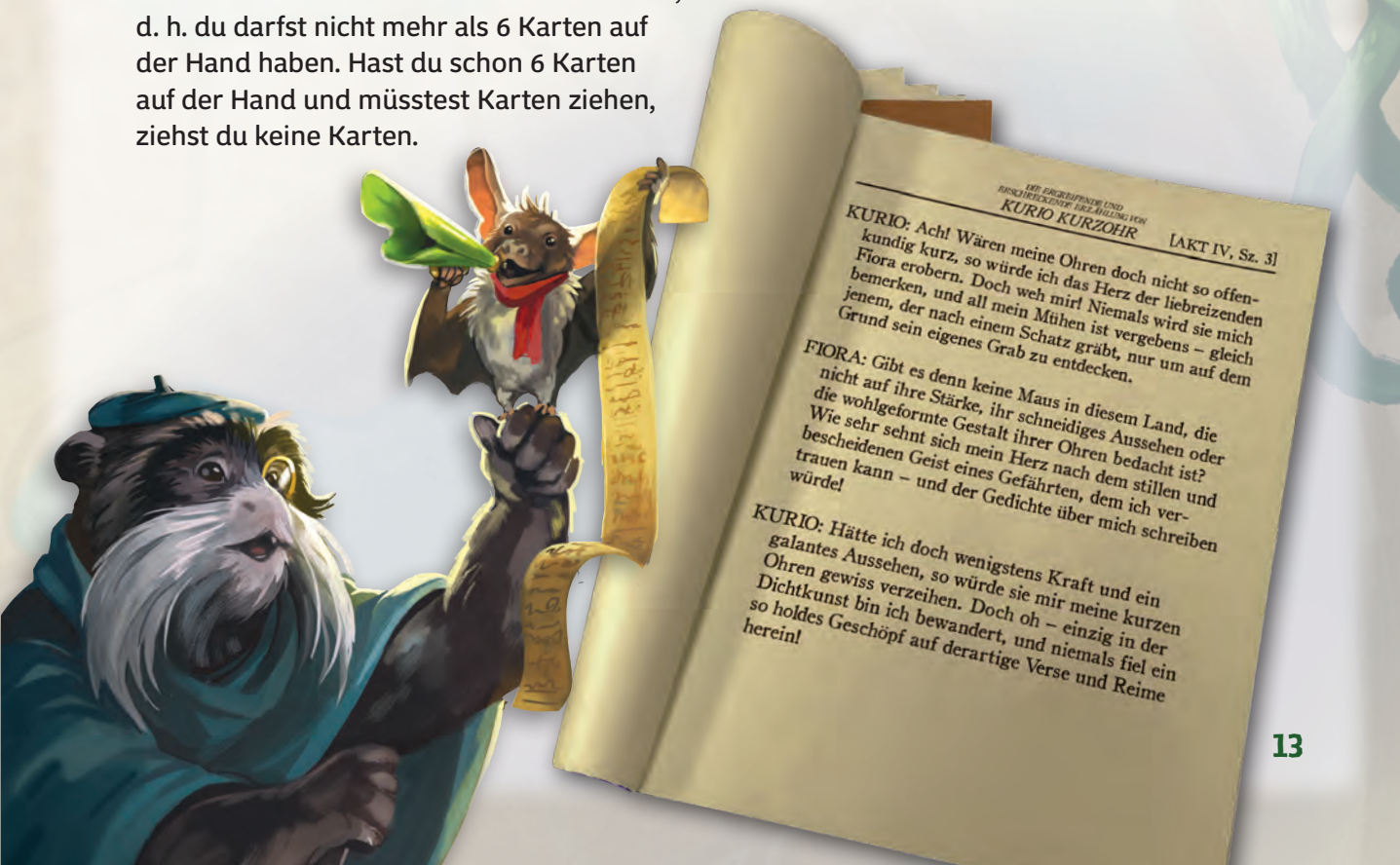
Der rote Pfeil auf einer Kulturkarte gibt das Limit an, wie viele Karten du höchstens unter die jeweilige Kulturkarte schieben darfst.



Wohlstand (lila): Die Effekte dieser Karten gelten für die Wertung am Spielende und geben dir dort einmalig Bonuspunkte, wenn du ihre Bedingung erfüllst (oder übertriffst). Alle Effekte gelten zusätzlich zu den Punkten, die bereits auf den Karten stehen.

Beachte zudem die folgenden Regeln

- **Alle Karteneffekte sind optional**, d. h. du hast immer die Wahl, einen Effekt zu nutzen oder darauf zu verzichten.
- Deine Stadt verfügt über insgesamt **12 Plätze** für Dschungelkarten. Jede Dschungelkarte belegt 1 Platz, sofern nicht anders angegeben. Ist deine Stadt voll, darfst du keine weiteren Dschungelkarten ausspielen.
- Jede deiner **Regionen** (siehe S. 16, *Regionskarten*) erweitert deine Stadt um **je 1 zusätzlichen Platz.**
- Wenn nicht anders angegeben, ziehst du Karten immer vom Dschungelstapel. Nimm Karten nur aus der Hochebene, wenn du explizit dazu aufgefordert wirst.
- Wenn nicht anders angegeben, wirfst du Karten immer von deiner Hand ab.
- Du hast ein **Handkartenlimit von 6 Karten**, d. h. du darfst nicht mehr als 6 Karten auf der Hand haben. Hast du schon 6 Karten auf der Hand und müsstest Karten ziehen, ziehst du keine Karten.
- Sollten sich durch das Auffüllen doppelte Karten in der Hochebene befinden, schiebe die gleichnamigen Karten untereinander und fülle den leeren Platz mit einer Karte vom Dschungelstapel auf. Wenn du eine Karte ausspielst, von der mehrere in der Hochebene liegen, bleiben die übrigen Exemplare dieser Karten in der Hochebene.
- Musst du eine Karte ziehen oder die Hochebene auffüllen und der Dschungelstapel ist leer, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Dschungelstapel.
  Beispiel: Es liegt noch 1 Karte im Dschungelstapel und du musst 3 Karten ziehen. Ziehe zuerst die 1 verbliebene Karte, dann mische den Ablagestapel, um einen neuen Dschungelstapel zu bilden, und ziehe 2 weitere Karten.



Karten aufwerten

Immer wenn du eine Aktion ausführst, die ein Aufwertungssymbol zeigt, wähle 1 Dschungelkarte in **deiner Stadt** und drehe sie von der normalen auf die aufgewertete Seite um. Die Karte erhält dadurch einen neuen Effekt und bringt dir am Spielende 1 Punkt mehr ein.

Je nach Kartentyp hat die Aufwertung eine andere Auswirkung:

- **Produktion**: Führe den Effekt sofort nach der Aufwertung aus.
- **Verwaltung**: Der Effekt dieser Karte bringt dir ab sofort einen anderen Vorteil für das weitere Spiel.
- **Bewegung**: Führe den Effekt sofort nach der Aufwertung aus.
- **Ziel**: Jede Person, die ein Tier oder einen Hilfling auf dieser Karte hat, führt ihren Effekt sofort nach der Aufwertung aus. Haben 2 Personen Tiere auf einer Zielkarte, beginnt die Person, in deren Stadt die Karte liegt. Alle Tiere/Hilflinge bleiben auf der aufgewerteten Karte.
  Beachte: Liegt die Zielkarte in deiner Stadt und ein gegnerisches Tier ist darauf eingesetzt, darfst du nur Punkte aus dem Vorrat nehmen, wenn die andere Person den Effekt auch tatsächlich ausführt (da alle Effekte optional sind).
- **Kultur**: Die Karte hat nun einen anderen Effekt, wenn du als Aktion eine Karte darunter schiebst. Alle Karten, die sich bereits darunter befinden, bleiben dort und zählen zum Limit.
- **Wohlstand**: Die Bedingung für die Bonuspunkte ist jetzt leichter zu erfüllen und die Menge an Bonuspunkten ist höher.

Zur Erinnerung: Du musst ein aufgewertetes Bauwerk in deiner Stadt haben, um eine Harfe zu nutzen. Du darfst auf jeden Kartentyp (= jede Farbe) in deiner Stadt nur je 1 Harfe legen.

1 Kulturkarte nutzen

Du darfst als Aktion den Effekt von 1 Kulturkarte in deiner Stadt ausführen. Schiebe dazu 1 Dschungelkarte deiner Wahl von deiner Hand unter die entsprechende Kulturkarte in deiner Stadt.



Beispiel: Den Effekt dieser Kulturkarte darfst du höchstens 2× ausführen, indem du jeweils 1 Dschungelkarte darunter schiebst.

Jede Kulturkarte hat ein Limit, wie oft du ihren Effekt nutzen kannst (d. h. wie viele Karten du darunter schieben darfst). Dieses Limit wird durch einen kleinen roten Pfeil auf der Kulturkarte angegeben.

Du darfst **mit 1 Aktion nicht mehrere Dschungelkarten gleichzeitig** unter eine Kulturkarte schieben, um ihren Effekt mehrfach auszuführen.



1 Entdeckung machen

Du darfst als Aktion 1 Entdeckung in der Ruine machen. Die Ruine hat insgesamt 6 Felder: das Startfeld, 4 Wegfelder (mit je 2 Plätzen für Punktestapel) und die verlorene Stadt am Ende. Um eine Entdeckung zu machen, handle die folgenden Schritte ab:

1. Zahle die Ressourcen, die zwischen dem aktuellen Feld deines Forschungsteams und dem nächsten Feld der Ruine abgebildet sind.
2. Wirf mindestens 1 Karte von deiner Hand ab. Du darfst auch freiwillig mehr Karten abwerfen.
3. Bewege dein Forschungsteam auf das nächste Feld der Ruine. Befinden sich dort Stapel mit Punktemarkern, nimm den Stapel mit mehr Punkten (gibt es nur 1 Stapel, nimmst du diesen Stapel).
4. Ziehe 1 zufälliges Artefakt aus dem Stoffbeutel für jede Karte, die du in Schritt 2 abgeworfen hast. Wähle 1 davon, das du behältst und offen neben deine Stadt legst. Wirf die anderen in den Stoffbeutel zurück.

Du darfst dein Forschungsteam **pro Aktion nur 1 Feld** weiterbewegen und höchstens so weit, wie die aktuelle Jahreszeit erlaubt (angezeigt durch die Jahreszeitensymbole über den Feldern).

Beispiel: Im Sommer darfst du höchstens 1 Entdeckung machen (und dein Forschungsteam somit 1 Feld weiterbewegen). Du kannst dich aber auch dagegen entscheiden, im Sommer eine Entdeckung zu machen. Hast du weder im Sommer noch im Herbst eine Entdeckung gemacht, könntest du im Winter bis zu 3 Entdeckungen machen (aber nur 1 pro Aktion bzw. Zug).

Das letzte Feld der Ruine stellt die verlorene Stadt dar, die dein Forschungsteam gefunden hat. Wenn du dein Forschungsteam in die verlorene Stadt bewegst, setze es auf den unbesetzten Ort dort mit den meisten Punkten. Du erhältst diese Punkte am Spielende.

Hat dein Forschungsteam die verlorene Stadt erreicht, darfst du keine weiteren Entdeckungen mehr machen.

Artefakte

Immer wenn du eine Aktion ausführst, die ein Artefaktsymbol zeigt, ziehe so viele zufällige Artefakte aus dem Stoffbeutel, wie für die Aktion angegeben ist.

Wichtig: Immer wenn du Artefakte aus dem Stoffbeutel ziehst, darfst du **nur genau 1 behalten**, egal wie viele du gezogen hast. Die anderen musst du in den Beutel zurückwerfen.



Beachte:

- Viele Artefakte geben dir eine sofortige Belohnung, die oben auf dem Artefakt angegeben ist. Andere Artefakte bringen dir ausschließlich Punkte am Spielende.
- Wenn du das Artefakt *Schatztruhe* ziehst und behältst, darfst du sofort 1 weiteres Artefakt ziehen und behalten.
- Die Punktewerte der Artefakte sind sehr unterschiedlich. Das wertvollste Artefakt bringt dir ganze 7 Punkte. Daher lohnt es sich, mehrere Artefakte zu ziehen und dir das wertvollste auszusuchen, wenn du kannst.

Regionskarten

Jede deiner Regionskarten symbolisiert eine Region, die du besucht hast, und erweitert deine Stadt um je 1 zusätzlichen Platz, auf dem du eine Dschungelkarte ausspielen kannst.

Regionen bringen dir zudem für bestimmte Elemente in deiner Stadt Siegpunkte am Spielende ein (z. B. für bestimmte Kartenarten oder -typen). Du bekommst diese Punkte so oft, wie du das entsprechende Element besitzt.

Immer wenn du eine Region nimmst, fülle am Ende deines Zuges die Auslage der Regionen wieder mit einer Karte vom Regionenstapel auf 3 Karten auf.



Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten

Hast du alle deine Tiere eingesetzt, darfst du dich als Aktion auf die nächste Jahreszeit vorbereiten. Du musst dazu nicht alle deine Hilflinge eingesetzt haben.

Hole alle deine Tiere und Hilflinge vom Spielplan und Zielkarten zurück (**nicht** aus der Ruine!) und führe die Effekte der nächsten Jahreszeit aus, wie rechts beschrieben. Danach endet dein Zug und die nächste Person ist an der Reihe.

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

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

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

Herbst:
- Nimm dir 1 neuen Hilfling.
- Aktiviere die Effekte aller Produktionskarten in deiner Stadt in einer Reihenfolge deiner Wahl.
- Nur die erste Person, die sich auf den Herbst vorbereitet:
  - ▶ Wirf alle 4 Marktwürfel neu.

Winter:
- Nimm dir 1 neues Tier und 1 Smaragd.
- Nur die erste Person, die sich auf den Herbst vorbereitet:
  - ▶ Wirf alle 4 Marktwürfel neu.
  - ▶ Wirf alle Dschungelkarten aus der Hochebene ab und fülle sie auf, sodass dort wieder 6 unterschiedliche Dschungelkarten liegen.

Frühling:
- Nimm dir 2 neue Tiere und 1 neuen Hilfling.
- Aktiviere die Effekte aller Produktionskarten in deiner Stadt in einer Reihenfolge deiner Wahl.
- Nur die erste Person, die sich auf den Herbst vorbereitet:
  - ▶ Wirf alle 4 Marktwürfel neu.

SPIELENDE UND WERTUNG

Bist du im Frühling angekommen und kannst oder willst du keine Aktionen mehr ausführen, ist das Spiel für dich beendet und du musst passen.

Wenn du gepasst hast, darfst du nicht mehr ins Spiel zurückkehren. Deine Tiere und Hilflinge bleiben, wo sie sind. Andere Personen müssen ggf. Hilflinge zur Beruhigung mit einsetzen, um ihre Tiere an Orten mit deinen Tieren einzusetzen.

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

Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat!

Im Falle eines Gleichstandes entscheiden die folgenden Elemente in genau dieser Reihenfolge, wer das Spiel gewinnt:

1. die meisten aufgewerteten Dschungelkarten in der eigenen Stadt
2. die meisten Entdeckungen gemacht (= Forschungsteam am weitesten bewegt)
3. die meisten Regionen besucht
4. am meisten Ressourcen und Smaragde übrig

Sollte es weiterhin einen Gleichstand geben, teilen sich die Beteiligten diesen beachtlichen Sieg!

WERTUNG

- Aufgedruckte Punkte auf den **Dschungelkarten** in deiner Stadt
- Bonuspunkte für Effekte von **Wohlstandskarten** in deiner Stadt
- **Punktemarker** in deinem Vorrat
- Punkte von deinen **Artefakten**
- Punkte von **deinem Forschungsteam**, sofern es in der verlorenen Stadt angekommen ist
- Punkte von deinen **Regionen**
- 1 Punkt für je 2 **Ressourcen und/oder Smaragde** in deinem Vorrat



Vitrinen der Ausstellung „Emerlands Enigmen“ im Museum für Alte und Faszinierende Dinge



Wertungsbeispiel

① Dschungelkarten	② Bonuspunkte von Wohlstandskarten	③ Punktemarker	④ Artefakte	⑤ Forschungsteam	⑥ Regionen	⑦ Sets aus 2 Ressourcen/ Smaragden	Summe
32	**13** *Anlegestelle: 5* *Statue: 5* *Dirigent: 3*	7	10	3	**10** *Grotte: 5* *Alte Straße: 5*	2	77

SOLOMODUS

Seit Jahren jagt der berüchtigte Professor Koto D. Feigenhau III. der verlorenen Stadt der Altvorderen hinterher. Mit seiner skrupellosen Affenbande und einer kleinen Armee Grabameisen hat Professor Koto eine groß angelegte Expedition in die unerforschten Reiche von Emerland auf die Beine gestellt. Er schreckt vor nichts zurück, um seinen unstillbaren Durst nach Reichtum und Ruhm zu befriedigen, und es ist ihm völlig egal, was dabei zerstört wird.

Du musst fleißig und schnell sein, um die Artefakte der Altvorderen zu entdecken und zu bewahren, bevor Professor Koto sie alle für sich beanspruchen kann und dabei die Schönheit Emerlands zerstört.

Spielvorbereitung

Wähle 1 Spielfarbe für Koto (er bevorzugt rot), und bereite das Spiel wie für 2 Personen vor (siehe S. 6–7), mit folgenden Änderungen:

- Setze 1 von **Kotos Tieren** auf das erste Feld der Ruine als sein Forschungsteam und die entsprechende Anzahl Tiere und Hilflinge auf die Jahreszeitenfelder.
- Mische alle **Expeditionskarten** und bilde daraus einen verdeckten Expeditionsstapel. Mische alle **Ausgrabungskarten** und bilde daraus einen verdeckten Ausgrabungsstapel. Lege beide Stapel zusammen mit Kotos verbleibenden 2 Tieren und 2 Hilflingen in seinen Spielbereich.
- Du ziehst 4 Dschungelkarten und nimmst sie auf die Hand. Koto erhält keine Handkarten und auch keinen Smaragd.
- Koto beginnt das Spiel.

Professor Kotos Spielbereich



OPTIONAL
(für eine größere Herausforderung, siehe S. 22, Tückekarten*)*

Spielablauf

Ist Koto am Zug, deckst du 1 Karte für ihn auf und führst die Aktion aus, die dort für seine aktuelle Jahreszeit angegeben ist. Seine Expeditionskarten bestimmen, wo er seine Tiere/Hilflinge einsetzt. Seine Ausgrabungskarten bestimmen, welche Karte aus der Hochebene er in seine Stadt spielt.

Beachte: Es gibt keine Unterscheidung zwischen Kotos Tieren und Hilflingen, daher werden sie im Weiteren alle immer nur Tiere genannt, gemeint sind damit aber **immer** auch seine Hilflinge.

Koto erhält im Spiel Smaragde, indem er Tiere auf Orten einsetzt oder Artefakte erhält, die Smaragde bringen. Er erhält keinerlei andere Ressourcen durch das Einsetzen von Tieren, durch Artefakte oder Karteneffekte. Koto hat keine Handkarten und kann keine Karten nehmen/ziehen. Alle Effekte von Dschungelkarten, die er in seine Stadt spielt, haben keine Auswirkung auf ihn.

Kotos Stadt verfügt über 15 Plätze für Dschungelkarten, statt 12.



Expeditionskarten

Hat Koto **noch Tiere in seinem Spielbereich**, dann decke in seinem Zug die oberste Karte von seinem Expeditionsstapel auf.

Am linken Seitenrand sind die Symbole für die 4 Jahreszeiten abgebildet. Entsprechend Kotos aktueller Jahreszeit setzt er so viele seiner Tiere wie angegeben auf dem abgebildeten Ort ein. Er ignoriert dabei die üblichen Beschränkungen für das Einsetzen (bzgl. Wiesen- und Erdboden-Orten). Er setzt aber keine Tiere an Orten ein, die bereits besetzt sind (egal von wem).

Ist der Ort für seine aktuelle Jahreszeit besetzt, führt er sofort einmalig die Bonusaktion unten links auf der Expeditionskarte aus. Überprüfe dann den Ort in der Zeile der nächsten Jahreszeit. Ist der Ort, der dort abgebildet ist, frei, setzt Koto seine Tiere stattdessen auf diesem Ort ein (ist er im Frühling, ist die nächste Zeile der Sommer). Ansonsten geht er zur nächsten Zeile über usw.

Sind die Orte für alle 4 Jahreszeiten besetzt, setzt er seine Tiere stattdessen auf dem Ersatz-Ort (immer ein Erdboden-Ort) unten rechts auf der Expeditionskarte ein, auch wenn dieser besetzt ist. Ggf. erhält er dabei einen Bonus, wie abgebildet (1 Punkt oder 1 Smaragd).

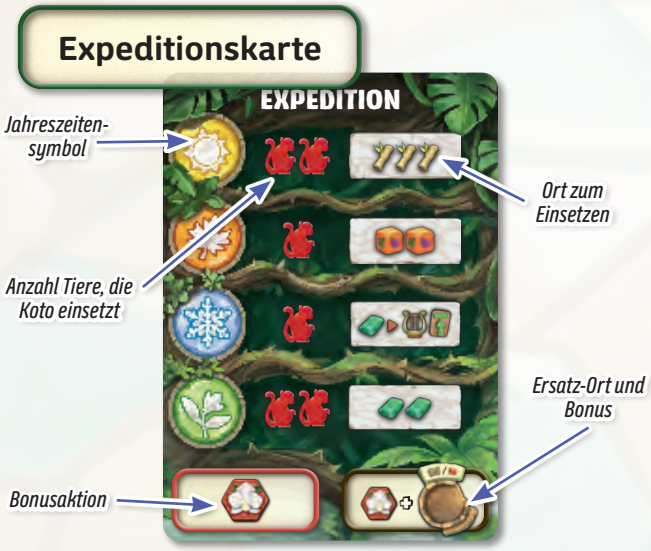
Koto erhält keine Ressourcen, wenn er Tiere einsetzt. Nur wenn er Tiere auf dem Ort mit 2 Smaragden einsetzt, nimmt er sich pro eingesetztem Tier 2 Smaragde (also 2 Smaragde bei 1 Tier oder 4 Smaragde bei 2 Tieren).

Zeigt seine Expeditionskarte als Ort eine Zielkarte, setzt er seine Tiere zuerst auf einer Karte in seiner eigenen Stadt ein, falls möglich. Andernfalls entscheidest du, auf welcher Zielkarte in deiner Stadt er seine Tiere einsetzt (wie üblich ist das nur auf Bauwerk-Zielkarten möglich, da sie einen offenen Ort haben). Du erhältst dafür die entsprechenden Punkte.

Immer wenn Koto Tiere auf einer Zielkarte einsetzt, macht er eine Entdeckung (siehe S. 21, *Koto macht eine Entdeckung*). Er darf sein Forschungsteam nicht weiter bewegen, als seine aktuelle Jahreszeit erlaubt.

Decke in jedem Zug von Koto eine Expeditionskarte auf, bis alle seine Tiere (nicht vergessen: dazu zählen auch seine Hilflinge) eingesetzt sind. Ist das der Fall, decke in seinem nächsten Zug stattdessen eine Ausgrabungskarte auf.

Erfordert eine Expeditionskarte, dass Koto mehr Tiere einsetzt, als er übrig hat, setzt er stattdessen so viele wie möglich ein.



Beispiel: Koto ist im Sommer und soll 2 Tiere auf dem Ort mit 3 Bambus einsetzen. Der Ort ist jedoch besetzt. Koto erhält als Bonusaktion 1 Punkt und überprüft den Ort für den Herbst. Dieser ist ebenfalls besetzt. Als nächstes überprüft er den Ort für den Winter. Da dieser frei ist, setzt er seine 2 Tiere dort ein.



Ausgrabungskarten

Hat Koto **keine Tiere** (inkl. Hilflinge) mehr in seinem Spielbereich, decke in seinem Zug stattdessen die oberste Karte von seinem Ausgrabungsstapel auf.

Am linken Seitenrand sind die Symbole für die 4 Jahreszeiten abgebildet. Entsprechend seiner aktuellen Jahreszeit spielt Koto **1 Karte aus der Hochebene** aus, welche die Bedingung auf der Ausgrabungskarte erfüllt. Ist in der Zeile ein Aufwertungssymbol abgebildet, spielt er sie mit der aufgewerteten Seite nach oben in seine Stadt.

Gibt es in der Hochebene **mehrere Karten**, welche die Bedingung für seine aktuelle Jahreszeit erfüllen, spielt er die erste mögliche Karte von oben nach unten und von links nach rechts in der Hochebene.

Erfüllt **keine Karte** in der Hochebene die **Bedingung seiner aktuellen Jahreszeit**, führt er sofort einmalig die Bonusaktion unten links auf der Ausgrabungskarte aus. Gehe dann nacheinander die anderen Jahreszeiten durch, bis eine Karte aus der Hochebene die Bedingung einer Zeile erfüllt. Diese Karte spielt Koto in seine Stadt.

Erfüllt **keine Karte** in der Hochebene die **Bedingung von irgendeiner Jahreszeit**, führt Koto stattdessen die Ersatzaktion unten rechts auf der Ausgrabungskarte aus. Dadurch spielt Koto immer eine aufgewertete Karte vom Dschungelstapel in seine Stadt und erhält ggf. 1 Smaragd oder 1 Punkt.

Fülle ggf. am Ende von Kotos Zug die Hochebene wie üblich auf.

Ausgrabungskarte



Koto macht eine Entdeckung

Immer wenn Koto sein Forschungsteam in der Ruine bewegt, muss er sich an die Einschränkung durch seine aktuelle Jahreszeit halten. Er darf sein Forschungsteam nie weiter bewegen, als die Jahreszeit zulässt (genau wie du). Befindet sich dort ein Stapel mit Punktemarkern, nimmt er sich den Stapel. Er zieht zudem 1 zufälliges Artefakt aus dem Stoffbeutel. Er muss für die Entdeckung keine Dschungelkarte abwerfen und zieht immer nur 1 Artefakt. Für die Belohnungen von Artefakten gelten folgende Regeln:

- Er zieht 1 weiteres Artefakt, wenn er es durch das Artefakt (die *Schatztruhe*) darf.
- Er erhält Smaragde.
- Er wertet Dschungelkarten in seiner Stadt auf (du entscheidest, welche).
- Er ignoriert alle anderen Belohnungen auf Artefakten.

Wichtig: Kann er sein Forschungsteam aufgrund der Jahreszeit nicht vorwärts bewegen, erhält er auch kein Artefakt.

Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten

Wenn du dich in deinem Zug auf die neue Jahreszeit vorbereitest und Koto bereits alle seine Tiere eingesetzt hat, bereitet sich Koto in seinem nächsten Zug ebenfalls auf die nächste Jahreszeit vor. (Hat er noch nicht alle seine Tiere eingesetzt, führt er weiter Züge durch, bis er alle seine Tiere eingesetzt hat und bereitet sich erst dann auf die nächste Jahreszeit vor.)

Er nimmt dazu alle seine Tiere vom Spielplan (und Zielkarten) zurück in seinen Spielbereich und nimmt sich die neuen Tiere für die nächste Jahreszeit. Er mischt seine Expeditions- und seine Ausgrabungskarten und bildet daraus jeweils neue, verdeckte Stapel. Er aktiviert seine Produktionskarten **nicht** und erhält auch **keinen** Smaragd, wenn er sich auf den Winter vorbereitet.

Tückekarten

Möchtest du eine größere Herausforderung, darfst du bei der Spielvorbereitung die Tückekarten mischen und als verdeckten Tückestapel in Kotos Spielbereich legen. Verwende die Tückekarten dann wie folgt je nach gewünschter Schwierigkeit:

- **Normal:** Decke immer eine Tückekarte auf, nachdem Koto sich auf eine Jahreszeit vorbereitet hat. Er führt die Aktion der Jahreszeit aus, die soeben geendet hat. Decke ebenfalls eine Tückekarte auf, wenn Koto die 15. Dschungelkarte in seine Stadt gespielt hat. Er führt die Aktion seiner aktuellen Jahreszeit aus.
- **Schwer:** Decke zusätzlich immer dann eine Tückekarte auf, wenn Koto eine Entdeckung macht. Er führt die Aktion für seine aktuelle Jahreszeit aus.

Beachte: Die Tückekarte ersetzt nicht seinen normalen Zug, sondern wird am Ende des entsprechenden Zuges zusätzlich aufgedeckt.

Tückekarte



Spielende

Koto führt so lange Aktionen von seinem Ausgrabungsstapel aus, bis er 15 Dschungelkarten in seine Stadt gespielt hat. Danach spielt er keine weiteren Dschungelkarten mehr in seine Stadt.

In dem seltenen Fall, dass er 15 Dschungelkarten in seine Stadt gespielt hat, bevor ihr beide euch auf den Frühling vorbereitet habt, erhält er 1 Smaragd für jeden deiner Züge, bis er sich auf den Frühling vorbereitet. Anschließend setzt er durch Expeditionskarten wieder seine Tiere ein, spielt aber keine weiteren Dschungelkarten mehr aus.

Hat Professor Koto im Frühling alle seine Tiere eingesetzt und insgesamt 15 Dschungelkarten in seine Stadt gespielt, passt er. Ist sein Forschungsteam noch nicht in der verlorenen Stadt angekommen, setzt er es sofort auf den unbesetzten Ort dort mit den meisten Punkten. Er zieht 1 zufälliges Artefakt aus dem Stoffbeutel (und nimmt sich ggf. verbleibende Punktestapel) **für jedes Feld**, über das er sein Forschungsteam dabei bewegt.

Damit ist das Spiel für Koto beendet. Du darfst so lange weiterspielen, bis du auch passt.

Wertung von Professer Koto

NORMAL	SCHWER
Grundwert: 10 Punkte	**Grundwert:** 15 Punkte
Wohlstandskarten: je 3 Punkte	**Wohlstandskarten:** je 4 Punkte
Aufgewertete Karten: je 2 Punkte	**Aufgewertete Karten:** je 3 Punkte
Punktemarker: je 1 Punkt	**Punktemarker:** je 1 Punkt
Artefakte: Aufgedruckte Punkte	**Artefakte:** Aufgedruckte Punkte
Position Forschungsteam: Punkte auf entsprechendem Ort	**Position Forschungsteam:** Punkte auf entsprechendem Ort
Regionen: je 4 Punkte	**Regionen:** je 5 Punkte
Smaragde: je 1 Punkt	**Smaragde:** je 2 Punkte

IMPRESSUM

Spieldesign: James und Clarissa A. Wilson
Solomodus: Chrissy Peske, Tom Peske
Illustration: Mr. Cuddington (David Forest und Lina Cossette)
Redaktion: Sam McDavitt, Matthew Eisenstadter
Flavourtexte: James Wilson und Noah Wilson
Grafikdesign: Stephen Libby
Digitale Modelle: Andrew Martin
Produktion: Sam McDavitt
Produktionskoordination: Matthew Eisenstadter
Produktionsleitung und Verlag: Dan Yarrington

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Tabletop Tycoon, Inc. © 2026 Tabletop Tycoon, Inc. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

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

TYCOON GAMES

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

BEGRIFFE UND SYMBOLE

Karte

1 Karte ziehen: Ziehe die oberste Dschungelkarte vom Dschungelstapel und nimm sie auf die Hand.

Mehrere Karten ziehen: Ziehe die angegebene Anzahl (hier: 2) Dschungelkarten oben vom Dschungelstapel und nimm sie auf die Hand.

Bis zum Handkartenlimit ziehen: Ziehe so viele Dschungelkarten oben vom Dschungelstapel, bis dein Handkartenlimit erreicht ist.

Abwerfen: Wirf die angegebene Anzahl Dschungelkarten von deiner Hand ab. Lege sie auf den allgemeinen Ablagestapel.

Spiele die oberste Karte vom Dschungelstapel

Hochebene

Nimm Karte aus der Hochebene

(Effekt von) **1 Produktionskarte ausführen**, in deiner Stadt oder auf der Hochebene.

Wesen

Bauwerk

Tier

Hilfling

Aufwerten

Tauschen: Zahle die Elemente (z. B. Ressourcen) links, um die Elemente (z. B. Ressourcen/ Punkte) rechts zu erhalten

Entdeckung machen

Bambus **Marmor**

Blatt **Feige**

Beliebige Ressource *(nur Bambus, Blatt, Marmor oder Feige)*

Smaragd

Harfe

(Belohnung von 1) **Marktwürfel**

Artefakt

Ziehe Artefakte: Ziehe die angegebene Anzahl (hier: 3) Artefakte aus dem Stoffbeutel, behalte 1 und wirf die anderen in den Beutel zurück.

Regionskarte

Punktemarker (im Wert 1)

Punkte am Spielende

