
Everdell
SPIRECREST

SPIELMATERIAL



42 ENTDECKUNGS-KARTEN

12 WETTER-KARTEN



1 GEBIRGE-SPIELPLAN



8 RIESEN-WESEN



15 REISENDE
HASEN
(1 FÜR JEDEN ARBEITER-TYP
IN EVERDELL UND ERWEITERUNGEN)



24 NEUE ARBEITER (6 PRO FARBE)
FÜCHSE, EULEN, EIDECHSEN, MAULWÜRFE
(FÜR NOCH MEHR AUSWAHL)



4 BOTSCHAFTER
FRÖSCHE (ZUR VERWENDUNG
IN DER ERWEITERUNG
PEARLBROOK)



6 EVERDELL-
KARTENSTÜCKE



24 EXPEDITIONS-
KARTENSTÜCKE



8 PLASTIKSÄTTEL



12 3-PUNKTE-MARKER

Hinweis: *Spirecrest* erhöht die Komplexität des Grundspiels *Everdell* erheblich.
Es wird empfohlen *Spirecrest* nicht mit anderen Erweiterungen zu kombinieren.

SPIELÜBERSICHT

Weit außerhalb des Tals Everdell warten neue Abenteuer auf euch! Auf eurem Weg durch die Berge von Spirecrest entdeckt ihr geheimnisvolle Orte, trefft auf freundliche Bewohner und mit etwas Glück begegnet ihr vielleicht einem der sagenumwobenen Riesen-Wesen.

Nehmt euren ganzen Mut zusammen, packt eure Wanderausrüstung ein und macht euch bereit für eine waghalsige Wanderung.

Ihr bewegt euren Reisenden im Laufe des Spiels auf dem Weg durch das Gebirge vorwärts, sammelt Kartenstücke, macht erstaunliche Entdeckungen und trotzt den Widrigkeiten der Wettereinflüsse. Setzt eure besonderen Fähigkeiten geschickt ein und plant mit Hilfe der Kartenstücke eine einzigartige Expedition. Gründet eine prunkvolle Stadt und bleibt den Bewohnern Everdells mit euren glorreichen Expeditionen für alle Zeit in Erinnerung!

SPIELAUFBAU

Verwendet den Spielaufbau des Everdell Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

1) Legt den Gebirge-Spielplan unterhalb an den Spielplan des Grundspiels an.

2) Stellt eure Reisenden auf das Vorgebirge-Symbol auf dem Weg des Gebirge-Spielplans.

3) Sortiert die Wetter-Karten entsprechend der Jahreszeiten und bildet 4 verdeckte Stapel.



Winter *Frühling* *Sommer* *Herbst*

Mischt diese separat voneinander und legt je 1 Wetter-Karte pro Jahreszeit verdeckt auf den jeweiligen Platz auf dem Gebirge-Spielplan. Die übrigen Wetter-Karten legt ihr zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen. Deckt dann die Wetter-Karte für den Winter auf.

4) Sortiert die Entdeckungs-Karten entsprechend der Gebirgsformen und bildet 3 verdeckte Stapel.



Vorgebirge *Gipfel* *Gebirgskamm*

Mischt diese separat voneinander und legt jeden Stapel verdeckt an den entsprechenden Platz auf dem Gebirge-Spielplan.

5) Nehmt euch jeder 1 Everdell-Kartenstück und legt es vor euch ab. Mischt dann die Expeditions-Kartenstücke. Legt auf jeden verdeckt Wegabschnitt die gleiche Anzahl Kartenstücke. Bei 2 Spielern sind das je 3 Kartenstücke, bei 3 Spielern je 4 und bei 4 Spielern je 5 Kartenspiele (bei 5 Spielern 6 usw.). Übrige Kartenstücke legt ihr zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen. Deckt dann die Kartenstücke im Vorgebirge auf.

6) Legt die Riesen-Wesen und die Sättel neben dem Spielplan bereit.



Spielaufbau für 2 Spieler

Spielablauf

Die Regeln des Grundspiels bleiben unverändert. Die folgenden zusätzlichen Regeln gelten für eine Partie Everdell mit der Erweiterung Spirecrest.

Der Fluss

Dein abenteuerlustiger Reisender wandert trotz des tückischen Wetters durch die mysteriösen Berge von Spirecrest und wagt sich in unbekannte Regionen vor. Unterwegs entdeckt er urige Bergbewohner, exotische Orte, gefährliche Pfade und sogar einige der geheimnisvollen Riesen-Wesen, die einer Sage nach die Gipfel durchstreifen.

Dein Reisender beginnt mit der Erkundung des Vorgebirges, besteigt dann den Gipfel und überquert den Gebirgskamm, um schließlich zu einer letzten Expedition aufzubrechen.

Wechselst du im Laufe des Spiels in die nächste Jahreszeit, dann führe zuerst die Vorbereitung auf diese Jahreszeit vollständig durch.

Im Anschluss erkundet dein Reisender den Gebirgsabschnitt. Führe dazu folgende 4 Schritte aus:

1) **Kartenstück finden**
2) **Entdeckung machen**
3) **Reisenden bewegen**
4) **Wetter-Karte und Kartenstücke aufdecken**

Kartenstück finden

In jedem Gebirgsabschnitt liegen Kartenstücke auf dem Weg. Wähle 1 Kartenstück des Wegabschnitts aus, auf dem sich dein Reisender gerade befindet und füge es der Landkarte deiner Expedition hinzu.
Zu Beginn besteht deine Landkarte nur aus dem Everdell-Kartenstück. Das erste Kartenstück legst du rechts an das Everdell-Kartenstück an. Die beiden anderen Kartenstücke, die du im Verlauf des Spiels erhältst, legst du auch wieder rechts an. Jeder von euch fügt so im Laufe des Spiels 3 Kartenstücke zu seiner Expedition hinzu.



Die Regeln für die Expedition, werden später näher erläutert.

Entdeckung machen

Decke nacheinander 3 Entdeckungs-Karten des Wegabschnitts auf, auf dem sich dein Reisender gerade befindet. Lege die 1. Karte offen an die linke helle Markierung des Gebirge-Spielplans, die 2. Karte an die mittlere und die 3. Karte an die rechte helle Markierung an. Beim Wechsel in den Frühling sind es 3 Vorgebirge-Karten, beim Wechsel in den Sommer 3 Gipfel-Karten und beim Wechsel in den Herbst 3 Gebirgskamm-Karten.



Die 3 Karten zeigen mögliche Entdeckungen, die dein Reisender entlang des Wegs machen kann. Wähle 1 dieser 3 Karten aus. Sie bringt dir eine einzigartige Fähigkeit.

Die linke Karte ist kostenlos. Für die mittlere Karte musst du entweder 1 Handkarte abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen. Für die rechte Karte musst du entweder 2 Handkarten abwerfen oder 2 beliebige Ressourcen deiner Wahl zahlen. Du kannst auch beides kombinieren, indem du 1 Handkarte abwirfst und 1 beliebige Ressource zahlst.

Lege die gewählte Entdeckungs-Karte neben deine Stadt. Sie besetzt keinen Platz in deiner Stadt. Lege die beiden Karten, die du nicht gewählt hast, verdeckt unter den Stapel der Entdeckungs-Karten.

Entdeckungs-Karten

Es gibt verschiedene Arten von Entdeckungen. Jede Entdeckung bringt einen besonderen Effekt mit sich.

Alle Entdeckungen sind im Glossar am Ende dieser Spielanleitung genauer beschrieben.

Die Effekte der Entdeckungs-Karten bringen dir unter anderem auch *Vorteile beim Ausspielen*. Diese darfst du nicht mit anderen Effekten, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen, kombinieren. (z. B. Gastwirt und Kran).

Wanderwege: Wege bringen dir Punkte am Spielende, insofern du die entsprechende Bedingung erfüllst.

Städte: Städte gibt es nur im Abschnitt des Gebirgskamms. Sie bringen dir am Spielende Punkte für bestimmte Karten-Typen, die du nur in geringer Anzahl oder gar nicht in deiner Stadt hast.

Dauer-Effekte: Diese bringen dir entweder dauerhaft Vorteile ODER so lange die Karte es angibt.

Neue Orte: An einigen Orten darfst nur du deine eigenen Arbeiter einsetzen. An Orten mit einem OFFEN -Schild dürfen auch deine Mitspieler ihre Arbeiter einsetzen.

Sofort-Effekt: Die Effekte von einigen Karten führst du sofort und einmalig aus, wenn du die Karte neben deine Stadt legst.

Riesen-Wesen: Wählst du eine Karte mit einem Riesen-Wesen, dann nimm dir die entsprechende Spielfigur. Das Riesen-Wesen ersetzt 1 deiner Arbeiter. Setze den Arbeiter mithilfe des Sattels auf dein Riesen-Wesen.

Jedes Riesen-Wesen verleiht dir im Spiel eine einzigartige Fähigkeit. Setze es entsprechend dieser Fähigkeit ein. Du kannst es aber auch als normalen Arbeiter, ohne seine Fähigkeit, einsetzen. Riesen-Wesen können durch Karten, wie z. B. den Waldläufer, versetzt werden.

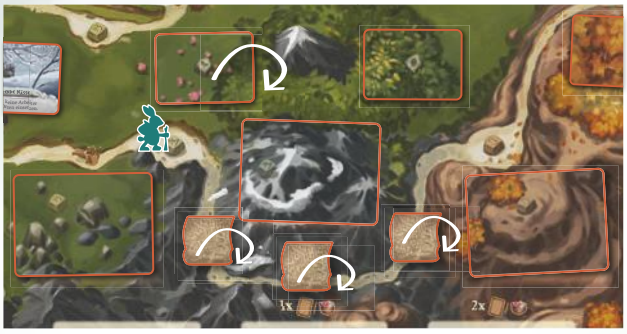
Reisenden bewegen

Bewege deinen Reisenden auf das Symbol des nächsten Wegabschnitts.
Beachte: Beim Wechsel in den Herbst endet der Weg deines Reisenden auf dem Gebirge-Spielplan und du setzt ihn auf das Everdell-Kartenstück deiner Expedition.

Wetter-Karte und Kartenstücke aufdecken

Decke die Wetter-Karte der neuen Jahreszeit auf, falls nicht bereits geschehen. Für dich gelten ab sofort die Wettereinflüsse dieser Karte.

Decke dann die Kartenstücke des neuen Wegabschnitts auf, falls sie noch verdeckt liegen.



Beispiel: Beim Wechsel in den Frühling werden die Wetter-Karte für den Frühling und die 3 Kartenstücke im Wegabschnitt der Gipfel aufgedeckt.



Wettereinflüsse


Winter


Frühling


Sommer


Herbst

Du erkundest mit deinem Reisenden die verschiedenen Regionen des Gebirges in folgender Reihenfolge:
Im Winter das Vorgebirge, im Frühling den Gipfel und im Sommer den Gebirgskamm. Im Herbst trittst du deine Expedition an.

Die Regeln der jeweiligen Wetter-Karte betreffen dich nur, solange du dich in dieser Jahreszeit befindest.

Je nachdem, in welcher Jahreszeit du dich gerade befindest, können verschiedene Spieler gleichzeitig von unterschiedlichen Wettereinflüssen betroffen sein.

Beachte: Karten, die es dir erlauben, Aktionen von Orten zu kopieren oder erneut auszuführen, wie z. B. der Ausguck, dürfen die Wettereinflüsse für Einfache und Wald-Orte ignorieren.

Bist du durch Wettereinflüsse gezwungen Karten abzuwerfen, führe zunächst deine Aktion und gegebenenfalls den dazugehörigen Effekt aus, bevor du die Karten abwirfst.

Wettereinflüsse, die dich zwingen, mehr Ressourcen zu zahlen, als auf einer Karte angegeben, entfallen, wenn du die Karte kostenlos ausspielen kannst.

EXPEDITION

Hast du den Herbst zu Ende gespielt, tritt dein Reisender seine Expedition an. Die Reihenfolge der Expeditions-Kartenstücke darf nicht verändert werden. Die Kartenstücke werden von deinem Reisenden in der ausliegenden Reihenfolge besucht.
Um das erste Expeditions-Kartenstück zu bereisen, musst du die darauf angegebenen Kosten bezahlen. Erst dann darfst du deinen Reisenden auf das Kartenstück stellen. Verfahre ebenso mit den nachfolgenden Kartenstücken. Kannst oder willst du die Kosten für ein Kartenstück nicht bezahlen, endet deine Expedition.

Zähle bei der Wertung am Spielende alle Punkte deiner erreichten Expeditions-Kartenstücke zusammen. Für Kartenstücke, die dein Reisender nicht erreicht hat, bekommst du keine Punkte.



Beispiel: Du zahlst 3 Harz für das erste und 3 Kiesel für das zweite Kartenstück. Die Kosten für das dritte Kartenstück kannst du jedoch nicht bezahlen. Dein Reisender beendet die Expedition daher auf dem zweiten Kartenstück. Dafür erhältst du bei der Wertung 9 Punkte.

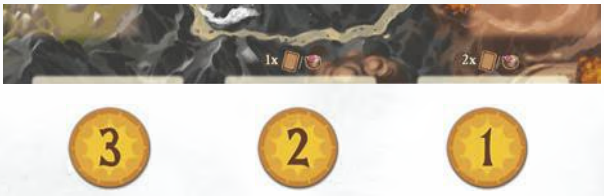
SOLO-VARIANTE

Fusselwürz ist im Anmarsch!

Er war nie für seine originellen Ideen bekannt und dabei soll es auch bleiben! Fusselwürz hat von den erstaunlichen Entdeckungen in den Bergen von Spirecrest gehört. Er hat ein zwielichtiges Wesen angeheuert, das dir auf deinem Weg folgt und versucht, alles zu sammeln, was du zurücklässt. Führe es ins Nirgendwo, damit es niemals zurückkehrt!

Spielst du die Spirecrest-Solo-Variante, dann verwende die Regeln der Solo-Variante des Grundspiels inklusive der Schwierigkeitsgrade und den folgenden ergänzenden Regeln:

- Lege 1 Everdell-Kartenstück neben die Stadt von Fusselwürz und stelle seinen Reisenden darauf.
- Lege 2 Expeditions-Kartenstücke auf jeden Wegabschnitt. Lege die Kartenstücke im Vorgebirge aufgedeckt aus. Die Kartenstücke in den Abschnitten der Gipfel und des Gebirgskamms legst du verdeckt hin.
- Die Einflüsse der Wetter-Karten gelten für Fusselwürz nicht.
- Fusselwürz bekommt immer das Kartenstück, welches übrig bleibt, nachdem du gewählt hast.
- Je nachdem, welche Entdeckungs-Karte du gewählt hast, bekommt Fusselwürz Punkte-Marker:
3 Punkte für die kostenlose Karte.
2 Punkte für die mittlere Karte.
1 Punkt für die teuerste Karte rechts.



- Setze Fusselwürz' Reisenden am Spielende auf das letzte Kartenstück seiner Expedition. Er bekommt automatisch und kostenlos die Punkte für alle Kartenstücke seiner Expedition.

Glossar

Wetter-Karten

Winter

Dichter Nebel: Spielst du 1 Handkarte, musst du die angegebenen Kosten und zusätzlich 1 beliebige Ressource deiner Wahl zahlen. Kannst du 1 Wesen kostenlos ausspielen, weil du das dazugehörige Bauwerk in deiner Stadt hast, ist dies weiterhin kostenlos.

Gefrierende Nässe: Du darfst keine Arbeiter an Wald-Orten einsetzen. Spielst du mit der Fähigkeits-Karte der Eidechsen (aus der Bellfaire Erweiterung), darfst du dennoch deinen eigenen Wald-Ort besuchen.

Schneesturm: Bekommst du Ressourcen an einem Wald-Ort, nimm dir 1 Ressource weniger. *Beispiel: Du setzt 1 Arbeiter an dem Wald-Ort ein, an dem du 2 Harz und 1 Zweig bekommst, dann nimm dir z. B. nur 1 Harz und 1 Zweig.* Dies gilt nicht für Karten, die du an einem Wald-Ort ziehen darfst.

Frühling

Gewitter: Spielst du 1 Bauwerk aus, musst du die angegebenen Kosten und zusätzlich 1 beliebige Ressource deiner Wahl zahlen. Dies gilt auch dann, wenn du Effekte nutzt, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen (z. B. Kran).

Starkregen: Setzt du 1 Arbeiter an einem Einfachen Ort ein, bekommst du 1 Ressource bzw. 1 Karte weniger. *Beispiel: Besuchst du den Ort an dem du 2 Zweige bekommst und 1 Karte ziehst, dann nimm dir entweder nur 2 Zweige und ziehe keine Karte oder nimm 1 Zweig und ziehe 1 Karte.*

Tornado: Du darfst keine Karten von der Wiese ausspielen. Erlaubt dir eine Fähigkeit, Karten von der Wiese zu nehmen, darfst du das tun und diese später von deiner Hand ausspielen.

Sommer

Dürre: Du darfst beim Ausspielen einer Produktions-Karte ihren Effekt nicht aktivieren. Du darfst sie erst wieder beim Wechsel in den Herbst aktivieren.

Hitzewelle: Jedes Wesen kostet 1 Beere zusätzlich. Dies gilt auch dann, wenn du Effekte nutzt, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen (z. B. Gastwirt). Kannst du 1 Wesen kostenlos ausspielen, weil du das dazugehörige Bauwerk in deiner Stadt hast, ist dies weiterhin kostenlos.

Starker Wind: Jedes Mal, wenn du 1 Karte in deine Stadt ausgespielt und ihren Effekt ausgeführt hast, musst du 1 Handkarte abwerfen, insofern du eine besitzt.

Herbst

Hagel: Setzt du 1 Arbeiter an einem Einfachen oder Wald-Ort ein und hast die dazugehörige Aktion ausgeführt, musst du 1 Handkarte abwerfen, insofern du eine besitzt.

Überschwemmung: Jede Karte von der Wiese kostet 1 beliebige Ressource zusätzlich. Dies gilt auch dann, wenn du Effekte nutzt, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen (z. B. Kran, Gastwirt). Kannst du 1 Wesen kostenlos ausspielen, weil du das dazugehörige Bauwerk in deiner Stadt hast, ist dies weiterhin kostenlos.

Waldbrand: Stelle sofort 1 deiner Arbeiter auf diese Karte. Er verbleibt hier bis zum Spielende. Du spielst also im Herbst mit 1 Arbeiter weniger.

Entdeckungs-Karten

Vorgebirge

Archäologe: Lege 3 Bauwerk-Karten unter diese Karte. Die Bauwerke kannst du von der Wiese oder von deiner Hand nehmen oder eine Kombination aus beidem. Diese Karten zählen nicht zu deinem Handkartenlimit. Du darfst die Karten aber nutzen, als wären es Handkarten. Spielst du später eine dieser Karten aus, darfst du die Kosten um 1 beliebige Ressource reduzieren.

Bergsteiger: Du darfst die Wetter-Karte für den Frühling ignorieren. Der Bergsteiger erlaubt dir außerdem 2 statt 1 Entdeckungs-Karte aus dem Vorgebirge zu nehmen. Du musst aber die Kosten für beide Entdeckungs-Karten zahlen.

Goldsucher: Immer, wenn du durch eine Aktion Punkte nimmst, darfst du für jeden erhaltenen Punkt 1 Handkarte abwerfen und 1 Karte ziehen. Auch wenn du keine Handkarten abwirfst, darfst du trotzdem für jeden erhaltenen Punkt 1 Karte ziehen. Dies gilt auch für Punkte, die du durch Karten erhältst (z. B. Uhrenturm).

Grünspross Weg: Diese Karte ist am Spielende 4 Punkte wert, insofern du mindestens 4 grüne Produktions-Karten in deiner Stadt hast.

Immerblumen Weg: Diese Karte ist am Spielende 4 Punkte wert, insofern du mindestens 3 lilafarbene Wohlstands-Karten in deiner Stadt hast.

Karawane des Kartographen: Setzt du 1 Arbeiter auf dieser Karte ein, ziehe 3 Karten, und nimm dir 1 beliebige Ressource für jeden Arbeiter an diesem Ort, inklusive des eben eingesetzten Arbeiters. Beachte dabei dein Handkartenlimit. Nimm dir immer 1 Punkt, wenn ein Mitspieler 1 seiner Arbeiter hier einsetzt. Jeder Spieler darf nur 1 Arbeiter pro Jahreszeit hier einsetzen.

Kartenverkäufer: Setzt du 1 Arbeiter auf dieser Karte ein, darfst du so viele Karten von der Wiese nehmen oder vom Nachziehstapel ziehen (oder beides kombinieren), wie es dein Handkartenlimit erlaubt. Fülle die Wiese erst wieder auf, nachdem du den Effekt komplett ausgeführt hast. Nimm dir immer 1 Punkt, wenn ein Mitspieler 1 seiner Arbeiter hier einsetzt. Jeder Spieler darf nur 1 Arbeiter pro Jahreszeit hier einsetzen.



Nebelsteig Weg: Diese Karte ist am Spielende 4 Punkte wert, insofern du mindestens 3 braune Bewegungs-Karten in deiner Stadt hast.

Sammlerin: Immer, wenn du 1 Beere bekommst, ziehe 1 Karte für jede Beere, die du nimmst. Beachte dabei dein Handkartenlimit.

Sonnenstrahl Weg: Diese Karte ist am Spielende 4 Punkte wert, insofern du mindestens 3 rote Ziel-Karten in deiner Stadt hast.

Sternenfall Weg: Diese Karte ist am Spielende 4 Punkte wert, insofern du mindestens 3 blaue Verwaltungs-Karten in deiner Stadt hast.

Stoppelhuf (Riesen-Wesen): Bereitest du dich auf die nächste Jahreszeit vor, steht es dir frei Stoppelhuf zurückzuholen. Lässt du ihn stehen, führe die Aktion des Ortes sofort erneut aus und ziehe außerdem 1 Karte und nimm dir 1 beliebige Ressource. In der Solo-Variante darfst du die Aktion des Ortes auch ausführen, wenn der Arbeiter von Fusselwürz sich dort hinbewegt.

Trüffel (Riesen-Wesen): Du darfst Trüffel auf eine beliebige grüne Produktions-Karte in deiner oder einer fremden Stadt einsetzen und den Effekt dieser Karte für dich aktivieren. Nimm dir dann außerdem 1 beliebige Ressource und ziehe 1 Karte.

Wanderführer: Lege 3 Wesen-Karten unter diese Karte. Die Wesen kannst du von der Wiese oder von deiner Hand nehmen oder eine Kombination aus beidem. Diese Karten zählen nicht zu deinem Handkartenlimit. Wenn du später eine dieser Karten ausspielst, darfst du die Kosten um 2 Beeren reduzieren.

Gipfel

Feuerschnabel (Riesen-Wesen): Du darfst Feuerschnabel auf den Ablagestapel stellen und sofort 3 Karten vom Ablagestapel ziehen. Solange Feuerschnabel auf dem Ablagestapel steht, darfst du dir immer die Karten ansehen, die deine Mitspieler abwerfen und beliebig viele dieser Karten auf deine Hand nehmen. Beachte dabei dein Handkartenlimit. Spiele die Solo-Variante ohne diese Entdeckungs-Karte.

Flüsterpfote (Riesen-Wesen): Du darfst Flüsterpfote auch an einem individuellen Ort einsetzen, der bereits von dir oder einem Mitspieler besetzt ist. Dies gilt auch für Orte auf Ziel-Karten, Wald-Orte und Reise-Orte. Du kannst mit Flüsterpfote jedoch keine Ereignisse erledigen, die bereits von einem anderen Spieler erledigt wurden.

Glockenspiel Weg: Diese Karte ist am Spielende 4 Punkte wert, wenn du es schaffst, mit deinem Reisenden auf das letzte Kartenstück deiner Expedition zu ziehen.

Honigtatze (Riesen-Wesen): Setzt du Honigtatze an einem Ort ein, an dem du Ressourcen erhältst, aber keine Beeren, dann nimm dir für jede Ressource die du dort bekommst, zusätzlich 1 Beere, aber maximal 3 Beeren.

König Rhun (Riesen-Wesen): Stelle König Rhun auf 1 beliebige lilafarbene Wohlstands-Karte in deiner Stadt. Nimm dir dann beliebige Ressourcen in Höhe des Punktwertes dieser Karte. *Beispiel: Stellst du König Rhun auf ein Schloss, darfst du dir 4 beliebige Ressourcen nehmen.*

Koriander (Riesen-Wesen): Setzt du Koriander auf einem Ereignis ein, musst du nur die Hälfte der erforderlichen Bedingung erfüllen, um es zu erledigen. Besteht die Bedingung darin, 2 bestimmte Karten in deiner Stadt zu haben, benötigst du nur 1 davon. Bei Ereignissen, die eine ungerade Anzahl erfordern, musst du aufrunden. Für Einfache Ereignisse, die 3 Karten eines Typs als Bedingung vorgeben, musst du also 2 Karten dieses Typs in deiner Stadt haben. Für die Everdell-Spiele musst du mindestens 1 Karte jedes Typs in deiner Stadt haben.

Moleia Minen: Setzt du 1 Arbeiter auf dieser Karte ein, dann decke so viele Karten vom Nachziehstapel auf, wie es dein Handkartenlimit zulässt. Du kannst jederzeit aufhören und die aufgedeckten Karten auf die Hand nehmen. Nimm dir in diesem Fall zusätzlich 1 Punkt je gezogener Karte. Sobald 1 gezogene Karte mit einer Karte auf der Wiese übereinstimmt, musst du alle gezogenen Karten abwerfen und erhältst nichts. Jeder Spieler darf nur 1 Arbeiter hier einsetzen. Nimm dir immer 1 Punkt, wenn ein Mitspieler 1 seiner Arbeiter hier einsetzt.

Felsenruinen: Setzt du 1 Arbeiter an diesem Ort ein, nimm dir 3 Ressourcen. Du hast die Wahl zwischen Zweigen, Harz oder Kieseln. Du kannst diese beliebig kombinieren.

Tal der Stürme: Ziehe sofort 3 Karten und lege diese offen neben diese Karte. Du und deine Mitspieler dürfen diese Karten ausspielen, als wären es Karten von der Wiese. Nimm dir immer 1 Punkt, wenn ein Mitspieler 1 dieser Karten ausspielt. Ziehe immer nach dem Ausspielen 1 neue Karte und ersetze damit die ausgespielte Karte, so dass immer 3 Karten offen liegen.

Tezel's Labor: Setzt du 1 Arbeiter an diesem Ort ein, darfst du beliebig viele Handkarten abwerfen und anschließend 1 Karte ausspielen. Reduziere die Kosten für diese Karte um die Anzahl der abgeworfenen Handkarten.

Versteck der Graumäntel: Du kannst 1 deiner bereits eingesetzten Arbeiter an diesen Ort versetzen, um die Aktion des Ortes an dem er stand, erneut auszuführen. Dies zählt als Aktion für diesen Ort.

Verwilderter Obstgarten: Setzt du 1 Arbeiter an diesem Ort ein, dann nimm dir 5 Beeren.

Windpfeil (Riesen-Wesen): Du darfst Windpfeil auf den Nachziehstapel stellen und sofort 3 Karten ziehen. Solange Windpfeil auf dem Nachziehstapel steht, kannst du immer 2 Kartenziehen, wenn ein Mitspieler Karten zieht. Du darfst in diesem Fall auch mehr Karten ziehen, als es dein Handkartenlimit erlaubt. Du musst allerdings direkt im Anschluss so viele Handkarten abwerfen, wie nötig, um dein Handkartenlimit wieder zu erreichen. Spiele die Solo-Variante ohne diese Entdeckungs-Karte.

Wolkengipfel: Setzt du 1 Arbeiter an diesem Ort ein, wirf 5 Handkarten unterschiedlichen Typs ab, um dir 8 Punkte zu nehmen.

Gebirgskamm

Die ferne Küste: Lege diese Karte als viertes Kartenstück an deine Expedition an. Du musst 6 Handkarten abwerfen, um mit deinem Reisenden auf *Die ferne Küste* zu ziehen.

Glockenspiel Stadt: Diese Karte ist am Spielende 3 Punkte wert. Sie bringt dir zusätzlich 1 Punkt für jede Karte des Karten-Typs, von dem du am wenigsten Karten in deiner Stadt hast. Zähle bei Gleichstand nur die Karten eines Typs.

Grünspross Stadt: Diese Karte ist am Spielende 6 Punkte wert. Sie bringt dir aber -1 Punkt für je 2 grüne Produktions-Karten in deiner Stadt.

Höhle der tanzenden Lichter: Decke sofort 4 Karten vom Nachziehstapel auf und nimm dir dann Ressourcen entsprechend des Typs: Bewegung (braun): 1 Zweig; Ziel (rot): 1 Harz; Verwaltung (blau): 1 Kiesel; Produktion (grün): 1 Beere; Wohlstand (lila): 1 beliebige Ressource. Nimm dann beliebig viele der aufgedeckten Karten auf die Hand und wirf die restlichen ab.

Immerblumen Stadt: Diese Karte ist am Spielende 6 Punkte wert. Sie bringt dir aber -1 Punkt für jede lilafarbene Wohlstands-Karte in deiner Stadt.

Kopfgeldjäger: Nenne sofort 1 Wesen und sieh dann nach, ob sich dieses im Nachziehstapel befindet. Findest du es, darfst du es auf die Hand nehmen, auch wenn du damit dein Handkartenlimit überschreitest. Findest du es nicht im Stapel, bekommst du nichts. Mische anschließend den Nachziehstapel und lege ihn verdeckt zurück an seinen Platz.

Lied der Wolken: Nenne sofort 1 Bauwerk und sieh dann nach, ob sich dieses im Nachziehstapel befindet. Findest du es, darfst du es auf die Hand nehmen, auch wenn du damit dein Handkartenlimit überschreitest. Findest du es nicht im Stapel, bekommst du nichts. Mische anschließend den Nachziehstapel und lege ihn verdeckt zurück an seinen Platz.

Nebelsteig Stadt: Diese Karte ist am Spielende 6 Punkte wert. Sie bringt dir aber -1 Punkt für jede braune Bewegungs-Karte in deiner Stadt.

Schlangenpfad: Lege diese Karte zwischen dein Everdell-Kartenstück und das 1. Kartenstück deiner Expedition. Du musst 6 beliebige Ressourcen zahlen, um mit deinem Reisenden auf den *Schlangenpfad* zu ziehen.

Sonnenstrahl Stadt: Diese Karte ist am Spielende 6 Punkte wert. Sie bringt dir aber -1 Punkt für jede rote Ziel-Karte in deiner Stadt.

Sternenfall Stadt: Diese Karte ist am Spielende 6 Punkte wert. Sie bringt dir aber -1 Punkt für jede blaue Verwaltungs-Karte in deiner Stadt.

Sternenweber: Du darfst beliebig viele Handkarten abwerfen und anschließend so viele Karten ziehen, wie es dein Handkartenlimit erlaubt. Du darfst auch Karten ziehen, wenn du zuvor keine Karten abgeworfen hast.

Weg der Hoffnung: Diese Karte bringt dir am Spielende 1 Punkt für jeden Punkt, den du durch die Kartenstücke deiner Expedition erhältst, maximal aber 7 Punkte.

Windfang Weg: Diese Karte ist am Spielende 4 Punkte wert, wenn du mindestens 2 Ereignisse erledigt hast (Einfache oder Besondere).

Auszüge des Tagebuchs von Torrin Mümmelmann

Hoffnungswache Tag 7

„Der Auftrag eines Narren."

Diese Worte hallen in meinen Ohren während wir uns einen Unterschlupf vor dem späten Wintersturm suchen. Erst sieben Tage sind wir auf der Suche und schon lastet die Aufgabe schwer auf unseren Schultern. Wir verließen unser schützendes Zuhause und wagten uns in die Wildnis, um die Hilfe eines Königs zu suchen, dessen Existenz einige immer noch für eine Legende halten. Meine treuen Gefährten sind kräftige und hartnäckige Wesen, und trotzdem kann ich den Schatten des Zweifels in ihren Augen erkennen.

Wir können unsere Bedürfnisse nicht ignorieren. Es wird Monate dauern, bis wir das durch den Tornado verursachte Chaos beseitigt und den Nahrungsmangel aufgrund der schweren Dürre wieder ausgeglichen haben. Sollte der eisige Frost dieses Winters weiter anhalten, wird uns dieses Jahr nur wenig Zeit für den Anbau neuer Pflanzen und deren Ernte bleiben.

Ich muss immerzu an die Worte meines Vaters denken: „Torrin, du warst nie dazu bestimmt, in meine Fußstapfen zu treten und ein gemütliches Leben als Ladenbesitzer zu führen. Du wurdest für etwas Größeres geboren. Geh mit meinem Segen. Ich werde jeden Tag hoffnungsvoll auf deine triumphale Rückkehr warten."

Ich denke, ich sollte Chibblesqueak und Rose mit einem Lied aufmuntern. Vor allem Chibs lässt wegen des schlechten Wetters schon seinen Schweif hängen. ein Lied wird auch mein Herz erwärmen. Eine Melodie, die uns ein weiteres Mal neuen Mut fassen lässt.

Hoffnungswache Tag 19

Ich wusste, dass mich mein Hasenbauchgefühl für den Kartenverkäufer nicht getäuscht hat! Er wollte uns unbedingt diese Karte mit einer sogenannten Abkürzung andrehen und Chibs, bedacht darauf endlich dem eisigen Regen zu entkommen, bezahlte den hohen Preis mit Freuden.

Das ganze Geschäft kam mir ziemlich faul vor, aber da Chibs ein offizielles Mitglied der Kartographen Gilde ist, beschloss ich widerwillig seinem Urteil zu trauen.

Die Karte führte uns auf einen unwegsamen und tückischen Pfad, der wegen des andauernden, eisigen Regens dick mit feuchtem Laub bedeckt war. Die Sonne stand schon tief am Horizont als wir endlich aus dem Unterholz brachen, nur um sofort in eine plötzlich vor uns auftauchende, tiefe Schlucht zu stürzen.

Schließlich musste auch Chibs zugeben, dass die Karte eine Finte war und warf das verfluchte Ding in die Schlucht.

Dann entdeckte Rose eine Brücke. Offensichtlich war es eine sehr alte Konstruktion aus Seilen und Brettern, und just in dem Moment als ich erklären wollte, es sei das Risiko nicht wert, stürmte sie schon vorwärts. Kurz darauf war sie sicher auf der anderen Seite angekommen und verkündete, dort eine trockene Mulde als schützenden Unterschlupf für uns gefunden zu haben.

Ich ermutigte Chibs als Nächster über die Brücke zu gehen. Ich wusste nur zu gut, er würde uns niemals folgen, wenn wir ihn als Letzten gingen ließen. Den ganzen Weg über die Brücke entlang konnte ich seinen Schweif zittern sehen.

Dann schluckte ich meine eigene Angst hinunter und betrat die Brücke. Ein stürmischer Wind fegte durch die Schlucht und brachte die klapprige Brücke zum Schaukeln. Ich legte meine Ohren an, ging mutig weiter und versuchte mir nicht vorzustellen, wie mein Körper auf den schroffen Felsen weit unter mir zerschellt und leblos den Fluss entlang treibt...

Als wir schließlich sicher in der Mulde ankamen, konnten wir nur über uns lachen, ausgerechnet einem Wiesel als Kartenverkäufer blind unser Vertrauen zu schenken.



Hoffnungswache Tag 22

Der Tag begann nass und trostlos, als wir den Nebelsteig Weg entlang stapften. Ich weiß nicht, wie viele Stunden wir damit verbrachten, durch dieses versteckte Tal zu wandern, falsche Pfade zu wählen und unser Fell bis auf die Haut durchnässen zu lassen.

Kurz nach Mittag hatten wir uns zweifellos verirrt und unsere Laune sank rapide. Rose kletterte auf einen Baum und entdeckte, dass wir noch nicht weit von unserem Startpunkt weg waren. Chibs ließ sich auf den Boden plumpsen und fing beinahe an zu weinen.

Dann, endlich, ein kleines bisschen Glück!

Ein Kardinal entdeckte Rose und landete neben ihr um sich ein bisschen zu unterhalten. Wir waren überglücklich, als wir erfuhren, dass dieser schöne Vogel tatsächlich ein Wanderführer war. Er bot uns dankenswerterweise sofort seine Hilfe an. Es dauerte nur einen Wimpernschlag, so schien es, und wir waren aus dem Nebel entkommen und ruhten uns glücklich auf einem grasbewachsenen Hügel außerhalb des Nebels aus.

Wir erzählten dem Wanderführer von unserem Auftrag, und er empfahl uns einen berühmten Bergsteiger dieser Gegend aufzusuchen, der sich regelmäßig in einem nahegelegenen Gasthaus aufhielt.

Hoffnungswache Tag 23

Das Gasthaus war ein berühmter Treffpunkt direkt am Hauptweg, der passenderweise „Der unberechenbare Weg“ genannt wurde. Die Tische waren voll besetzt mit den verschiedensten Bergwesen.

Von einem ziemlich plumpen Igel erfuhren wir, dass niemand den richtigen Namen des Bergsteigers kannte, die Einheimischen ihn aber Grim nannten. Ein grinsender Goldsucher behauptete, er könne uns gegen Bezahlung helfen, Grim zu finden. Wir lehnten dankend ab.

Es wurde spät und der großzügige Wirt gab uns ein Zimmer mit Kamin und drei trockenen Betten. Es war Wochen her, seit wir das letzte Mal unsere Schnurrhaare auf gemütliche Strohkissen gebettet hatten.

Am nächsten Morgen waren wir überrascht, einen stirnrunzelnden, roten Panda zu treffen, der auf uns zu warten schien. “Ihr sollt es sein? Ich habe schon stärkere Wesen gesehen, die versuchten diese mächtigen Gipfel zu bezwingen, und doch nie mehr zurückkamen.”

Grim trank einen Becher mit irgendetwas. “Ich werde euch zum Tal der Stürme bringen. Die Eulen könnten wissen, wo ihr den König findet. Aber danach seid ihr auf euch selbst gestellt... sofern dann noch jemand von euch am Leben ist.”

Nebelsteig

Endlich erlaubt uns Grim eine Rast und ein Lagerfeuer! Ich kann kaum noch schreiben, weil meine Pfoten so kalt sind. Dieser Glockenspiel Weg ist wirklich ein elendiger Weg.

Ich weiß nicht genau welches Datum heute ist. Grim treibt uns gnadenlos immer weiter, manchmal müssen wir sogar nachts reisen. Wird er denn nie müde?

Diese Kälte! Oh, es ist hier so bitterkalt. Hoffentlich schafft es Rose die Zweige, die wir gesammelt haben, zu entzünden. Ich bin mir sicher, Grim kennt einen Trick, um ein Feuer in Gang zu bringen, aber wir werden ihn nicht fragen.

Nebelsteig Tag 3

Ich war überzeugt, dass Grim uns in den Tod treiben würde, aber wie durch ein Wunder überlebten wir die gefrorene Straße des Glockenspiel Wegs und dann den tückischen Aufstieg zum Turm des Sturmtals. Das helle Leuchtfeuer des Turms war sicherlich ein Schimmer der Hoffnung für uns alle.

Die Eulen empfingen uns herzlich mit einem wunderbaren Fest und sehr gemütlichen Unterkünften. Wir wollten uns von Grim verabschieden, doch er war schon längst verschwunden.

Leider wissen die Eulen trotz all ihrer Weisheit nicht, wo König Rhun zu finden ist. Sie sagen, wenn ihn jemand gesehen hat, dann der große Adler Windpfeil. Ein Adler! Es wird wirklich faszinierend sein, Windpfeil mit unseren eigenen Augen zu sehen.

Doch vorerst genießen wir unsere Rast im Sturmtal. Ich habe gehört, die Bibliothek hier soll großartig sein.

Nebelsteig Tag 9

Windpfeil erzählte uns freudig, dass er König Rhun erst vor kurzem gesehen hatte, während er seine Kreise über den Felsenruinen zog. Er bot uns an, auf seinem Rücken zu fliegen. Wie sollten wir dieses Angebot ablehnen?

Der Flug war wirklich die aufregendste Erfahrung meines Lebens; Ich glaube, Windpfeil hatte große Freude daran, uns mit seinen Sturzflügen

und Loopings zu erschrecken. Bevor wir die Ruinen erreichen konnten, wurde das Wetter merklich schlechter und die Blitzeinschläge zwangen uns zu landen. Windpfeil meinte, dass die Ruinen nicht mehr weit weg wären und wir sie einfach zu Fuß erreichen könnten, sobald der Sturm nachlässt. Der prachtvolle Adler wünschte uns alles Gute, zwinkerte uns zu und flog davon.

Nebelsteig Tag 10

Die Wege zu den Felsenruinen sind tückisch; das Tauwetter hat eisige Bäche entstehen lassen, die sich über und um die Steine ziehen. Rose stürzte und verletzte sich am linken Arm. Sie hat sehr starke Schmerzen, aber der Arm scheint nicht gebrochen zu sein. Ich glaube, dass ihr Stolz schlimmer verletzt ist.

Wir sehen jetzt hin und wieder schon alte Siedlungen. Vielleicht komme ich irgendwann zurück, um diese zu erforschen, aber jetzt müssen wir weiter, immer unseren Auftrag im Fokus behaltend.

Am heutigen Tag hatte ich kurz das seltsame Gefühl, dass uns jemand beobachtet. Und doch, als ich mich umsah, waren wir alleine.

Nebelsteig Tag 11

Erstaunlich! Wir haben das Herz der Felsenruinen erreicht! Von hier aus können wir Everdell als grünen Schimmer in der Ferne erkennen. Es ist unglaublich, wenn man sich vorstellt, dass auch Corrin Immerschweif genau an dieser Stelle gestanden haben könnte.

Ich hatte das gleiche seltsame Gefühl wie am Tag zuvor: dass wir beobachtet werden...

Wir haben jetzt einen ganzen Tag damit verbracht, die Ruinen zu erkunden und haben König Rhun immer noch nicht gesehen. Ich frage mich, ob ich langsam meinen Verstand verliere. Den ganzen Tag über sah ich immer wieder über meine Schulter und war mir sicher, jemanden zu entdecken, der uns beobachtet.

Ich konnte mein mulmiges Gefühl nicht vor Rose oder Chibs verbergen, und jetzt fürchte ich, spüren sie es auch.

Wir entschieden uns dafür, noch eine Nacht hier zu verbringen. Wenn wir den König bis zum Morgen nicht gefunden haben, werden wir diesen seltsamen Ort verlassen.

Nebelsteig Tag 12

Wir schliefen unruhig und waren überzeugt davon, dass wir von Schlangen oder Ghulen umzingelt waren. Als es endlich dämmerte, sprangen wir beim Klang einer tiefen Stimme fast aus unseren Pelzen. Wir drehten uns um und starrten auf einen majestätischen Steinbock. Es war König Rhun!

Er trug eine verwitterte Krone zwischen seinen langen, gebogenen Hörnern. Sein muskulöser Körper war aufrecht und stark. Seine Augen waren uralt und weise. Wir verneigten uns tief vor ihm.

Er sagte, dass er uns schon seit Tagen beobachtet hatte und verlangte unsere Namen und den Zweck unserer Reise in sein Königreich zu erfahren. Ich erzählte ihm alles, zitternd vor Ehrfurcht.

König Rhun wartete, blickte uns mit dunklen und wissenden Augen an und antwortete dann. „Eure Tapferkeit ist nicht nur bewundernswert, sondern auch inspirierend. Ihr seid auf das Dach der Welt geklettert und habt eure Felle riskiert, um die Hilfe der Riesen-Wesen zu suchen. Wehe mir, wehe allen Lebewesen, wenn ich, König Rhun von Spirecrest, euch ohne Versprechen von Hoffnung und Hilfe zurückkehren lassen sollte. Wir werden euch helfen, so gut wir es vermögen. Darüber hinaus werde ich herabsteigen, um euren König zu besuchen und zu erfahren, was getan werden kann."

Chibs konnte ein aufgeregtes Quietschen nicht zurückhalten. Mein eigenes Herz pochte heftig.

„Was euch drei betrifft, so ist eure Reise noch nicht abgeschlossen. Ihr müsst weiter zum Gebirgskamm reisen und die Städte abseits der Straße suchen. Sprecht mit den Stadtführern, sagt ihnen, ich sende euch. Viele von ihnen sind Wesen, die euch Bewohnern aus Everdell fremd sind, doch sie sind alle gutherzig."

Er erklärte uns den sichersten Weg aus den Gipfeln und wie wir diese fremden Städte finden könnten. Chibs machte sich reichlich Notizen, zeichnete Karten und zeigte dann dem König seine Arbeit, der zustimmend nickte: „Vielleicht hast du das Zeug, eines Tages ein berühmter Kartograph zu werden, Chibblesqueak von Everdell." (Ich habe den Eindruck Chibs' Schweif wurde länger und buschiger während er König sprach).

Der König meinte: „Ich sehe jedoch, dass mehr in euren Herzen steckt. Da ist eine unbekannte Sehnsucht, nicht wahr?"

Rose trat nach vorne. Ich war überrascht zu sehen, dass ihre Augen feucht waren. „Ich habe meine ganze Familie verloren," sagte sie, „Nichts hält mich mehr in Everdell. Ich weiß nicht mehr, wo ich hingehöre. Ich suche Abenteuer, den Sinn des Lebens, eine Herausforderung. Ist das falsch?"

König Rhun schüttelte seinen Kopf. „Es ist niemals falsch, seinen Platz in dieser Welt kennen

zu wollen, junge, wilde Rose. Solltest du dich entscheiden, in Spirecrest zu bleiben, wirst du Abenteuer finden, vielleicht findest du sogar großen Reichtum. Aber wisse: Dein Lebenssinn kommt nicht von außen, sondern von innen. Was auch immer du in diesem Leben erreichen wirst, wird dich nicht befriedigen. Es ist das, was du gibst, was den Unterschied macht, den du suchst."

Rose trat zurück und betrachtete ihren verletzten Arm. Danach sagte sie für eine lange Zeit nichts mehr.

„Und du," der König sah mich an, „Ich kann die Wanderlust in deinen Augen sehen, Torrin Mümmelmann. Du gibst dich auch nicht damit zufrieden, in Everdell zu bleiben, oder?"

Ich hatte ein ruhiges Leben in Everdell, voller einfacher Arbeit... aber ich erkannte, dass mein Vater Recht hatte, dass der König Recht hatte... Wie viele Stunden hatte ich damit verbracht, auf diese Gipfel zu schauen, in mein Tagebuch zu schreiben, zu träumen und mich zu wundern?

„Möglicherweise," sagte der König, „verlässt du dieses Land eines Tages, um ein anderes zu suchen, ähnlich wie dein alter Held Corrin Immerschweif. Mein Vater sprach ähnliche Worte zu ihm, als er vor vielen Jahren hier vorbeikam."

Ich fühlte mich geehrt, mit Corrin Immerschweif verglichen zu werden, selbst auf diese kleine Weise. Ich stand sprachlos da und dachte darüber nach, was der König gesagt hatte.

Dann lachte er freundlich: „Aber lasst eure Herzen nicht von meinen Worten beunruhigt sein. Ihr müsst euren Auftrag erledigen und ich muss mich auf den Weg in euer wunderschönes Tal machen. Geht, meine mutigen kleinen Freunde. Geht weiter, und möge eure Reise gesegnet sein."

Tag 1 des Sternenfalls

Ich erinnere mich noch gut an seine Worte, obwohl es schon Monate her ist. König Rhun hatte Recht. Etwas in mir drängt danach, mehr zu erfahren - hinter den Horizont zu blicken.

Rose ging in die Berge zurück, und zuletzt hörte ich, dass sie großen Reichtum durch das Erkunden von Höhlen erlangt hatte. Ich hoffe, sie wird sich immer an die Worte des Königs erinnern.

Chibs war so begeistert vom Lob des Königs über seine Fähigkeiten als Kartenschreiber, dass er die Karawane des Kartographen gründete, um einen Atlas der ganzen Welt zu erstellen. Er wollte immer schon Großes erreichen.

Ich blicke auf ein strahlend blaues Meer und bin bereit, an Bord eines Schiffes zu gehen, das mich zu einem unbekannten Ziel weit hinterm Horizont bringt. Aber das Ziel ist nicht das, was mich antreibt. Es sind die täglichen Reisen, die Überraschungen und Freuden, die Herausforderungen und Herzensbrüche, die Wunder und die Vorstellungskraft und jeder Atemzug in jedem einzelnen Augenblick...

Die Reise ist das Ziel.

Das ferne Ufer wartet.



IMPRESSUM

Autor:
James A. Wilson

Entwicklung:
Dann May, Brenna Noonan

Illustration:
Andrew Bosley

Zusätzliche Illustrationen:
Dann May

Künstlerische Leitung und Grafikdesign:
Dann May

Produktionsleitung und Verleger:
Dan Yarrington

Spieletester:
Clarissa Wilson, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Iskra Dyulgerova, 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, Maximilian Berbechelov

Deutsche Ausgabe

Layout und Übersetzung:
boardgameagency.com

Vertrieb: Pegasus Spiele,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg,
Deutschland

STARLING
GAMES

DE

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

Pegasus Spiele