My Lil' Everdell

SPIELANLEITUNG



WILLKOMMEN!



Guten Morgen! Du bist neu hier in Everdell, oder? Komm mit, ich zeige dir alles!

Ich kenne die besten Orte, um Beeren und Zweige zu sammeln. Wir können ein Baumhaus bauen und so tun, als wäre es unsere Festung! Ich spiele den Hauptmann und du bist der Jongleur. Die anderen Kinder warten bestimmt schon unten am Badeteich auf uns. Lass' uns gemeinsam eine großartige Festung bauen!

Am Ende des Tages veranstalten wir eine tolle Parade. Du wirst sehen, bis dahin sind wir die besten Freunde. Auf was wartest du noch? Lass' uns losgehen und Lil'Everdell erforschen!

SPIELMATERIAL



Spielplan



4 Heimatorte



54 Wesen- und Bauwerk-Karten



16 Parade-Marker



1 Sonnen-Marker

(zeigt an, wer eine Runde beginnt)



1 Mond-Marker

(Rundenzähler)



4 Hauptmann-Karten und 4 Festung-Karten

(legt diese beiseite)



3 Schmetterlinge



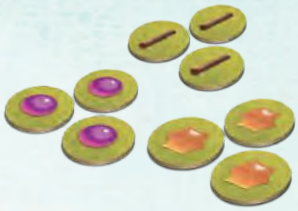
3 Füchse



3 Eidechsen



3 Mäuse



Zusätzliche Marker:
Beeren, Zweige und Harz



Beeren



Zweige



Harz



Punkte-Marker



4 Ressourcen-Würfel



4 Vorratskisten



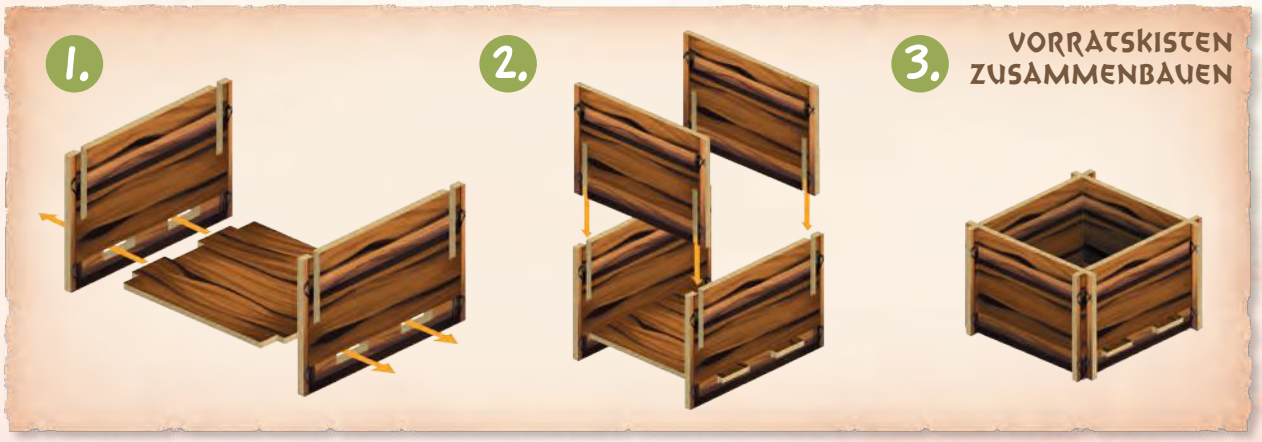
1 Solo-Karte
(doppelseitig)



1 Gewonnen-Karte



1 Würfel, 8-seitig
(für die Solo-Variante)



SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Legt den Mond-Marker oberhalb neben die Markierung für die erste Runde.

2. Sortiert die Beeren, die Zweige und das Harz in jeweils 1 Vorratskiste und stellt diese auf die vorgesehenen Plätze auf dem Spielplan.

3. Legt die Punkte-Marker in die vierte Vorratskiste und stellt diese neben den Spielplan.

4. Legt 1 Ressourcen-Würfel pro Person auf die markierten Würfelplätze auf dem Spielplan. Überzählige Ressourcen-Würfel legt ihr zurück in die Schachtel.

5. Mischt die Wesen- und Bauwerk-Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht 8 Karten vom Stapel und legt diese als 2-reihige, offene Auslage unterhalb des Spielplans aus.

6. Sortiert die Parade-Marker entsprechend ihrer Motive. Bildet einzelne Stapel und sortiert diese in aufsteigender Reihenfolge, der kleinste Punktwert (3) ganz unten und der größte Punktwert (6) zu oberst. Legt die Stapel dann in beliebiger Reihenfolge entlang des Pfades auf den Spielplan.

7. Nehmt euch jeder 3 Tiere einer Farbe und 1 Heimatort. Auf dem Heimatort könnt ihr eure Ressourcen und Tiere ablegen, bis ihr sie einsetzt.

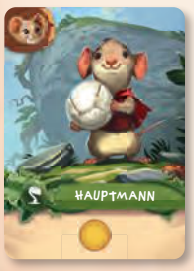
8. Wer von euch am jüngsten ist, darf das Spiel beginnen und bekommt den Sonnen-Marker.

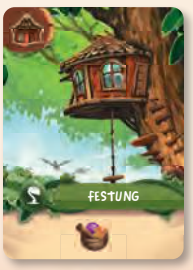
Spielvorbereitung für Jüngere

My Lil'Everdell bietet für jüngere Kinder 2 Möglichkeiten, um die Nachteile gegenüber denjenigen, die bereits Erfahrung mit *Everdell* gesammelt haben, auszugleichen. Du kannst in jedem Spiel entscheiden, ob du dir 1 der beiden Vorteile aussuchst oder beide nutzt.



Vorteil „Start Bonus": Zu Beginn des Spiels erhältst du 1 Harz, 1 Zweig und 1 Beere.





Vorteil „Hauptmann & Festung": Zu Beginn des Spiels erhältst du 1 Hauptmann-Karte und/oder 1 Festung-Karte. Diese Karten zählen mit, wenn es darum geht, die Bedingungen für die Paraden zu erfüllen. Aktiviere die Effekte dieser Karten erstmalig im Schritt „Ressourcen sammeln" in der 1. Runde. Überzählige Hauptmann- und Festung-Karten legt ihr zurück in die Schachtel.



Beispielaufbau für 4 Personen

SPIELABLAUF

Eine Partie geht über 4 Runden. Pro Runde seid ihr 3 Mal am Zug. Seid ihr am Zug, setzt ihr 1 eurer Tiere ein und spielt danach 1 Karte aus, wenn ihr es könnt und möchtet. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

Eine Runde läuft in folgenden Schritten ab:



1. **Würfeln**
2. **Ressourcen sammeln**
3. **Aktionen ausführen**
   (Tiere einsetzen, Karten ausspielen)
4. **Zum Heimatort zurückkehren**
5. **Sonne- und Mond-Marker weiterbewegen**

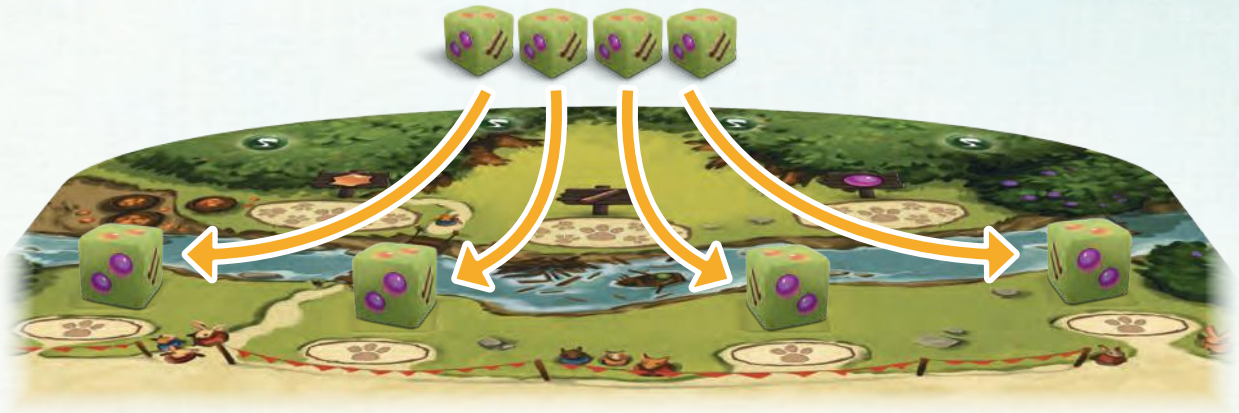


Definition von Symbolen

Beere	Zweig	Harz	Beliebige Ressource(n) (Beere, Zweig, oder Harz)
Punkte-Marker	Wesen	Bauwerk	

1. Würfeln

Wer den Sonnen-Marker hat, würfelt mit den Ressourcen-Würfeln und legt jeweils 1 Würfel auf einen beliebigen Würfel-Ort auf dem Spielplan.



Beispiel für 4 Personen

2. Ressourcen sammeln

Aktiviert nun die Effekte eurer **grünen** Produktions-Karten, die neben eurem Heimatort liegen, in beliebiger Reihenfolge. Spielt ihr mit Hauptmann und Festung, dann sammelt ihr bereits in der 1. Runde die entsprechenden Ressourcen.

Hinweis: Grüne Produktions-Karten werden 1 Mal aktiviert, wenn du die Karte ausspielst , und jeweils 1 Mal erneut im Schritt „Ressourcen sammeln".

3. Aktionen ausführen

Setzt reihum jeweils **1 eurer Tiere** auf 1 Ort auf dem Spielplan und führt die jeweilige Aktion aus. Wiederholt dies, bis ihr alle eure Tiere eingesetzt habt. Es beginnt, wer den Sonnen-Marker vor sich liegen hat.

Hast du 1 deiner Tiere auf dem Spielplan eingesetzt, **darfst du 1 Karte** aus der Auslage ausspielen, sofern du die Kosten dafür zahlen kannst. Überprüfe anschließend, ob du die Bedingung für 1 Parade-Marker erfüllst. Wenn ja, dann nimm dir den obersten Marker vom entsprechenden Parade-Stapel.

4. Zum Heimatort zurückkehren

Nehmt eure Tiere vom Spielplan und stellt sie zurück auf euren Heimatort.

5. Sonne- und Mond-Marker weiterbewegen

Gebt den Sonnen-Marker an die nächste Person entgegen des Uhrzeigersinns weiter. Die Person, die in der vergangenen Runde zuletzt an der Reihe war, beginnt die nächste Runde.



Schiebt den Mond-Marker nach rechts zum nächsten Symbol, um die neue Runde zu markieren.



Beginnt wieder mit Schritt 1. und wiederholt den Ablauf, bis ihr 4 Runden gespielt habt. Überprüft nun euren Punktestand und ermittelt, wer gewonnen hat (siehe Seite 12).



TIERE EINSETZEN

Die Orte am Bach sind gemeinschaftliche Orte, an denen sich beliebig viele Tiere befinden dürfen, auch mehrere derselben Farbe. Setzt du 1 deiner Tiere hier ein, nimm dir die abgebildeten Ressourcen.



Beispiel: Setzt du 1 deiner Tiere an diesem Ort ein, nimm dir 1 Harz.

Die Würfel-Orte sind individuelle Orte, an denen sich immer nur 1 Tier befinden darf. Setzt du 1 deiner Tiere hier ein, nimm dir die abgebildeten Ressourcen und ggf. Siegpunkte.



Setzt du 1 deiner Tiere an diesem Würfel-Ort ein, nimm dir 1 Punkte-Marker und 1 beliebige Ressource (Harz, Zweig oder Beere). Dieser Ort ist jetzt besetzt und kann in dieser Runde von niemand anderem mehr genutzt werden.

Die Würfel-Orte bieten mehr Ressourcen als die Orte am Bach, was aber nicht heißt, dass sie dir mehr nützen.

Du darfst deine Tiere auch an den Orten auf deinen eigenen ausgespielten **roten** Karten einsetzen, um die abgebildeten Ressourcen zu sammeln oder die Aktion auszuführen.
Du darfst keine Tiere auf einer **roten** Karte der anderen Personen einsetzen!





Beispiel: Setzt du 1 deiner Tiere an dem Ort auf der Ausguck-Karte ein, darfst du 1 Ressourcen-Würfel kopieren und dir die entsprechenden Ressourcen nehmen, selbst wenn dieser Würfel-Ort besetzt ist.

Setzt du 1 deiner Tiere an dem Ort auf der Rasenmäher-Karte ein, darfst du sofort die Effekte von 2 deiner bereits ausgespielten grünen Produktions-Karten aktivieren. Es müssen allerdings 2 verschiedene Effekte sein.

KARTEN AUSSPIELEN

Nachdem du 1 deiner Tiere eingesetzt hast, darfst du immer genau 1 Karte aus der Auslage ausspielen. Um die Karte auszuspielen, musst du die angegebenen Kosten bezahlen. Lege dafür die auf der Karte angegebenen Ressourcen zurück in die Vorratskisten. Sobald du die Kosten bezahlt hast, nimm die Karte und lege sie offen neben deinen Heimatort. Decke dann 1 neue Karte vom Nachziehstapel auf und lege sie an die leere Stelle in der Auslage.



Damit du schneller siehst, ob du die Bedingungen für eine Parade erfüllst, empfehlen wir dir, die Wesen auf die eine Seite deines Heimatortes zu legen und die Bauwerke auf die andere Seite.



Es gibt verschiedene Karten-Typen mit unterschiedlichen Effekten.

Die Effekte von **grünen Produktions-Karten** werden 1 Mal aktiviert, wenn du die Karte ausspielst und noch jeweils 1 Mal erneut im Schritt „Ressourcen sammeln".

Die Effekte von **blauen Verwaltungs-Karten** werden aktiviert, sobald du einen bestimmten Karten-Typ ausspielst, eine Parade erfüllst oder sie erlauben dir, Karten günstiger auszuspielen.

Die Effekte von **braunen Bewegungs-Karten** werden nur ein einziges Mal aktiviert, wenn du die Karte ausspielst.

Die Effekte von **roten Ziel-Karten** werden erst dann aktiviert, wenn du 1 Tier an dem Ort auf der Karte einsetzt. Du darfst nur die Orte auf deinen eigenen Ziel-Karten nutzen.

Die Effekte der **lilafarbenen Wohlstands-Karten** werden erst bei der Wertung am Spielende aktiviert. Sie bringen dir Bonus-Punkte für verschiedene Karten-Typen und/oder Paraden.

PARADEN

Ihr könnt im Spiel bis zu 4 Parade-Marker sammeln. Sobald du die auf dem Marker abgebildete Bedingung erfüllst, darfst du dir den obersten Parade-Marker vom entsprechenden Stapel nehmen und vor dir ablegen. Du darfst jeden Parade-Typ nur 1 Mal sammeln.



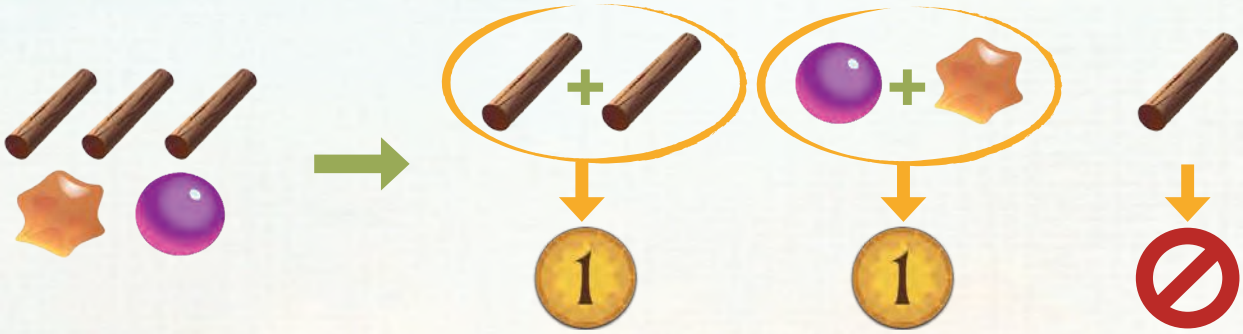
Beispiel: Wer von euch zuerst 5 Wesen-Karten ausgespielt hat, bekommt den Parade-Marker mit 6 Punkten. Der Nächste, der diese Vorgaben erfüllt, bekommt den Parade-Marker mit 5 Punkten. Es ist erlaubt, mehrere unterschiedliche Parade-Marker in einem Zug zu sammeln.

SPIELENDE

Nach 4 Runden endet das Spiel.

Ressourcen tauschen

Tausche deine übrigen Ressourcen gegen Punkte-Marker ein. Lege jeweils 2 beliebige Ressourcen zurück in die Vorratskisten und nimm dir dafür 1 Punkte-Marker. Eine einzelne übrige Ressource bringt dir keine Punkte.



Beispiel: Du hast nach Ende des Spiels noch 5 Ressourcen übrig (3 Zweige, 1 Harz und 1 Beere). Tausche 2 Zweige gegen 1 Punkte-Marker mit 1 Punkt, sowie 1 Beere und 1 Harz gegen 1 Punkte-Marker mit 1 Punkt. Der übrige Zweig bringt dir leider keinen weiteren Punkt.

Bonuspunkte

Berechnet die Punkte, die ihr für die Effekte eurer lilafarbenen Wohlstands-Karten erhaltet, und nehmt euch die entsprechende Anzahl an Punkte-Markern. Der König und der Immerbaum bringen keine Bonuspunkte, da sie selbst schon viele Punkte wert sind.





Beispiel: Der Effekt der Burg bringt dir für jede -Karte 1 Bonuspunkt.



Beispiel: Der König bringt dir keine Bonuspunkte. Er ist selbst schon 6 Punkte wert.

Zählt eure Punkte zusammen

Zählt die Punkte rechts oben auf euren **Karten**, die Punkte auf euren gesammelten **Parade-Markern** und **Punkte-Markern** zusammen. Wer die meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt! Im Fall eines Gleichstands, gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer über die eigenen Karten die meisten Punkte gesammelt hat.



SOLO-VARIANTE

Wenn du Lil'Everdell alleine spielst, trittst du entweder gegen Prinz Pumpernickel oder Prinzessin Immergrün an.

Spielvorbereitung

Es gelten die normalen Regeln mit folgenden Änderungen:
Verwende nur 2 Ressourcen-Würfel und nur die Parade-Marker mit 3 und 6 Punkten. Wähle, ob du gegen den Prinzen oder die Prinzessin spielen willst und lege die entsprechende Karte offen neben den Spielplan. Lege einen Heimatort neben deinen royalen Gegenspieler oder deine royale Gegenspielerin und stelle 3 Tiere einer Farbe darauf. Lege den 8-seitigen Würfel bereit.



Spielablauf

Du machst in jeder Runde den ersten Zug. Führe deinen Zug wie gewohnt aus, indem du 1 Tier einsetzt und optional 1 Karte ausspielst. Danach ist die Prinzessin/der Prinz an der Reihe.

Die Prinzessin/der Prinz erhält keine Ressourcen oder Punkte-Marker. Sie/er spielt in jedem Zug 1 Karte aus der Auslage kostenlos aus, so dass sie/er am Ende des Spiels 12 Karten ausgespielt hat. **Prüfe erst am Ende jeder Runde und nicht nach jedem Zug, ob sie/er die Bedingungen für Paraden erfüllt hat.**



Prinz Pumpernickel

Ist ein Würfel-Ort frei, setzt Pumpernickel 1 seiner Tiere an diesem Ort ein. Sind beide Orte frei, setzt er sein Tier auf dem linken Ort ein. Sind beide Würfel-Orte besetzt, schickt der Prinz sein Tier zum Ort am Bach, welcher die Beere zeigt, um dort zu naschen.

Nachdem er 1 Tier eingesetzt hat, würfelst du mit dem 8-seitigen Würfel, um zu bestimmen, welche Karte der Prinz entsprechend der Abbildung ausspielt. Lege die Karte neben Pumpernickels Heimatort und fülle die Auslage auf.

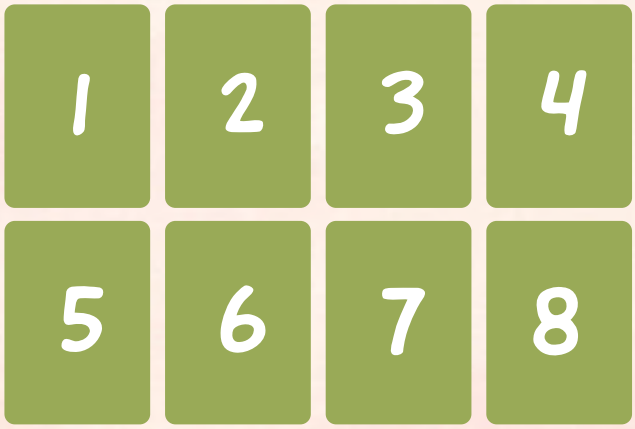


Prinzessin Immergrün

Würfle mit dem 8-seitigen Würfel, um zu bestimmen, welche Karte die Prinzessin entsprechend der Abbildung ausspielt. Lege die Karte neben den Heimat-Ort von Prinzessin Immergrün. Fülle die Auslage **nicht** auf. Stelle stattdessen 1 Tier der Prinzessin in die Lücke der Auslage. Diese Lücke wird bis zum Ende der Runde nicht mehr aufgefüllt. Würfelst du eine Zahl, wo bereits 1 Tier steht, dann würfle noch einmal.

Fülle die Lücken erst nach Schritt 4 „Zum Heimatort zurückkehren“ wieder auf.





Rundenende

Prüfe am Ende jeder Runde, ob die Prinzessin/der Prinz die Bedingung einer oder mehrerer Paraden erfüllt. Wenn ja, dann lege entsprechend den/die Parade-Marker neben den jeweiligen Heimatort.

Spielende

Zähle deine Punkte und die Punkte der Prinzessin/des Prinzen, wie gewohnt. Die Prinzessin/der Prinz bekommt keine Punkte für Ressourcen, aber ggf. Bonuspunkte für **lilafarbene Wohlstands-Karten**. Hast du mehr oder gleich viele Punkte wie die Prinzessin/der Prinz, hast du gewonnen!

Für mehr Herausforderung

Für ein schwierigeres Solo-Spiel, wähle 1 oder mehrere der folgenden Änderungen:

- Die Prinzessin/der Prinz sammelt Paraden, für die die Bedingung erfüllt ist, direkt ein.
- Die Prinzessin/der Prinz macht in jeder Runde den ersten Zug.
- Die Prinzessin/der Prinz erhält zu Beginn des Spiels die Karten „Hauptmann“ und/oder „Festung“.

Prinz Pumpernickel als Mitspieler

Ihr könnt Prinz Pumpernickel auch in jedem Spiel mit bis zu 3 Personen mitspielen lassen, er zählt als eine weitere Person. Für ihn gelten die gleichen Regeln, wie in der Solo-Variante beschrieben. Ihr verwendet, wie im normalen Spiel, so viele Würfel, wie Personen mitspielen (bei 3 Personen + Prinz somit 4 Würfel). Der Sonnenmarker wandert wie gewohnt entgegen des Uhrzeigersinns. Legt den Sonnen-Marker neben Pumpernickels Heimatort, wenn er zuerst am Zug ist.



IMPRESSUM

Autoren: James & Clarissa A. Wilson

Illustration: Andrew Bosley

Zusätzliche Illustrationen: Jacqui Davis

Redaktion: Tim Schuetz

Lektorat und Korrektorat: Ian McCormack, Tim Schuetz, Sara Yarrington

Grafik: Jared Gannuscio

Produktionsleitung: Tim Schuetz

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Wir danken unseren großartigen Testspielern: Alayna B., Aniya B., Julianne Cameron, Ryan Cameron, Joelle Cathala, Christina Colantuoni, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Sean Johnson, Ian McCormack, Chris Mitchell, Andrew Osborne, Desiree Osborne, Jordana Osborne, Anna Papavasiliou, Peter Papavasiliou, Peter John Papavasiliou, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Becca Peterson, Lane Peterson, Bec Pouliot, Marissa Schuetz, Raelyn Schuetz, Tim Schuetz, Zoe Schuetz, Andrea Thomas, Caleb Wilson, Jeremiah Wilson, Josiah Wilson, Julianna Wilson, Noah Wilson, Olivia Wilson, Wesley Wilson, Dan Yarrington, Logan Yarrington, Malcolm Yarrington, Owen Yarrington, Sara Yarrington

DEUTSCHE AUSGABE:

Übersetzung und Layout:
Mühlenkind Kreativagentur

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

DE

Pegasus Spiele



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

Starling Games is an imprint of
Tabletop Tycoon, Inc.