Everdell

SPIELANLEITUNG

EIN NEUES JAHR BRICHT AN ...

Im liebreizenden Tal Everdell, unter den Zweigen hoher Bäume, wächst und gedeiht inmitten sich windender Bäche und moosbewachsener Hügel eine ganze Zivilisation kleiner Wesen. Seit den Tagen des großen Abenteurers Corrin Immerschweif, der das verborgene Reich einst entdeckte, erblüht das Leben der Bewohner unter dem Schutz des unveränderlichen Immerbaumes.

Die Jahre kamen und gingen, von Immerfrost bis Glockenklang, und nun ist es an der Zeit, neue Landschaften zu erschließen und neue Städte zu errichten. Du wirst als Anführer einer kleinen Gruppe von Tieren eben damit beauftragt. Es gilt, Bauwerke zu errichten, neue Freunde zu finden und prächtige Veranstaltungen auszurichten. Das kommende Jahr wird arbeitsreich! Wird es deine Stadt sein, in der die Sonne am hellsten strahlt, bevor der Wintermond aufgeht?

Lass dich verzaubern von den Wundern Everdells. Wer einmal in dieses Tal kommt, möchte vielleicht nie wieder weg!



„Everdell“

Die Kiesel am Bach
Und der Gang durch den Wald
Der Weg zu der Lichtung
Wird langsam schon alt
Wir zimmern die Bretter
Und mauern den Stein
Vom Winter bis zum Herbst
Tag für Tag fleißig sein

Wir spielen, tollen, liegen dort
Am Bach, das Gras so dicht
Der Tag verrinnt, wir müssen fort
Es leuchtet Sternenlicht
Der Abendhauch, die Luft so warm
Mein letzter großer Traum
Lieg ich mit dir dann Arm in Arm
Beim Immerbaum, beim Immerbaum

Das Klopfen der Mine
Das Säen im Feld
Der König die Hand
Schützend über uns hält
Kapelle am Wasser
Und Schule im Baum
Und Seite an Seite
Erbaut wird der Traum

Wir spielen, tollen, liegen dort
Am Bach, das Gras so dicht
Der Tag verrinnt, wir müssen fort
Es leuchtet Sternenlicht.
Die Blätter bunt im ganzen Land
Mein letzter großer Traum
Geh ich mit dir dann Hand in Hand
Zum Immerbaum, zum Immerbaum



SPIELÜBERSICHT

In Everdell setzt ihr eure Arbeiter an verschiedenen Orten des Spielplans ein, um Ressourcen, Punkte und Karten zu sammeln. Die Ressourcen nutzt ihr dann, um Karten offen vor euch auszuspielen und somit eure eigene Stadt im Wald zu errichten.

In jedem Zug führt ihr genau 1 der 3 nachfolgenden Aktionen aus:

- 1 Arbeiter einsetzen
- 1 Karte ausspielen
- Sich auf die nächste Jahreszeit vorbereiten

Ihr dürft euren Arbeiter an jedem beliebigen Ort einsetzen, solange dieser nicht bereits von einem anderen Arbeiter besetzt ist. (Es sei denn, es sind an diesem Ort mehrere Arbeiter erlaubt.) Anschließend führt ihr die dazugehörige Aktion aus.

Um 1 Karte (Wesen oder Bauwerk) auszuspielen, müsst ihr die Bedingung der Karte erfüllen. Ihr könnt entweder 1 Handkarte oder 1 der offen liegenden Karten von der Wiese ausspielen.

Zu guter Letzt gilt es, sich auf die nächste Jahreszeit vorzubereiten. Dazu holt ihr zunächst alle eure Arbeiter zurück und bekommt je nach Jahreszeit 1 bzw. 2 neue Arbeiter dazu. Dann führt ihr die Aktion aus, die der Immerbaum für die nächste Jahreszeit anzeigt.

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

SPIELMATERIAL



1 SPIELPLAN



4 EINFACHES-EREIGNIS-PLÄTTCHEN



24 ARBEITER (6 PRO FARBE)
IGEL, MÄUSE, EICHHÖRNCHEN, SCHILDKRÖTEN



30 PUNKTE-MARKER
(10X 3 PUNKTE, 20X 1 PUNKT)



20 BESETZT-MARKER



1 WÜRFEL, 8-SEITIG
(FÜR DIE SOLO-VARIANTE)





128 WESEN- UND BAUWERK-KARTEN



11 WALD-KARTEN



1 GEWONNEN-KARTE



16 BESONDERES-EREIGNIS-KARTEN



30 BEEREN



30 ZWEIGE



25 HARZ



20 KIESEL

1 IMMERBAUM

DEFINITION VON BEGRIFFEN UND SYMBOLEN

WICHTIG!

Karten abwerfen: Wirf die angegebenen Karten auf den verdeckten Ablagestapel.
Karten aufdecken: Decke die angegebenen Karten auf, sodass alle sie sehen können.
Karten nehmen: Nimm Karten von der Wiese auf deine Hand.
Karten ziehen: Ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel und nimm sie auf deine Hand.
Punkte nehmen: Nimm dir Punkte-Marker im entsprechenden Wert aus dem allgemeinen Vorrat. *Beispiel: Sollst du dir 2 Punkte nehmen, nimm dir 2 Punkte-Marker im Wert von je 1.*
Ressourcen nehmen: Nimm dir die angegebenen Ressourcen (Beeren, Zweige, Harz, Kiesel) aus dem allgemeinen Vorrat.
Ressourcen bzw. Punkte zahlen: Zahle die angegebenen Ressourcen oder Punkte, indem du sie von dir in den allgemeinen Vorrat legst.





Punkte-Marker



Punkte für die Wertung am Spielende



Karte



Zweig



Harz



Kiesel



Beere



Beliebige Ressource(n)



SPIELAUFBAU

1) Legt den Spielplan auf den Tisch und stellt den Immerbaum dort auf, wo der Baumstumpf abgebildet ist.

2) Legt die Ressourcen (Zweige, Harz, Kiesel und Beeren) auf die dafür vorgesehenen Plätze am Fluss bereit. Die Punkte- und Besetzt-Marker legt ihr neben den Spielplan. Diese Ressourcen und Marker bilden den allgemeinen Vorrat.

3) Mischt dann die Wald-Karten. Legt 4 davon offen auf die Lichtungen links und rechts im Wald. Ausnahme: Im Spiel zu zweit legt ihr nur 3 Wald-Karten aus. Die übrigen kommen aus dem Spiel.

4) Legt die 4 Einfaches-Ereignis-Plättchen auf die dafür vorgesehenen Plätze entlang des Flusses. Mischt dann die Besonderes-Ereignis-Karten und legt 4 davon offen auf die unteren Zweige des Immerbaums. Die übrigen kommen aus dem Spiel.

5) Mischt den Kartenstapel (Wesen und Bauwerke) gut durch und legt 8 Karten davon offen auf die Wiese. Legt dann die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel unten in den Immerbaum.

6) Wählt nun jeder eine Spielerfarbe und nehmt euch 2 Arbeiter dieser Farbe. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der genügsamste Spieler beginnt und zieht 5 Karten. Der zweite Spieler zieht 6 Karten, der dritte 7 Karten und der vierte 8 Karten.

7) Stellt eure übrigen 4 Arbeiter auf die oberen Zweige des Immerbaums: 1 auf den Frühling (ganz links), 1 auf den Sommer (Mitte) und 2 auf den Herbst (rechts).

Im nebenstehenden Beispiel beginnt der Spieler mit den Mäusen.


6
Spieler 1
1
6
Spieler 2
5 Karten
7
6 Karten
4
4
2
Ihr dürft während des Spiels beliebig viele Ressourcen besitzen. Ist eine Ressource nicht mehr vorhanden, verwendet einen passenden Ersatz.
4
5
4
2
2
2
2
3
3
5
Hier ist der Platz für den **verdeckten** Ablagestapel.
Beliebig viele abwerfen, um 1 für je 2 zu nehmen.
6
Spieler 4
6
Spieler 3
8 Karten
7 Karten

SPIELABLAUF

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

Wenn du am Zug bist, führe 1 beliebige der 3 folgenden Aktionen aus:

- **1 Arbeiter einsetzen** oder
- **1 Karte ausspielen** oder
- **Dich auf die nächste Jahreszeit vorbereiten**

1 ARBEITER EINSETZEN

Der Einsatz deiner Arbeiter ist entscheidend für den Ausbau und Erfolg deiner Stadt. Setze sie an verschiedenen Orten in Everdell ein, um Ressourcen zu sammeln, Karten zu ziehen, Ereignisse zu erledigen oder zu reisen.

ORT

Jeder Ort ist durch einen Ring mit gekennzeichnet. Es gibt 2 verschiedene Arten von Orten: individuelle und gemeinschaftliche.



INDIVIDUELLER ORT
(GESCHLOSSENER RING)



GEMEINSCHAFTLICHER ORT
(OFFENER RING)

An jedem individuellen Ort darf sich immer nur 1 Arbeiter befinden. An jedem gemeinschaftlichen Ort dürfen sich beliebig viele Arbeiter befinden, auch mehrere derselben Farbe.

Um einen Arbeiter einzusetzen, stelle ihn auf einen beliebigen verfügbaren Ort und führe sofort die dazugehörige Aktion aus (z. B. Ressourcen nehmen).



Beispiel: Setzt du einen Arbeiter an diesem Ort ein, führst du die dazugehörige Aktion aus, indem du 2 Karten ziehst und dir 1 Punkt nimmst.

Der Arbeiter bleibt dann an diesem Ort stehen, bis du dich auf **die nächste Jahreszeit vorbereitest** und ihn im Zuge dessen zurückholst. Du musst stets alle Aktionen, die sich in deinem Zug ergeben, ausführen, sofern sie möglich sind.

ORTE IN EVERDELL

EINFACHE ORTE

Die Einfachen Orte befinden sich entlang des Weges. Dort kannst du deine Arbeiter einsetzen, um die dazugehörige Aktion auszuführen (z. B. Ressourcen nehmen).



WALD-ORTE

Die Wald-Orte befinden sich auf den Wald-Karten. Sie bieten lukrative Aktionen und Ausspielen-Vorteile. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, dürft ihr eure Arbeiter nur auf dem jeweils linken Ort der Karte einsetzen. Der rechte Ort mit dem -Symbol ist nur im Spiel zu viert verfügbar. Es dürfen nie 2 Arbeiter derselben Farbe auf einer Wald-Karte stehen.



Arbeits-Orte





Die Arbeits-Orte befinden sich auf verschiedenen Karten (z.B. auf Ziel-Karten). Du kannst deine Arbeiter an Arbeits-Orten in deiner eigenen Stadt einsetzten ODER an Arbeits-Orten mit OFFEN -Schild in einer fremden Stadt. Im letzteren Fall nimmt sich der Besitzer der Karte 1 Punkt.

Ereignis-Orte

An einigen Orten in Everdell finden Einfache und an anderen Besondere Ereignisse statt. Um 1 Arbeiter an einem Ereignis-Ort einzusetzen, musst du die Bedingung dafür erfüllen. Gelingt dir das, gilt das Ereignis als erledigt. Jedes Ereignis kann im Spiel nur ein einziges Mal erledigt werden.



Um die Bedingung für Die Grosse Fahrt zu erfüllen, musst du 3 Ziel-Karten in deiner Stadt haben.



Um die Bedingung für Makellose Kapellendecke zu erfüllen, musst du den Holzschnitzer und die Kapelle in deiner Stadt haben.

Bereitest du dich auf die nächste Jahreszeit vor, holst du auch deine Arbeiter von den Ereignis-Orten zurück. Deine erledigten Ereignisse legst du neben deiner Stadt ab. Dort bleiben sie bis zur Wertung am Ende des Spiels, auch wenn du die Bedingungen dafür später nicht mehr erfüllst.

Ort der Zuflucht



An diesem Ort finden beliebig viele Arbeiter Zuflucht, auch mehrere derselben Farbe. Setzt du 1 Arbeiter hier ein, führe sofort die dazugehörige Aktion aus, indem du beliebig viele Handkarten abwirfst und dir für je 2 abgeworfene Karten 1 beliebige Ressource nimmst.

Hinweis: Der Ablagestapel ist stets verdeckt.

Reise-Orte



Nur im Herbst ist es möglich, deine Arbeiter auf eine erholsame Reise zu schicken. Um 1 Arbeiter an einem beliebigen Reise-Ort einzusetzen, musst du so viele Handkarten abwerfen, wie Punkte an diesem Ort abgebildet sind. Beachte: Nur der Ort mit 2 Punkten ist gemeinschaftlich; alle anderen sind individuell.

Bei der Wertung am Spielende erhältst du für jeden deiner Arbeiter an einem Reise-Ort die dort abgebildeten Punkte.

Du darfst beliebig viele Arbeiter auf die Reise schicken.



1 KARTE AUSSPIELEN

Du darfst 1 Karte (Wesen oder Bauwerk) entweder **von deiner Hand** oder **von der Wiese ausspielen**, indem du sie sofort auf einen freien Platz in deiner Stadt legst.

Beachte dabei die angegebene Limitierung auf der Karte. Sie gibt an, ob es sich um ein einzigartiges oder gewöhnliches Wesen bzw. Bauwerk handelt. Von jeder gewöhnlichen Karte darfst du beliebig viele in deiner Stadt haben. **Jede einzigartige Karte darfst du nur 1x in deiner Stadt haben.**

BAUWERK



Um 1 Bauwerk-Karte auszuspielen und sie in deine Stadt zu legen, musst du die Bedingung erfüllen, indem du die erforderlichen Ressourcen zahlst.

WESEN



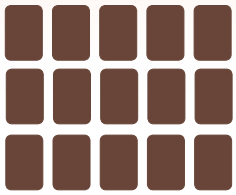
Um 1 Wesen-Karte auszuspielen und sie in deine Stadt zu legen, musst du 1 der beiden Bedingungen erfüllen. Entweder du hast bereits das dazugehörige Bauwerk in deiner Stadt, welches dir erlaubt das Wesen kostenlos auszuspielen, oder du zahlst die erforderliche Menge an Beeren.

Wichtig: Hast du 1 Wesen kostenlos ausgespielt, dann lege 1 Besetzt-Marker auf die verwendete Bauwerk-Karte. Du darfst jedes Bauwerk nur 1x verwenden, um das dazugehörige Wesen kostenlos auszuspielen.



Der Besetzt-Marker bleibt auch dann dort liegen, wenn sich das entsprechende Wesen später nicht mehr in deiner Stadt befindet.

STADT



Empfehlung: Lege die Karten in einem Raster von 3x5 aus.

Deine Stadt verfügt über **bis zu 15 Plätze** für Wesen und Bauwerke. Jede Karte belegt 1 Platz, wenn nicht anders angegeben. Ereignis-Karten belegen keine Plätze in deiner Stadt.

KARTEN-TYPEN



Bewegung (braun): Der Effekt wird nur 1 einziges Mal aktiviert, wenn du die Karte ausspielst.



Produktion (grün): Der Effekt wird 1x aktiviert, wenn du die Karte ausspielst und noch jeweils 1x erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.



Ziel (rot): Der Effekt wird erst dann aktiviert, wenn **an dem Arbeits-Ort 1 Arbeiter eingesetzt wird**. Zeigt die Karte ein OFFEN-Schild, können außer dir auch deine Mitspieler den Effekt für sich aktivieren, indem sie dort 1 Arbeiter einsetzen.



Verwaltung (blau): Die Effekte bringen dir Vorteile im weiteren Spielverlauf, z.B. kannst du dadurch Karten günstiger ausspielen.



Wohlstand (lila): Der Effekt wird erst bei der Wertung am Ende des Spiels aktiviert. Er bringt dir dann ggf. Bonuspunkte.

Sollst du Karten **ziehen**, **ziehe** sie **vom Nachziehstapel** und nimm sie auf deine Hand. Sollst du Karten **nehmen**, **nimm** sie **von der Wiese** auf deine Hand. Sollst du Karten abwerfen, wirf sie auf den verdeckten Ablagestapel. Sollst du Karten aufdecken, müssen diese alle Mitspieler sehen können.

HANDKARTENLIMIT

Das Handkartenlimit liegt bei 8 Karten, **d.h. du darfst nicht mehr als 8 Karten auf der Hand haben.** Müsstest du mehr Karten auf die Hand nehmen, verfallen die überzähligen. Musst du Karten an einen Mitspieler geben, wähle möglichst einen, der das Limit noch nicht erreicht hat. Überschreitet die Anzahl der Karten, die du ihm geben musst, sein Handkartenlimit, wirf die überzähligen ab.

WIESE

Spielst du 1 Karte von der Wiese aus, **fülle die Wiese danach wieder mit 1 Karte vom Nachziehstapel auf**.

Darfst du dir Karten von der Wiese nehmen, **nimm diese zuerst alle auf die Hand** und fülle erst danach die Wiese wieder mit Karten vom Nachziehstapel auf.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

REIHENFOLGE

Willst du 1 Karte (Wesen oder Bauwerk) ausspielen, gehe wie folgt vor:

1. Prüfe zunächst, ob dir eine Karte in deiner Stadt ggf. einen *Vorteil beim Ausspielen* bringt (z. B. Verlies, Richterin, Gastwirt usw.). Du darfst nicht mehrere *Ausspielen-Vorteile* kombinieren.

2. Zahle die erforderlichen Ressourcen bzw. platziere 1 Besetzt-Marker.

3. Fülle die Wiese auf, falls du 1 Karte von der Wiese ausgespielt hast.

4. Lege die ausgespielte Karte in deine Stadt. (Musst du durch den Effekt dieser Karte 1 andere Karte aus deiner Stadt abwerfen, tue dies, bevor du die neue Karte in deine Stadt legst.)

5. Führe dann ggf. den Effekt der ausgespielten Karte aus.

6. Prüfe, ob durch das Ausspielen dieser Karte weitere Effekte in deiner Stadt aktiviert wurden und führe diese ggf. in beliebiger Reihenfolge aus (z. B. Ladeninhaber, Gericht).

SICH AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITEN

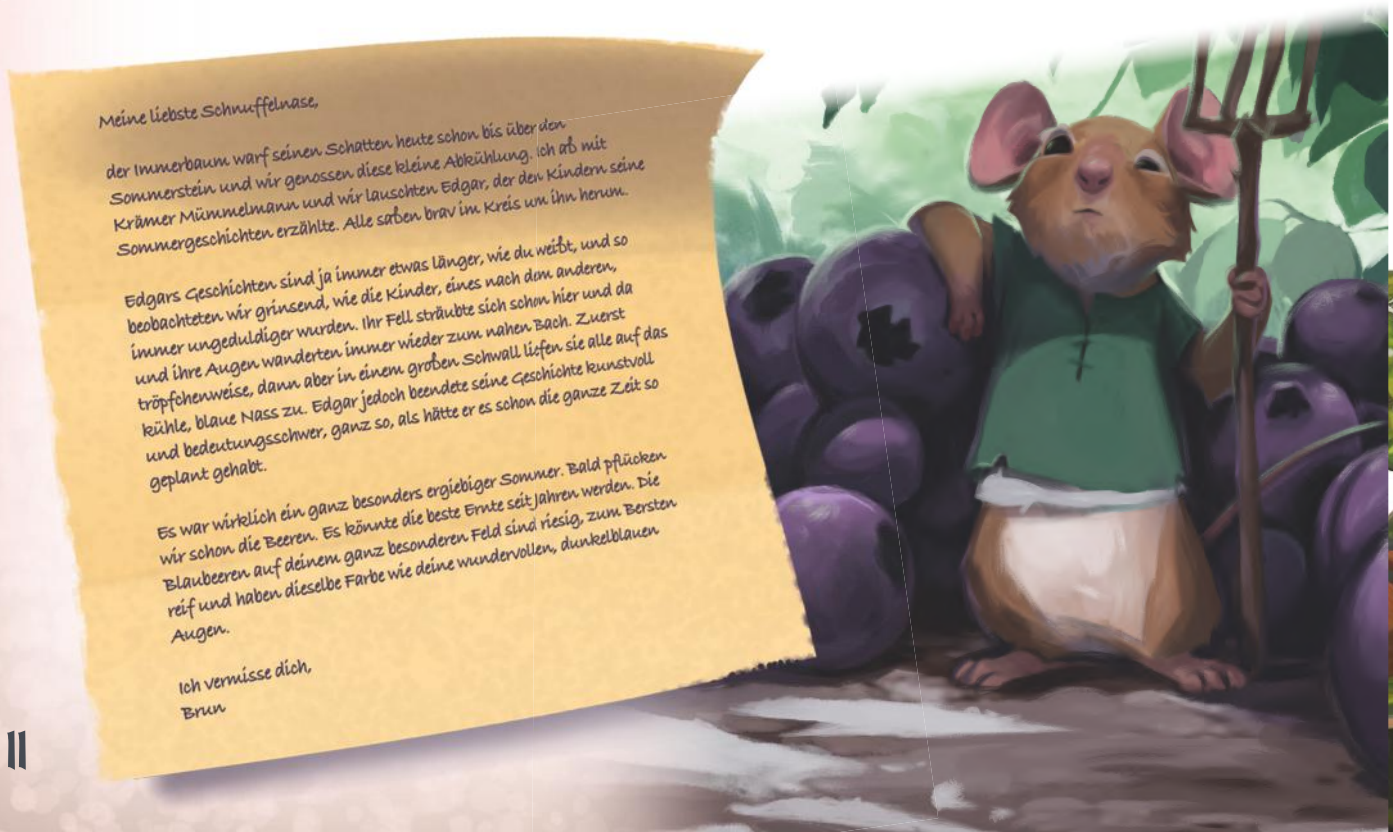
Kannst oder willst du keinen Arbeiter mehr einsetzen und keine Karte mehr ausspielen, musst du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereiten. Im Zuge dessen holst du zunächst alle deine Arbeiter zurück und bekommst je nach Jahreszeit 1 bzw. 2 neue Arbeiter dazu. Anschließend führst du die Aktion aus, die der Immerbaum für die nächste Jahreszeit zeigt. Danach endet dein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Thematisch beginnt das Spiel im späten Winter und endet mit der Ankunft des nächsten Winters. Am Ende des Sommers bereitest du dich auf die letzte Jahreszeit im Spiel vor, den Herbst.

Wichtig: Ihr müsst euch nicht alle in der gleichen Runde auf die nächste Jahreszeit vorbereiten. Den Zeitpunkt legt jeder individuell fest.

Beispiel: In deinem ersten Zug setzt du einen Arbeiter auf den Einfachen Ort, an dem du dir 3 Zweige nehmen darfst. Im nächsten Zug setzt du einen Arbeiter auf einen Wald-Ort und nimmst dir 1 Zweig, 1 Harz und 1 Beere.
Im dritten Zug spielst du eine Farm von deiner Hand aus. Dafür zahlst du 2 Zweige und 1 Harz. Durch den Effekt der Farm erhältst du 1 Beere.
Im nächsten Zug spielst du eine Bootskröte von der Wiese aus. Diese kostet dich 2 Beeren; aber du erhältst von der Bootskröte 2 Zweige, da eine Farm in deiner Stadt liegt.

Da du nun alle deine Arbeiter eingesetzt hast und du nicht mehr genügend Ressourcen hast, um weitere Karten auszuspielen, bereitest du dich in deinem fünften Zug auf den Frühling vor. Du holst alle deine Arbeiter zurück und bekommst 1 neuen Arbeiter vom Immerbaum. Dann führst du die angezeigte Aktion aus und aktivierst die Effekte aller Produktions-Karten in deiner Stadt. Farm und Bootskröte sind Produktions-Karten und bringen dir daher insgesamt 1 Beere und 2 Zweige.





Mein Liebster,

heute bin ich in den kahlen Fliederhain südlich der Farm gelaufen, um dir einen Brief zu schreiben. Bitte vergib meine kritzelige Schrift - gestern Nacht war ich zu lange unterwegs, um Anissamen zu sammeln, und die Frostbeulen auf meinen Pfoten sind noch nicht ganz verheilt. Sind deine Pfoten warm genug? Und hältst du deine Schnurrhaare sauber?

Die Sprösslinge biegen sich unter der Last des Schnees. Der Kamin müsste dringend gefegt und die Eicheln müssten geerntet werden. Eine Verwehung ist in den Schlot gefallen und hat das ganze Haus mit nassem, grauem Rauch gefüllt. Dabei musste ich daran denken, wie du das erste Mal Feuer gemacht hast. Erinnerst du dich, wie der Rauch der grünen Zweige sich bis hinunter zur Kapelle schlängelte? Dein Kuss schmeckte so sehr nach Harz ...

Das Geißblatt ist nun höher als unser Haus. Und obwohl die Bäume keine Blätter mehr tragen, trage ich doch die Hoffnung im Herzen, dass du rechtzeitig zurückkehrst! Ich habe eine kleine Girlande mit goldenen Glöckchen an die Dachtraufe gehängt. Jetzt denke ich an dich, wann immer der Wind sie läutet.

Für immer Deine
Yara

Auf dem Immerbaum siehst du, wie viele neue Arbeiter du für die nächste Jahreszeit dazubekommst und welche Aktion du ausführst.

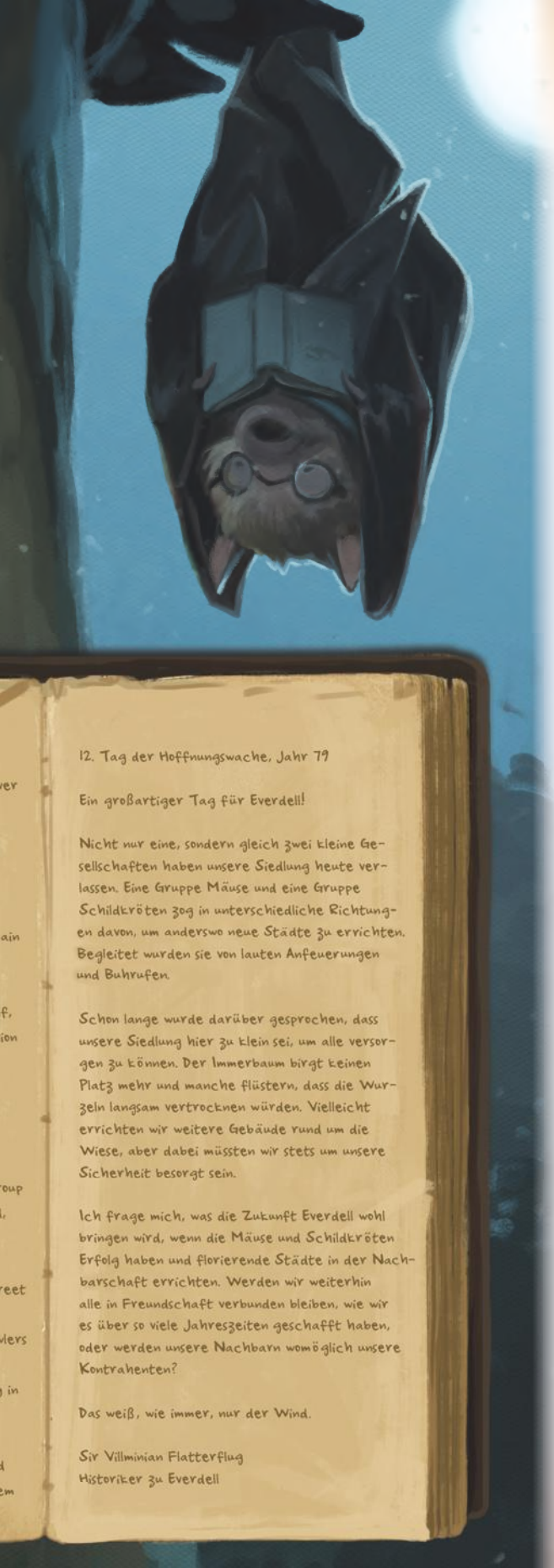




Für den Frühling bekommst du 1 neuen Arbeiter vom Immerbaum und aktivierst dann die Effekte **aller Produktions-Karten in deiner Stadt** in beliebiger Reihenfolge.

Für den Sommer bekommst du 1 neuen Arbeiter vom Immerbaum und **nimmst bis zu 2 Karten von der Wiese** auf deine Hand. Die Effekte der Produktionskarten aktivierst du nicht.

Für den Herbst bekommst du 2 neue Arbeiter vom Immerbaum und aktivierst dann die Effekte **aller Produktions-Karten in deiner Stadt** in beliebiger Reihenfolge.



SPIELENDE

Kannst oder willst du im Herbst keinen Arbeiter mehr einsetzen und keine Karte mehr ausspielen, ist das Spiel für dich beendet. Somit kannst du keine Karten oder Ressourcen mehr bekommen. Deine Arbeiter bleiben aber an den Orten stehen. Haben bereits alle Spieler außer dir das Spiel beendet und du müsstest Ressourcen oder Karten an jemanden geben, dann wirf sie stattdessen ab.

Die anderen Spieler spielen so lange weiter, bis das Spiel für jeden von ihnen beendet ist. Zählt dann jeder alle eure Punkte zusammen, um herauszufinden, wer gewonnen hat.

Es ist am Einfachsten, wenn ihr zunächst die aufgedruckten Punkte auf euren Karten zusammenrechnet. Anschließend zählt ihr die Punkte eurer Punkte-Marker hinzu. Dann addiert ihr ggf. die Bonuspunkte eurer Wohlstands-Karten, die Punkte von den Reise-Orten und die Punkte der erledigten Ereignisse hinzu.

Es gewinnt derjenige von euch, der die meisten Punkte hat.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer von den Beteiligten mehr Ereignisse erledigt hat. Im Falle eines erneuten Gleichstandes gewinnt, wer von den Beteiligten mehr Ressourcen übrig hat. Im Falle eines erneuten Gleichstandes teilen sich die Beteiligten den Sieg.

WERTUNGSBEISPIEL (SEITE 14)

Punkte auf den Karten: 22,
Punkte der Punkte-Marker: 14,
Bonuspunkte durch Wohlstands-Karten: 10 (3 für die Ehefrau, 2 für den Architekten, 5 für den König),
Punkte für die Reise: 4,
Ereignisse: 12 (6 für Ortsansässiger Künstler, 3 für Sich der Schurken annehmen, 3 für Die große Fahrt).
Gesamt: **62 Punkte**


Wiese
Reise
abwerfen entsprechend der Punkte.
Nur im Herbst verfügbar
2
4
5


AUSGUCK
WANDERIN
1
Belegt keinen Platz in deiner Stadt.
Ziehe 3 .


FARM
EHEMANN
2


FARM
1
Nimm dir 1 .


FARM
EHEFRAU
2
wenn sie mit einem Ehemann auf demselben Platz in deiner Stadt liegt.


BOOT AUS EICHEN
BOOTSKRÖTE
1
Nimm dir 2 für jede Farm in deiner Stadt.


THEATER
BARDE
0
Wirf bis zu 5 ab, um jeweils 1 zu nehmen.


HARZRAFFINERIE
1
Nimm dir 1 .


HARZRAFFINERIE
FEGEHÖRNCHEN
2
Aktiviere den Effekt von 1 in deiner Stadt.


UHRENTURM
0
Lege beim Ausspielen 3 auf diese Karte.


LÄDENINHABER
1
Nimm dir jedes Mal 1 , wenn du ein Wesen ausspielst.


SCHLOSS
KÖNIG
4


KAPELLE
2
Lege 1 auf diese Karte. Ziehe dann 2 für jeden auf dieser Karte.


1
Gib einem Mitspieler 2 , um 4 zu nehmen.


KLOSTER
MÖNCH
0
Gib einem Mitspieler bis zu 2 , um jeweils 2 zu nehmen.
Ermöglicht dir, den zweiten des Klosters zu nutzen.


OFEN
GASTHAUS
2
Spiele 1 von der Wiese für 3 weniger aus.


VERLIES
0


KIJAN
ARCHITEKT
2
für jeden deiner nicht genutzten und (max. 6).




Ortsansässiger Künstler
Du kannst sofort bis zu 3 aus deinem Vorrat auf diese Karte legen.
2
für jede auf diesem Ereignis.


MÖNCH VERLIES
Sich der Schurken annehmen
3
für jedes Wesen unter deinem Verlies.


3

SOLO-VARIANTE

Wenn du Everdell alleine spielst, trittst du gegen die streitsüchtige, zerzauste, alte Ratte Fusselwürz und seine rauflustigen, wilden Rattenlümmel an. Er kehrt in 3 aufeinanderfolgenden Jahren unter einem neuen, noch gemeineren Namen nach Everdell zurück. Es liegt an dir, ihn und seine schmutzigen Tricks zu überwinden und Everdell ein für alle Mal von dieser Plage zu befreien!

Die 3 Jahre stellen dabei 3 Schwierigkeitsstufen dar. Diese musst du natürlich nicht direkt nacheinander, innerhalb eines großen Spiels absolvieren (wobei du das durchaus versuchen kannst).

JAHR 1: FUSSELWÜRZ DER FRECHE

Wähle 1 Farbe für Fusselwürz – er bevorzugt schwarz – und baue das Spiel wie für 2 Personen beschrieben auf. Du hast zu Beginn 5 Karten auf der Hand. Fusselwürz hat nie Karten auf der Hand.

Stelle 1 von Fusselwürz' Arbeitern auf die Wald-Karte oben links. Stelle seinen 2. Arbeiter auf den Einfachen Ort, dessen Aktion 3 Zweige zeigt. Damit sind diese beiden Orte besetzt.

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

Immer wenn du 1 Karte ausspielst, spielt auch Fusselwürz 1 Karte aus. Wenn du 1 Karte von der Wiese ausspielst, fülle die Wiese zunächst wieder auf.

Wirf den 8-seitigen Würfel, um zu bestimmen, welche Karte von der Wiese Fusselwürz kostenlos ausspielt. Die Karte oben links entspricht der 1, die Karte oben ganz rechts der 4. Die Karte unten ganz rechts entspricht also der 8. Lege Fusselwürz' Karten nach Typus sortiert als offenen Stapel vor ihm ab (in seine Stadt), sodass du jederzeit gut sehen kannst, wie viele Karten er von welcher Farbe hat. Die Effekte und Punkte der Karten beachtest du dabei nicht. Fülle die Wiese wieder auf, nachdem Fusselwürz 1 Karte ausgespielt hat. Nachdem du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet hast, tut Fusselwürz sofort das Gleiche. Gehe dazu wie folgt vor:

1) Prüfe, ob Fusselwürz genügend Karten in seiner Stadt hat, um die Bedingungen für 1 oder mehrere Einfache Ereignisse zu erfüllen. Ist das der Fall, lege das oder die erledigten Ereignisse neben seine Stadt.

2) Stelle in der Vorbereitung auf den Frühling 1 seiner übrigen Arbeiter auf die Karte auf der Wiese, die der 1 entspricht. Verfahre ebenso für Sommer (Karte 2) und Herbst (Karten 3+4). Im Herbst steht somit 1 Arbeiter auf jeder Karte der oberen Zeile der Wiese. Fusselwürz darf auch 1 Karte ausspielen, auf der einer seiner Arbeiter steht. Du hingegen darfst durch seine Arbeiter besetzte Karten nicht ausspielen oder auf die Hand nehmen.

3) Bewege Fusselwürz' Arbeiter auf die gegen den Uhrzeigersinn nächste Wald-Karte. Bewege diesen Arbeiter bei der Vorbereitung auf die letzte Jahreszeit im Spiel, den Herbst, auf den Reise-Ort, der **3 Punkte** wert ist.

4) Bewege seinen Arbeiter in der Vorbereitung auf den Frühling von dem Einfachen Ort, dessen Aktion 3 Zweige zeigt, auf den Einfachen Ort, dessen Aktion 2 Harz zeigt. Verfahre ebenso für den Sommer (auf „1 Kiesel") und den Herbst (auf „1 Beere und 1 Karte")

WERTUNG

Fusselwürz erhält:

- 3 Punkte für jede Wohlstands-Karte in seiner Stadt
- 2 Punkte für jede andere Karte in seiner Stadt
- 3 Punkte für jedes Einfache Ereignis neben seiner Stadt
- 3 Punkte für jedes Besondere Ereignis, das du **nicht** erledigt hast
- 3 Punkte für seinen Arbeiter auf der Reise
- Punkte für die Punkte-Marker, die du ihm evtl. gegeben hast.

JAHR 2: FUSSELWÜRZ DER FAULIGE

Es gelten die Regeln des ersten Jahres, mit folgenden Änderungen:
Bewege seinen Arbeiter von der Wald-Karte in der Vorbereitung auf die letzte Jahreszeit im Spiel, den Herbst, auf den Reise-Ort, der **4 Punkte** wert ist. Fusselwürz erhält **6 Punkte** für jedes Besondere Ereignis, das du **nicht** erledigt hast.

JAHR 3: FUSSELWÜRZ DER FREVLER

Es gelten die Regeln des zweiten Jahres, mit folgenden Änderungen:
Bewege seinen Arbeiter von der Wald-Karte in der Vorbereitung auf die letzte Jahreszeit im Spiel, den Herbst, auf den Reise-Ort, der **5 Punkte** wert ist.

In der Vorbereitung auf den Herbst entführt Fusselwürz 1 deiner Arbeiter! Lege 1 deiner Arbeiter und Fusselwürz' Arbeiter von dem Einfachen Ort zurück in die Schachtel. Für den Herbst hast du also nur 5 Arbeiter zur Verfügung.

Besiegst du Fusselwürz auch im dritten Jahr, schreiben die Barden Everdells Hymnen deines Triumphes. Der Historiker schreibt deinen Namen in die Annalen! Dein Name wird allen für immer in Erinnerung bleiben! Der alte Fusselwürz zieht mit eingezogenem Schwanz von dannen ... fürs Erste.

HINWEISE

Fusselwürz darf beliebig viele Karten in seiner Stadt haben.

Karten auf der Wiese, auf denen Fusselwürz' Arbeiter stehen, kannst du nicht ausspielen, abwerfen oder auf die Hand nehmen. Sie sind völlig blockiert.

Falls du jemand anderem Karten oder Ressourcen geben müsstest, wirf sie stattdessen ab.



GLOSSAR

WESEN

Architekt: Die Bonuspunkte des Architekten richten sich nach deinen übrig gebliebenen Harz- und Kiesel-Ressourcen. Jedes Harz und jeder Kiesel bringt dir 1 Bonuspunkt, max. jedoch 6 Bonuspunkte.

Barde: Wirf beim Ausspielen bis zu 5 deiner Handkarten ab und nimm dir für jede abgeworfene Karte 1 Punkt.

Bootskröte: Nimm dir beim Ausspielen 2 Zweige für jede Farm in deiner Stadt. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Brieftaube: Ziehe beim Ausspielen 2 Karten und decke sie auf. Spiele sofort und kostenlos 1 davon aus, die bis zu 3 Punkte wert ist. Wirf die andere ab.
Solo-Variante: Spielst du mit Hilfe der Brieftaube eine weitere Karte aus, darf Fusselwürz in seinem nächsten Zug 2 Karten ausspielen.

Doktor: Zahle beim Ausspielen bis zu 3 Beeren und nimm dir für jede gezahlte Beere 1 Punkt. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Ehefrau: Die Bonuspunkte der Ehefrau richten sich danach, ob sie mit einem Ehemann auf einem Platz liegt. Ist das der Fall, erhältst du 3 Bonuspunkte. 1 Ehefrau und 1 Ehemann belegen zusammen nur 1 Platz in deiner Stadt. Lege sie dazu leicht versetzt übereinander.

Ehemann: Nimm dir beim Ausspielen 1 beliebige Ressource, wenn sich der Ehemann den Platz in deiner Stadt mit 1 Ehefrau teilt und du außerdem 1 Farm in deiner Stadt hast. Aktiviere diesen Effekt erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest. 1 Ehemann und 1 Ehefrau belegen zusammen nur 1 Platz in deiner Stadt. Lege sie dazu leicht versetzt übereinander.

Fegehörnchen: Aktiviere beim Ausspielen den Effekt einer **anderen** Produktions-Karte in deiner Stadt. Aktiviere jeweils erneut 1 andere Produktionskarte, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Gastwirt: Dieser Effekt bringt dir einen *Vorteil beim Ausspielen* eines Wesens. Wirf den Gastwirt ab, um für das Wesen 3 Beeren weniger zu zahlen. Überzählige Beeren bekommst du nicht ausgezahlt. Diesen Effekt darfst du nicht mit anderen Effekten, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen, kombinieren (z. B. die Effekte von Gasthaus oder Verlies bzw. Aktionen bestimmter Wald-Karten).

Hausierer: Zahle beim Ausspielen bis zu 2 beliebige Ressourcen und nimm dir für jede gezahlte Ressource 1 Ressource deiner Wahl. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Hirtin: Nimm dir beim Ausspielen 3 Beeren. Hast du 1 Kapelle in deiner Stadt, nimm dir für jeden Punkt, der auf deiner Kapelle liegt, 1 Punkt.

Historiker: Der Historiker bringt dir den Vorteil, dass du immer 1 Karte ziehen darfst, nachdem du 1 Wesen oder 1 Bauwerk ausgespielt hast. Für den Historiker darfst du noch keine Karte ziehen.

Holzschnitzer: Zahle beim Ausspielen bis zu 3 Zweige und nimm dir für jeden gezahlten Zweig 1 Punkt. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

König: Die Bonuspunkte des Königs richten sich nach deinen erledigten Ereignissen:
1 Bonuspunkt für jedes Einfache Ereignis und 2 Bonuspunkte für jedes Besondere Ereignis, das du erledigt hast.

Königin: Setzt du 1 Arbeiter bei der Königin ein, darfst du sofort und kostenlos 1 Karte von der Wiese oder deiner Hand ausspielen, die bis zu 3 Punkte wert ist. Beachte dabei nur die aufgedruckten Punkte, keine Bonuspunkte.

Ladeninhaber: Der Ladeninhaber bringt dir den Vorteil, dass du dir immer 1 Beere nehmen darfst, nachdem du 1 Wesen ausgespielt hast. Für den Ladeninhaber darfst du noch keine Beere nehmen.

Lehrer: Ziehe beim Ausspielen 2 Karten und behalte 1 davon. Gib die andere an einen Mitspieler. Beachte das Handkartenlimit, siehe Seite 10. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Minenmaulwurf: Kopiere beim Ausspielen 1 Produktions-Karte in einer fremden Stadt und aktiviere ihren Effekt für dich. Ausnahme: Du darfst kein fremdes Lager kopieren. Du darfst jedoch 1 fremden Minenmaulwurf kopieren, um mit seinem Effekt wiederum den Effekt von 1 Produktions-Karte (auch eines Lagers!) in deiner eigenen Stadt zu aktivieren. In diesem Fall legst du die Ressourcen auf dein Lager, nicht auf den Minenmaulwurf. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.
Solo-Variante: Mit dem Minenmaulwurf darfst du jede Produktions-Karte in Fusselwürz' Stadt kopieren.

Mönch: Gib beim Ausspielen bis zu 2 Beeren an einen Mitspieler und nimm dir für jede abgegebene Beere 2 Punkte. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.
Der Mönch erlaubt es dir, den zweiten Ort auf dem Kloster zu besetzen.

Narr: Lege den Narr beim Ausspielen auf einen freien Platz in einer fremden Stadt. Sofern noch Platz ist, geht das auch, wenn der Spieler das Spiel bereits beendet hat.
Solo-Variante: Spielt Fusselwürz den Narr aus, lege ihn in deine Stadt. Spielst du den Narr aus, wähle 1 beliebige Karte aus Fusselwürz' Stadt aus und wirf sie zusammen mit dem Narr ab.

Richterin: Dieser Effekt bringt dir einen *Vorteil beim Ausspielen* eines Wesens oder Bauwerks. Bezahle anstelle 1 der geforderten Ressourcen 1 Ressource deiner Wahl. *Beispiel: Du spielst 1 Wesen-Karte aus, und zahlst 1 Zweig und 1 Beere, statt der erforderlichen 2 Beeren.* Diesen Effekt darfst du nicht mit anderen Effekten, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen, kombinieren (z. B. die Effekte von Gasthaus oder Verlies bzw. Aktionen bestimmter Wald-Karten).

Totengräberin: Wirf beim Ausspielen 3 Karten von der Wiese ab und fülle die Wiese neu auf. Nimm dann 1 Karte von der Wiese auf die Hand. Die Totengräberin erlaubt es dir, den zweiten Ort auf dem Friedhof zu besetzen.

Waldläufer: Bewege beim Ausspielen 1 deiner bereits eingesetzten Arbeiter auf 1 anderen verfügbaren Ort und führe die dazugehörige Aktion aus. Beachte dabei die üblichen Regeln. Der Waldläufer erlaubt es dir, ein zweites Wesen unter das Verlies zu legen. Das darf aber nicht der soeben ausgespielte Waldläufer sein.

Wanderin: Ziehe beim Ausspielen 3 Karten.
Die Wanderin belegt keinen Platz in deiner Stadt, lege sie daneben.



BAUWERKE

Ausguck: Setzt du 1 Arbeiter auf dem Ausguck ein, darfst du die Aktion eines beliebigen Einfachen Ortes oder Wald-Ortes ausführen (egal ob der Ort gerade besetzt ist oder nicht).

Boot aus Zweigen: Nimm dir beim Ausspielen 2 Zweige. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Farm: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Festplatz: Ziehe beim Ausspielen 2 Karten. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Friedhof: Setzt du 1 Arbeiter auf dem Friedhof ein, darfst du die obersten 4 Karten des Nachzieh- oder Ablagestapels aufdecken. Spiele sofort und kostenlos 1 Karte davon aus und wirf die anderen 3 Karten ab. Auf dem Friedhof eingesetzte Arbeiter verbleiben hier bis zum Ende des Spiels. Den zweiten Ort darfst du nur besetzen, wenn du eine Totengräberin in deiner Stadt hast.

Gasthaus: Setzt du 1 Arbeiter im Gasthaus ein, darfst du sofort 1 Karte (Wesen oder Bauwerk) von der Wiese ausspielen und zahlst für diese 3 Ressourcen weniger. Du bekommst aber keine überzähligen Ressourcen ausgezahlt. Nimm dir immer 1 Punkt, wenn ein Mitspieler 1 seiner Arbeiter in deinem Gasthaus einsetzt.
Solo-Variante: Setzt du 1 Arbeiter in einem Gasthaus in Fusselwürz' Stadt ein, bekommt er 1 Punkt.

Gemischtwarenladen: Nimm dir beim Ausspielen 1 Beere. Hast du mindestens 1 Farm in deiner Stadt, nimm dir noch 1 Beere zusätzlich. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Gericht: Das Gericht bringt dir den Vorteil, dass du dir immer 1 Zweig oder 1 Harz oder 1 Kiesel nehmen darfst, nachdem du 1 Bauwerk ausgespielt hast. Für das Gericht darfst du dir noch nichts nehmen.

Harzraffinerie: Nimm dir beim Ausspielen 1 Harz. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Immerbaum: Die Bonuspunkte des Immerbaumes richten sich nach der Anzahl der Wohlstands-Karten (lila) in deiner Stadt. Für jede erhältst du 1 Bonuspunkt. Der Immerbaum erlaubt es dir, **1 beliebiges Wesen kostenfrei** auszuspielen.

Kapelle: Setzt du 1 Arbeiter in der Kapelle ein, lege 1 Punkt aus dem allgemeinen Vorrat auf diese Karte und ziehe 2 Karten für jeden Punkt, der dann auf der Kapelle liegt.

Kloster: Setzt du 1 Arbeiter im Kloster ein, gib einem Mitspieler 2 beliebige deiner Ressourcen. Nimm dir dafür 4 Punkte. Im Kloster eingesetzte Arbeiter verbleiben hier bis zum Ende des Spiels. Den zweiten Ort darfst du nur besetzen, wenn du einen Mönch in deiner Stadt hast.

Kran: Dieser Effekt bringt dir einen *Vorteil beim Ausspielen* eines Bauwerks. Wirf den Kran ab und zahle für das Bauwerk 3 Ressourcen weniger. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Diesen Effekt darfst du nicht mit anderen Effekten, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen, kombinieren (z. B. die Effekte von Gasthaus oder Verlies bzw. Aktionen bestimmter Wald-Karten).

Lager: Lege beim Ausspielen und nochmal wenn du dich auf den Frühling bzw. Herbst vorbereitest 3 Zweige oder 2 Harz oder 1 Kiesel oder 2 Beeren auf dein Lager. Das Lager verfügt über 1 Arbeits-Ort. Setzt du 1 Arbeiter im Lager ein, darfst du dir alle darauf befindlichen Ressourcen nehmen.

Mine: Nimm dir beim Ausspielen 1 Kiesel. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Palast: Die Bonuspunkte des Palastes richten sich nach der Anzahl der Einzigartigen Bauwerke in deiner Stadt. Für jedes erhältst du 1 Bonuspunkt, auch für den Palast selbst.

Post: Setzt du 1 Arbeiter auf der Post ein, gib 2 deiner Handkarten an einen Mitspieler. Wirf dann beliebig viele Handkarten ab und ziehe so viele Karten, wie du auf der Hand haben darfst. Nimm dir immer 1 Punkt, wenn ein Mitspieler 1 seiner Arbeiter auf deiner Post einsetzt.
Solo-Variante: Setzt du 1 Arbeiter auf einer Post in Fusselwürz' Stadt ein, bekommt er 1 Punkt.

Ruine: Wirf beim Ausspielen 1 anderes Bauwerk aus deiner Stadt ab und lege die Ruine an dessen Platz. Nimm dir dann die auf dem Bauwerk abgebildeten Kosten (Ressourcen) und ziehe 2 Karten.

Du darfst die Ruine nicht ausspielen, wenn du kein anderes Bauwerk abwerfen kannst. Lagen auf dem abgeworfenen Bauwerk Punkte-Marker, lege sie zurück in den Vorrat. Befanden sich auf dem abgeworfenen Bauwerk Arbeiter, stelle sie auf die Ruine. Befanden sich darauf Arbeiter, die bis zum Spielende dort verblieben wären, kommen diese aus dem Spiel.

Schloss: Die Bonuspunkte des Schlosses richten sich nach der Anzahl der Gewöhnlichen Bauwerke in deiner Stadt. Für jedes erhältst du 1 Bonuspunkt.

Schule: Die Bonuspunkte der Schule richten sich nach der Anzahl der Gewöhnlichen Wesen in deiner Stadt. Für jedes erhältst du 1 Bonuspunkt.

Theater: Die Bonuspunkte des Theaters richten sich nach der Anzahl der Einzigartigen Wesen in deiner Stadt. Für jedes erhältst du 1 Bonuspunkt.

Uhrenturm: Lege beim Ausspielen 3 Punkte auf den Uhrenturm. Lege 1 Punkt davon zurück in den allgemeinen Vorrat, bevor du im Zuge deiner Vorbereitungen auf die nächste Jahreszeit deine Arbeiter zurückholst. Dafür darfst du die Aktion 1 Wald-Ortes oder 1 Einfachen Ortes ausführen, an dem sich 1 deiner Arbeiter befindet. Liegen am Ende des Spiels noch Punkte auf dem Uhrenturm, zählen sie mit zu den Punkten deiner Punkte-Marker.

Universität: Setzt du 1 Arbeiter in der Universität ein, wirf 1 Karte (Wesen oder Bauwerk) aus deiner Stadt ab. Nimm dir dann die auf dem Bauwerk abgebildeten Kosten (Ressourcen) und zusätzlich 1 beliebige Ressource sowie 1 Punkt. Lagen auf der abgeworfenen Karte Punkte-Marker, lege sie in den Vorrat zurück. Befanden sich darauf Arbeiter, stelle sie auf die Universität. (Hast du die Universität selbst abgeworfen, stelle den Arbeiter beiseite. Du erhältst ihn zurück, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest.) Befanden sich darauf Arbeiter, die bis zum Spielende dort verblieben wären, stelle sie stattdessen auf die Universität, wo sie zwar bis zum Spielende bleiben, aber nicht den Ort besetzen.

Verlies: Dieser Effekt bringt dir einen *Vorteil beim Ausspielen* einer Karte (Wesen oder Bauwerk). Lege 1 Wesen aus deiner Stadt unter das Verlies, um für die Karte 3 beliebige Ressourcen weniger zu zahlen. Überzählige Ressourcen bekommst du nicht ausgezahlt. Diesen Effekt darfst du nicht mit anderen Effekten, die dir *Vorteile beim Ausspielen* bringen, kombinieren (z. B. der Effekt von Gasthaus bzw. Aktionen bestimmter Wald-Karten). Das Wesen unter dem Verlies ist nicht Teil deiner Stadt und bringt somit auch keine Punkte. Unter dem Verlies kann nur 1 Wesen liegen. Der Waldläufer erlaubt dir, ein zweites Wesen unter das Verlies zu legen. Musst du das Verlies abwerfen, wirf auch das/die Wesen darunter ab.





Die Geschichte der stehenden Steine

Erzählt von Edgar, dem legendären Geschichtenerzähler.

Vor langer, langer Zeit begab es sich in dem weit entfernten Land Gildin, dass ein junger Mäuserich voll Staunen auf die Berge blickte und beschloss herauszufinden, was dahinter lag. Sein Leben war elend und widrig, wie das vieler Wesen, denn die Zeiten waren hart. Kaum ein Tropfen Honig oder Blaubeersaft zur Stärkung war zu finden, denn alle Vorräte hatte man im großen Krieg gegen die Schlangen verbraucht. Der Sieg konnte nur unter großen Verlusten davongetragen werden.

Inmitten all dieser Armut und Trostlosigkeit jedoch träumte der Mäuserich von Hoffnung und besseren Tagen. Sein Name war Corrin Immerschweif. Corrins Vater war im Krieg gefallen und auch seine Mutter verstarb kurz darauf, vor Trauer. So blieb der Waise allein in den dunklen Straßen der Hafenstadt Sturmweide zurück.

Groß war die Zahl seiner Abenteuer. Viele Male entkam er dem Tod nur knapp: dank seines hellen Köpfchens, seines eisernen Willens und – ehrlich gesagt – auch einer gewissen Portion Glück. Den Traum von einem besseren Leben, weit weg, hinter den Bergen, konnte er jedoch nie vergessen. Eine solche Reise würde sicher seinen Tod bedeuten, aber in Sturmweide wartete nichts mehr auf ihn.

Dann, eines Tages, war es so weit.

Immerhin drei seiner wenigen Freunde konnte er überzeugen, mit ihm zu gehen. Gemeinsam zogen sie los, an jenem kalten Morgen im Grünsproß – einsame Wanderer auf der Suche nach einer ungewissen, neuen Heimat.

Viele Geschichten gibt es von dieser langen Reise zu erzählen, führte sie doch durch die Dünenödniswüste und über die Spitzgipfelberge.

Neun ganze Monate dauerte die qualvolle Reise, deren Ende Corrins bester Freund nicht mehr erleben sollte. Aber just an dem Tag, an dem sie alle Hoffnung aufgeben wollten – es war der neunzehnte Tag der Hoffnungswache – konnten

sie endlich den letzten Gipfel erklimmen und erblickten das Wunder, nach dem sie so lange gesucht hatten.

Die Sonne brach durch die düsteren Wolken, die seit Wochen über ihnen hingen, und strahlte hinab in ein smaragdgrünes Tal. Dort lag ein Land, unberührt von den Gräueln des Krieges und unverdorben vom finsteren Griff der Gier.

Wochenlang streiften Corrin und seine Begleiter im Tal umher, bis sie sich endlich niederließen – hier unter den Wurzeln des Immerbaumes, unseres Symbols der Hoffnung. Corrin segnete dieses Tal und gab ihm seinen heutigen Namen: Everdell.

Kaum hatte er sein Köpfchen zur Ruhe gebettet, spann sein Geist einen Plan. Er würde ein Monument errichten, das für alle Zeiten an die Strapazen der Reise und den Wert dieses heiligen Ortes erinnern sollte.

Er und seine Begleiter richteten neun weiße Steine auf – einen für jeden Monat ihrer Reise. Und in diese Steine ritzten sie Erinnerungen, Hoffnungen, Träume ... und eine Aufgabe für uns alle, die wir nun den Frieden und die Ruhe dieses Ortes genießen dürfen.

Höret nun die Worte Corrin Immerschweifs, eingeritzt in den Stein, auf dass ihr sie nie vergessen möget:

Keine Sorge ist so düster, dass sie keinen Platz für Hoffnung lässt.
Auch auf die dunkelste Nacht folgt ein heller Morgen.
Nutze den Tag und lass ihn hell und laut erklingen!
Möge der Klang deiner Glocke niemals verstummen!

Jetzt zieht hinaus und lasst euer Leben ein ebenso strahlendes Beispiel sein – ein Monument, andere zu ermutigen und zu inspirieren; heute und immerdar!

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele

IMPRESSUM

Autor
James A. Wilson

Illustrationen
Andrew Bosley

Entwicklung
Dann May
Brenna Noonan
James A. Wilson

Künstlerische Leitung und Grafikdesign
Dann May

Zusätzliche Grafiken und Layout
Cody Jones

Produktmanagement
Cody Jones

Produktionsleitung und Verleger
Dan Yarrington

Spieletester
Clarissa Wilson, Jacob Parker, Nathan Wilson, Andrew und Jordana Osborne, Justin Schaffer, Michael Mindes, Seth Jaffee, Joel Eddy, Allen Chang, Cody Jones, Chris McMullen, Michael Fox, Andrew Bosley. Besonderer Dank geht an Michael Cyr von BGG.

Veröffentlicht durch
Starling Games

Deutsche Ausgabe:

Layout und Lektorat
Mühlenkind Kreativagentur

Übersetzung
Board Game Circus

Vertrieb
Pegasus Spiele
Am Straßbach 3
61169 Friedberg,
Deutschland

Pegasus Spiele

Pegasus Spiele



STARLING
GAMES

DE