

Everdell

SPIELANLEITUNG

EIN NEUES JAHR BRICHT AN ...

Im liebeizenden 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

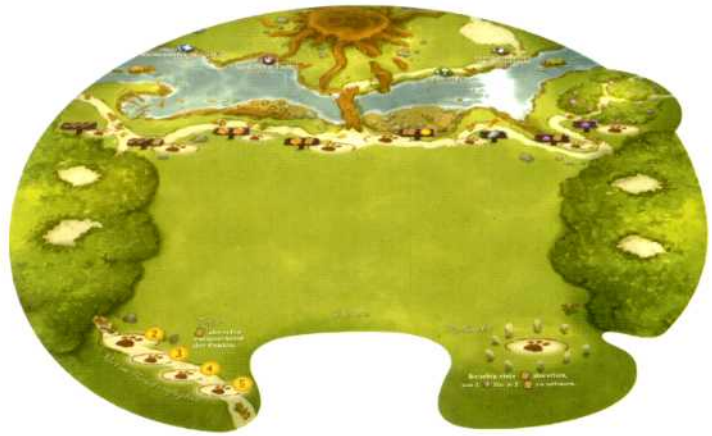
Ihr dürft euren Arbeiter an jedem beliebigen Ort einsetzen, solange dieser nicht bereits von einem anderen Arbeiter besetzt ist. (Es sei denn, es sind an diesem Ort mehrere Arbeiter erlaubt.) Anschließend führt ihr die dazugehörige Aktion aus.

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, MAUSE, EICHHORNCHEN, SCHILDKRÖTEN



30 PUNKTE-MARKER

(10x 3 PUNKTE, 20x 1 PUNKT)



20 BESETZT-MARKER



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

Vielen Dank für Ihren Einkauf in
**MAX MÜMELMANN'S
GEMISCHTWARENLADEN**

Die folgenden Waren wurden erstanden am:
2ten des Monats Welkblatt

Rückgabe nur innerhalb 15 Tagen nach Kauf möglich, wenn nicht
anders angegeben. Keine Rückgabe reduzierter Waren.

1 Muskatsamen	1*
2 Honigtröpfchen	1*5
3 Säckchen Mehl	3*3
7 Blaubeeren (reduziert)	2*2
7 feine Glasperlen	4*
3 Spannen dünnes Spinnenseidengarn	3*
1 Nadel	10*5
9 Blätter Papier	1*
3 Spinnwigs	3*
1 maßgeschneiderter Ahorn-Hut (30 Tage Rückgabefrist)	15*
	44*5



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

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.

WICHTIG!

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

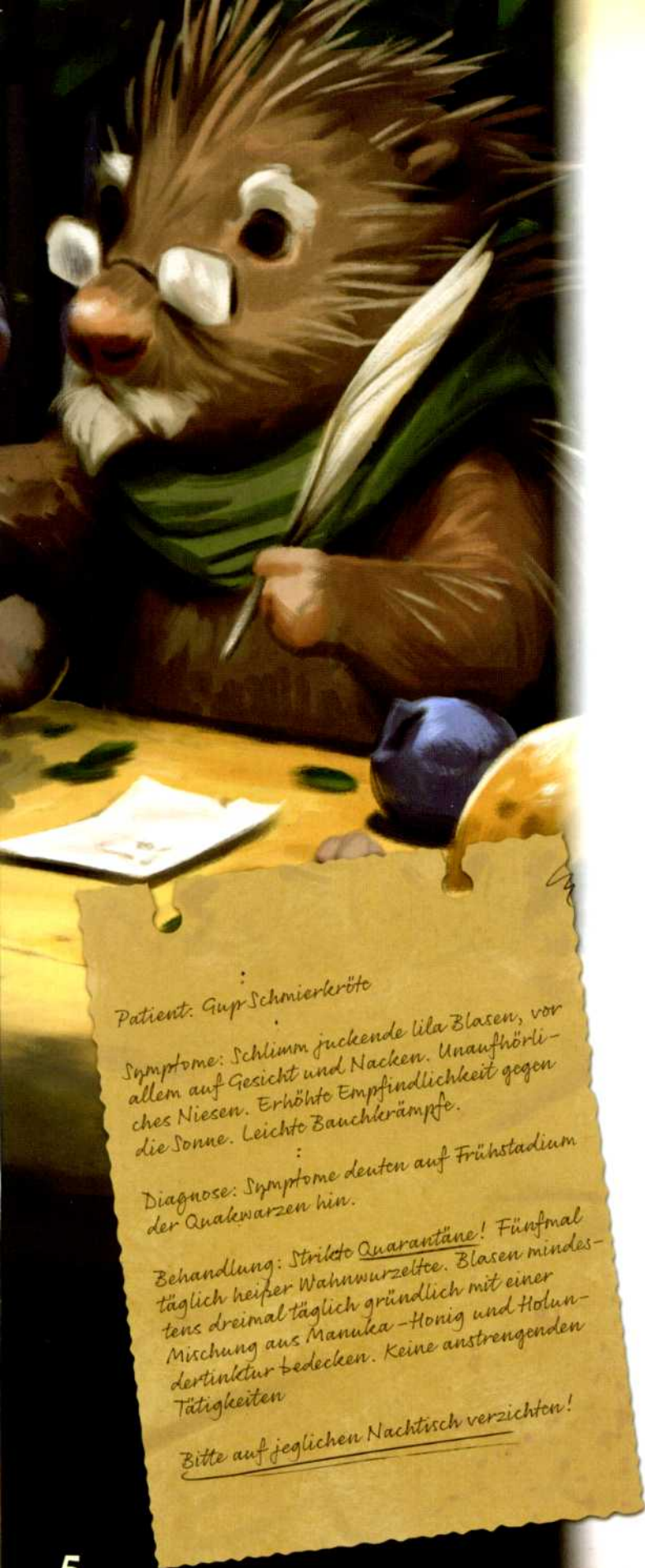


Beere



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.

Patient: Gupschmierkröte

Symptome: Schlimm juckende lila Blasen, vor allem auf Gesicht und Nacken. Unaufhörliches Niesen. Erhöhte Empfindlichkeit gegen die Sonne. Leichte Bauchkrämpfe.

Diagnose: Symptome deuten auf Frühstadium der Quakwarzen hin.

Behandlung: Strikte Quarantäne! Fünfmal täglich heißer Wahnwurzelttee. Blasen mindestens dreimal täglich gründlich mit einer Mischung aus Manuka-Honig und Holundertinktur bedecken. Keine anstrengenden Tätigkeiten

Bitte auf jeglichen Nachtsch verzichten!

