

Everdell

Korrekturen und Klarstellungen

GRUNDSPIEL

ANLEITUNG, SEITE 20: UNIVERSITÄT

- Alt:** Hast du die Universität selbst abgeworfen, stelle den Arbeiter beiseite. Du erhältst ihn zurück, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest.
- Neu:** Du darfst mit dem Effekt der Universität nicht die Universität selbst abwerfen.

SPIRECREST

ANLEITUNG, SEITE 7: ARCHÄOLOGE

- Alt:** Diese Karten zählen nicht zu deinem Handkartenlimit. Du darfst die Karten aber nutzen, als wären es Handkarten.
- Neu:** Diese Karten zählen nicht zu deinem Handkartenlimit. Du darfst die Karten aber ausspielen, als wären es Handkarten.

ENTDECKUNGS-KARTE: BERGSTEIGER (VORGEBIRGE)

- Alt:** Ignoriere die Wettereinflüsse der Wetter-Karte für den Frühling. Du darfst 2 Entdeckungs-Karten aus dem Vorgebirge wählen anstatt 1.
- Neu:** Du darfst das Wetter im Frühling ignorieren. Erkundest du den Gipfel, darfst du dir 2 Entdeckungs-Karten nehmen (anstatt 1). Zahle sie wie üblich.

ANLEITUNG, SEITE 8: BERGSTEIGER (ENTDECKUNGS-KARTE, VORGEBIRGE)

- Alt:** Der Bergsteiger erlaubt dir außerdem 2 statt 1 Entdeckungs-Karte aus dem Vorgebirge zu nehmen.
- Neu:** Der Bergsteiger erlaubt dir außerdem 2 statt 1 Entdeckungs-Karte vom Gipfel zu nehmen.

ANLEITUNG, SEITE 8: KARTENVERKÄUFER (ENTDECKUNGS-KARTE, VORGEBIRGE)

- Alt:** 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.
- Neu:** Setzt du 1 Arbeiter auf dieser Karte ein, darfst du so viele Karten von der Wiese nehmen oder vom Ablagestapel ziehen (oder beides kombinieren), wie es dein Handkartenlimit erlaubt.

ENTDECKUNGS-KARTE: WEG DER HOFFNUNG (GEBIRGSKAMM)

- Alt:** 1 für jeden 1, den du durch deine Expedition erhältst, maximal aber 7.
- Neu:** 1 für jeden 1, den du durch Arbeiter auf der Reise erhältst, maximal aber 7.

ANLEITUNG, SEITE 10: WEG DER HOFFNUNG (ENTDECKUNGS-KARTE, GEBIRGSKAMM)

- Alt:** Diese Karte bringt dir am Spielende 1 Punkt für jeden Punkt, den du durch die Kartenstücke deiner Expedition erhältst, maximal aber 7 Punkte.
- Neu:** Diese Karte bringt dir am Spielende 1 Punkt für jeden Punkt, den du durch Arbeiter auf der Reise erhältst, maximal aber 7 Punkte.

BELFAIRE

ANLEITUNG, SEITE 7: FÄHIGKEIT DER EULEN

Zur Klarstellung wird folgender Absatz ergänzt:

- Alt:** Ziehst du 1 Karte kannst du diese behalten oder an einen Mitspieler geben.
- Neu:** Ziehst du mit dieser Fähigkeit 1 Karte, kannst du diese behalten oder an einen Mitspieler geben.

ANLEITUNG, SEITE 5: KÖNIGLICHE AUSZEICHNUNG

Zur Klarstellung wird folgender Absatz ergänzt:

Teilen sich mehrere Spieler den 1. Platz, erhält niemand die 3 Punkte für den 2. Platz.

NEWLEAF

KARTEN TEESTUBE UND HAUPTSTRABEN

- Alt:** einzigartiges
- Neu:** gewöhnliches



MISTWOOD - PHANTOMIAS VERSTECK

ANLEITUNG, SEITE 8: SPIELAUFBAU

Zur Klarstellung wird folgender Absatz ergänzt:

Alt: Denkt daran, nur 3 Wald-Orte auszulegen.

Neu: Denkt daran, im Spiel für 2 Personen (solo gegen Phantomia) nur 3 Wald-Orte auszulegen.

WICHTIG!

Entgegen der Angaben in der Anleitung gilt:

Nur wenn du Phantomia Karten von deiner Hand geben musst, erhält Phantomia dafür Punkte. Diese Korrektur betrifft die folgenden Stellen in der Anleitung:

ANLEITUNG, SEITE 10, SPIELABLAUF

Alt: Immer wenn Phantomia Karten erhält, mischt sie diese in ihr Deck. ~~Phantomia erhält außerdem für jede Karte, die sie erhält, 1 Punkte-Marker aus dem allgemeinen Vorrat.~~ Phantomia hat kein Handkartenlimit, ihr Deck kann also aus beliebig vielen Karten bestehen.

Neu: Immer wenn Phantomia Karten erhält, mischt sie diese in ihr Deck. Sie hat kein Handkartenlimit, ihr Deck kann also aus beliebig vielen Karten bestehen. Falls du Phantomia Karten von deiner Hand geben musst, erhält sie zu jeder Karte von deiner Hand 1 Punkte-Marker aus dem allgemeinen Vorrat.

ANLEITUNG, SEITE 10, SPIELABLAUF

Alt: Falls du Phantomia Punkte geben musst, tue dies nach den üblichen Regeln. Falls du Phantomia Ressourcen geben müsstest, wirf diese Ressourcen stattdessen ab. Phantomia erhält die entsprechende Anzahl Karten.

Ausnahme: Nur in diesem Fall erhält sie keine Punkte zu den Karten.

Neu: *ersatzlos gestrichen*

ANLEITUNG, SEITE 14, KARTEN ZIEHEN

Alt: Ziehen: Phantomia zieht 1 Karte vom Stapel und mischt sie in ihr Deck. ~~Denkt daran, dass Phantomia 1 Punkte-Marker für jede Karte erhält, die sie bekommt.~~

Neu: *ersatzlos gestrichen*

ANLEITUNG, SEITE 12: EINFACHES EREIGNIS

Alt: Erfüllt sie für kein Ereignis die Bedingungen, setzt sie ihren Arbeiter auf 1 Ereignis, für das sie möglichst viele der Bedingungen erfüllt.

Neu: Erfüllt sie für kein Ereignis die Bedingungen, setzt sie ihren Arbeiter auf 1 Ereignis, für das sie mindestens 2 Bedingungen erfüllt.




ANLEITUNG, SEITE 19: LIST-KARTEN

Zur Klarstellung wird folgender Absatz ergänzt:


Einige List-Karten führen zusätzliche Regeln ein, die für die gesamte Jahreszeit als dauerhafter Effekt gelten. Führe ggf. sofort die angegebene Vorbereitung für diesen Effekt durch.

ANLEITUNG, SEITE 23: PHANTOMIA MIT NEWLEAF

Alt: Führt Phantomia keine weitere Aktion aus, gilt bei 9-12 zusätzlich: Nachdem Phantomia die gewürfelte Karte genommen hat, erhält sie außerdem entsprechend des gewählten Schwierigkeitsgrads.

Neu: Führt sie nur die Aktion  aus, gilt bei 9-12 zusätzlich: Nachdem Phantomia die gewürfelte Karte genommen hat, erhält sie außerdem  entsprechend des gewählten Schwierigkeitsgrads. Werft zusätzlich alle Karten vom Bahnhof ab und füllt den Bahnhof auf (nicht das Feld mit ).

PLAN-KARTE: DIE MASKERADE

Alt: Wenn möglich, musst du 1 Besonderes Ereignis wählen, auf dem noch kein  liegt.

Neu: Du musst 1 Besonderes Ereignis wählen, auf dem noch kein  liegt.

ANLEITUNG, SEITE 26: DIE MASKERADE (PLAN-KARTE)

Alt: Wenn möglich, musst du 1 Besonderes Ereignis wählen, auf dem noch kein Netz-Plättchen bzw. möglichst wenige Netz-Plättchen liegen.

Neu: Du musst 1 Besonderes Ereignis wählen, auf dem noch kein Netz-Plättchen liegt. Liegt bereits auf jedem Besonderen Ereignis 1 Netz-Plättchen, lege keine weiteren Netz-Plättchen. [...]

Hinweis: Auf jedem Besonderen Ereignis darf genau 1 Netz-Plättchen liegen. Auf Einfachen Ereignissen dürfen beliebig viele Netzplättchen liegen.

ANLEITUNG, SEITE 26: DIE SPANNUNG STEIGT (PLAN-KARTE)

Zur Klarstellung wird folgender Absatz ergänzt:

Nachdem du den Sofort-Effekt abgehandelt hast, zieht und spielt sie 1 List-Karte mit dauerhaftem Effekt. Dieser gilt wie üblich, bis Phantomia sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet.



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Tabletop Tycoon Inc. © 2018-2022 Tabletop Tycoon Inc. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

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

Starling Games ist ein Imprint von Tabletop Tycoon Inc.



STARLING
GAMES



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasusspiele.de)