

Everdell
Mistwood



SPIELANLEITUNG

SPIELÜBERSICHT

Tief im Unterholz liegen die Geheimnisse des Mistwood verborgen. Die Mönche erforschen diese Geheimnisse und halten sie in den Schriften ihres Klosters fest. Ihr Wissen über Corrin Immerschweif, den Entdecker vom Everdell-Tal, und zahlreiche andere heldenhafte Wesen gibt der Bevölkerung von Everdell Mut und Zuversicht.

Doch im dunkelsten Dickicht, das auch die Mönche nicht zu betreten wagen, ist etwas Schreckliches herangewachsen und gab sich den Namen Phantomia. Geduldig hat sie auf den richtigen Moment gewartet, um ihre furchtbaren Intrigen zu spinnen. Wird sich Everdell in dem Netz aus finsternen Plänen und geschickter Manipulation verfangen?

Mistwood bietet unterschiedliche Module und Komponenten, die ihr in das Spiel *Everdell* integrieren könnt. Zusätzlich enthält *Mistwood* eine besondere Herausforderung für das Solo-Spiel oder das Spiel zu zweit: Tretet gegen Phantomia und ihre Spinnenkinder an.

Hinweis: In diesem Spiel verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

INHALT



4 BOTSCHAFTER
FRÖSCHE (ZUR VERWENDUNG IN
DER ERWEITERUNG PEARLBROOK)



4 REISENDE
HASEN (ZUR VERWENDUNG IN
DER ERWEITERUNG SPIRECREST)



26 NEUE ARBEITER (6 PRO FARBE UND
2 ZUSÄTZLICHE SPINNEN FÜR DAS SPIEL
MIT PHANTOMIA)
SCHMETTERLINGE, SCHWEINE, WIESEL, SPINNEN
(FÜR NOCH MEHR AUSWAHL)



23 WESEN- UND
BAUWERK-KARTEN



4 FÄHIGKEITS-KARTEN

Wichtig: Spielt ihr nicht mit
Phantomia, darf auch jeder von
euch die Spinnen als Arbeiter
wählen. Wie üblich erhält aber
jede Person nur 6 Arbeiter. Legt
die 2 übrigen Spinnen in die
Schachtel zurück.

NUR FÜR DAS SPIEL MIT PHANTOMIA



20 AKTION-KARTEN



5 PUNKTE-KARTEN



8 CHARAKTER-KARTEN



33 LIST-KARTEN



13 PLAN-KARTEN



2 VERSTECK-SPIELPLÄNE



1 PHANTOMIA-
FIGUR



14 NETZ-
PLÄTTCHEN



2 JAHRESZEIT-
PLÄTTCHEN
(DOPPELSEITIG)



1 12-SEITIGER WÜRFEL
FÜR DAS SPIEL
MIT NEWLEAF


Hinweis: Zusätzlich erhält Phantomia die 8 Spinnen-Arbeiter.

MODULE

Mistwood bietet euch eine Reihe zusätzlicher Module, die ihr mit dem Everdell-Grundspiel oder anderen Erweiterungen kombinieren könnt. Entscheidet vor dem Spielaufbau, welche Module ihr verwenden wollt. Nachfolgend findet ihr die Details zu den einzelnen Modulen.

CORRIN-KARTEN

Das berühmteste Wesen in Everdell ist zweifellos Corrin Immerschweif. Auf seiner gefahrvollen Reise durch die Spirecrest-Berge hat er viele Abenteuer bestanden und schließlich die erste Siedlung im Everdell-Tal gegründet. Bis heute inspiriert er die Bewohner von Everdell.

Spielaufbau: Mischt die Corrin-Karten mit dem -Symbol in den Kartenstapel.

Corrins Bauwerke ermöglichen es dir, ein beliebiges Wesen des angegebenen Typs zu spielen, indem du einen Besetzt-Marker darauf legst.

Corrins Wesen darfst du ausspielen, indem du einen Besetzt-Marker auf ein beliebiges Bauwerk des angegebenen Typs legst. So kannst du z. B. Corrin, den König spielen, indem du einen Besetzt-Marker auf die Schule legst.

Hinweis: Die Corrin-Karten haben besonders starke Effekte. Wir empfehlen sie nur für erfahrene Personen.



FARMLEBEN IM WANDEL DER JAHRESZEITEN

Schon seit der Gründung von Everdell hat das Leben auf einer Farm Tradition. Der Wechsel von Wetter und Jahreszeiten spielt dort eine wichtige Rolle.


Spielaufbau: Legt die 8 Farm-Karten aus dem Grundspiel in die Schachtel zurück. Mischt stattdessen die 8 besonderen Farm-Karten mit dem -Symbol in den Kartenstapel.



Die besonderen Farm-Karten haben unterschiedliche Kosten. Die meisten besonderen Farm-Karten haben außerdem 2 verschiedene Effekte. Wähle bei jeder Produktion 1 davon aus.

ZEIT DER LEGENDEN

Everdells Bewohner erinnern sich nicht nur an Corrin Immerschweif. Eine Vielzahl weiterer Legendärer Wesen und Bauwerke haben Everdells Geschichte geprägt.


Spielaufbau: Mischt alle Legendären Wesen und alle Legendären Bauwerke mit dem -Symbol getrennt voneinander. Teilt dann je 1 Legendäres Wesen und 1 Legendäres Bauwerk an jede Person aus. Legt die restlichen Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie für diese Partie nicht.




Lege deine Legendären Karten verdeckt neben deine Stadt. Sie gelten nicht als Handkarten und zählen nicht für dein Handkartenlimit. Du darfst sie jederzeit ansehen.

Du darfst als Aktion eine Legendäre Karte ausspielen, indem du nach den üblichen Regeln die Kosten bezahlst. Außerdem darfst du eine Legendäre Karte spielen, indem du das Wesen oder Bauwerk, das in dem roten Banner angegeben ist, aus deiner Stadt abwirfst. Befindet sich das entsprechende Wesen oder Bauwerk mehrmals in deiner Stadt, wirf nur 1 davon ab. Liegt auf der abgeworfenen Karte ein Besetzt-Marker, lege ihn stattdessen auf die Legendäre Karte.

Du darfst eine Legendäre Karte durch keinen anderen Effekt ausspielen.

 Sobald du eine Legendäre Karte gespielt hast, gilt sie zusätzlich zu ihrem Effekt für alle Regeln als die Karte, die im roten Banner angegeben ist (z. B. für das Erledigen von Ereignissen). Du darfst kein Exemplar der Karte im roten Banner mehr ausspielen.

 Jede Legendäre Karte gibt dir einen zusätzlichen Platz in deiner Stadt. Sie belegt aber auch wie üblich einen Platz in deiner Stadt. Du darfst eine Legendäre Karte ausspielen, auch wenn es keine Plätze mehr in deiner Stadt gibt. Die Legendäre Karte belegt dann den zusätzlichen Platz, den sie selbst der Stadt hinzufügt.

ERSETZT DEN BARDEN

1 ZUSÄTZLICHER PLATZ IN DEINER STADT

ERSETZT DEN FRIEDHOF

DU DARFST DEN FRIEDHOF AUS DEINER STADT ABWERFEN, UM DAS GRAB DER IMMERFLAMME ZU SPIELN. DU DARFST DANACH KEINEN WEITEREN FRIEDHOF MEHR IN DEINE STADT SPIELN. GLEICHES GILT FÜR JOR GOLDFLÜGEL UND DEN BARDEN, SOWIE ALLE ANDERN LEGENDÄREN KARTEN.

Wichtig: Legendäre Karten dürfen durch keinen Effekt abgeworfen oder kopiert werden.

Hinweis: Legendäre Karten haben besonders starke Effekte und erhöhen die Komplexität des Spiels. Wir empfehlen sie nur für erfahrene Personen.

Zusätzliche Regel für das Solo-Spiel mit Fusselwürz: Fusselwürz erhält keine Legendären Karten. Immer wenn du 1 Legendäre Karte ausspielst, erhält Fusselwürz 3 Punkte-Marker. Außerdem spielt er danach 2 Karten nach den üblichen Regeln (anstatt 1 Karte).

NEUE FÄHIGKEITS-KARTEN



Die Fähigkeits-Karten (erstmal in der Erweiterung *Bellfaire* verwendet) verleihen jedem von euch eine einzigartige Fähigkeit.

Spielaufbau: Mischt verdeckt die Fähigkeits-Karten und zieht jeweils 2 davon. Entscheidet euch für 1 der beiden Karten und legt diese offen vor euch aus. Legt die restlichen Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

Hinweis: Falls ihr nicht genügend Fähigkeits-Karten (aus anderen Erweiterungen) habt, zieht jeweils nur 1 Fähigkeits-Karte.

Im Spiel mit den Fähigkeits-Karten erhaltet ihr keine Arbeiter, wenn ihr euch auf den Frühling vorbereitet. Lasst diese beim Spielaufbau weg. Alle Fähigkeiten sind Ergänzungen zu den üblichen Spielregeln. Sie ersetzen nicht die normale Verwendung der Arbeiter im Spiel. Ihr dürft sie in Kombination mit den *Vorteilen beim Ausspielen* nutzen.

Hinweis: Ihr dürft die Fähigkeiten nicht für die Riesen-Wesen aus *Spirecrest* verwenden.

Auf Seite 31 findet ihr die einzelnen Fähigkeiten erläutert.



PHANTOMIAS VERSTECK

Eine neue Schurkin bedroht *Everdell*! Die Spinne Phantomia spinnt ihre verräterischen Netze in den blühenden Städten.

Die Variante *Phantomias Versteck* könnt ihr solo oder zu zweit spielen. Phantomia gilt als zusätzliche Mitspielerin. Ihr spielt also gegeneinander und gegen Phantomia.

Alle Informationen zum Spiel mit Phantomia findet ihr auf den Versteck-Spielplänen. Sie dienen außerdem als Ablagefläche für Phantomias Spielmaterial. Zwischen den Spielplänen ist zudem Platz für die Aktion-Karten und ggf. weitere Karten aus Phantomia-Modulen, falls ihr sie verwendet.

ABLAGEFLÄCHE FÜR NETZ-PLÄTTCHEN UND SPINNEN-ARBEITER

ABLAGEFLÄCHE FÜR PUNKTE, KARTEN, PLÄTTCHEN, UND PERLEN, DIE PHANTOMIA IN IHR VERSTECK LEGT. SIE WERTET DIESE BEI SPIELENDE.

HINWEIS: KARTEN UND PERLEN ERHÄLT PHANTOMIA NUR IM SPIEL MIT ERWEITERUNGEN.

ÜBERSICHT ÜBER PHANTOMIAS MÖGLICHE AKTIONEN UND ORTE, AN DENEN SIE SPINNEN-ARBEITER EINSETZEN KANN (SEITE 11-14)

ÜBERSICHT ZU PHANTOMIAS ZUG (SEITE 11)

ABLAGEFLÄCHE FÜR MATERIAL, DAS PHANTOMIA ERHÄLT, WENN SIE SICH AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITET (SEITE 15)

PHANTOMIAS AKTIONEN

- Phantomia zieht 1 Karte und macht sie zu ihr.
- Phantomia stellt die dreifache Karte auf ihren Deck ab.
- Phantomia spinnt die dreifache Karte von ihrem Deck ab.
- Phantomia erstellt Punkte-Marker entsprechend der Schweregradzahl.
- Phantomia erstellt die entsprechende Anzahl Punkte-Marker.
- Phantomia spinnt 1 Karte von der Wiese.
- Phantomia spinnt 1 Karte von der Wiese und plant sie ab.
- Phantomia plant 1 Arbeiter auf dem abgeklüfteten Ort (siehe rechts).
- Nur im Abwehrstil: Phantomia plant ein bis drei Arbeiter auf 1 Standort.
- SCHEITERN: Nur mit Plus-Stein: Phantomia zwingt 1 Scheitern.
- TIKKE: Nur im Versteck: Nach einer Aktion erhält Phantomia ein Glas mit dem nächsten Punkt.

ORTE FÜR ARBEITER

Ort oben links in Phantomias Netz.

Auf dem Ort 1 herab zu Boden.

Einzelne Ereignisse, die das Phantomia alle Bedingungen erfüllt. Falls nicht möglich, sind die Bedingungen erfüllt. Falls nicht möglich, die erste verfügbare.

Besondere Ereignisse, die das Phantomia alle Bedingungen erfüllt. Falls nicht möglich, sind die Bedingungen erfüllt. Falls nicht möglich, die erste verfügbare.

Im Spiel die besten Zyklen im Spiel mit den besten Markt und Wiese.

Nur mit Plus-Stein: Phantomia zwingt 1 Arbeiter auf diesen Ort.

Angewandter Ort: Falls bewohnt, höchster Ort dieser Art.

PHANTOMIAS SPIELZUG

Phantomia deckt ein bis drei Aktion-Karten auf.

Falls eine Karte über Versteck liegt, auf die nächste Jahreszeit vorbereiten.

Angewandter Phantomia füllt die erste verfügbare Aktion für die nächste Jahreszeit ein.

AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITEN

- Nur im Spiel: Phantomia zwingt 1 Karte von der Wiese und die Karte auf den nächsten Standort.
- Phantomia zwingt 1 Karte von der Wiese und die Karte auf den nächsten Standort.
- Falls alle Bedingungen erfüllt sind, Phantomia erhält 1 Punkt für die Karte. Nur im Spiel: Nur im Spiel: 1 Arbeiter.
- Falls alle Bedingungen erfüllt sind, Phantomia erhält 1 Punkt für die Karte. Nur im Spiel: Nur im Spiel: 1 Arbeiter.
- Phantomia erhält eine Arbeiter und Perle (siehe rechts).
- Phantomia erhält ggf. 1 neue Karte.

Städte +1 +2
Sommer +2 +2
Winter +3 +2

SPIELAUFBAU

Legt das besondere Ereignis *Die Everdell-Spiele* in die Schachtel zurück, ihr benötigt es nicht für *Phantomias Versteck*.



Spielst du solo (1 menschlicher Spieler), baue das Spiel wie für 2 Personen beschrieben auf. Spielt ihr mit 2 menschlichen Spielern, baut das Spiel wie für 3 Personen beschrieben auf.

Hinweis: Denkt daran, nur 3 Wald-Orte auszulegen. Lasst das Feld unten rechts frei.

Jeder menschliche Spieler hat zu Beginn 5 Karten auf der Hand.

Bereitet außerdem das Material für *Phantomia* vor:

- 1 Legt die beiden Versteck-Spielpläne wie abgebildet neben dem Spielplan bereit. Legt außerdem den 8-seitigen Würfel aus dem Grundspiel bereit.
- 2 Zieht im Solo-Spiel 1 Karte und im 2-Personen-Spiel 2 Karten vom Stapel. Legt die Karte(n) verdeckt neben die Versteck-Spielpläne. Dies ist *Phantomias Deck*.
- 3 Wählt einen Schwierigkeitsgrad von 0-4 (4 ist am schwierigsten) aus. Legt die entsprechende Punkte-Karte aus.
- 4 Sortiert die Aktion-Karten nach Jahreszeiten.

Hinweis: Spielt ihr nicht mit *Pearlbrook*, sortiert die Karten mit dem -Symbol aus. Lasst die Karten mit dem -Symbol im Spiel, auch wenn ihr nicht mit *Newleaf* spielt.



WINTER



FRÜHLING



SOMMER

HERBST



Aufbau der Aktion-Karten

Auf jeder Aktion-Karte sind 4 Spinnennetze für die Jahreszeiten abgebildet. Das fünfte Spinnennetz zeigt eine Ersatz-Aktion.

Wenn für eine Jahreszeit keine Aktion angegeben ist, gehört die Aktion-Karte zu einer späteren Jahreszeit. Eine Aktion-Karte gehört immer zu der ersten Jahreszeit, für die eine Aktion angegeben ist.

AUF DIESER KARTE SIND FÜR ALLE JAHRESZEITEN AKTIONEN ABGEBILDET. DIE ERSTE ABGEBILDETE JAHRESZEIT IST DAHER DER WINTER. ES IST EINE AKTION-KARTE FÜR DEN WINTER.



5 Sucht die 5 Aktion-Karten für den Winter  heraus, auf denen sich das Symbol  befindet und mischt sie. Zieht 1 Karte davon und legt sie unbesehen in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

Zieht 1 weitere Karte davon und legt sie zur Seite. Mischt nun die 7 übrigen Aktion-Karten für den Winter zusammen. Legt zum Schluss die zur Seite gelegte Karte oben auf den Stapel. Diese 8 Karten sind der Aktion-Stapel. Legt ihn zwischen den Versteck-Spielplänen bereit.

6 Mischt die Aktion-Karten der anderen Jahreszeiten separat voneinander und legt sie als offene Stapel bereit.

7 Legt das Jahreszeiten-Plättchen mit der Winter-Seite nach oben bereit. Es zeigt an, in welcher Jahreszeit Phantomia sich gerade befindet. Legt das andere Jahreszeit-Plättchen zunächst zur Seite.

8 Platziere die Phantomia-Figur und 2 Spinnen-Arbeiter wie abgebildet auf dem linken Versteck-Spielplan.

9 Platziere die übrigen 6 Spinnen-Arbeiter wie abgebildet unten auf dem rechten Versteck-Spielplan.

10 Legt im Spiel zu zweit fest, wer links und wer rechts von Phantomia „sitzt“.



SPIELBLAUF

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

Phantomia **beginnt** das Spiel. Sie beginnt im **Winter** und führt Aktionen gemäß ihrer **Aktion-Karten** durch (siehe Seite 11). Das Spiel endet, wenn alle menschlichen Spieler gepasst haben und Phantomia sich **nach dem Herbst** auf die nächste Jahreszeit vorbereitet hat.

Wichtig: Phantomias Aktionen sind durch ihre Aktion-Karten vorgegeben. Von ihren Aktion-Karten hängt auch ab, wann sie die Jahreszeit wechselt. Denkt also daran, dass Phantomia in einer anderen Jahreszeit sein kann als ihr. Verwendet die Jahreszeit-Plättchen zur Erinnerung.

Ihre Handkarten hat Phantomia in einem **Deck**. Legt die Karten ihres Decks verdeckt auf einen Stapel neben die Versteck-Spielpläne. 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.



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.

Falls Phantomia Punkte-Marker oder Plättchen in ihr Versteck legt, legt sie diese auf ihren Versteck-Spielplan. Sie erhält dafür Punkte in der Schlusswertung.

Hinweis: Im Spiel mit Erweiterungen kann Phantomia zusätzlich Karten und Perlen in ihr Versteck legen. Falls Phantomia Karten in ihr Versteck legt, legt sie diese immer verdeckt auf ihren Versteck-Spielplan.

Wenn Phantomia **Karten ausspielt**, zahlt sie dafür keine Kosten. Phantomia ignoriert außerdem alle Texte auf Karten, die sie in ihrer Stadt hat. Phantomia führt also keine Effekte auf Karten aus, erhält keine Bonus-Punkte und muss sich nicht an Regeln beim Ausspielen halten (z. B. darf sie gleiche einzigartige Wesen in ihrer Stadt haben).

Ausnahme: Den Narr (Grundspiel) spielt Phantomia immer in die nächstmögliche fremde Stadt in Pfeilrichtung. Die Pfeilrichtung ist auf der aktuellen Aktion-Karte angegeben (Seite 13). Ist das nicht möglich (die Stadt ist voll oder dort liegt schon ein Narr), wirft sie die Karte bei ihrer Aktion stattdessen ab.



Falls Phantomia im Spiel mit zwei menschlichen Spielern eine Aktion durchführen darf, die sich gegen einen menschlichen Spieler richtet, wählt sie je nach Pfeilrichtung auf ihrer aktuellen Aktion-Karte den Spieler links oder rechts von ihr.

Wenn Phantomia **Arbeiter einsetzt**, erhält oder verliert sie weder Ressourcen, noch erhält oder verliert sie Karten oder Punkte.

PHANTOMIAS ZUG

In ihrem Zug führt Phantomia stets 1 Aktion durch. Führt dafür die folgenden Schritte durch:

1. Deckt die oberste Aktion-Karte auf.

2a. Ist oben links auf der Karte  oder  angegeben und sind Phantomia und alle ihre Spinnen-Arbeiter bereits eingesetzt, bereitet sich Phantomia sofort auf die nächste Jahreszeit vor (Seite 15). Andernfalls führt sie die Aktion in Schritt 2b durch.

2b. Überprüft, in welcher Jahreszeit sich Phantomia befindet. Sie führt nach Möglichkeit die **erste Aktionsmöglichkeit** aus, die für diese Jahreszeit abgebildet ist (die Aktion links des /). Ist dies nicht vollständig möglich, führt sie stattdessen die **zweite Aktionsmöglichkeit** dieser Jahreszeit aus. Kann sie keine der beiden Aktionsmöglichkeiten vollständig ausführen, führt sie stattdessen die Ersatz-Aktion unten auf der Karte aus. Kann sie die Ersatz-Aktion nicht vollständig ausführen, führt sie so viel wie möglich davon aus und erhält die angegebenen Punkte-Marker.




PHANTOMIAS AKTIONEN

Phantomia kann die folgenden Aktionen ausführen:

Arbeiter einsetzen, Phantomia einsetzen, Karte ziehen, Karte abwerfen, Karte spielen und Punkte erhalten.

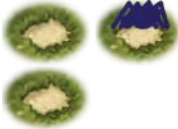
ARBEITER EINSETZEN

Bei allen Aktion-Karten mit  in der oberen linken Ecke, setzt Phantomia sofort 1 Spinnen-Arbeiter ein. Die bei der Jahreszeit angegebene Aktion zeigt an, wo Phantomia den Spinnen-Arbeiter einsetzt.

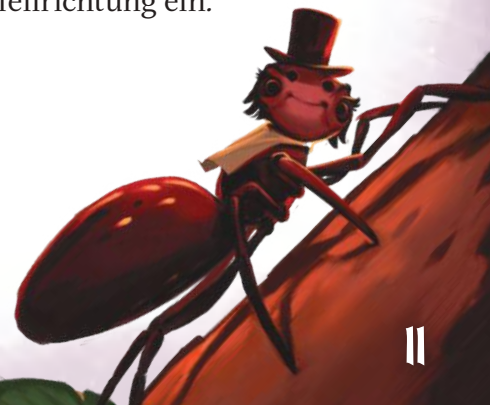
Gibt es keinen freien Ort der angegebenen Art, an dem Phantomia einen Arbeiter einsetzen kann, führt sie stattdessen die zweite Aktionsmöglichkeit durch. Gibt es auch da keinen möglichen Ort oder hat Phantomia keinen Arbeiter, führt sie die Ersatz-Aktion durch.

 **Einfacher Ort:**

Phantomia setzt 1 Arbeiter auf dem angegebenen einfachen Ort ein. Ist dieser besetzt, setzt sie ihn auf dem nächstmöglichen individuellen einfachen Ort in Pfeilrichtung ein (Seite 13).

 **Wald-Ort:** Phantomia setzt 1 Arbeiter auf dem angegebenen Wald-Ort ein. Ist dieser besetzt,

setzt sie ihn auf dem nächstmöglichen Wald-Ort in Pfeilrichtung ein.





Arbeits-Ort: Phantomia setzt 1 Arbeiter auf 1 Arbeits-Ort in ihrer Stadt ein, der nicht **OFFEN** ist (nach eurer Wahl). Phantomia darf ihre Arbeiter auch auf Orten mit **6** einsetzen, selbst wenn sie die Bedingung nicht erfüllt.



PHANTOMIA DARF IHRE SPINNEN-ARBEITER AUF BEIDEN FELDERN EINSETZEN, AUCH WENN SIE KEINEN MÖNCH IN IHRER STADT HAT. WEIL SIE TEXTE AUF KARTEN IGNORIERT, ERHÄLT SIE IHRE ARBEITER AUßERDEM ZURÜCK, WENN SIE SICH AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITET.



Offener Arbeits-Ort: Phantomia setzt 1 Arbeiter auf 1 Arbeits-Ort in einer fremden Stadt ein, der **OFFEN** ist. Die betroffene Person entscheidet, auf welcher Karte Phantomia den Arbeiter einsetzt. Im Spiel mit 2 menschlichen Spielern ist die Person in Pfeilrichtung betroffen. Nur wenn diese keinen entsprechenden Ort hat, betrifft die Aktion

die andere Person. Hat niemand einen entsprechenden Ort, setzt Phantomia den Arbeiter in ihrer eigenen Stadt auf einem Ort ein, der **OFFEN** ist. Der Besitzer der Karte (ggf. auch Phantomia selbst) nimmt sich wie üblich 1 Punkte-Marker.

Einfaches Ereignis: Phantomia setzt 1 Arbeiter auf 1 Einfaches Ereignis, für das sie alle Bedingungen erfüllt. Erfüllt sie für kein Ereignis die Bedingungen, setzt sie ihren Arbeiter auf 1 Ereignis, für das sie möglichst viele der Bedingungen erfüllt. Gibt es mehrere mögliche Einfache Ereignisse, auf die Phantomia ihren Arbeiter setzen kann, wählt sie das erste Ereignis in Pfeilrichtung. Erfüllt Phantomia für kein Einfaches Ereignis Bedingungen, setzt sie ihren Arbeiter ebenfalls auf das erste Ereignis in Pfeilrichtung ein. Solange noch mindestens 1 Ereignis verfügbar ist, setzt Phantomia also 1 Arbeiter ein.


Besonderes Ereignis: Phantomia setzt 1 Arbeiter auf 1 Besonderes Ereignis, für das sie alle Bedingungen erfüllt. Erfüllt sie für kein Ereignis die Bedingungen, setzt sie ihren Arbeiter auf 1 Ereignis, für das sie mindestens 1 der Bedingungen erfüllt (bzw. 2 Bedingungen, falls ihr mit den Besonderen Ereignissen aus *Bellfaire* und/oder *Newleaf* spielt). Gibt es mehrere mögliche Besondere Ereignisse, auf die Phantomia ihren Arbeiter setzen kann, wählt sie das erste Ereignis in Pfeilrichtung. Erfüllt Phantomia für kein Besonderes Ereignis Bedingungen, setzt sie ihren Arbeiter ebenfalls auf das erste Ereignis in Pfeilrichtung ein. Solange noch mindestens 1 Ereignis verfügbar ist, setzt Phantomia also 1 Arbeiter ein.


PFEILRICHTUNG

Die Pfeilrichtung auf der Aktion-Karte gibt an:

- den nächstmöglichen Ort, falls Phantomia einen Arbeiter einsetzen muss, der angegebene Ort aber besetzt ist.
- die nächstmögliche Karte oder das nächstmögliche Plättchen, falls Phantomia das angegebene Plättchen nicht nehmen kann oder es mehrere Möglichkeiten gibt.
- den Spieler, den Phantomia mit einer Aktion beeinflusst, falls sie eine solche durchführen darf.

Dabei gilt:

: im Uhrzeigersinn bzw. von links nach rechts bzw. von oben nach unten.

: gegen den Uhrzeigersinn bzw. von rechts nach links bzw. von unten nach oben.

Der nächstmögliche Ort

Muss Phantomia ihren Arbeiter auf 1 Ort einsetzen, auf dem sich bereits 1 Arbeiter befindet, setzt sie ihn stattdessen auf dem nächstmöglichen Ort in Pfeilrichtung ein. Überprüft unten rechts auf der Karte die Pfeilrichtung und verschiebt Phantomias Arbeiter in diese Richtung auf den nächsten Einfachen Ort bzw. den nächsten Wald-Ort. Ist dieser ebenfalls besetzt, wiederholt dies solange, bis Phantomia den Arbeiter einsetzen kann.



Wichtig: Hat Phantomia in dieser Jahreszeit bereits einen Arbeiter auf einem Besonderen Ereignis eingesetzt, führt sie stattdessen die zweite Aktion bzw. die Ersatz-Aktion aus.

Reise: Phantomia setzt 1 Arbeiter auf das angegebene Feld der Reise. Ist dieses besetzt, setzt sie ihn auf das nächstmögliche Feld in Pfeilrichtung. Sie ignoriert dabei das oberste Feld (2 Punkte) und wirft keine Karten ab.

Zuflucht/Markt: Phantomia setzt 1 Arbeiter auf der Zuflucht ein. Falls ihr mit *Bellfaire* spielt, setzt sie stattdessen 1 Arbeiter auf dem Markt ein (Seite 21).



PHANTOMIA EINSETZEN



Bei allen Aktion-Karten mit  in der oberen linken Ecke verwendet Phantomia ihre Phantomia-Figur. Werft dafür den 8-seitigen Würfel. Phantomia spielt die entsprechende Karte von der Wiese in ihre Stadt. Die Karte oben links entspricht der 1, die Karte oben rechts der 4. Die Karte unten rechts entspricht also der 8. Gibt es in ihrer Stadt keinen freien Platz mehr, wirft sie die Karte stattdessen ab. Anstatt die Wiese aufzufüllen, legt nun die Phantomia-Figur auf diesen Platz. Sie blockiert diesen Platz auf der Wiese, bis Phantomia in ihr Versteck zurückkehrt, um sich auf die nächste Jahreszeit vorzubereiten.

KARTEN ZIEHEN, ABWERFEN ODER SPIELEN

Anstatt einen Arbeiter einzusetzen kann Phantomia Karten in ihr Deck nehmen, Karten abwerfen oder Karten spielen.



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.



Abwerfen: Phantomia wirft die oberste Karte von ihrem Deck ab. Hat sie keine Karte, führt sie stattdessen die zweite Aktionsmöglichkeit bzw. die Ersatz-Aktion aus.



Aus dem Deck spielen: Phantomia spielt die oberste Karte von ihrem Deck in ihre Stadt. Sind bereits alle Plätze in ihrer Stadt belegt, führt sie stattdessen die zweite Aktionsmöglichkeit bzw. die Ersatz-Aktion aus.



Von der Wiese spielen: Werft den 8-seitigen Würfel. Phantomia spielt die entsprechende Karte von der Wiese in ihre Stadt. Füllt die Wiese danach wieder auf.

Liegt keine entsprechende Karte aus, weil das Feld von der Phantomia-Figur besetzt ist, spielt sie stattdessen die oberste Karte vom Stapel. Sind bereits alle Plätze in ihrer Stadt belegt, führt sie stattdessen die zweite Aktionsmöglichkeit bzw. die Ersatz-Aktion aus.

PUNKTE ERHALTEN





: Phantomia erhält sofort die abgebildete Anzahl Punkte-Marker.



*: Phantomia erhält so viele Punkte-Marker, wie auf der Punkte-Karte des gewählten Schwierigkeitsgrads angegeben sind.



AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT VORBEREITEN

Befinden sich die Phantomia-Figur und alle verfügbaren Spinnen-Arbeiter bereits auf dem Spielplan und zieht Phantomia dann 1 Aktion-Karte, die  oder  zeigt, bereitet sie sich sofort auf die nächste Jahreszeit vor, anstatt eine Aktion auszuführen.

Führt dazu die folgenden Schritte aus:

- Legt das Jahreszeiten-Plättchen für Phantomias nächste Jahreszeit aus.
 - Mischt alle gespielten Aktion-Karten mit dem übrigen Aktion-Stapel und den Aktion-Karten für die nächste Jahreszeit. Legt diese Karten als neuen Aktion-Stapel aus.
 - Phantomia erhält alle Einfachen und Besonderen Ereignisse, auf denen sie Arbeiter eingesetzt hat. Legt sie in ihr Versteck.
 - Falls Phantomia alle Bedingungen für ein weiteres Einfaches Ereignis erfüllt, erhält sie dieses ebenfalls. Falls sie die Bedingungen für mehrere Einfache Ereignisse erfüllt, erhält sie das erste davon in Pfeilrichtung.
- Phantomia holt die Phantomia-Figur und alle Spinnen-Arbeiter zurück. Legt sie auf den linken Versteck-Spielplan. Füllt die Wiese noch nicht auf.
 - Phantomia erhält neue Arbeiter und einen Bonus, wie unten auf dem rechten Versteck-Spielplan beschrieben:
 - **Frühling:** Phantomia erhält 1 neuen Arbeiter und 2 Karten vom Stapel. Werft den 8-seitigen Würfel. Phantomia wirft die entsprechende Karte von der Wiese ab. Ist das entsprechende Feld leer, wirft sie die nächste Karte in Pfeilrichtung ab. Füllt danach die Wiese auf.
 - **Sommer:** Phantomia erhält 2 neue Arbeiter. Werft den 8-seitigen Würfel zweimal. Phantomia nimmt die entsprechenden Karten von der Wiese in ihr Deck. Ist ein entsprechendes Feld leer, nimmt sie jeweils die nächste Karte in Pfeilrichtung. Füllt danach die Wiese auf.
 - **Herbst:** Phantomia erhält 3 neue Arbeiter und 2 Karten vom Stapel. Werft den 8-seitigen Würfel zweimal. Phantomia wirft die entsprechenden Karten von der Wiese ab. Ist ein entsprechendes Feld leer, wirft sie die jeweils nächste Karte in Pfeilrichtung ab. Füllt danach die Wiese auf.



SPIELENDE

Würde sich Phantomia im Herbst auf die nächste Jahreszeit vorbereiten, ist ihr Spiel stattdessen beendet. Führt die folgenden Schritte aus:

- Nur in Spielen mit den Phantomia-Modulen und/oder mindestens einer Erweiterung: Falls Karten in Phantomias Versteck liegen, legt sie sie nun in ihre Stadt (unabhängig davon, ob ihre Stadt voll ist).
Ausnahme: Werft den Narr (Grundspiel) ab.
- Falls Phantomia die Bedingung für 1 oder mehr Einfache Ereignisse erfüllt, erhält sie davon das erste in Pfeilrichtung.
- Falls Phantomia das Spiel vor euch beendet, kann sie weiterhin Punkte durch Karten-Effekte erhalten. Ihr müsst jedoch keine Karten oder Ressourcen mehr an sie abgeben.

SCHLUSSWERTUNG

Haben Phantomia und alle menschlichen Spieler ihr Spiel beendet, führt die Schlusswertung durch. Führt Phantomias Wertung gemäß ihrer Punkte-Karte durch. Phantomia erhält:

- **Punkte auf Karten in ihrer Stadt**
- **Punkte durch Punkte-Marker**
- **Punkte für Einfache Ereignisse**
- **Punkte für die Reise**

Falls ihr mit mindestens einer Erweiterung gespielt habt, erhält Phantomia ggf. zusätzliche Punkte (Seiten 20-24). Diese sind zusammen mit den entsprechenden Erweiterung-Symbolen ebenfalls auf der Punkte-Karte angegeben.

Je nach gewählter Schwierigkeit erhält Phantomia außerdem eine bestimmte Anzahl Punkte für:

- **jedes Besondere Ereignis**
- **jede Karte in ihrer Stadt mit dem Wert 0**
- **jede Wohlstand-Karte**  **in ihrer Stadt**

Zur Erinnerung: Phantomia ignoriert Texte auf Karten. Sie erhält also keine zusätzlichen Punkte für Effekte auf Karten.

Wie viele Punkte Phantomia für etwas erhält, ist jeweils auf der Punkte-Karte angegeben. Hat Phantomia die meisten Punkte, gewinnt sie das Spiel. Sie gewinnt außerdem bei Gleichstand.





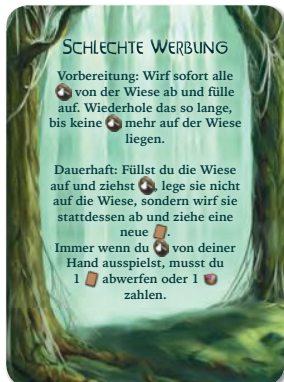
PHANTOMIA-MODULE

Im Spiel gegen Phantomia könnt ihr euch entscheiden, die folgenden Module zu verwenden. Legt dann beim Spielaufbau zusätzlich die Netz-Plättchen auf dem linken Versteck-Spielplan bereit.

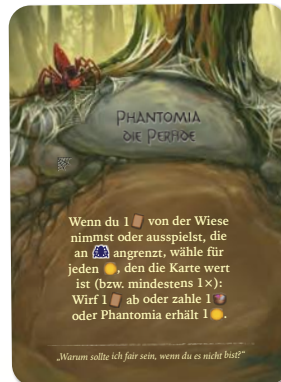
Hinweis: Verwendet diese Module nicht zusammen mit Erweiterungen. Du darfst List- und Plan-Karten nur im Solo-Spiel und nicht gleichzeitig verwenden (außer eine Plan-Karte gibt etwas anderes an).



LIST



CHARAKTER



PLAN



CHARAKTER-KARTEN

Aufbau: Wählt 1 Charakter-Karte und legt sie bereit. Legt die übrigen Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Spielablauf: Die gewählte Charakter-Karte beeinflusst alle Karten auf der Wiese, die sich neben oder diagonal zur Phantomia-Figur befinden. Markiert sie zur Erinnerung mit den Netz-Plättchen.



Handelt den Effekt auf der Charakter-Karte jedes Mal sofort ab, wenn ihr 1 Karte von der Wiese auf die Hand nehmt oder ausspielt, bevor ihr andere Effekte ausführt.

Führt den Effekt nicht aus, wenn Phantomia eine Karte nimmt oder wenn jemand eine Karte von der Wiese abwirft.

Ausnahme: Spielst du mit der Plan-Karte Wille der Weberin, benötigst du zusätzliche Charakter-Karten. Lege die Charakter-Karten als verdeckten Stapel bereit und decke beim Aufbau des Spiels die oberste auf.

PLAN-KARTEN

Aufbau: Wähle 1 Plan-Karte und lege sie bereit. Lege die übrigen Karten in die Schachtel zurück, du benötigst sie in dieser Partie nicht.

Spielablauf: Die Plan-Karte enthält zusätzliche Regeln, die das gesamte Spiel über gelten. Sie gibt Phantomia zusätzliche Vorteile.

Benötigst du für den Plan die Netz-Plättchen, beachte die entsprechenden Regeln (Seite 19).

Vereiteln: Immer wenn du den Effekt einer Plan-Karte ausführen müsstest, darfst du ihn verhindern, indem du zuerst die angegebene Aktion unten auf der Karte ausführt. Gibt es auf einer Plan-Karte kein **Vereiteln**, kannst du den Plan nicht verhindern.



LIST-KARTEN

Aufbau: Mische die List-Karten und lege sie als verdeckten Stapel bereit.

Spielablauf: Wenn Phantomia sich auf eine neue Jahreszeit vorbereitet, deckt sie eine List-Karte auf. Sie geben Phantomia zusätzliche Vorteile.

Im Winter hat Phantomia noch keine List-Karte. Sie deckt die erste Liste-Karte auf, wenn sie sich auf den Frühling vorbereitet. Wenn Phantomia sich im Herbst auf die nächste Jahreszeit vorbereiten würde, deckt sie eine weitere List-Karte auf, die bis zur Schlusswertung gilt.

Benötigst du für List-Karten die Netz-Plättchen, beachtet die entsprechenden Regeln.

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.



Vereiteln: Immer wenn du einen Sofort-Effekt einer List-Karte ausführen müsstest, darfst du ihn verhindern oder abschwächen, indem du die angegebene Aktion unten auf der Karte ausführst.



NETZ-PLÄTTCHEN FÜR PLAN- UND LIST-KARTEN

Legt die aus wie auf der jeweiligen Karte angegeben. Ihre Anzahl ist nicht begrenzt. Solltet ihr nicht genug Netz-Plättchen zur Verfügung haben, behelft euch mit beliebigem anderen Material.

Befinden sich an dem entsprechenden Ort bereits ein oder mehrere Arbeiter, sind sie nicht von dem Effekt betroffen. Spinnen-Arbeiter sind nie von dem Effekt betroffen.

Kopiert ihr einen Effekt, der mit einem markiert ist, gilt das nicht für den kopierten Effekt.

Beispiel: Liegt die List *Banditen im Wald* aus und setzt du 1 Arbeiter auf einem Wald-Ort ein, erhält Phantomia 2 Punkte-Marker. Kopierst du den Effekt von einem Wald-Ort, erhält Phantomia keine Punkt-Marker.

PHANTOMIAS VERSTECK MIT ERWEITERUNGEN KOMBINIEREN

Ihr könnt im Spiel mit Phantomia auch die Erweiterungen von *Everdell* oder einzelne Module daraus verwenden. Beachtet die folgenden Hinweise.

Ausnahme: Verwende Phantomia nicht im Solo-Spiel gegen Fusselwürz.

FÄHIGKEITS-KARTEN

Aufbau: Ihr dürft die Fähigkeit der Spinnen nicht verwenden. Phantomia erhält keine Fähigkeits-Karte.

Spielablauf: Falls ihr die Ratten verwendet, darf Phantomia nicht auf der Karte eingesetzt werden, auf der der Ratten-Marker liegt. Falls ihr die entsprechende Karte auswürfelt, würfelt erneut. Phantomia darf jedoch Karten von der Wiese ausspielen, auf denen der Ratten-Marker liegt.

Hinweis: Die verschiedenen Fähigkeiten sind gegen Phantomia unterschiedlich gut. Falls euch das Spiel gegen Phantomia zu schwer ist, könnt ihr es leichter machen, indem ihr euch 1 neuen Arbeiter nehmt, wenn ihr euch auf den Frühling vorbereitet, obwohl ihr mit den Fähigkeits-Karten spielt.

LEGENDÄRE KARTEN

Spielablauf: Wenn sich Phantomia auf die Jahreszeiten Sommer und Herbst vorbereitet, erhält sie zusätzlich zu den üblichen Effekten je 1 Legendäre Karte. Mischt sie in ihr Deck.

Spielt Phantomia eine Legendäre Karte in ihre Stadt, verbraucht sie dort keinen Platz. Sie darf sie auch spielen, wenn ihre Stadt voll ist.

Wirft Phantomia eine Legendäre Karte ab, lege sie in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

Wertung: Für Phantomias Wertung zählen Legendäre Karten wie Wohlstand-Karten 🌟.

Wertet jede Karte nur einmal, auch wenn sie gleichzeitig 🌟 bzw. 🍃 hat.

CORRIN-KARTEN

Spielt Phantomia eine Corrin-Karte, legt sie nicht in ihre Stadt, sondern stattdessen in ihr Versteck.

Falls du Corrin der Krieger spielst, erhält Phantomia wie üblich Karten anstelle der Ressourcen, die du ihr gibst (Seite 9). Zusätzlich erhält sie in diesem Fall 1 Punkt für jede Karte.

BELLFAIRE

Aufbau: Legt 2 zufällige **Besondere Ereignisse** aus dem Grundspiel in der Mitte aus und je 1 zufälliges Besonderes Ereignis aus *Bellfaire* links und rechts davon.

Legt auf dem **Markt** die Waren-Marker in einer zufälligen Reihenfolge auf die Verkaufen-Seite.

Legt das Einfache Ereignis **Blumen-Festival** in die Mitte zwischen die anderen Einfachen Ereignisse auf dem Spielplan.

Legt außerdem 1 zufällig gezogenes Auszeichnung-Plättchen aus.

Spielablauf: Ist auf Phantomias Aktion-Karte Zuflucht/Markt abgebildet, setzt Phantomia ihren Arbeiter auf dem Markt ein (selbst dann, wenn sie schon 1 Arbeiter

an diesem Ort eingesetzt hat) und verschiebt den ersten Waren-Marker in Pfeilrichtung.


Hinweis: Ist dies eine Ersatz-Aktion und Phantomia hat keinen Arbeiter, verschiebt sie stattdessen nur den Waren-Marker.

Wertung: Wertet zusätzlich die Auszeichnung. Tut dies im Spiel mit 2 menschlichen Spielern nach den üblichen Regeln.

Im Solo-Spiel gegen Phantomia gilt: Wer die meisten Karten des angegebenen Typs hat, gewinnt die Auszeichnung und erhält 6 Punkte. Bei Gleichstand erhält niemand Punkte. Wertet den zweiten Platz, wenn du oder Phantomia mindestens halb so viele Karten des angegebenen Typs haben, wie der Gewinner der Auszeichnung.

PEARLBROOK



Aufbau: Mischt die Aktion-Karten mit dem -Symbol zu den anderen Aktion-Karten der entsprechenden Jahreszeit.

Ersetzt den Spinnen-Arbeiter für den Frühling mit dem Botschafter .

Spielablauf: Ab dem Frühling setzt Phantomia auch ihren Botschafter ein. Sie tut dies entweder, wenn sie eine entsprechende Aktion-Karte zieht oder wenn sie einen normalen Arbeiter platzieren müsste, aber keinen normalen Arbeiter mehr hat. In diesem Fall platziert sie stattdessen den Botschafter. Sie bereitet sich nur dann auf die nächste Jahreszeit vor, wenn sie bereits alle Arbeiter, den Botschafter und die Phantomia-Figur platziert hat.

Phantomia setzt ihren Botschafter auf einem Flussort ein, der noch nicht aufgedeckt ist. Sind das mehrere Orte, wählt sie den Ort, für dessen Bedingung die meisten Karten in ihrer Stadt

ausliegen. Bei Gleichstand wählt sie den ersten Ort in Pfeilrichtung. Phantomia deckt den Ort auf, erhält die Perle auf dem Ort und 1 zusätzliche Perle aus dem allgemeinen Vorrat. Sie ignoriert wie üblich den Effekt der Karte.

Sind bereits alle Flussorte aufgedeckt, wählt Phantomia den Ort, für dessen Bedingung die meisten Karten in ihrer Stadt ausliegen. Bei Gleichstand wählt sie den ersten Ort in Pfeilrichtung. Sie erhält 1 Perle aus dem Vorrat.

Legt Phantomias Perlen in ihr Versteck.


Wunder & Schmuckstück: Führt Phantomia eine Aktion Wunder & Schmuckstück aus, setzt sie ihren Arbeiter auf dem Wunder mit den höchstmöglichen Kosten ein, die sie bezahlen kann. Phantomia muss nur die Perlen bezahlen, keine Ressourcen oder Karten. Sie wirft die entsprechenden Perlen aus ihrem Versteck ab. Hat sie danach noch 1 oder mehr Perlen, wirft Phantomia 1 weitere Perle ab und legt 1 ihrer Schmuckstücke in ihr Versteck.


Kann Phantomia kein Wunder bezahlen, führt sie dennoch diese Aktion aus, sofern sie mindestens 1 Perle für das Schmuckstück zur Verfügung hat.

Wenn sich Phantomia auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, erhält sie zusätzlich Wunder, auf denen sie Arbeiter eingesetzt hat. Nach dem Herbst erhält sie außerdem 1 weiteres Wunder. Sie erhält das Wunder mit den höchstmöglichen Kosten, die sie bezahlen kann. Kann sie kein Wunder bezahlen, erhält sie keins.

Wertung: Phantomia erhält zusätzlich Punkte für ihre Wunder und je nach Schwierigkeitsgrad für ihre Schmuckstücke. Zusätzlich ist jede Perle, die sie noch besitzt, 2 Punkte wert.

Hinweise zu bestimmten Karten:

Fähre: Phantomia verwendet diesen Ort wie jeden anderen Ort, der  ist. Sie setzt hier nicht ihren Botschafter, sondern einen normalen Arbeiter ein.

Piratenschiff: Hat Phantomia das Piratenschiff in ihrer Stadt und hat noch mindestens 1 menschlicher Spieler einen freien Platz in der eigenen Stadt, setzt sie ihren Arbeiter bei der Aktion  immer zuerst auf das Piratenschiff. Sie bewegt das Piratenschiff in eine fremde Stadt in Pfeilrichtung, ohne die übrigen Effekte auszuführen. Wenn sie sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, erhält sie ihren Arbeiter wie üblich zurück.


SPIRECREST

Aufbau: Legt die Entdeckungs-Karte Tal der Stürme (Gipfel) in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Spielablauf: Phantomia ignoriert alle Wettereinflüsse.

Würde sich Phantomia auf die nächste Jahreszeit vorbereiten, führt sie **vorher** zuerst ihre Erkundung durch. Die menschlichen Spieler führen ihre Erkundung wie üblich durch, nachdem sie sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet haben. Beachtet folgende Sonderregeln für Phantomias Erkundungen:

Kartenstück finden: Phantomia nimmt das erste Kartenstück in Pfeilrichtung und legt es in ihr Versteck.

Entdeckung machen: Phantomia nimmt die erste Entdeckung in Pfeilrichtung, die einen Ort  oder einen Punkte-Wert

hat. Gibt es keine solche Karte, nimmt sie keine Entdeckung. Hat die Karte einen Ort, legt sie sie in ihre Stadt. Sie belegt keinen Platz in Phantomias Stadt. Hat die Karte einen Punkte-Wert, legt sie sie in ihr Versteck. Phantomia muss für ihre Entdeckung keine Karten und/oder Ressourcen zahlen.

Wetter-Karte und Kartenstücke aufdecken: Nachdem Phantomia ihren Reisenden bewegt hat, deckt sie wie üblich die Wetter-Karte und neue Kartenstücke auf, falls sie noch verdeckt sind.

Wertung: Phantomia erhält alle Punkte, die auf ihren Entdeckungen und Kartenstücken abgebildet sind.

Hinweise zu bestimmten Karten:

Entdeckungs-Karten: Phantomia platziert Arbeiter auf Entdeckungs-Karten als würden sie in der jeweiligen Stadt liegen. Sie darf in jeder Jahreszeit mehrere Arbeiter auf einer solchen Karte einsetzen. Der Besitzer der Karte erhält wie üblich jedes Mal 1 Punkte-Marker.


Feuerschnabel und Windpfeil: Du darfst die Fähigkeiten dieser Riesen-Wesen auch dann einsetzen, wenn Phantomia Karten zieht oder abwirft.


NEWLEAF

Aufbau: Verwendet den 12-seitigen Würfel anstelle des 8-seitigen Würfels.


Phantomia erhält weder Goldene Besetzt-Marker, noch Tickets oder Reservierung-Marker.



Verwendet ausschließlich Besondere Ereignisse aus *Newleaf* und/oder *Bellfaire*.

Spielablauf: Phantomia darf ihre Arbeiter nicht auf Einfache Orte einsetzen. Legt zur Erinnerung  darauf. Ist ein Einfacher Ort auf einer Aktion-Karte angegeben, führt stattdessen die zweite Aktionsmöglichkeit oder die Ersatz-Aktion aus.




Muss Phantomia eine Karte von der Wiese nehmen, hat sie nun auch Zugriff auf den Bahnhof. Würfelt für die Aktion  den 12-seitigen Würfel:


- 1-8:** Phantomia nimmt wie üblich die entsprechende Karte von der Wiese
- 9-11:** Phantomia nimmt die entsprechende Karte vom Bahnhof, wobei 9 der Karte oben, 10 der Karte in der Mitte und 11 der Karte unten entspricht.
- 12:** Phantomia erhält die Karte vom Bahnhof mit dem höchsten Punkte-Wert.

Bei der Aktionskombination  &  gilt zusätzlich:

- 1-8:** Nachdem Phantomia die gewürfelte Karte genommen hat, nimmt sie außerdem alle Karten mit -Symbol, die auf der Wiese liegen. Mischt sie in ihr Deck. Füllt dann die Wiese auf (nicht das Feld mit ).
- 9-12:** Nachdem Phantomia die gewürfelte Karte genommen hat, nimmt sie außerdem den Gast mit dem höheren Punkte-Wert und legt ihn in ihr Versteck. Von dem Gäste-Stapel, von dem sie keinen Gast erhalten hat, wirft sie den obersten Gast ab.



Sie führt diese Aktion auch aus, wenn bereits alle Felder in ihrer Stadt belegt sind. Die entsprechende Karte wirft sie ab, anstatt sie in die Stadt zu legen.

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. Befindet sich  auf dem gewürfelten Feld, spielt Phantomia stattdessen die oberste Karte von ihrem Deck in ihre Stadt, erhält jedoch keine .

Bonus-Aktion: Hat Phantomias Aktion-Karte das -Symbol, führt sie ihre Aktion zunächst wie üblich durch. Danach erhält Phantomia den Gast mit dem höheren Punkte-Wert und legt ihn in ihr Versteck. Von dem Gäste-Stapel, von dem sie keinen Gast erhalten hat, wirft sie den obersten Gast ab.

Hinweis: Führt diese Aktion nicht aus, wenn sich Phantomia durch die Aktion-Karte auf die nächste Jahreszeit vorbereitet hat.


Wertung: Für Phantomias Wertung zählen Karten aus *Newleaf* wie Wohlstand-Karten .



Wertet jede Karte nur einmal, auch wenn sie gleichzeitig  und  hat.


Phantomia wertet zusätzlich die auf der Punkte-Karte angegebene Anzahl Gäste mit den höchsten Punkte-Werten.



GLOSSAR



CORRIN-KARTEN

Corrin der Anführer: Du darfst diese Karte kostenlos ausspielen, indem du einen Besetzt-Marker auf ein beliebiges Bauwerk mit  in deiner Stadt platzierst. Immer wenn du Karten ziehst, darfst du 1 dieser Karten an einen Mitspieler geben. Tust du das, nimm dir 1 Punkte-Marker.

Corrin der König: Du darfst diese Karte kostenlos ausspielen, indem du einen Besetzt-Marker auf ein beliebiges Bauwerk mit  in deiner Stadt platzierst. Am Ende des Spiels erhältst du 1 Punkt zusätzlich für jede Karte mit  in 1 fremden Stadt deiner Wahl.

Corrin der Krieger: Du darfst diese Karte kostenlos ausspielen, indem du einen Besetzt-Marker auf ein beliebiges Bauwerk mit  in deiner Stadt platzierst. Beim Ausspielen dieser Karte darfst du insgesamt bis zu 8 Karten und/oder beliebige Ressourcen an deine Mitspieler abgeben. Nimm dir 1 Punkte-Marker für jede Karte bzw. Ressource, die du so abgegeben hast. Corrin der Krieger belegt keinen Platz in deiner Stadt.


Corrins Feld: Du darfst ein beliebiges Wesen mit  kostenlos ausspielen, indem du einen Besetzt-Marker auf diese Karte legst. Wenn du deine Produktionskarten  aktivierst, nimm dir 1 Beere. Nimm dir je 1 Beere zusätzlich für jede Farm (Grundspiel oder *Mistwood*) in allen fremden Städten. Deine Mitspieler dürfen für jede Farm in ihrer eigenen Stadt je 1 Karte ziehen, wenn du diese Fähigkeit aktivierst.

Corrins Pfad: Du darfst ein beliebiges Wesen mit  kostenlos ausspielen, indem du einen Besetzt-Marker auf diese Karte legst. Setzt du hier 1 Arbeiter ein, darfst du den Effekt von 1 beliebigen Ort kopieren, auf dem ein Mitspieler 1 Arbeiter eingesetzt hat. Das betrifft auch Zielkarten , Entdeckungen aus *Spirecrest* usw. Ausgenommen davon sind: Friedhof (Grundspiel), Kapelle (Grundspiel), Kloster (Grundspiel), Piratenschiff (*Pearlbrook*), Legendäre Karten, Ereignisse, Reise. Corrins Pfad belegt keinen Platz in deiner Stadt.

LEGENDÄRE KARTEN

Abgrundtief-Verlies: Beim Ausspielen darfst du bis zu 2 Wesen aus deiner Stadt abwerfen. Nimm dir 3 beliebige Ressourcen (in beliebiger Kombination) und 3 Punkte-Marker für jedes so abgeworfene Wesen.

Grab der Immerflamme: Setzt du hier 1 Arbeiter ein, darfst du sofort und kostenlos 1 Karte von der Wiese (bzw. vom Bahnhof mit *Newleaf*) oder deiner Hand ausspielen. Eingesetzte Arbeiter bleiben hier bis zum Ende des Spiels. Den zweiten Ort darfst du nur besetzen, wenn du eine Totengräberin (Grundspiel) in deiner Stadt hast.

Hammerhörnchen: Wenn du deine Produktionskarten  aktivierst, aktiviere 2 verschiedene andere Produktionskarten  in deiner Stadt. Du darfst dadurch keine Legendären Karten aktivieren. Du darfst diesen Effekt nur einmal pro Zug aktivieren.

Jor Goldflügel: Nimm dir beim Ausspielen 1 Punkte-Marker für jede deiner Handkarten, aber maximal 8.

Klick-Klacks: Wenn du deine Produktionskarten  aktivierst, nimm dir 3 Beeren. Nimm dir zusätzlich 1 beliebige Ressource für jede Farm (Grundspiel oder *Mistwood*) in deiner Stadt.

König Norths Schatzkammer: Lege beim Ausspielen 4 Punkte-Marker auf diese Karte. Wenn du ein Wesen oder ein Bauwerk ausspielst, darfst du beliebig viele Punkte-Marker von dieser Karte abwerfen. Für jeden so abgeworfenen Punkte-Marker darfst du die Kosten der anderen Karte um 2 beliebige Ressourcen reduzieren (du erhältst dadurch aber keine Ressourcen).

Mama Maibeere: Die Bonuspunkte von Mama Maibeere richten sich danach, ob sie mit einem Ehemann (Grundspiel) auf einem Platz liegt und du mindestens 1 Farm (Grundspiel oder *Mistwood*) in deiner Stadt hast. Ist beides der Fall, erhältst du 5 Bonuspunkte. Mama Maibeere und 1 Ehemann belegen zusammen nur 1 Platz in deiner Stadt. Lege sie dazu leicht versetzt übereinander.

Max Mümmelmann: Nimm dir jedes Mal 1 beliebige Ressource, nachdem du ein Wesen ausgespielt hast. Ziehe jedes Mal bis zu 2 Karten, nachdem du ein Bauwerk ausgespielt hast (Handkartenlimit beachten).

Schloss Starkwurz: Die Bonuspunkte von Schloss Starkwurz richten sich nach der Anzahl der Gewöhnlichen Bauwerke in deiner Stadt. Für jedes erhältst du am Ende des Spiels 2 Punkte.

Strey Samtpfote: Setzt du hier 1 Arbeiter ein, darfst du sofort bis zu 2 Arbeiter (eigene und/oder fremde) auf Einfachen Orten und/oder Wald-Orten aktivieren. Sie gelten dabei als deine Arbeiter.

PHANTOMIAS CHARAKTER-KARTEN

Phantomia die Paktierende: Wenn du 1 Karte von der Wiese nimmst oder ausspielst, die an die Phantomia-Figur angrenzt, musst du Phantomia 1 von deinen Punkte-Markern geben. Kannst du das nicht, darfst du die Karte nicht ausspielen.

Phantomia die Parasitin: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, wirf alle an die Figur angrenzenden Karten ab und fülle die Wiese wieder auf. Wenn du 1 Karte nimmst oder ausspielst, die an die Phantomia-Figur angrenzt, wirf alle anderen Karten ab, die ebenfalls an sie angrenzen. Fülle die Wiese anschließend wieder auf.

Phantomia die Patzige: Wenn du 1 Karte von der Wiese nimmst oder ausspielst, die an die Phantomia-Figur angrenzt, musst du den leeren Platz auf der Wiese mit 1 Karte von deiner Hand auffüllen, die den gleichen Typ (also die gleiche Farbe) hat. Kannst du das nicht, darfst du diese Karte nicht ausspielen.

Phantomia die Pedantin: Wenn du 1 Karte von der Wiese nimmst oder ausspielst, die an die Phantomia-Figur angrenzt, fülle den Platz zunächst wie üblich auf. Wirf dann den 8-seitigen Würfel und lege die entsprechende Karte in Phantomias Versteck. Bewege die Phantomia-Figur auf den freien Platz. Phantomia muss sich durch diesen Effekt an einen anderen Platz bewegen (würfle ggf. erneut). Fülle dann die Wiese wieder auf.

Phantomia die Perfide: Wenn du 1 Karte von der Wiese nimmst oder ausspielst, die an die Phantomia-Figur angrenzt, wähle für jeden Punkt, den die Karte wert ist (ohne Effekte), eine dieser Optionen: wirf 1 Karte von deiner Hand ab, zahle 1 beliebige Ressource oder Phantomia erhält 1 Punkte-Marker. Ist die Karte 0 Punkte wert, wähle trotzdem 1 dieser Effekte.

Phantomia die Plündernde: Wenn Phantomia sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, nimm alle Karten, die orthogonal an die Phantomia-Figur angrenzen und lege sie in ihr Versteck. Fülle danach die Wiese wieder auf. Anders als üblich betrifft dieser Effekt nicht diagonal angrenzende Karten.

Phantomia die Prächtige: Karten von der Wiese, die an die Phantomia-Figur angrenzen, kosten 1 Beere zusätzlich, selbst wenn du sie kostenlos ausspielen dürftest (z. B. indem du einen Besetzt-Marker verwendest). Diese Kosten können durch Effekte, die dir Vorteile beim Ausspielen bringen, reduziert werden.

Phantomia die Privilegierte: Du darfst keine Karten von der Wiese nehmen oder ausspielen, die an die Phantomia-Figur angrenzen. Wenn Phantomia eine dieser Karten ausspielt, erhält sie Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

PHANTOMIAS PLAN-KARTEN

Betörende Wirkung: Immer wenn Phantomia durch eine Aktion-Karte einen Arbeiter an einem besetzten Ort einsetzen würde, erhält sie Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads. Danach setzt sie ihren Arbeiter wie üblich auf dem nächstmöglichen Ort ein.

Du darfst diese Karte nicht verwenden, wenn du auf Schwierigkeitsgrad 0 spielst.

Verstecken: Immer wenn Phantomia auf diese Weise Punkte-Marker erhalten würde, darfst du 1 deiner Handkarten abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen, um dies zu verhindern.

Die Fäden ziehen: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, zieht Phantomia 1 Karte vom Stapel für jede Karte auf deiner Hand. Lege diese Karten in ihr Versteck.

Vereiteln: Du darfst beliebig viele deiner Handkarten abwerfen, bevor Phantomia Karten vom Stapel zieht (dadurch reduzierst du die Menge der Karten, die Phantomia ziehen darf).

Die Maskerade: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, lege je 1 Netz-Plättchen auf jedes verfügbare Einfache Ereignis und auf 1 Besonderes Ereignis deiner Wahl, auf dem kein Arbeiter eingesetzt ist. Wenn möglich, musst du 1 Besonderes Ereignis wählen, auf dem noch kein Netz-Plättchen bzw. möglichst wenige Netz-Plättchen liegen. Du musst pro Netz-Plättchen 1 Karte abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen, um ein Ereignis mit Netz-Plättchen darauf zu erledigen. Netz-Plättchen werden nur entfernt, wenn das entsprechende Ereignis erledigt wird. Phantomia ignoriert die Netz-Plättchen.

Die Spannung steigt: Sortiere bei der Spielvorbereitung die List-Karten nach dauerhaften Effekten und Sofort-Effekten. Mische jeden der beiden Stapel separat. Lege sie dann nebeneinander aus. Wenn Phantomia sich auf die nächste Jahreszeit vorbereitet, zieht und spielt sie zuerst 1 List-Karte mit Sofort-Effekt. Nachdem du den Sofort-Effekt abgehandelt hast, zieht und spielt sie 1 List-Karte mit dauerhaftem Effekt.

Ein einnehmendes Wesen: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, ziehe 2 zufällige Karten von deiner Hand. Wirf 1 davon unbesehen ab und mische die andere unbesehen in Phantomias Deck. Falls du weniger als 3 Karten auf der Hand hast, zieht Phantomia stattdessen 2 Karten vom Stapel und mischt beide in ihr Deck.

Vereiteln: Du darfst eine Kombination aus 2 Punkte-Markern und/oder beliebigen Ressourcen zahlen, um dir die 2 Karten anzusehen. Stammen die Karten von deiner Hand, darfst du dann auswählen, welche du abwirfst und welche du in Phantomias Deck mischst.

Erfolgreiche Beute: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, lege 1 Karte deiner Wahl, die mindestens 1 Punkt wert ist, von deiner Stadt in Phantomias Stadt. Ist ihre Stadt bereits voll, lege die Karte stattdessen in ihr Versteck. Hast du keine passende Karte, passiert nichts.

Vereiteln: Du darfst eine Kombination aus 2 Karten und/oder beliebige Ressourcen abwerfen bzw. zahlen. Tust du das, zieht Phantomia stattdessen 1 Karte vom Stapel und spielt sie in ihre Stadt bzw. legt sie in ihr Versteck, falls die Stadt voll ist.

Erstickender Schwarm: Platziere bei der Spielvorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf die Zuflucht und (falls du mit *Bellefaine* spielst) auf den Markt. Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, lege 1 Netz-Plättchen auf 1 individuellen Einfachen Ort oder Wald-Ort deiner Wahl, auf dem kein Arbeiter eingesetzt ist und auf dem noch kein Netz-Plättchen liegt. Gibt es kein mögliches Feld, platziere kein Netz-Plättchen. Das Netz-Plättchen kann für den Rest des Spiels nicht entfernt werden. Phantomia kann keine Arbeiter auf Orten mit Netz-Plättchen einsetzen. Sie setzt ihren Arbeiter stattdessen am nächstmöglichen Ort ein. Wenn du 1 Arbeiter an einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, erhält Phantomia Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads. Du darfst diese Karte nicht verwenden, wenn du auf Schwierigkeitsgrad 0 spielst.


Geschickte Webarbeit: Immer wenn du 1 Wohlstandskarte  ausspielst, erhält Phantomia Punkte-Marker in Höhe des Kartenwerts (ohne Effekte).

Not macht erfinderisch: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, zieht Phantomia 1 Karte vom Stapel für jede deiner Ressourcen ab der vierten. Hast du zum Beispiel 4 Ressourcen, zieht sie 1 Karte vom Stapel. Lege diese Karten in ihr Versteck.


Vereiteln: Du darfst beliebig viele Ressourcen abwerfen, bevor Phantomia Karten zieht (dadurch reduzierst du die Menge an Karten, die Phantomia ziehen darf).

Putschversuch: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, spiele 1 zufällige Karte von deiner Hand in Phantomias Stadt. Ist ihre Stadt bereits voll, lege die Karte stattdessen in ihr Versteck. Falls du weniger als 2 Karten auf der Hand hast, zieht Phantomia stattdessen eine Karte vom Stapel und spielt diese in ihre Stadt bzw. legt sie in ihr Versteck, falls die Stadt voll ist.

Vereiteln: Du darfst eine beliebige Kombination aus 2 Punkte-Markern und/oder beliebigen Ressourcen zahlen, um selbst auszuwählen, welche deiner Handkarten Phantomia erhält.

Seidene Barrikade: Immer nachdem du 1 Produktionskarte  ausgespielt und komplett abgehandelt hast, lege dauerhaft 1 Netz-Plättchen auf die Karte. Karten mit Netz-Plättchen darfst du für den Rest des Spiels nicht mehr aktivieren.

Vereiteln: Du darfst 1 Karte von deiner Hand abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen. Tust du das, musst du kein Netz-Plättchen auf die Karte legen. Bereits gelegte Netz-Plättchen darfst du nicht mehr entfernen.


Weggeschnappt: Zielkarten  mit **OFFEN** belegen keinen Platz in Phantomias Stadt. Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, lege – falls möglich – 1 Zielkarte mit **OFFEN** von der Wiese in Phantomias Stadt. Gibt es mehrere solche Karten, darfst du entscheiden, welche Phantomia erhält. Fülle die Wiese wieder auf. Wenn Phantomia einen Arbeiter auf einer Zielkarte mit **OFFEN** einsetzt oder du einen Arbeiter auf einer Zielkarte mit **OFFEN** in ihrer Stadt einsetzt, erhält sie Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads anstelle der Marker, die sie sonst erhalten würde. Falls Phantomia einen Arbeiter auf einer Zielkarte mit **OFFEN** in deiner Stadt einsetzt, erhältst du keine Punkte-Marker. Du kannst zur Erinnerung Netz-Plättchen auf Zielkarten mit **OFFEN** legen.

Wille der Weberin: Nachdem du die Phantomia-Figur auf der Wiese eingesetzt hast, zieht Phantomia 1 Karte vom Stapel und mischt sie in ihr Deck. Wirf alle anderen Karten von der Wiese ab und fülle wieder auf. Ziehe dann 1 zufällige Charakter-Karte. Diese ersetzt die bisherige Charakter-Karte und bleibt so lange im Spiel, bis Phantomia das nächste Mal auf der Wiese eingesetzt wird. Du darfst diese Karte nur verwenden, wenn du mit Charakter-Karten spielst.

PHANTOMIAS LIST-KARTEN

DAUERHAFTE EFFEKTE

Administrative Fehler: Dauerhaft gilt: Immer wenn du eine Verwaltungskarte  ausspielst, erhält Phantomia dafür Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

Aggressiver Befall: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen individuellen Orten  in allen Städten. Dauerhaft gilt: Phantomia darf auf Orten mit Netz-Plättchen keine Arbeiter einsetzen. Immer wenn du einen Arbeiter auf einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, musst du eine beliebige Kombination aus 2 Handkarten und/oder beliebigen Ressourcen abwerfen bzw. zahlen.

Angriff von oben: Platziere je 1 Netz-Plättchen auf die 4 individuellen einfachen Orte. Dauerhaft gilt: Du darfst auf Orten mit Netz-Plättchen keine Arbeiter einsetzen.

Banditen im Wald: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen Wald-Orten. Dauerhaft gilt: Phantomia darf auf Orten mit Netz-Plättchen keine Arbeiter einsetzen. Immer wenn du einen Arbeiter auf einen Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, erhält Phantomia 2 Punkte-Marker.

Beerengelee: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen Wald-Orten und Einfachen Orten, die mindestens 1 beliebige Ressource oder 1 Beere produzieren. Dauerhaft gilt: Phantomia darf auf Orten mit Netz-Plättchen keine Arbeiter einsetzen. Sie setzt ihren Arbeiter stattdessen am nächstmöglichen Ort ein. Immer wenn du einen Arbeiter auf einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, musst du 1 beliebige Ressource zahlen und Phantomia erhält 1 Punkte-Marker.

Die Falle schnappt zu: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen Einfachen Orten. Dauerhaft gilt: Immer wenn du einen Arbeiter auf einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, musst du 1 Handkarte abwerfen, 1 beliebige Ressource zahlen oder Phantomia erhält 1 Punkte-Marker.

Ermüdung: Dauerhaft gilt: Immer wenn du eine Zielkarte 🐾 ausspielst oder einen Arbeiter auf einer Zielkarte einsetzt, erhält Phantomia dafür Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

Gewebesteuer: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf die 4 individuellen einfachen Orte. Dauerhaft gilt: Phantomia darf auf Orten mit Netz-Plättchen keine Arbeiter einsetzen. Immer wenn du einen Arbeiter an einem dieser Orte einsetzt, erhält Phantomia dafür 1 Punkte-Marker.

Gieriger Blick: Dauerhaft gilt: Immer wenn du ein Wesen ausspielst, indem du einen Besetzt-Marker benutzt, musst du 2 Handkarten abwerfen.

Im Netz gefangen: Mische zur Vorbereitung deine Handkarten und drehe 3 zufällige davon auf die Rückseite. Falls du weniger als 3 Handkarten hast, drehe alle auf die Rückseite. Dauerhaft gilt: Du darfst die umgedrehten Karten weder ausspielen noch abwerfen. Sie gelten aber für dein Handkartenlimit.

Klebriges Gemisch: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen Wald-Orten und Einfachen Orten, die mindestens 1 beliebige Ressource oder 1 Harz produzieren. Dauerhaft gilt: Phantomia darf auf Orten mit Netz-Plättchen keine Arbeiter einsetzen. Sie setzt ihren Arbeiter stattdessen am nächstmöglichen Ort ein. Immer wenn du einen Arbeiter auf einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, musst du 1 beliebige Ressource zahlen und Phantomia erhält 1 Punkte-Marker.

Korruptes Gericht: Phantomia erhält einmalig Punkte-Marker, je nachdem, in welcher Jahreszeit du gerade bist: 3 im Frühling, 2 im Sommer, 1 im Herbst. Dauerhaft gilt: Wirf jedes Mal 1 Karte von deiner Hand ab oder zahle 1 beliebige Ressource, bevor du einen Arbeiter auf einem Ereignis einsetzt. Kannst du das nicht, darfst du den Arbeiter nicht einsetzen.

Politischer Einfluss: Dauerhaft gilt: Immer wenn du Verwaltungskarten 🗳️ ausspielst oder aktivierst, musst du 1 Handkarte abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen. Immer wenn du eine Verwaltungskarte ziehst, wirf die Karte ab und ziehe neu. Du darfst also keine neuen Verwaltungskarten mehr auf die Hand nehmen.

Schlechte Werbung: Wirf zur Vorbereitung alle Bewegungskarten 🏠 von der Wiese ab und fülle wieder auf. Wiederhole das so lange, bis keine Bewegungskarten mehr auf der Wiese liegen. Dauerhaft gilt: Füllst du die Wiese auf und ziehst eine Bewegungskarte, lege sie nicht auf die Wiese, sondern wirf sie stattdessen ab und ziehe eine neue Karte. Immer wenn du eine Bewegungskarte von deiner Hand ausspielst, musst du 1 Handkarte abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen. Dies gilt auch, wenn du die Karte kostenlos spielen dürftest.

Schleichende Rezession: Dauerhaft gilt: Immer wenn du Wohlstandskarten 🌸 ausspielst, erhält Phantomia dafür Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

Spinnen im Erdreich: Dauerhaft gilt: Immer wenn du Produktionskarten 🕸️ ausspielst, musst du vorher eine beliebige Kombination aus 2 Handkarten und/oder Ressourcen abwerfen bzw. zahlen. Diese Kosten können nicht durch Effekte, die dir Vorteile beim Ausspielen bringen, reduziert werden und gelten auch, wenn du eine Karte kostenlos ausspielen dürftest.

Spinnen in den Bäumen: Platziere zur Vorbereitung je 1 Netz-Plättchen auf allen Wald-Orten. Dauerhaft gilt: Immer wenn du einen Arbeiter auf einem Ort mit Netz-Plättchen einsetzt, musst du 1 Handkarte abwerfen oder 1 beliebige Ressource zahlen.

Unproduktiv: Dauerhaft gilt: Immer wenn du eine Produktionskarte 🏠 ausspielst, erhält Phantomia dafür Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.


SOFORT-EFFEKTE

Abgezockt!: Wirf sofort den 8-seitigen Würfel und zahle je nach Ergebnis die entsprechenden Ressourcen. Bei 1-2: 3 Zweige. Bei 3: 3 Harz. Bei 4-5: 3 Beeren. Bei 6-8: 3 Steine. Falls du weniger als 3 Stück der gewürfelten Ressource besitzt, zahle so viele wie möglich.

Vereiteln: Du darfst 2 Handkarten abwerfen. Tust du das bevor du würfelst, verhinderst du diese List.

Diebstahl!: Wirf sofort den 8-seitigen Würfel und zahle je nach Ergebnis die entsprechenden Ressourcen. Bei 1-2: 3 Zweige. Bei 3-4: 3 Harz. Bei 5-7: 3 Beeren. Bei 8: 3 Steine. Falls du weniger als 3 Stück der gewürfelten Ressource besitzt, zahle so viele wie möglich.

Vereiteln: Du darfst 2 Handkarten abwerfen. Tust du das bevor du würfelst, verhinderst du diese List.

Feindliche Übernahme: Lege sofort 1 Wohlstandskarte  deiner Wahl aus deiner Stadt in Phantomias Stadt, selbst wenn dort alle Plätze belegt sind. Falls du keine Wohlstandskarte in deiner Stadt hast, nimm stattdessen die Karte mit dem höchsten Punkte-Wert (ohne Effekte).

Vereiteln: Du darfst einen deiner noch nicht eingesetzten Arbeiter auf der betroffenen Karte platzieren. Tust du das, verhinderst du diese List. Du erhältst den Arbeiter zurück, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest.

Fiese Langfinger: Mische sofort deine Handkarten verdeckt und ziehe die Hälfte davon (aufgerundet). Mische sie in Phantomias Deck.

Vereiteln: Bevor du die Karten in Phantomias Deck mischst, darfst du beliebig viele davon verdeckt zurück auf deine Hand nehmen. Du darfst dir vorher weder deine verbleibenden Handkarten ansehen, noch die Karten, die du an Phantomia abgeben müsstest. Phantomia erhält so viele Punkte-Marker, wie du Karten zurück auf die Hand genommen hast.

Fleißiges Spinnchen: Ziehe sofort 3 Karten vom Stapel und spiele sie in Phantomias Stadt, selbst wenn dort alle Plätze belegt sind.

Vereiteln: Du darfst bis zu 3 Handkarten abwerfen. Tust du das, darfst du für jede so abgeworfene Karte 1 Karte weniger in Phantomias Stadt spielen. Du musst dich dazu entscheiden, bevor du die Karten vom Stapel ziehst.

Geklaut!: Wirf sofort den 8-seitigen Würfel und zahle je nach Ergebnis die entsprechenden Ressourcen. Bei 1-3: 3 Zweige. Bei 4-6: 3 Harz. Bei 7: 3 Beeren. Bei 8: 3 Steine. Falls du weniger als 3 Stück der gewürfelten Ressource besitzt, zahle so viele wie möglich.

Vereiteln: Du darfst 2 Handkarten abwerfen. Tust du das bevor du würfelst, verhinderst du diese List.

Gemopst!: Wirf sofort den 8-seitigen Würfel und zahle je nach Ergebnis die entsprechenden Ressourcen. Bei 1: 3 Zweige. Bei 2-3: 3 Harz. Bei 4-6: 3 Beeren. Bei 7-8: 3 Steine. Falls du weniger als 3 Stück der gewürfelten Ressource besitzt, zahle so viele wie möglich.

Vereiteln: Du darfst 2 Handkarten abwerfen. Tust du das bevor du würfelst, verhinderst du diese List.

Giftbeeren-Eintopf: Platziere sofort 1 deiner eingesetzten Arbeiter in Phantomias Versteck. Hast du noch keinen Arbeiter eingesetzt, gilt: Sobald du das nächste Mal einen Arbeiter einsetzt, führe den Effekt wie üblich aus. Stelle den Arbeiter danach in Phantomias Versteck. Lege zur Erinnerung ein Netz-Plättchen vor dir ab. Phantomia benutzt den Arbeiter, als wäre er ihr eigener, sobald sie das nächste mal 1 Spinnen-Arbeiter einsetzen würde. Hat sie deinen Arbeiter eingesetzt, erhältst du ihn zurück, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest. Du kannst ihn nicht zurückbekommen, solange er in ihrem Versteck steht. Der Arbeiter darf nicht von einem Arbeits-Ort kommen, auf dem er bis zum Spielende bleiben muss.

Vereiteln: Du darfst 2 Kiesel zahlen oder eine beliebige Kombination aus 3 Handkarten und/oder beliebigen Ressourcen abwerfen bzw. zahlen. Tust du das, verhinderst du diese List.

Große Schummelei: Wirf sofort den 8-seitigen Würfel. Phantomia legt das Ereignis entsprechend der gewürfelten Zahl in ihr Versteck. Sie muss die Bedingungen nicht erfüllen. Bei 1-2: Das erste Einfache Ereignis von links. Bei 3-4: Das erste Einfache Ereignis von rechts. Bei 5-6: Das erste Besondere Ereignis von links. Bei 7-8: Das erste Besondere Ereignis von rechts. Wenn kein entsprechendes Ereignis mehr verfügbar ist, erhält Phantomia stattdessen Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

Vereiteln: Du darfst eine beliebige Kombination aus 3 Handkarten und/oder beliebigen Ressourcen abwerfen bzw. zahlen. Tust du das, verhinderst du diese List.

Krabbelndes Getier: Wirf sofort alle Karten von der Wiese ab und fülle auf. Wirf alle Bewegungskarten von deiner Hand ab. Phantomia erhält Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads.

Vereiteln: Du darfst 3 beliebige Ressourcen zahlen. Tust du das, verhinderst du diese List.

Lösegeldforderung: Platziere sofort 1 deiner noch nicht eingesetzten Arbeiter in Phantomias Versteck. Sind bereits alle deine Arbeiter eingesetzt, erhält Phantomia stattdessen Punkte-Marker entsprechend des Schwierigkeitsgrads und du musst 1 deiner eingesetzten Arbeiter in ihrem Versteck platzieren. Der Arbeiter darf in diesem Fall nicht von einem Arbeits-Ort kommen, auf dem er bis zum Spielende bleiben muss. Du erhältst den Arbeiter zurück, wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest.

Vereiteln: Du darfst 2 Beeren zahlen oder eine beliebige Kombination aus 3 Handkarten und/oder Ressourcen abwerfen bzw. zahlen. Tust du das, verhinderst du diese List.

Nachahmung: Phantomia erhält sofort 2 Punkte-Marker für jede deiner Handkarten.

Vereiteln: Du darfst beliebig viele Handkarten abwerfen, bevor Phantomia die Punkte-Marker erhält (dadurch reduzierst du die Menge an Punkte-Markern, die Phantomia erhält).

Nur geborgt: Ziehe sofort 3 zufällige Karten von deiner Hand und mische sie in Phantomias Deck. Falls du weniger als 3 Karten hast, gib alle deine Karten an Phantomia ab.

Vereiteln: Du darfst bis zu 3 beliebige Ressourcen zahlen. Tust du das, musst du für jede gezahlte Ressource 1 Karte weniger an Phantomia geben. Hast du weniger als 3 Karten auf deiner Hand, musst du also ggf. weniger Ressourcen zahlen, um alle deine Karten zu behalten. Du musst dich dazu entscheiden, bevor du gesehen hast, welche Karten Phantomia bekommen würde.

Vor Angst erstarrt: Drehe sofort alle Wesen in deiner Stadt auf die Rückseite. Sie belegen weiterhin Plätze in deiner Stadt, können aber nicht mehr aktiviert oder abgeworfen werden und bringen keine Vorteile mehr. Karten, die sich einen Platz geteilt haben, tun das auch weiterhin.

Vereiteln: Du darfst beliebig viele deiner Handkarten abwerfen und/oder beliebige Ressourcen zahlen. Tust du das, darfst du für jede so abgeworfene Karte bzw. gezahlte Ressource je 1 Wesen aufgedeckt lassen.

Vorübergehend geschlossen: Drehe sofort alle Bauwerke in deiner Stadt auf die Rückseite. Sie belegen weiterhin Plätze in deiner Stadt, können aber nicht mehr aktiviert oder abgeworfen werden und bringen keine Vorteile mehr. Karten, die sich einen Platz geteilt haben, tun das auch weiterhin.

Vereiteln: Du darfst beliebig viele deiner Handkarten abwerfen und/oder beliebige Ressourcen zahlen. Tust du das, darfst du für jede so abgeworfene Karte bzw. gezahlte Ressource je 1 Bauwerk aufgedeckt lassen.

FÄHIGKEITS-KARTEN



Schmetterlinge: Dein Handkartenlimit ist um 4 erhöht. Du beginnst das Spiel mit 12 Karten auf deiner Hand. Spielt ihr mit 5 oder 6 Spielern, beginne das Spiel stattdessen mit 11 Karten auf deiner Hand.

Du beginnst das Spiel.



Schweine: Lege bei der Spielvorbereitung alle 8 Farmen als offenen Stapel neben den Spielplan. Spielt ihr mit den Karten „Farmleben im Wandel der Jahreszeiten“ (Seite 4), mischt diese Karten und legt sie so aus, dass immer nur die oberste Karte sichtbar ist.


Zu Beginn jeder Jahreszeit (auch zu Spielbeginn) darfst du die oberste Farm kostenlos in deine Stadt legen und wie üblich aktivieren. Dies zählt nicht als Zug.

Farmen belegen keinen Platz in deiner Stadt.

Du und alle Mitspieler dürft in ihrem jeweiligen Zug die oberste Farm vom Stapel ausspielen, indem sie die angegebenen Kosten zahlen. Ihr dürft wie üblich 1 *Vorteil beim Ausspielen* nutzen. Allerdings gelten die Farmen hierfür weder als auf der Hand, noch als auf der Wiese oder dem Bahnhof.

Spielt ein Mitspieler eine Farm aus, erhältst du 2 Punkte-Marker.



Spinnen: Platziere zu Beginn des Spiels (direkt nach dem Spielaufbau) die Phantomia-Figur  auf einen beliebigen Ort auf dem Spielplan. Du darfst jeden Ort wählen, auch Orte auf Spielplänen aus Erweiterungen.

Wenn du oder ein Mitspieler 1 Arbeiter an diesem Ort einsetzt, nimm dir 1 beliebige Ressource von einer Sorte, die du noch nicht hast, und ziehe 1 Karte.

Hast du bereits von jeder Ressource mindestens 1, erhältst du keine Ressource. Bewege Phantomia dann an einen anderen Ort auf dem Spielplan.

Du bist der letzte Spieler in der Zugreihenfolge.

Hinweis: Spielt ihr *Phantomias Versteck* (Seite 7), dürft ihr diese Fähigkeit nicht verwenden.



Wiesel: Wenn du 1 Wesen oder Bauwerk ausgespielt und vollständig abgehandelt hast, darfst du entweder 2 Karten abwerfen, um dir 1 Beere, Zweig oder Harz zu nehmen oder 3 Karten abwerfen, um 1 Kiesel zu nehmen.

Dies gilt nicht als *Vorteil beim Ausspielen*. Der Effekt wird erst nach dem Ausspielen der Karte abgehandelt, du darfst die genommene Ressource also nicht verwenden, um die ausgespielte Karte zu bezahlen.



IMPRESSUM

Mistwood Module: Corrin-Karten, Farmleben im Wandel der Jahreszeiten und Zeit der Legenden

Autor: James A. Wilson

Entwicklung:

Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Illustrationen: Andrew Bosley

Weitere Illustrationen:

Naomi Robinson, Natalie Johnson

Grafikdesign: Natalie Johnson, Jared Gannuscio

Redaktion: Petra Schlunk

Redaktion und Lektorat: Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Produktion: Tim Schuetz

Produktionskoordination: Skye Walker

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Spietests: Andrew Albertsen, Rob Bell,

Kat Slosarska-Bell, Joshua and Lee Boruch,

Joëlle Cathala, Jennifer Dingman, Danielle Dolloff, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Jean-François Knebel,

Cory Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu,

Carlos Lopez, Katherine Parker, Alex Peske,

Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske,

Karl Schwantes, Nassouh Toutoungi,

Damien Vocanson, Stéphanie Vocanson-Manzi,

Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams

Phantomias Versteck

Autoren & Entwicklung:

Rob Bell, Chrissy Peske

Weitere Entwicklung:

James A. Wilson

Illustrationen: Naomi Robinson

Weitere Illustrationen:

Andrew Bosley, Natalie Johnson

Grafikdesign: Natalie Johnson, Jared Gannuscio, Mühlenkind Kreativagentur

Redaktion: Petra Schlunk

Redaktion und Lektorat: Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Produktion: Tim Schuetz

Produktionskoordination: Skye Walker

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Spietests: Joëlle Cathala, Tim Dolloff, JR Gracen,

Ryan Horricks, Gretchen Ingram, Cory Kneeland,

Emily LaFramboise, Justin Raymond Park,

Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske,

Karl Schwantes, James Wilson

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Ronja Lauterbach, Irina Siefert | **Lektorat:** Milena Fuchs | **Grafik:** Jens Wiese

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Tabletop Tycoon Inc. © 2022 Tabletop Tycoon Inc. © der deutschen Ausgabe 2023 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.instagram.com/pegasusspiele)



DE