

Everdell

Farshore

ANLEITUNG

Inhalt

Spielübersicht	2
Spielmaterial	3
Spielaufbau	4
Spielablauf	6
Spielende und Wertung	10
Solomodus	12
Variante für 2-4 Personen	18

Die Ewigsee ruft nach euch ...

Weit weit nördlich von Everdell, jenseits einer felsigen Steinküste, fließt der Pearlbrook-Fluss in die Ewigsee. Wer es wagt, den schäumenden Wellen zu trotzen, gelangt zu einem Ort voller neuer Abenteuer: Farshore.

Die Wesen, die Farshore bewohnen, führen ein Leben wie das Auf und Ab der Wellen. Jeden Tag stellen sie sich den Herausforderungen der See und ihres Landes. Sie erforschen weit entfernte Inseln, sammeln wertvolle Ressourcen, errichten beeindruckende Bauwerke oder leben als Nonnen, um die bewegte Geschichte von Farshore in Wort und Bild für die Nachwelt festzuhalten.

Spielübersicht

In *Farshore* setzt ihr eure Tiere 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 am Ufer der Ewigsee zu errichten.

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

- 1 Tier einsetzen oder
- 1 Karte ausspielen oder
- auf die nächste Jahreszeit vorbereiten.

Ihr dürft eure **Tiere an einem Ort eurer Wahl einsetzen**, solange dieser nicht bereits von einem anderen Tier besetzt ist (es sei denn, es sind an diesem Ort mehrere Tiere erlaubt). Anschließend führt ihr die dazugehörige Aktion aus.

Um **1 Karte auszuspielen**, müsst ihr die angegebenen Ressourcen zahlen. Alternativ dürft ihr (nur für Wesen) 1 Anker einsetzen. Ihr dürft entweder 1 Handkarte oder 1 offen ausliegende Karte aus der Lagune ausspielen.

Zu guter Letzt gilt es, sich **auf die nächste Jahreszeit vorzubereiten**. Dazu holt ihr zunächst alle eure Tiere zurück und bekommt 1 neues Tier dazu. Dann führt ihr die Aktionen aus, die auf dem Spielplan für die nächste Jahreszeit angegeben sind.

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

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



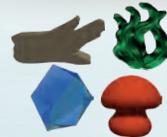
1 Spielplan



1 Leuchtturm



4 Segelboote



120 Ressourcen
(je 30 Treibhölzer, Seegräser, Edelsteine und Pilze)



24 Tiere
(je 6 Krabben, Biber, Papageientaucher und Enten)



24 Schatzkarten



12 Anker



8 Windrichtungen
(je 4 mit den Buchstaben A und B)



58 Schatztruhe-Marker



50 Muscheln



125 Karten
(Wesen und Bauwerke)



10 Inseln

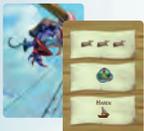
Nur für die Solo-Variante



1 Plankarte



5 Typ-Marker



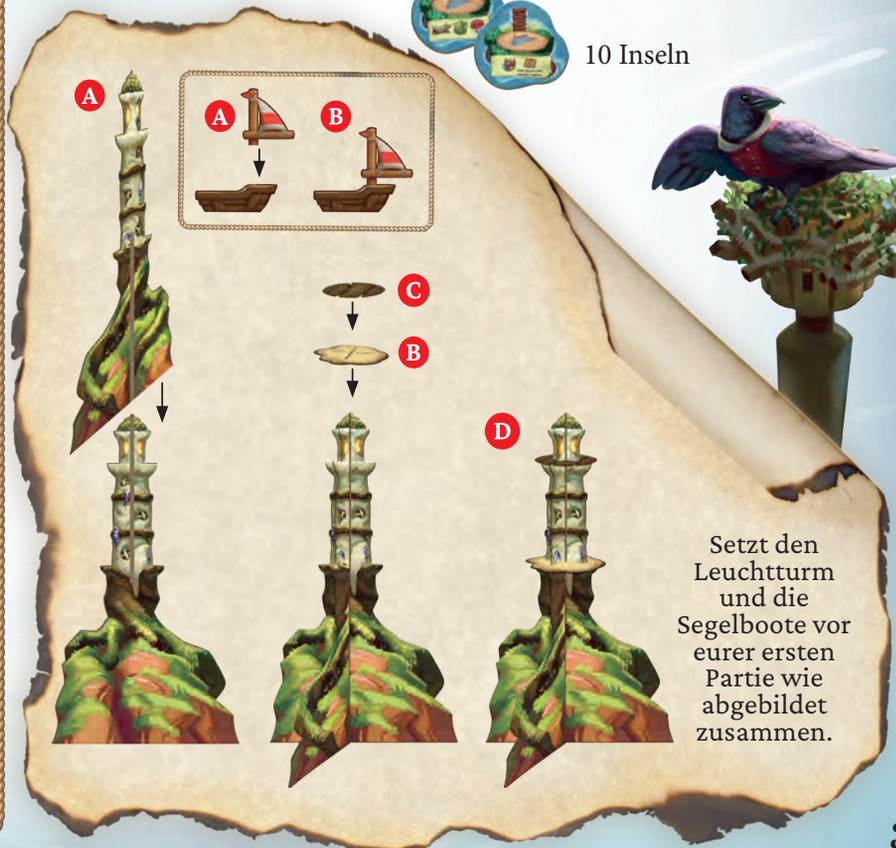
15 Routen-karten



11 Wetter-karten



2 Referenz-karten



Setzt den Leuchtturm und die Segelboote vor eurer ersten Partie wie abgebildet zusammen.

Spielaufbau

- 7  x8
- 8  8
- 9  9

Diese Person spielt als viertes.

- 8  8
- 8  8
- 8  8
- 8  8

- 7  x5
- 8  8
- 9  9

Diese Person beginnt das Spiel.

DÜNEN
Nimm 1  für die Bedingung erfüllt.

HAFEN
Wirt bis zu 3  ab. Nimm je 1  für jede so abgeworfene .

PLATEAU
Wurf eine beliebige Anzahl  vom Stapel oder aus der Lagune, bis dein Handelsschiff erreicht ist.

LAGUNE

- 7  x7
- 8  8
- 9  9

Diese Person spielt als drittes.

- 7  x6
- 8  8
- 9  9

Diese Person spielt als zweites.

- 1 Legt den Spielplan in die Mitte eurer Spielfläche und platziert den Leuchtturm oberhalb des Spielplans.

Platziert die Ressourcen Treibhölzer, Seegräser, Edelsteine und Pilze auf die zugehörigen Orte an der Küste. Legt Muscheln und Schatztruhen neben dem Spielplan bereit.

- 2 Sortiert die Schatzkarten nach der oben abgebildeten Bedingung (je 4 Schatzkarten pro Bedingung).

Im Spiel mit 2 oder 3 Personen: Legt im Spiel zu dritt 1 Schatzkarte mit  in die Schachtel zurück. Legt im Spiel zu zweit zusätzlich 1 Schatzkarte mit  in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

Legt die Schatzkarten mit gleicher Bedingung so aufeinander, dass die darauf angegebene Punktzahl ansteigt ( liegt oben). Platziert die Stapel nebeneinander in die Dünen.

- 3 Mischt die Inseln und zieht zufällig so viele Inseln, wie Personen mitspielen. Legt die Inseln auf die markierten Plätze unten auf dem Spielplan. Legt alle übrigen Inseln in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

- 4 Mischt die Windrichtungen mit A und B separat voneinander. Legt die zwei Stapel nebeneinander verdeckt rechts neben die Dünen. Deckt von jedem Stapel die oberste Windrichtung auf.

- 5 Mischt die Karten und legt 8 Karten offen in der Lagune aus. Falls jetzt Karten mit gleichem Namen ausliegen, legt jeweils die Karten mit gleichem Namen als Stapel etwas versetzt auf 1 Platz und füllt die Lagune mit neuen Karten auf. Wiederholt dies, bis 8 Karten mit verschiedenen Namen in der Lagune liegen.

- 6 Legt die übrigen Karten neben den Leuchtturm und lasst daneben Platz für einen verdeckten Ablagestapel.

- 7 Wer zuletzt mit einem Boot gefahren ist, beginnt das Spiel. Diese Person zieht 5 Karten. Die zweite Person im Uhrzeigersinn zieht 6 Karten, die dritte 7 Karten und die vierte 8 Karten. Nehmt eure Karten so auf die Hand, dass die anderen Personen sie nicht sehen.

Ihr dürft eure Karten einmalig (und nur in diesem Schritt des Aufbaus) abwerfen und die gleiche Anzahl Karten erneut ziehen.

- 8 Wählt jeweils eine Tierart und nehmt euch die 6 entsprechenden Tiere. Platziert jeweils 3 davon auf dem Leuchtturm. Platziert 1 davon in einem Segelboot eurer Wahl und stellt dieses neben den Spielplan zum Feld *Start*. Nehmt euch die übrigen 2 Tiere davon und stellt sie vor euch ab.

- 9 Nehmt euch jeweils 3 Anker.

Falls ihr mit den Regeln von *Everdell* vertraut seid, kennt ihr viele Grundprinzipien dieses Spiels bereits. Alle Änderungen zu *Everdell* findet ihr auf Seite 18.

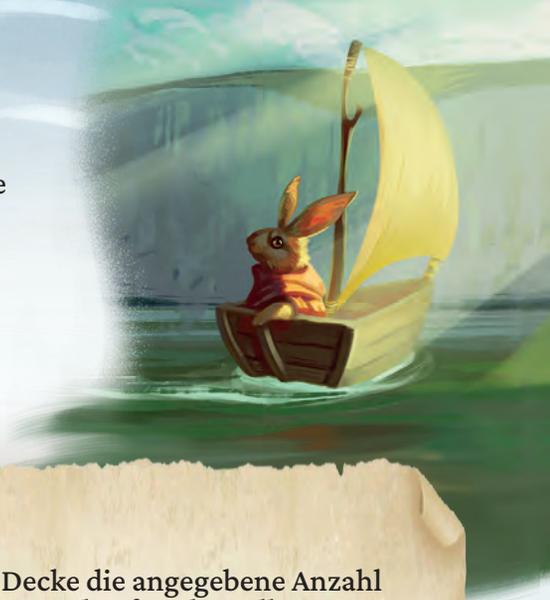


Spielablauf

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

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

- 1 Tier einsetzen oder
- 1 Karte ausspielen oder
- auf die nächste Jahreszeit vorbereiten.



Begriffe und Symbole

Wenn du 1 Tier einsetzt oder 1 Karte ausspielst, führst du danach den entsprechenden Effekt aus. Folgende Begriffe und Symbole werden für die Effekte verwendet.

Nimm: Nimm dir die angegebenen Ressourcen und lege sie in deinen Vorrat.

Zahle: Lege die angegebenen Ressourcen aus deinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat.

Decke auf: Decke die angegebene Anzahl Karten vom Stapel auf, sodass alle Personen sie sehen können.

Wirf ab: Wähle die angegebene Anzahl Karten von deiner Hand aus und lege sie verdeckt auf den Ablagestapel.

Ziehe: Ziehe die angegebene Anzahl Karten vom Kartenstapel.



Wichtig: Wenn du 1 Ressource **zahlen** musst, darfst du stattdessen eine Schatztruhe abwerfen. Wenn du 1 Ressource deiner Wahl **nehmen** darfst, musst du dich aber für eine Ressource entscheiden, du darfst dafür keine Schatztruhe nehmen.

Die Ressourcen sind nicht limitiert. Sollte ein Vorrat leer sein, verwendet geeigneten Ersatz.

1 Tier einsetzen

Hast du noch 1 oder mehr Tiere verfügbar, darfst du 1 Tier an einem Ort deiner Wahl einsetzen. Orte befinden sich auf dem Spielplan und auf Zielkarten 🐾. Führe den Effekt des Ortes aus, auf dem du das Tier eingesetzt hast. Zur Erinnerung: Wenn du dir Ressourcen nimmst, darfst du keine Schatztruhe nehmen.

Auf Orten mit 1 Flosse 🐟 darf nur **1 Tier** eingesetzt werden. Hier darfst du dein Tier nur einsetzen, wenn sich nicht bereits ein anderes Tier hier befindet (von dir oder einer anderen Person).

Auf Orten mit 3 Flossen 🐟 dürfen beliebig viele Tiere eingesetzt werden. Hier darfst du dein Tier immer einsetzen (auch wenn du und/oder andere Personen bereits Tiere eingesetzt haben).



Orte an der Küste

Setzt du 1 Tier auf 1 Küstenort ein, nimm dir die abgebildeten Ressourcen bzw. ziehe die abgebildete Anzahl Karten.



Orte auf Inseln

Setzt du 1 Tier auf 1 Insel ein, nimm dir die abgebildeten Ressourcen bzw. ziehe die abgebildete Anzahl Karten. Ist ein zusätzlicher Effekt angegeben, führe ihn aus.



Hafen

Setzt du hier 1 Tier ein, darfst du bis zu 3 Karten von deiner Hand abwerfen. Nimm dir für jede abgeworfene Karte eine Ressource deiner Wahl. Du darfst für jede Karte eine andere Ressource wählen.



Plateau

Setzt du hier 1 Tier ein, darfst du eine beliebige Anzahl Karten von deiner Hand abwerfen. Fülle deine Hand dann bis zu deinem Handkartenlimit auf. Du darfst dafür Karten aus der Lagune nehmen und/oder von Nachziehstapel ziehen. Fülle die Lagune erst auf, nachdem du deine Hand vollständig aufgefüllt hast.



Zielkarten

Setzt du hier 1 Tier ein, darfst du den Effekt der Karte ausführen. Du darfst Tiere ausschließlich auf Zielkarten 🐾 in deiner eigenen Stadt einsetzen.



Dünen

Setzt du hier 1 Tier ein, darfst du dir 1 Schatzkarte nehmen, deren Bedingung du erfüllst. Schatzkarten geben dir Punkte bei Spielende (siehe Seite 10). Du erfüllst die Bedingung einer Schatzkarte, wenn die angegebene Anzahl Karten eines Typs 🐉, 🐉, 🐉, 🐉 und/oder 🐉 in deiner Stadt ausliegen. Du darfst von jeder Bedingung nur 1 Schatzkarte nehmen.



Du darfst diese Schatzkarte nur nehmen, wenn 4 🐉 in deiner Stadt liegen und du noch keine Schatzkarte von diesem Stapel genommen hast.



1 Karte ausspielen

Du darfst 1 Karte entweder von deiner Hand oder aus der Lagune in deine Stadt ausspielen. Auf jeder Karte findest du die folgenden Angaben:



Auf jeder Karte sind 2 der folgenden Merkmale angegeben:

einzigartig/gewöhnlich: Von jeder gewöhnlichen Karte darfst du beliebig viele in deiner Stadt haben. Jede einzigartige Karte darfst du nur 1x in deiner Stadt haben.

Wesen/Bauwerk: Um ein Bauwerk auszuspielen, musst du immer Ressourcen zahlen (i. d. R. Treibholz, Seegras und/oder Edelsteine). Um ein Wesen auszuspielen, darfst du dich entscheiden, die Ressourcen zu zahlen (i. d. R. Pilze) oder 1 Anker einzusetzen.

Um eine Karte auszuspielen, führe die folgenden Schritte aus:

1. Kosten zahlen oder Anker einsetzen
Zahle die auf der Karte angegebenen Ressourcen. Du darfst den Effekt von genau 1 Karte in deiner Stadt einsetzen, um die Kosten zu reduzieren.

ODER

Nur für Wesen: Setze 1 Anker ein. Um einen Anker einzusetzen, lege ihn auf 1 Bauwerk, das den gleichen Typ hat, wie das Wesen, das du ausspielen willst. Tust du das, darfst du das Wesen ausspielen ohne die Ressourcen zu bezahlen.

Du darfst auf jedes Bauwerk nur 1 Anker legen. Falls du ein Bauwerk mit Anker abwirfst, lege den Anker in die Schachtel zurück. Du hast nur 3 Anker pro Spiel und erhältst sie zu keinem Zeitpunkt zurück.



Liegt das Lagerhaus in deiner Stadt, darfst du 1 Anker darauf legen, um den Taucher kostenlos auszuspielen.

2. Karte auslegen und Effekte abhandeln
Lege die Karte in deine Stadt. Falls es eine [Symbol] oder [Symbol] ist, führe ihre Effekte aus. Prüfe dann, ob durch das Spielen der Karte Effekte von anderen Karten ausgelöst wurden und führe diese ggf. in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.

3. Segelboot bewegen

Überprüfe die Windrichtungen, die gerade ausliegen. Für jede Übereinstimmung zwischen ausgespielter Karte und Windrichtung bewegst du dein Segelboot um 1 Feld nach vorne.

Erreichst oder überschreitest du dabei ein Feld mit Schatztruhe, nimm dir 1 Schatztruhe.

Hinweise: Mehrere Segelboote dürfen beim gleichen Feld stehen. Erreichst du mit dem Segelboot 60 Punkte, darfst du dein Segelboot nicht mehr weiterschieben.



Der Taucher ist ein gewöhnliches Wesen und eine Produktionskarte [Symbol]. Für die ausliegenden Windrichtungen gibt es eine Übereinstimmung mit A, aber keine Übereinstimmung mit B. Du bewegst dein Segelboot daher um 1 Feld nach vorne.

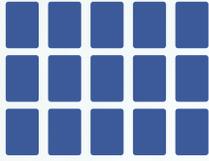
4. Lagune auffüllen

Hast du 1 oder mehr Karten aus der Lagune genommen, fülle die Lagune auf.

Zusätzliche Regeln für das Spielen von Karten

Stadt

Du hast in deiner Stadt 15 Felder, um Karten zu spielen. Sind alle 15 Felder belegt, darfst du keine weiteren Karten spielen.



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

Ausnahme: Falls auf einer Karte angegeben ist, dass sie keinen Platz in deiner Stadt belegt, lege sie separat von den anderen 15 Karten.

Karten ziehen und abwerfen

Ziehe Karten immer vom Stapel. Nimm Karten nur aus der Lagune, wenn du explizit dazu aufgefordert wirst. Musst du Karten abwerfen, wirf sie immer von der Hand ab, sofern nichts anderes angegeben ist.

Lagune auffüllen

Hast du Karten aus der Lagune genommen, musst du am Ende deiner Aktion die Lagune wieder auffüllen. Ziehe dafür Karten vom Stapel und lege sie auf die freien Felder in der Lagune.

Achtung: Ziehst du eine Karte, von der bereits mindestens 1 Exemplar in der Lagune liegt, lege diese Karten als Stapel leicht versetzt zusammen auf ein Feld.

Handkartenlimit

Du darfst nicht mehr als 8 Karten auf der Hand haben. Müsstest du mehr Karten auf die Hand nehmen, verfallen die überzähligen.

Hinweis: Du darfst sie **nicht** nehmen und erst danach auf dein Handkartenlimit zu reduzieren.

Musst du Karten an eine andere Person geben, wähle möglichst eine Person, die das Limit noch nicht erreicht hat. Überschreitet die Anzahl der Karten, die du einer anderen Person geben musst, das Handkartenlimit dieser Person, wirf die überzähligen Karten ab.

Effekte

Steht bei einem Effekt explizit, das du ihn ausführen *darfst*, darfst du auch darauf verzichten. Alle anderen Effekte musst du ausführen.

Kartentypen

Auf jeder Karte ist ein Kartentyp angegeben. Der Kartentyp gibt an, welche Art Effekt diese Karte hat.



Bewegung (braun): Führe den Effekt dieser Karte aus, wenn du sie ausspielst.



Produktion (grün): Führe den Effekt dieser Karten aus, wenn du sie ausspielst. Führe ihn erneut aus, wenn du dich auf den Frühling bzw. Herbst vorbereitest.



Ziel (rot): Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du keinen Effekt ausführen. Du darfst aber in späteren Zügen Tiere hier einsetzen, um den Effekt auszuführen.



Verwaltung (blau): Die Effekte dieser Karten bringen dir Vorteile für das weitere Spiel. Du darfst den Vorteil einer Karte nicht für die Karte selbst verwenden.



Wohlstand (lila): Die Effekte dieser Karten gelten für die Schlusswertung und geben dir dort Punkte.



Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten

Kannst oder willst du keinen Tiere mehr einsetzen und keine Karte mehr ausspielen, musst du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereiten.

Nimm dafür zunächst alle Tiere zurück, die du eingesetzt hast. Führe dann den Effekt für die Jahreszeit durch, in die du wechselst (siehe unten). Danach endet dein Zug und die nächste Person ist an der Reihe.

Thematisch beginnt das Spiel im späten Winter, zuletzt spielt ihr den Herbst.

Wichtig: Ihr müsst euch nicht alle in der gleichen Runde auf die nächste Jahreszeit vorbereiten. Den Zeitpunkt legt jede Person individuell fest. Es ist also möglich, dass ihr euch in unterschiedlichen Jahreszeiten befindet.

Frühling: Nimm dir 1 deiner Tiere vom Leuchtturm und führe die Effekte aller Produktionskarten  in deiner Stadt aus.



Sommer: Nimm dir 1 deiner Tiere vom Leuchtturm und nimm 2 Karten aus der Lagune auf die Hand. Fülle die Lagune danach wieder auf.



Herbst: Nimm dir dein letztes Tier vom Leuchtturm und führe die Effekte aller Produktionskarten  in deiner Stadt aus. Du erhältst außerdem 2 Karten. Ziehe sie vom Stapel oder nimm sie aus der Lagune (in einer Kombination deiner Wahl). Fülle die Lagune danach ggf. wieder auf.



Alle Jahreszeiten: Bist du die letzte Person, die sich auf eine Jahreszeit vorbereiten, musst du zusätzlich die **Windrichtung wechseln.** Nimm die oberste Windrichtung von jedem Stapel und lege sie in die Schachtel zurück. Decke dann auf jedem Stapel eine neue Windrichtung auf.



Bereitest du dich als Letztes auf den **Sommer** vor, musst du zusätzlich 2 Inseln auswählen. Diese werden überflutet. **Drehe die 2 Inseln um,** um dies anzuzeigen. Ihr dürft hier für das restliche Spiel keine Tiere mehr einsetzen.

Spielende

Kannst oder willst du im Herbst kein Tier mehr einsetzen und keine Karte mehr ausspielen, ist das Spiel für dich beendet. Somit kannst du keine Karten oder Ressourcen mehr bekommen. Deine Tiere bleiben aber an den Orten stehen, auf denen du sie eingesetzt hast. Hast du das Spiel einmal beendet, darfst du nicht mehr entscheiden, doch weiterzuspielen.

Haben bereits alle Personen außer dir das Spiel beendet und du müsstest Ressourcen oder Karten an jemanden geben, dann wirf sie stattdessen ab.

Sobald alle Personen das Spiel beendet haben, fährt mit der Wertung fort.

Wertung

Zählt nun eure Punkte zusammen. Für folgendes erhaltet ihr Punkte:

Karten in eurer Stadt: Zählt die Punkte auf allen Karten zusammen, die in eurer Stadt ausliegen.

Wohlstandskarten : Zählt zusammen, wie viele Punkte ihr durch die Effekte von Wohlstandskarten  erhaltet.

Muscheln: Jede gesammelte Muschel ist 1 Punkt wert.

Schatztruhen: Jede nicht eingesetzte Schatztruhe ist 2 Punkte wert.

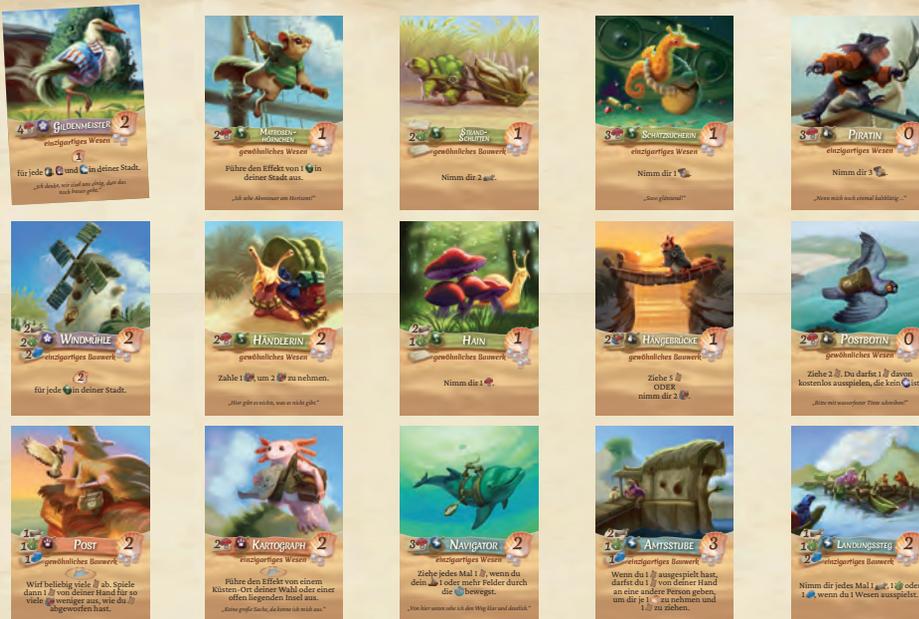
Schatzkarten: Zählt jeweils eure Schatzkarten. Multipliziert die Anzahl für jede Karte mit dem angegebenen Wert. (Hinweis: Schatzkarten mit 0 Punkten geben zwar für sich keine Punkte, erhöhen aber die Punktzahl für andere Schatzkarten.)

Segelboot: Ihr erhaltet die Punkte von der Position eures jeweiligen Segelboots.

Zählt alle Punkte zusammen, um eure Gesamtpunktzahl zu ermitteln. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Haben mehrere Person die meisten Punkte, gewinnt von den Beteiligten die Person, deren Schiff am weitesten vorne steht. Bei erneutem Gleichstand gewinnt von den Beteiligten die Person mit den meisten Schatzkarten. Besteht immer noch Gleichstand, vergleicht in gleicher Weise zuerst Schatztruhen, dann Ressourcen. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.

Beispiel für die Wertung



Karten in der Stadt: Die 15 Karten in dieser Stadt geben insgesamt **22 Punkte**.

Wohlstandskarten: Der Effekt des **Gildenmeisters** gibt 8 Punkte (3 Punkte für , 2 für  und 3 für ). Der Effekt der **Windmühle** gibt 10 Punkte (je 2 Punkte für 5 ). Insgesamt ergibt das **18 Punkte** für die Wohlstandskarten.

Muscheln: Die 6 gesammelten Muscheln geben **6 Punkte**.

Schatztruhen: Die 3 nicht eingesetzten Schatztruhen geben **6 Punkte**.

Schatzkarten: Die Schatzkarte ist **2 Punkte** wert (2 Punkte x 1 Schatzkarte = 2 Punkte)

Segelboot: Das Segelboot (nicht in der Abbildung) steht bei **43 Punkten**.

Insgesamt ergibt dies **104 Punkte**.

Zusätzliche Beispiele für die Wertung von Schatzkarten

Beispiel 1



insgesamt 6 Punkte

Beispiel 2



insgesamt 9 Punkte

Solomodus

Scherereien-Bonnie und ihr versunkener Schatz sind schon seit vielen Jahren eine Legende in Farshore. Doch nur wenige sind der berühmten Piratin je begegnet – oder kamen zurück, um davon zu erzählen.

Hast du den Mut, es mit Bonnie aufzunehmen und ihrem Schiff in unbekannte Gewässer zu folgen? Sei gewarnt: Bist du ihrem Charme erst verfallen, wirst du noch über ihre Komplimente lächeln, während sie dich bereits auf einer einsamen Insel zurücklässt, die bald von der Flut verschlungen wird.



Dein Spielbereich



Scherereien-Bonnie's Spielbereich

Änderungen beim Spielaufbau

Baue das Spiel wie üblich auf. Beachte dabei die folgenden Änderungen:

- 2 Lege Schatzkarten wie für das Spiel mit 2 Personen aus.
- 3 Lege 1 Insel aus.
- 7 Du beginnst das Spiel. Ziehe 5 Karten.

Bereite zusätzlich einen Spielbereich für Bonnie vor:

- A Wähle 1 Tierart für Bonnie (sie bevorzugt die Krabben). Stelle 3 davon auf den Leuchtturm, 1 in das Segelboot und 2 in Bonnies Spielbereich.
- B Lege die beiden Referenzkarten für die Solo-Variante in Bonnies Spielbereich. Wähle eine Schwierigkeit aus und markiere sie auf der entsprechenden Karte zur Erinnerung mit einem Anker (1 ist am leichtesten, 4 am schwersten).
- C Mische die Routenkarten und lege sie als verdeckten Stapel bereit.
- D Lege die Plankarte aus. Mische dann verdeckt die Typ-Marker und lege sie in die Reihe mit der Zahl 3, sodass in jeder Spalte ein Marker liegt. Decke sie dann auf und verschiebe 🍄 auf 2 und 🍄 auf 4.
- E Falls du Schwierigkeit 1 oder 2 gewählt hast: Lege alle Wetterkarten in die Schachtel zurück. Du benötigst sie für diese Partie nicht.
Falls du Schwierigkeit 3 oder 4 gewählt hast: Mische die Wetterkarten und lege 4 davon bereit. Decke die oberste Karte auf. Lege die übrigen Wetterkarten in die Schachtel zurück.
- F Zusätzlich erhält Bonnie 2 Karten vom Stapel. Dies sind ihre Handkarten. Lege sie als verdecktes Deck in ihren Spielbereich.

Hinweis: Bonnie erhält keine Anker.



Offizieller Vertrag

Mit deiner Unterschrift wirst du ein Mitglied der berühmtesten Piratencrew von Scherereien-Bonnie. Du stimmst den folgenden Punkten zu:

1. Beschwere dich nicht über deine Mahlzeiten. (Es wird gegessen, was auf den Tisch kommt.)
2. Sei tapfer, auch im Angesicht von Schrecken, Krankheit, Hunger und dem sicheren Tod! (Sei kein Angsthase.)
3. Währe die Geheimnisse dieses Vertrags sowie von Kampftechniken, versteckten Schätzen, Codes und Passwörtern – und überhaupt alle geheimen Geheimnisse. (Sei keine Labertasche.)
4. Halte grundlegende hygienische Standards ein. (Wasche dich hin und wieder.)
5. Benimm dich wie ein wertvolles Wesen der Gesellschaft, aber vergiss nicht, dass du jetzt ein „Schrecken der Meere“ bist. (Sei fies, aber höflich.)

Durch deine Zustimmung und treue Ergebenheit gegenüber Scherereien-Bonnie erhältst du das Recht, einen fairen Anteil* von jedem Schatz zu erhalten.

(hier unterschreiben)
Scherereien-Bonnie

*Fairer Anteil: ein veränderbarer Anteil ohne vorherige Vereinbarung. (Nimm, was du kriegen kannst).

Du kannst auf vier unterschiedlichen Schwierigkeiten gegen Scherereien-Bonnie spielen:

1. **beharrlich:** Wenn Bonnie eine Karte spielt, zieht sie ihr Segelboot für jede übereinstimmende Windrichtung **1 Feld** nach vorne.
2. **beeindruckend:** Wenn Bonnie eine Karte spielt, zieht sie ihr Segelboot für jede übereinstimmende Windrichtung **2 Felder** nach vorne.
3. **brillant:** Wenn Bonnie eine Karte spielt, zieht sie ihr Segelboot für jede übereinstimmende Windrichtung **2 Felder** nach vorne.
Zusätzlich gilt für dich **der obere Wettereffekt**.
4. **berüchtigt:** Wenn Bonnie eine Karte spielt, zieht sie ihr Segelboot für jede übereinstimmende Windrichtung **2 Felder** nach vorne.
Zusätzlich gelten für dich **beide Wettereffekte**.



Wetterkarten

Wichtig: Du benötigst diese Karten nur für das Spiel mit den Schwierigkeiten **3. brillant** und **4. berüchtigt**.

Eine Wetterkarte liegt bereits zu Beginn des Spiels offen aus. Solange sie ausliegt, gilt in Schwierigkeit 3 die obere Einschränkung für dich. In Schwierigkeit 4 gelten beide Einschränkungen für dich. Wetterkarten haben keinen Einfluss auf Bonnie.

Wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest, lege die offene Wetterkarte in die Schachtel zurück und decke eine neue Wetterkarte auf, die ab sofort gilt.

Spielablauf

Du und Bonnie seid abwechselnd am Zug. Führe deine Züge wie üblich aus.

Ausnahme: Falls du Bonnie Karten oder Ressourcen geben müsstest, wirf sie stattdessen ab bzw. lege sie in den Vorrat zurück.

Für Bonnies Spiel gilt:

- Bonnie nimmt niemals Ressourcen. Sie spielt alle Karten ohne dafür Ressourcen zu bezahlen.
- Bonnie nimmt Schatztruhen. Da sie nie Ressourcen bezahlen muss, behält sie alle Schatztruhen für die Wertung.
- Bonnie hat kein Handkartenlimit. Ihre Handkarten liegen als verdecktes Deck in ihrem Spielbereich.
- Bonnie darf beliebig viele Karten in ihre Stadt legen.
- Bonnie ignoriert alle Texte auf Karten.

Wenn Bonnie am Zug ist, setzt sie – wenn möglich – 1 Tier ein. Hat sie all ihre Tiere eingesetzt, spielt sie stattdessen 1 Karte aus.

Ausnahme: Im Herbst gelten neue Regeln für Bonnies Zug (siehe Seite 17).

Bonnie setzt 1 Tier ein

Hat Bonnie noch mindestens 1 Tier verfügbar, setzt sie es in ihrem Zug ein. Decke dafür die oberste Routenkarte vom Stapel auf.

Auf jeder Routenkarte sind 3 Orte abgebildet. Ist der oberste abgebildete Ort frei, setzt Bonnie ihr Tier dort ein. Andernfalls prüft sie den Ort in der Mitte der Karte und setzt ihr Tier, wenn möglich, dort ein. Ist dies ebenfalls nicht möglich, setzt sie ihr Tier am dritten Ort ein.

Hinweis: Als dritter Ort ist immer der *Hafen* oder das *Plateau* angegeben. Auf beiden Orten kann eine beliebige Anzahl Tiere eingesetzt werden, sodass Bonnie hier immer ein Tier einsetzen kann.

Je nachdem, wo Bonnie ihr Tier eingesetzt hat, führt sie jetzt den entsprechenden Effekt aus.

Orte auf den Routenkarten



Bonnie setzt ihr Tier am angegebenen Küstenort ein. Beim Ort zieht sie 1 Karte und legt sie auf ihr Deck. Zur Erinnerung: Bonnie nimmt keine Ressourcen.



Bonnie setzt ihr Tier auf einer Zielkarte in ihrer Stadt ein. Sie ignoriert Texte auf Karten, führt den Effekt der Karte also nicht aus. Stattdessen führt sie den Effekt auf der Routenkarte aus: Sie spielt 1 Karte, nimmt 1 bzw. 2 Schatztruhen oder bewegt ihr Segelboot um 2 (und nimmt dafür Schatztruhen wie üblich).



Bonnie setzt ihr Tier am Hafen ein. Anstelle des üblichen Effekts bewegt sie ihr Segelboot je nach Routenkarte um 1 bzw. 2 Felder (und nimmt dafür Schatztruhen wie üblich).



Bonnie setzt ihr Tier auf dem Plateau ein. Anstelle des üblichen Effekts nimmt sie 1 Wohlstandskarte aus der Lagune und legt sie auf ihr Deck.



Gibt es keine solche Karte, nimmt Bonnie keine Karte.



Gibt es mehrere solche Karten nimmt sie die Karte am weitesten links. Liegen 2 Karten am weitesten links, nimmt sie die obere Karte.



Dann wirft sie alle Karten des angegebenen Typs , , oder aus der Lagune ab. Zusätzlich nimmt sie 1 Schatztruhe. Fülle danach die Lagune auf.



Bonnie setzt ihr Tier auf der Insel ein. Falls sie für die Insel eine Karte ziehen darf, zieht sie die Karte vom Stapel und legt sie auf ihr Deck. Zur Erinnerung: Bonnie nimmt keine Ressourcen.

Bonnie spielt 1 Karte von ihrem Deck

Bonnie spielt 1 Karte, wenn ein Spieleffekt sie dazu auffordert oder wenn sie am Zug ist und kein Tier mehr hat, das sie einsetzen kann.

Solange Bonnie Karten in ihrem Deck hat, spielt sie diese Karten aus. Mische das Deck und lege die oberste Karte in Bonnies Stadt. Sie zahlt dafür keine Ressourcen und führt keinen Effekt aus. Überprüfe jedoch die Windrichtung. Für jede Übereinstimmung bewegt Bonnie ihr Schiff um 1 oder 2 Felder, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad (und nimmt dafür Schatztruhen wie üblich).

Nur im Winter und im Frühling: In den ersten beiden Jahreszeiten musst du zusätzlich den Typ-Marker, der mit dem Typ der gewählten Karte übereinstimmt, auf der Plan-Karte um 1 nach oben verschieben. Liegt der Marker bereits auf 1, schiebe ihn über den oberen Rand der Karte. Liegt der Marker bereits oberhalb der Karte, schiebe ihn nicht mehr weiter.



Beispiel 1: Bonnie hat eine Produktionskarte gespielt. Der Typ-Marker liegt bereits auf 1, also musst du ihn von der Plankarte schieben. Sollte Bonnie später nochmals eine Produktionskarte spielen, verschiebst du den Typ-Marker nicht mehr weiter.

Bonnie spielt 1 Karte aus der Lagune

Wenn Bonnie eine Karte spielen darf, aber keine Karte mehr in ihrem Deck hat, spielt sie stattdessen 1 Karte aus der Lagune.

Bestimme anhand der Plankarte den Typ, von dem Bonnie eine Karte aus der Lagune spielt. Der Marker auf der niedrigsten Nummer bestimmt den Typ, von dem Bonnie 1 Karte spielt. Ignoriert Marker, die ihr bereits von der Karte heruntergeschoben habt. Liegen mehrere Marker auf der gleichen Nummer, gilt der Marker am weitesten links als am niedrigsten.

Gibt es keine Karte dieses Typs, gilt der Typ vom nächsten niedrigsten Marker usw.

Gibt es mehrere Karten dieses Typs nimmt sie die Karte am weitesten links. Liegen 2 Karten am weitesten links, nimmt sie die obere Karte.

Sollte es keine mögliche Karte geben, die Bonnie nach diesen Regeln spielen kann, spielt sie die oberste Karte vom Stapel.

Leg die Karte in Bonnies Stadt und schiebe in Winter und Frühling den entsprechenden Typ-Marker auf der Plankarte nach den üblichen Regeln um 1 Feld nach oben.

Hinweis: Die Plankarte hat keinen Einfluss auf die Plateau-Aktion. Hier nimmt Bonnie immer 1 Wohlstandskarte .



Beispiel: und liegen auf der niedrigsten Nummer. Weil weiter links liegt, spielt Bonnie . Gibt es keine , spielt sie stattdessen . Gibt es auch keine , überprüft sie zuerst , dann .



Beispiel 2: Bonnie hat eine Bewegungskarte gespielt. Der Typ-Marker liegt auf 3, also verschiebst du ihn um 1 nach oben auf 2.

Auf die nächste Jahreszeit vorbereiten

Wenn du dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest, führe danach alle Effekte aus, die die letzte Person ausführt. Danach bereitet Bonnie sich in ihrem Zug ebenfalls auf die nächste Jahreszeit vor, selbst wenn sie noch nicht alle ihre Tiere eingesetzt hat. Sie nimmt wie üblich ihre Tiere zurück und erhält 1 neues Tier. Zusätzlich nimmt Bonnie von allen Schatzkarten, deren Bedingung sie erfüllt, die oberste.

Frühling: Außerdem zieht sie 4 Karten vom Stapel und mischt sie in ihr Deck.



Sommer: Außerdem nimmt sie 6 Karten aus der Lagune. Bestimme die Karten anhand der Plankarte auf die gleiche Weise, wie wenn sie eine Karte aus der Lagune spielen würde (siehe S. 16). Stattdessen mischt sie die Karten in ihr Deck.



Verschiebe nach jeder genommenen Karte den Typ-Marker wie üblich um 1 Feld nach oben. Fülle die Lagune auf, nachdem Bonnie alle 6 Karten gezogen hat.

Herbst: Außerdem nimmt sie 3 Karten aus der Lagune (auf die gleiche Weise wie im Sommer).



Bonnies Züge im Herbst

Im Herbst gelten neue Regeln für das Spiel mit Scherereien-Bonnie: Wenn Bonnie am Zug ist, mischt sie ihr Deck und spielt die oberste Karte von ihrem Deck in ihre Stadt. Überprüfe danach, ob sie die Bedingung für 1 oder mehrere Schatzkarten erfüllt. Tut sie das, setzt sie sofort 1 Tier in den Dünen ein und nimmt die entsprechende Schatzkarte.

Hat Bonnie keine Karten mehr in ihrem Deck, aber noch Tiere, deckt sie stattdessen eine Routenkarte auf und setzt ihr Tier auf dem untersten Ort ein (Hafen oder Plateau). Zusätzlich führt sie wie üblich den angegebenen Effekt aus.

Erhält sie dadurch eine Wohlstandskarte , spielt sie diese sofort in ihre Stadt.



Spielende und Wertung

Hat Bonnie alle Karten aus ihrem Deck gespielt und alle Tiere eingesetzt, ist für sie das Spiel beendet. Falls du dein Spiel noch nicht beendet hast, führe wie üblich weitere Züge aus. Haben du und Bonnie beide das Spiel beendet, fahrt mit der Wertung fort.

Zähle deine Punkte nach den üblichen Regeln zusammen. Berechne Bonnies Punkte wie folgt:

- Bonnie erhält Punkte für Schatzkarten, Schatztruhen und die Position ihres Schiffes wie üblich.
- Bonnie erhält je 2 Punkte für jede Karte des Typs . (Ignoriere die auf der Karte angegebenen Punkte.)
- Bonnie erhält 6 Punkte für jede Karte des Typs . (Ignoriere die auf der Karte angegebenen Punkte und die Effekte.)

Varianten für 2-4 Personen

Wenn ihr alle bereits Erfahrung im klassischen Spiel habt, könnt ihr die Regeln des Solomodus wie folgt in euer Spiel integrieren:

Variante 1 (für 2 bis 4 Personen): Verwendet nur die Wetterkarten aus dem Solomodus. Es gelten die üblichen Regeln mit einer Ergänzung: Die Person, die sich als letztes auf eine Jahreszeit vorbereitet, legt die offene Wetterkarte in die Schachtel zurück und deckt 1 neue Wetterkarte auf. Einigt euch zu Beginn des Spiels darauf, ob ihr mit beiden Wettereffekten oder nur mit dem oberen Wettereffekt auf jeder Karte spielen wollt.

Variante 2 (für 2 bis 3 Personen): Spielt gegen Scherereien-Bonnie und verwendet alle Regeln der Solo-Variante. Beachtet die folgenden Änderungen:

Spielaufbau:

Zählt Bonnie wie eine Person, wenn ihr Schatzkarten vorbereitet. Zählt Bonnie nicht mit, wenn ihr die Inseln vorbereitet.

Spielablauf:

- Ihr seid reihum an der Reihe, Bonnie spielt immer zuletzt.
- Bonnie bereitet sich in der Runde auf die neue Jahreszeit vor, in der sich die letzte Person auf die nächste Jahreszeit vorbereitet hat.
- Falls ihr mit Wetterkarten spielt, gelten die gleichen Regeln wie bei Variante 1.
- Wenn Bonnie ihr Tier auf einer Insel einsetzen würde, setzt sie es auf der verfügbaren Insel am weitesten links ein. Ist keine Insel verfügbar, setzt sie ihr Tier wie üblich auf dem nächsten Ort ein, der auf der Routenkarte angegeben ist.

Wie unterscheidet sich *Farshore* von *Everdell*

Tiere: Beachtet, dass ihr im Herbst nur 1 neues Tier erhaltet.

Lagune auffüllen: Immer wenn gleiche Karten in der Lagune liegen, legt ihr gleiche Karten leicht versetzt übereinander auf 1 Platz und füllt die Lagune auf.

Segelboot: Spielt ihr eine Karte aus, bewegt euer Segelboot für jede übereinstimmende Windrichtung 🌀 um 1 Feld. Bewegt das Segelboot außerdem, wenn euch ein Spieleffekt dazu auffordert. Erreicht oder überschreitet ihr dabei das Schatz-Symbol, nehmt euch eine Schatztruhe. Die Punkte auf der Schiffsleiste gelten für die Schlusswertung.

Schatztruhen: Ihr dürft Schatztruhen abgeben, um 1 Ressource eurer Wahl zu ersetzen. Nicht abgegebene Schatztruhen geben in der Schlusswertung 2 Punkte.

Schatzkarten: Wenn du 1 Tier in den Dünen einsetzt, darfst du dir eine Schatzkarte nehmen, deren Bedingung du mit Karten in deiner Stadt erfüllst. (Die Schatzkarten in *Farshore* ersetzen die Ereignisse in *Everdell*.)

Anker: Du darfst 1 Wesen spielen, indem du 1 Anker auf ein Bauwerk des gleichen Typs in deiner Stadt legst. (Die Anker in *Farshore* ersetzen die Besetzt-Marker in *Everdell*.)

Zielkarten 🐾: Du darfst Tiere nur auf Zielkarten 🏠 in deiner eigenen Stadt einsetzen.

Auf eine neue Jahreszeit vorbereiten: die letzte Person, die sich auf die neue Jahreszeit vorbereitet, wirft die oberste Windrichtung von beiden Stapeln ab und deckt je eine neue Windrichtung auf. Nach der Vorbereitung auf den Sommer wählt die Person zusätzlich 2 Inseln und dreht sie um. Sie stehen nicht mehr zur Verfügung.

Aus dem Expeditions-Tagebuch
von Miral Grenzwacht, Tochter des
berühmten Entdeckers Rim Grenzwacht

Das nördliche Land Tarshore ist ein wilder Ort, beherrscht von der mächtigen Ewigsee, die unaufhörlich gegen die zerklüfteten Küsten brandet. Siedgrün glitzert der Ozean, während weiße und blaue Wolken am Himmel stehen. Wenn die Sonne dann noch die Küste in helles Licht taucht, ist das beeindruckende Farbenspiel perfekt. Übertrifft man sich nur vom Geruch nach Meer und der vielfältigen Pflanzenwelt, die durch starke Regenfälle und das gemäßigtere Klima besonders vielfältig wächst und gedeiht.

Die Bevölkerung von Tarshore ist so robust wie die Landschaft selbst. Ihr Leben wird bestimmt von Ebbe und Flut, von Stürmen und seichter See. Sie ist immer bereit für neue Abenteuer und im Gasthaus ist immer jemand anzutreffen, der von außergewöhnlichen Schatzsuchen, wilden Schiffsrennen oder aufregenden Erkundungsreisen zu berichten weiß.

Tarshore lebt im Einklang mit dem Meer, das zugleich die Lebensgrundlage der Stadt darstellt. Einige sammeln Strandgüter oder ernten das Seegras von den Ufern, andere nutzen das feuchte Klima für Ackerbau oder sammeln wilde Pilze. Wieder andere kümmern sich um die Touristen, die hier tagtäglich die Wunder der Natur besuchen. Doch sie alle haben eins gemeinsam: Das Segeln scheint allen Lebewesen an diesem Ort im Blut zu liegen. Hunderte von Schiffen aller Größen liegen im Hafen oder kreuzen in der Lagune vor der Küste.

Viele gehen hier ihrer Arbeit nach – bestimmt gibt es aber auch einige, die nur den Wind in den Schnurrhaaren spüren möchten.

Jeden Tag brechen Schiffe auf, um neue Inseln zu erforschen oder auf Schatzsuche zu gehen. Einige wenige sind der Piraterie verfallen und geraten von Zeit zu Zeit mit dem einfachen Volk aneinander. Meistens halten sie sich aber zurück – hier weiß man sich zu wehren.

Doch Tarshore hat nicht nur eine Seite, die rau wie das Meer ist. Zahlreiche Mönche und Nonnen haben sich hier angesiedelt, um Inspiration aus dieser mystischen Landschaft voll unerforschter Schönheit zu ziehen. Zahlreiche Klöster und Abteien säumen die Küstenlinie und beherbergen geschichtsträchtige Hallen. Hier lagern die Schriften, die von der Gründung der ersten Städte in Tarshore, von den Erkundungen namenhafter Abenteuer und Abenteurerin und den Glaubensregeln der Mönche und Nonnen erzählen. Trotz all der Schatztruhen, gefüllt mit Gold und Edelsteinen, ist dies vielleicht der größte Schatz dieser sagenhaften Stadt.

Tarshore ist ein kühnes und bezauberndes Land voller Abenteuer und Überlieferungen, das die Mutigen und Empfindsamen gleichermaßen anzieht – möge dies so lange der Fall sein, wie die Wellen der Ewigsee sich erheben und gegen die unerschütterlichen Felsen branden.

Von den fernen Himmeln will ich singen,
ich erhebe meine Stimme unter der Morgensonne.

Ich erhebe sie unter deinem Sternenzelt,
die Wegzeichen zu Land und zu Wasser sind.

Ich erhebe sie und bitte:
Sei mein Fahrtwind und mein Anker,
Leite mich nach deinem Willen.

Impressum

Autor*innen: James und Clarissa A. Wilson

Entwicklung: Ian McCormack, Chrissy Peske, Tom Peske, Tim Schuetz

Autor*innen der Solo-Variante: Chrissy Peske, Tom Peske

Entwicklung der Solo-Variante: Alex Peske, Amy Peske, Clarissa A. Wilson, James A. Wilson

Redaktion: Tim Schuetz

Redaktion und Lektorat: Chrissy Peske

Illustration: Jacqui Davis

Grafikdesign: Enggar Adirasa, Tristan Collins

Gestaltung: Andrew Martin, Mühlenkind Kreativagentur

Künstlerische Leitung: Tim Schuetz, James A. Wilson, Clarissa A. Wilson, Dan Yarrington

Produktion: Dawson Ellis

Produktionskoordination: Tim Schuetz

Produktionsleitung und Verleger: Dan Yarrington

Spieltests: Christina Bishop, Joëlle Cathala, Dawson Ellis, Joe Lattner, Chris Mitchell, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Bec Pouliot, Sean Johnson, Andrea Thomas

Deutsche Ausgabe

Grafik: Jessy Töpfer

Redaktion: Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Tabletop Tycoon Inc. © 2023 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.



Pegasus Spiele



STARLING
GAMES

*Starling Games
ist ein Imprint
von Tabletop
Tycoon Inc.*

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)