

Everdell Pearlbrook

•• SPIELANLEITUNG ••



Wir wussten nicht immer von dem Fluss. Als wir die ersten Siedlungen am Immerbaum errichteten, blieben wir zunächst in seiner Nähe, denn wir waren noch Fremde im neuen Land.

In den folgenden Wochen trieben wir immer weitere Wege durch das Dickicht, welches das Tal umgab. Ich begann, die Gegend bis weit in den Osten zu kartografieren.

Die dichten Wälder im Westen verbargen das Land jedoch weiterhin und so hoch ich auch stieg: Der Anblick dahinter blieb mir verborgen. Daher beschlossen wir, auf Expedition zu gehen und einen Pfad hindurch zu finden, um mehr über das Tal zu erfahren, das unsere Heimat geworden war.

Am dritten Tag der Expedition kam der Regen. Viele Tage lang prasselte er pausenlos auf uns nieder und verwandelte den Boden unter unseren Pfoten in Schlamm. Wir kamen nur langsam voran, denn unser Fell war vollgesogen und verdreht. Am neunten Tag, dem ersten ohne Regen, durchbrachen wir endlich die Baumlinie und blickten hinab auf einen sich windenden Fluss. Kreischend vor Freude rannten wir zum Ufer und tranken gierig das erste frische Wasser seit Tagen.

Und dann sah ich es: Etwas bewegte sich im Wasser, nicht weit entfernt von uns. Ich starrte gebannt auf eine spindeldünne, rosafarbene Hand, die sich an einem Felsen festhielt. Ein Kopf schob sich aus dem Wasser und ich sage euch: So etwas Seltsames hatte ich noch nie gesehen. Ein rosafarbener Kopf, übersät mit gefiederten Stacheln, an einem glatten, weichen Körper. Wir beobachteten das Wesen neugierig, bevor es kurz darauf wieder im Wasser verschwand. Zuvor warf es mir jedoch noch etwas zu, das spritzend im seichten Wasser vor mir landete. Als ich nach unten blickte, erkannte ich eine perfekt geformte Perle direkt vor meinen Pfoten.

*Auszug aus dem Goldenen Buch
Arta Distelmark, Königliche Kartografin*

SPIELÜBERSICHT

Tief unter der schillernden Oberfläche des Pearlbrook-Flusses wartet eine unbekannte Zivilisation von Wasserwesen. Du musst deinen amphibischen Botschafter auf diplomatische Reisen zu den Flussbewohnern schicken, um mit Informationen und Ressourcen zu handeln. Im Austausch erhältst du wertvolle Perlen. Sammle ausreichend Perlen und erschaffe damit sagenhafte Wunder und Schmuckstücke und mache deine Stadt so zum Stolz von ganz Everdell!

Zu Beginn des Spiels erhältst du 1 Botschafter, den du an den 4 Fluss-Orten auf dem Fluss einsetzen kannst. Um deinen Botschafter dort einzusetzen, muss deine Stadt die entsprechende Bedingung erfüllen. Wird erstmals ein Botschafter an diesem Ort eingesetzt, gilt der Ort damit als entdeckt. Der Spieler erhält die Perle, die sich an diesem Ort befindet und deckt die dazugehörige Fluss-Karte auf. Darauf ist 1 Bewohner oder 1 Örtlichkeit des Flusses zu sehen. Erfüllt er die Bedingung dieser Karte kann er noch 1 weitere Perle bekommen.

Du erhältst zudem 2 Schmuckstück-Karten. Das Ausspielen eines Schmuckstücks kostet 1 Perle und bietet dir einen sofort nutzbaren Effekt sowie einen einzigartigen Bonus am Spielende.

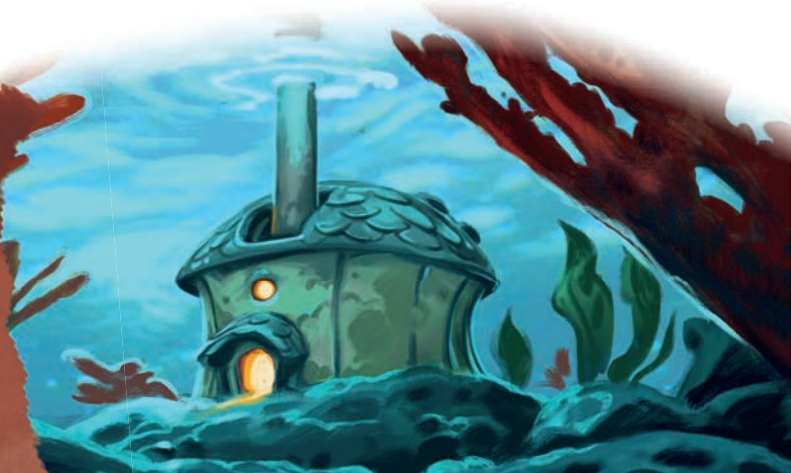
Hinweis: Durch Pearlbrook erhöht sich die Kartenanzahl im Nachziehstapel und die Komplexität von Everdell. Wir empfehlen Pearlbrook ohne die „Legenden“- , „Extra! Extra!“- und „Fusselwurz“-Karten oder andere Erweiterungen zu spielen.

Observatoriumsaufzeichnungen

Aufgezeichnet von Piper Paddler

Dritter Tag des Schauerstroms (Jahr der Schlange)
Ich habe das seltsame Phänomen erneut beobachtet und glaube nun, dass ich eine intelligente Zivilisation entdeckt habe! Die Schatten über unseren Gewässern scheinen damit in Verbindung zu stehen. Ich werde den Rat darum bitten, amphibische Kundschafter auszusenden, um das Phänomen weiter zu untersuchen.

Vierter Tag des Schauerstroms
Sogleich haben wir die Dienste eines bekannten Axolotl-forschers in Anspruch genommen. Der Entdecker kann nur für kurze Zeit außerhalb des Wassers existieren, daher müssen wir jede Etappe seiner Reise planen und verlangen, dass er seine Nachforschungen sorgfältig durchführt. Aufgrund meiner Beobachtungen glaube ich, dass die folgenden Zeiten und Routen die interessantesten Daten liefern werden ...



INHALT



1 FLUSS-SPIELPLAN



6 BOTSCHAFTER
(FRÖSCHE, 1 JE SPIELERFARBE)



1 SET ARBEITER
6 OTTER



2 SPIELPLAN-AUFLAGEN
MIT JE 2 WUNDER-ORTEN



4 WUNDER-PLÄTTCHEN



20 WESEN- UND
BAUWERK-KARTEN



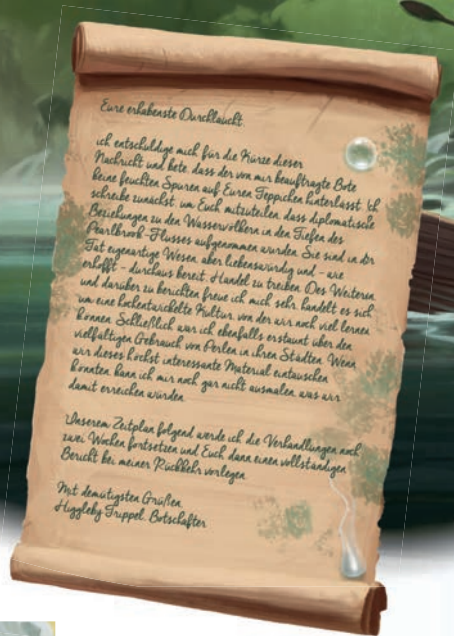
12 FLUSS-KARTEN
6 BEWOHNER UND 6 ÖRTLICHKEITEN



8 SCHMUCKSTÜCK-
KARTEN



25 PERLEN




DER FLUSS

Sende deinen amphibischen Botschafter nach Pearlbrook, um diplomatische Verbindungen mit dem Wasservolk zu knüpfen.

Auf diese Weise erhältst du Boni, wie die wertvollen Perlen, mit denen du Schmuckstücke anfertigen oder prächtige Wunder in deiner Stadt errichten kannst.

ORTE IN PEARLBROOK

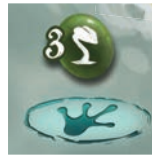
Jeder Ort in Pearlbrook ist durch einen Ring mit  gekennzeichnet. **An diesen Orten dürfen nur Botschafter eingesetzt werden, keine Arbeiter.** Verfahre beim Einsetzen deines Botschafters genauso, wie beim Einsetzen eines Arbeiters. Du darfst deinen Botschafter nicht als Arbeiter einsetzen. **Bereitest du dich auf die nächste Jahreszeit vor, holst du deinen Botschafter zusammen mit deinen Arbeitern zurück.**

FLUSS-ORTE

4 Fluss-Orte findest du auf dem Fluss-Spielplan und 1 auf der Fähre-Karte.

An jedem **Fluss-Ort** darf immer nur 1 Botschafter stehen, da es sich dabei um individuelle Orte  handelt.

Um deinen Botschafter an einem Fluss-Ort auf dem Spielplan einzusetzen, muss deine Stadt die Bedingung für diesen Ort erfüllen.




Beispiel: Um die Bedingung für diesen Fluss-Ort zu erfüllen, musst du mind. 3 Produktions-Karten (grün) in deiner Stadt haben.

Bist du der Erste, der seinen Botschafter an diesem Fluss-Ort einsetzt, nimmst du dir die Perle von der dazugehörigen Fluss-Karte und deckst diese auf. Damit gilt der Ort als entdeckt. Die Fluss-Karte dieses Ortes zeigt 1 Bewohner oder 1 Örtlichkeit. Erfüllst du die Bedingung dieser Karte, darfst du ihren Effekt aktivieren.

Zeigt die Fluss-Karte **1 Bewohner**, musst du bestimmte Handkarten abwerfen, um dir 1 Punkt und 1 Perle zu nehmen.

Zeigt die Fluss-Karte **1 Örtlichkeit**, musst du 1 Punkt und 1 bestimmte Ressource zahlen, um entsprechend viele Karten zu ziehen und dir 1 Perle zu nehmen.

ORT DER UNTIEFE

Den Ort der Untiefe findest du ebenfalls auf dem Fluss-Spielplan. An diesem dürfen beliebig viele Botschafter stehen, da er ein gemeinschaftlicher Ort  ist.

Willst du deinen Botschafter am Ort der Untiefe einsetzen, musst du 2 beliebige Ressourcen zahlen und 2 deiner Handkarten abwerfen, um dir 1 Perle zu nehmen.

Diese Stellenausschreibung wurden von dem angesehenen und unschätzbar pfechtbewussten Kapitän Dürilium H. H. Kratz III verfasst. Kapitän Kratzens Dienste können auf besondere Anfrage in Anspruch genommen werden. Er ist jeden Abend zwischen 4:22 und 11:49 in der Spielrunde Pflote und Schwanz zu finden.

STELLENAUSSCHREIBUNG!

Aufgepasst, Wesen von nah und fern! Seid ihr es auch leid, zu Hause Winterschlaf halten zu müssen und auf die nächste Jahreszeit zu warten? Bläst ihr Trübsal während der Flaute? Und sucht euer Auge den Horizont nach neuen Herausforderungen ab, auf dass die Leidenschaft wieder in eurem Herzen brennt und euch nährt? Dann folgt dem Ruf und werdet Pirat!

Lasst euren belanglosen Alltag hinter euch! Riskiert Schnurrhaare und Schwanz für Ruhm und Ehre! Segelt zum Ende des Flusses auf der Suche nach dem endlosen Ozean, um neue Gefilde zu entdecken und euch allen Gefahren zu stellen, denn wir sind mutige und furchtlose Seelen – und wir haben eine Karte.

Ay, eine Karte! Eine Karte von solch vertrauenswürdiger Herkunft, dass wir unser eigenes Leben riskieren würden, um an die dort verzeichneten Schätze zu gelangen! Wir benötigen hierzu nur einen Meister der Navigation, der segeln, kochen, putzen und Buchstaben entschlüsseln kann, vor allem jedoch eine mutige Mannschaft mit Muskeln, um die schweren Schatzkisten mit zu heben! Heuert bei Kapitän P. Stink an und holt euch eure eigene Augenklappe! Seid keine feigen Landratten! Arr!!!



SCHMUCKSTÜCKE



Anstatt 1 Wesen oder 1 Bauwerk auszuspielen, kannst du eines deiner Schmuckstücke ausspielen. Um 1 Schmuckstück auszuspielen, musst du 1 Perle zahlen. Ein ausgespieltes Schmuckstück belegt keinen Platz in deiner Stadt. Lege es daneben.

Den Effekt des jeweiligen Schmuckstücks findest du oberhalb der Linie auf der Karte. Führe ihn direkt beim Ausspielen aus. Wie viele Punkte das Schmuckstück am Spielende wert ist, siehst du unterhalb der Linie.

Schmuckstück-Karten zählen nicht zum Handkartenlimit. Hast du 1 Schmuckstück-Karte ausgespielt hast, ziehst du keine neue nach. Du darfst beide Schmuckstück-Karten im Spiel ausspielen, jedoch nicht beide im gleichen Zug.

WUNDER

Um 1 Wunder in deiner Stadt zu errichten, musst du 1 Arbeiter am Ort des Wunders einsetzen. Dafür musst du die entsprechende Bedingung erfüllen, indem du die erforderlichen Ressourcen und Perlen zahlst und Handkarten abwirfst. Es ist nicht möglich die Vorteile von Karteneffekten zu nutzen, um Wunder zu errichten.

Hast du 1 Arbeiter am Ort eines Wunders eingesetzt, darfst du dieses Wunder in deiner Stadt errichten, indem du es neben sie legst. Dein Arbeiter bleibt solange an dem Wunder-Ort stehen, bis du **dich auf die nächste Jahreszeit vorbereitest** und ihn im Zuge dessen zurückholst.

Jedes Wunder in deiner Stadt ist am Ende des Spiels die aufgedruckten Punkte wert. Du kannst mehrere Wunder in deiner Stadt errichten, solange sie noch von keinem anderen Spieler errichtet wurden.

PERLEN

Jede deiner übrig gebliebenen Perlen ist am Spielende 2 Punkte wert.

SOLO-VARIANTE

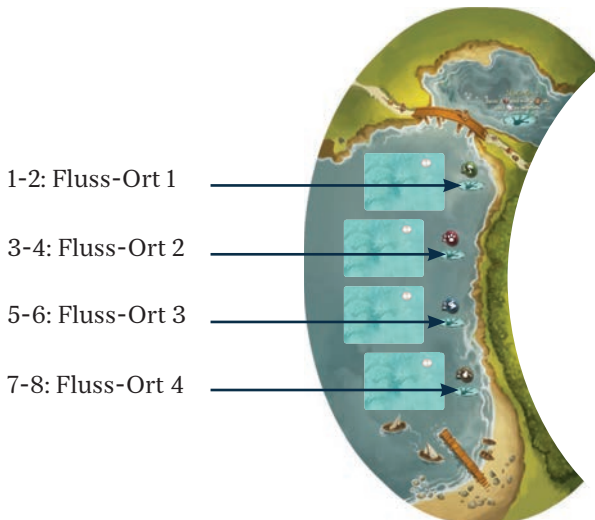
Fusselwürz kehrt zurück!

Du hast diesen elendigen Frevler schon einmal davongejagt, und Everdell erlebte eine Zeit voller Frieden und Harmonie. Jedoch wurde er durch Erzählungen über neue Reichtümer und Schätze in Pearlbrook aus seiner dunklen Höhle gelockt und versucht nun erneut, Everdell zu unterjochen. Du musst ihn aufhalten!

Spielst du *Pearlbrook* in der Solo-Variante, gelten die Regeln aus dem Grundspiel, inklusive der 3 Schwierigkeitsstufen. Die folgenden Regeln erweitern die Variante.

SPIELAUFBAU

Zusätzlich zu seinen Arbeitern besitzt Fusselwürz ebenfalls 1 Botschafter. Stelle diesen beim Spielaufbau auf einen der 4 individuellen Fluss-Orte. Dazu würfelst du und stellst den Botschafter auf den Ort, der dem Würfelergebnis entspricht.



Fusselwürz erhält sofort die Perle von der jeweiligen Fluss-Karte. Decke die Fluss-Karte auf und gib Fusselwürz 1 weitere Perle. Dieser Fluss-Ort ist nun blockiert.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf folgt den bekannten Regeln, des Everdell Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

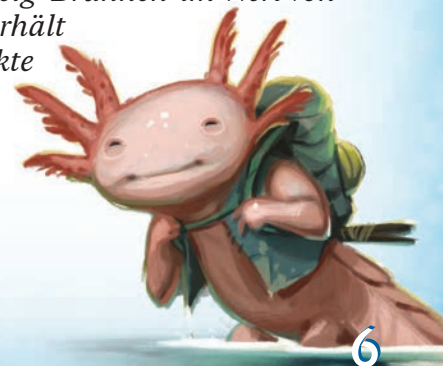
Immer, wenn du 1 Schmuckstück-Karte ausspielst, bekommt Fusselwürz 5 Punkte.

Bereitet sich Fusselwürz auf die nächste Jahreszeit vor, bewege seinen Botschafter im Fluss einen Ort weiter, also von Ort 1 auf 2, von 2 auf 3, von 3 auf 4 bzw. von Ort 4 auf Ort 1. Ist er der erste Botschafter an diesem Ort, erhält Fusselwürz die Perle von der Fluss-Karte. Decke dann die Fluss-Karte auf und gib Fusselwürz 1 weitere Perle. Wurde der Fluss-Ort bereits vorher von einem Botschafter entdeckt, erhält Fusselwürz nur 1 Perle.

Nachdem das Spiel für dich beendet ist, weil du keine Karte mehr ausspielen oder Arbeiter einsetzen kannst, errichtet Fusselwürz seine Wunder. Dafür muss er nur die erforderlichen Perlen zahlen. Er errichtet immer das vorhandene Wunder, das ihm die meisten Punkte bringt. Es ist möglich, dass er mehrere Wunder errichten kann.

Beispiel: Fusselwürz besitzt am Ende des Spiels 6 Perlen. Du hast in deiner Stadt nur die Sternenfall-Flamme errichtet, im Wert von 25 Punkten. Fusselwürz zahlt 3 Perlen und errichtet dafür die Sonnenstrahl-Brücke im Wert von 20 Punkten. Für weitere 2 Perlen baut er den Nebelsteig-Brunnen im Wert von 15 Punkten. Somit erhält Fusselwürz 35 Punkte für seine Wunder.

Jede Perle, die Fusselwürz danach noch besitzt, bringt ihm 2 Punkte.



GLOSSAR

Brücke: Die Brücke bringt dir den Vorteil, dass sich dein Handkartenlimit um 1 erhöht für jede Perle, die du besitzt. Es verringert sich aber auch wieder, wenn du Perlen abgibst, so dass du ggf. Handkarten abwerfen musst. Außerdem darfst du immer 2 Karten ziehen, wenn du 1 Perle nimmst.

Fähre: Setz du deinen Botschafter auf einer Fähre ein, darfst du den Effekt einer beliebigen offenen Fluss-Karte kopieren und aktivieren, auch wenn der dazugehörige Fluss-Ort besetzt ist oder du Bedingung für diesen Ort nicht erfüllst. Nimm dir immer 1 Punkt, wenn 1 Mitspieler seinen Botschafter auf deiner Fähre einsetzt.


Fährfrettchen: Nimm dir beim Ausspielen 2 Punkte, wenn du mindestens 2 Perlen besitzt. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Hafen: Nimm dir beim Ausspielen 2 beliebige Ressourcen, wenn du mindestens 2 Perlen besitzt. Aktiviere diesen Effekt jeweils erneut, wenn du dich auf Frühling bzw. Herbst vorbereitest.

Kurier: Lege den Kurier beim Ausspielen unter 1 Bauwerk in deiner Stadt. Nimm dir dann 1 Punkt und ziehe 1 Karte. Setz du deinen Botschafter an einem Fluss-Ort auf dem Spielplan ein, entspricht der Kurier der Farbe (dem Karten-Typ) des Bauwerks, unter dem er liegt. In allen anderen Fällen zählt er als Bewegungs-Karte (braun). Wirfst du das Bauwerk aus deiner Stadt ab, musst du den Kurier sofort unter 1 anderes Bauwerk legen.

Pirat: Wirf beim Ausspielen bis zu 4 deiner Handkarten ab. Ziehe dann genauso viele Karten nach und decke sie auf. Beträgt der Wert der gezogenen Karten in Summe mindestens 7, darfst du dir 1 Perle nehmen. Die gezogenen Karten darfst du in jedem Fall auf die Hand nehmen. Der Pirat belegt keinen Platz in deiner Stadt. Lege ihn daneben ab.

Piratenschiff: Das Piratenschiff spielst du kostenlos aus. Setz du 1 Arbeiter auf dem Piratenschiff ein, darfst du es sofort, samt Arbeiter, auf einen freien Platz in einer fremden Stadt legen. Dann darfst du dir für jede Perle, die dieser Spieler besitzt, 1 beliebige Ressource und 1 Punkt nehmen. Maximal jedoch für 3 Perlen. Das Piratenschiff bleibt in der fremden Stadt und dein Mitspieler kann es nutzen, sobald du deinen Arbeiter zurückgeholt hast.

Schiffsbauer: Die Bonuspunkte des Schiffsbauers richten sich nach der Anzahl der Karten mit einem -Symbol in deiner Stadt, ausgenommen der Schmuckstück-Karten. Für jede erhältst du 1 Bonuspunkt, auch für den Schiffsbauer selbst.

SCHMUCKSTÜCKE:

Glocke: Nimm dir 3 Beeren und ziehe 1 Karte für jedes Wesen in deiner Stadt (auch wenn es keinen Platz belegt, wie der Pirat). Spielende: 1 Punkt für je 2 Wesen in deiner Stadt.

Güldenes Buch: Nimm dir Ressourcen in Höhe der Kosten einer beliebigen Verwaltungs-Karte (blau) in deiner Stadt. Beispiel: Hast du den Uhrenturm in deiner Stadt, darfst du dir 3 Zweige und 1 Kiesel nehmen. Spielende: 1 Punkt für jede Verwaltungs-Karte in deiner Stadt.

Kompass: Aktiviere erneut die Effekte von 2 unterschiedlichen Bewegungs-Karten (braun) in deiner Stadt. Aktivierst du die Runie, darfst du sie ausspielen, als ob du sie neu ausspielst. Aktivierst du den Narr, darfst du ihn in eine fremde Stadt legen. Aktivierst du den Kurier, darfst du ihn unter ein anderes Bauwerk legen. Spielende: 1 Punkt für jede Bewegungs-Karte (braun) in deiner Stadt.

Maske: Spiele 1 Karte von deiner Hand oder von der Wiese kostenlos aus, die bis zu 3 Punkte wert ist. Spielende: 1 Punkt für je 3 Punkte auf den Punkte-Markern, die du besitzt. Dazu zählen auch die Punkte, die auf dem Uhrenturm oder der Kapelle liegen.

Sanduhr: Führe die Aktion eines beliebigen Wald-Ortes aus (auch wenn dieser besetzt ist) und nimm dir 1 beliebige Ressource. Spielende: 1 Punkt für jede Ziel-Karte in deiner Stadt.

Schlüssel zur Stadt: Nimm dir 2 beliebige Ressourcen und ziehe für jedes Bauwerk in deiner Stadt 1 Karte. Spielende: 1 Punkt für je 2 Bauwerke in deiner Stadt.

Sonnenuhr: Aktiviere erneut die Effekte von bis zu 3 Produktions-Karten (grün) in deiner Stadt. Spielende: 1 Punkt für je 2 Produktions-Karten in deiner Stadt.

Tiara: Nimm dir 1 beliebige Ressource für jede Wohlstands-Karte (lila) in deiner Stadt. Spielende: 1 Punkt für jede Wohlstands-Karte in deiner Stadt.

IMPRESSUM

Autor: James A. Wilson

Entwicklung: Dann May, Brenna Noonan

Illustrationen: Andrew Bosley

Künstlerische Leitung und Grafiken: Dann May

Grafikdesign: Cody Jones, Barry Pike III

Kickstarter und Marketing: Brenna Noonan

Produktionsleitung: Dan Yarrington

Deutsche Ausgabe

Layout, Lektorat und Korrektur:

Mühlenkind Kreativagentur

Übersetzung: Boardgame Circus

Distribution:

Pegasus Spiele
Am Strassbach 3
61169 Friedberg,
Deutschland
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele