



Demo-Anleitung

Bei **Cozy Stickerville** baut ihr gemeinsam als Gruppe ein Dorf auf. Ihr könnt das Spiel nicht verlieren, aber eure Entscheidungen können positive oder negative Konsequenzen für das Dorf haben. Sammelt Trophäen, gewinnt an Zufriedenheit und baut das schnuckelige Dörfchen, von dem ihr schon immer geträumt habt.

Im vollständigen Spiel erstreckt sich die Geschichte über 10 Jahre, wobei jedes Jahr eine Spielzeit von ca. 30–60 Minuten hat.



ZUSÄTZLICH BRAUCHT IHR



1 Würfel (sechseitig,
mit den Zahlen 1–6)



10 Holz- und
10 Nahrung-Marker



(Verwendet
beliebige
Spielsteine
oder einen
Notizzettel.)

Enthaltenes Spielmaterial



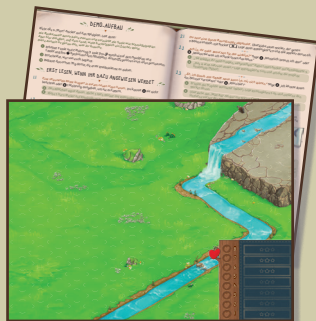
12 Ereigniskarten
Nicht mischen!



7 Katalogkarten
Nicht mischen!



2 Stickerbögen
(pro Durchlauf
wird 1 gebraucht)



2 Spielpläne mit Storybögen
auf der Rückseite (pro
Durchlauf wird 1 gebraucht)

Erste Schritte

Führt vor dem Spielen die folgenden Schritte durch:

- 1 Spielplan auslegen:** Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches und nehmt euch 1 Exemplar des Stickerbogens. Den anderen Spielplan und Stickerbogen braucht ihr, wenn ihr ein zweites Mal spielen wollt. (Ihr könnt die Rückseite des zweiten Spielplans auch zum einfacheren Lesen der Story-Abschnitte verwenden.)
- 2 Markervorrat bilden:** Legt den Würfel und alle Marker bereit.
- 3 Karten bereitlegen:** Legt die Katalogkarten (nummeriert von 1 bis 7) und den Ereignisstapel mit der 1 oben bereit.
Achtung: Die Kartenstapel werden nicht gemischt! Manchmal müsst ihr eine Karte mit einer bestimmten Nummer heraussuchen. (Im vollständigen Spiel wird der Ereignisstapel gemischt, in der Demo jedoch nicht.)
- 4 Jahresbeginn:** Lest den Abschnitt „Demo-Aufbau“ oben auf dem Storybogen (Rückseite des Spielplans). **Hinweis:** Dabei erhaltet ihr Start-Rohstoffe und eine Einleitung.

AUFBAU DER DEMO

Im Abschnitt „Demo-Aufbau“ werdet ihr angewiesen, die Start-Sticker auf den Spielplan zu kleben. Nehmt dazu reihum die 6 Sticker aus dem „Start-Sticker“-Bereich des Stickerbogens.

Klebt eure Sticker nach Belieben auf den Spielplan. Achtet nur darauf, dass ihr alle Regeln zum Aufkleben befolgt (siehe nächste Seite). Die Position der Sticker hat keinen negativen Einfluss auf das Spielgeschehen, also lasst eurer Kreativität freien Lauf!

Sticker aufkleben

Viele Effekte besagen, dass ihr Sticker auf den Spielplan kleben sollt. „Klebe Sticker **C** auf“ bedeutet, dass ihr Sticker **C** vom Stickerbogen nehmen und auf den Spielplan kleben sollt.

Klebt den Sticker so, wie es euch am besten gefällt (haltet euch aber an die Einschränkungen unten).

Enthält der Sticker eine Aktion (wie z. B. **☒ 1.6**), handelt ihr sie **nicht** sofort beim Aufkleben ab. Ihr könnt sie später als Aktion durchführen.

HALTET EUCH AN DAS RASTER



Das Raster hilft euch, Sticker aneinander auszurichten.

BEACHTET DEN HINTERGRUND



Der Hintergrund des Stickers muss zu seiner Position auf dem Spielplan passen. Klebt also keinen Sticker mit Gras-Hintergrund ins Wasser oder auf einen Felsen (und umgekehrt).

So wird gespielt

Bei **Cozy Stickerville** steckt jeder Tag voller Überraschungen! Ihr kommt nacheinander, reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe und spielt so lange weiter, bis der Ereignisstapel leer ist.

Ein Spielzug besteht aus zwei Schritten: **Vormittag** (Ereigniskarte ziehen) und **Nachmittag** (1 Aktion durchführen).

Wie das geht, wird auf den folgenden Seiten erklärt.

SCHRITT 1 – VORMITTAG

Dein Spielzug beginnt am Vormittag. Du bist gerade aufgestanden und siehst jetzt, welches unerwartete Ereignis der Tag für dich bereithält.

Jedes Jahr hat seinen eigenen Ereignisstapel. Ziehe die oberste Karte davon und lies sie von oben nach unten laut vor. Wenn die Karte eine Entscheidung verlangt (A oder B), triff deine Wahl, **bevor** du die (verkehrt herum gedruckte) Auswirkung liest. Entscheidungen können Konsequenzen haben, also berate dich gerne mit den anderen. Das letzte Wort hast jedoch du bei allen Entscheidungen, die in deinem Spielzug getroffen werden.

Achtung: Die X-Effekte der Karte werden noch nicht abgehandelt.

Auf jeder Karte ist angegeben, ob du sie ablegen oder im Spiel behalten sollst. Wird eine Karte abgelegt, kommt sie auf einen offenen Ablagestapel neben dem Ereignisstapel.

Bleibt eine Karte im Spiel, lege sie aufgedeckt neben den Spielplan. Ihr alle könnt diese Karte in Schritt 2 eurer Spielzüge verwenden.



EREIGNISBEISPIEL 1

1. Lies diesen Text von oben bis unten laut vor.
2. Sobald du dich für **A**, **B** oder **C** entschieden hast, lies den Text passend zu deiner Entscheidung.



EREIGNISBEISPIEL 2

1. Lies diesen Text von oben bis unten laut vor.

Handle diesen Teil **nicht** ab. Das **3**-Symbol bedeutet, dass dies eine Aktion ist, die du später durchführen kannst.

SCHRITT 2 – NACHMITTAG

Am Nachmittag entscheidest du, wie du dich betätigen willst. Führe 1 Aktion deiner Wahl durch. Auf diese Weise kannst du Orte erkunden, Gebäude bauen und vieles mehr!

Aktionen sind auf Karten und Stickern mit dem ⌘-Symbol markiert. Es gibt 3 grundlegende Arten von Aktionen:

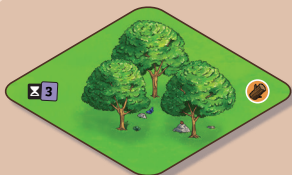
⌘ #.# Story lesen: Diese Art von Aktion lässt dich einen bestimmten Abschnitt des Storybogens (Rückseite des Spielplans) lesen. Auf Karten ist dies so formuliert: „Lies  #.#.“

Lies den Abschnitt laut vor. Du musst alle Entscheidungen treffen, bevor du die Auswirkungen (in den grünen Kästen) liest.



⌘ 1.5 bedeutet: „Lies  1.5.“
Drehe dazu den Spielplan um und lies Eintrag 1.5.
Im vollständigen Spiel gibt es ein 36-seitiges Storyheft.

⌘ # Karte ziehen: Diese Art von Aktion lässt dich eine bestimmte Karte aus dem Katalogstapel nehmen.



⌘ 3 bedeutet: „Erhalte Katalogkarte 3.“ Suche dazu die Karte mit der Nummer 3 aus dem Katalogstapel heraus und handle sie ab (außer ihren ⌘-Effekten).

✂ **Kartenaktion:** Manche Karten enthalten eine Aktionsmöglichkeit. Du kannst sie mit deiner Aktion abhandeln.

Beispiel: Die Karte rechts bietet 2 Aktionsmöglichkeiten. Du kannst 5 Holz ausgeben, um ein Rathaus zu bauen, **oder** 4 Holz und 1 Gold ausgeben, um eine Farm zu bauen. Du kannst mit deiner Aktion nur 1 dieser Gebäude bauen.



Lege die Karte nur dann ab, wenn du ausdrücklich dazu aufgefordert wirst. Ansonsten bleibt sie im Spiel.

Ende des Spielzugs

Nach deiner Aktion endet dein Spielzug und die Person zu deiner Linken kommt an die Reihe.

Rohstoffe

In der Demo gibt es 2 Arten von Rohstoffen: Holz und Nahrung. Das vollständige Spiel enthält Rohstoff-Marker, für die Demo könnt ihr beliebige Spielsteine (oder einen Notizzettel) verwenden.

Viele Effekte geben Rohstoffe (z. B.: „Erhalte 1 Holz“). Wenn das passiert, nimm einen passenden Marker und lege ihn zu euren verfügbaren Rohstoffen (getrennt vom allgemeinen Markervorrat).

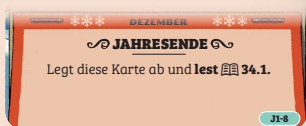
Manche Karten erfordern das **Ausgeben** von Rohstoffen. Lege dazu entsprechend viele Marker von euren verfügbaren Rohstoffen in den allgemeinen Markervorrat zurück.



JAHRESENDE

Wenn am Ende deines Spielzugs der Ereignisstapel leer ist, neigt sich das Jahr dem Ende zu.

Handelt nun alle „Jahresende“-Effekte der Karten im Spiel ab. In der Demo erfahrt ihr so das Ende eurer Geschichte und mehr über das vollständige Spiel.



„Jahresende“-Effekt einer Ereigniskarte

SPEZIELLE STICKER

Zufriedenheit

Zufriedenheit misst das emotionale Wohlbefinden eurer Dorfbevölkerung. Wenn ihr Zufriedenheit erhaltet, klebt 1 Herz-Sticker auf das unterste freie Feld der Zufriedenheitsleiste rechts auf dem Spielplan. Sammelt möglichst viel davon!



Einen Herz-Sticker auf die Zufriedenheitsleiste kleben

Trophäen

Trophäen sind Sticker, die ihr für Leistungen oder als Konsequenzen eurer Entscheidungen bekommt. Wenn eine Karte z. B. besagt: „Erhalte die Trophäe Berühmter Bäcker (Silber)“, nimmst du diesen Sticker und klebst ihn auf einen freien Platz rechts auf dem Spielplan.



Berühmter Bäcker
– BÄCKEREI I –

Eine Trophäe erhalten

VORLESEN

Wenn du deine Story-Abschnitte selbst vorliest, besteht die Gefahr, dass du versehentlich die Auswirkungen einer Entscheidung siehst, bevor du sie triffst. Daher empfehlen wir, sie von der Person zu deiner Linken vorlesen zu lassen.

Alternativ könnt ihr einen Erzähler oder eine Erzählerin bestimmen, die alle Karten und Story-Abschnitte laut vorliest. Dies eignet sich besonders, wenn Kinder mitspielen oder jemand gerne vorliest.

DAS VOLLSTÄNDIGE SPIEL

Jetzt seid ihr bereit für die Demo und könnt losspielen!

Am Ende der Demo erfahrt ihr mehr über die spannenden Features des vollständigen Spiels.

Wenn ihr mit demselben Demokit ein zweites Mal spielen wollt, entfernt vorher alle Sticker von den Karten 5, 6 und 7.

Deutsche Ausgabe: Asmodee Germany

Redaktion: Susanne Kraft, Veronika Stallmann, Steffen Trzensky

Satz & Layout: Max Breidenbach



INKVOLTAGE
ELECTRIFYING VISUALS

TM/® & © 2025 Unexpected Games.
Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind
® & © von Gamegenic GmbH, Deutschland.
Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.