



Spielmaterial



1 Stickerheft



1 Storyheft



120 Ereigniskarten
(10 Stapel mit je 12 Karten)



1 Würfel



1 Spielstand-Box

42 Marker:



12 Nahrung



12 Holz



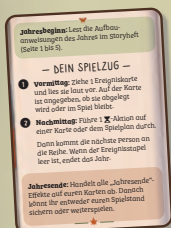
12 Gold



6 Erz



60 Katalogkarten
Nicht mischen!



1 Übersichtskarte



1 Spielplan (doppelseitig)

Spielidee

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.

Die Geschichte erstreckt sich über 10 Jahre.
Jedes Jahr hat eine Spielzeit von ca. 30–60 Minuten.

Erste Schritte

Führt vor jedem Spielen die folgenden Schritte durch:

- 1 Spielplan auslegen:** Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Wenn ihr zum ersten Mal spielt, entscheidet euch für eine Seite des Spielplans und **klebt 8 Start-Sticker** darauf (siehe „Aufbau der ersten Partie“ unten). Diese Spielplanseite verwendet ihr für alle 10 Jahre des Durchlaufs.
- 2 Markervorrat bilden:** Legt alle Marker neben den Spielplan. Wenn ihr einen Spielstand wiederherstellt, nehmt euch alle Rohstoffe und Karten aus der Spielstand-Box (mehr dazu später).
- 3 Katalog bereitlegen:** Legt die Katalogkarten (nummeriert von 1 bis 57) neben den Spielplan. **Achtung:** Der Katalog wird nicht gemischt.
- 4 Jahresbeginn:** Lest im Storyheft die Aufbauregeln für das aktuelle Jahr. Wenn ihr zum ersten Mal spielt, lest „Aufbau von Jahr 1“ auf Seite 1. Dabei erhaltet ihr einen Ereignis-stapel, Start-Rohstoffe und weitere Überraschungen.

AUFBAU DER ERSTEN PARTIE

Bevor ihr einen neuen Durchlauf mit Jahr 1 beginnt, klebt **8 Start-Sticker** auf den Spielplan. Nehmt dazu reihum Sticker von **Seite 9** des Stickerhefts. Wichtig ist, dass ihr von jedem mit „ODER“ verbundenen Paar genau 1 Sticker wählt.

Klebt eure Sticker nach Belieben auf den Spielplan. Achtet nur darauf, dass ihr alle Regeln zum Aufkleben befolgt (siehe „Sticker aufkleben“ auf der nächsten Seite). Bedenkt außerdem, dass euer **erster aufgeklebter Sticker** bestimmt, auf welcher Flussseite ihr bauen könnt.

Erinnerung: Vergesst nicht, den Abschnitt „Aufbau von Jahr 1“ im Storyheft zu lesen.



Wählt 1 dieser Sticker. Der andere wird in diesem Durchlauf nicht verwendet.

STICKER AUFKLEBEN

Viele Effekte besagen, dass ihr Sticker auf den Spielplan kleben sollt. Dabei wird immer eine Seitenzahl und ein Buchstabe genannt. „Klebe Sticker **3C** auf“ bedeutet beispielsweise, dass ihr Seite 3 im Stickerheft aufschlagen, den Sticker **C** finden und ihn auf den Spielplan kleben sollt. Klebt den Sticker so, wie es euch am besten gefällt (haltet euch aber an die Einschränkungen unten).

Die Position der Sticker hat keinen negativen Einfluss auf das Spielgeschehen, also lasst eurer Kreativität freien Lauf! Enthält der Sticker eine Aktion (wie z. B. **X 7.1**) handelt ihr sie **nicht** sofort beim Aufkleben ab. Ihr könnt sie später als Aktion durchführen.

ALLES AN EINER FLUSSSEITE



Alle Sticker auf dem Gras müssen sich an der **selben** Flussseite befinden, bis ihr eine Brücke baut. Welche Flussseite (**A** oder **B**) das ist, entscheidet ihr beim Spielaufbau, indem ihr euren ersten Sticker dort aufklebt.

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).

KEINE STICKER ÜBERKLEBEN



Transparente Sticker dürfen auf andere Sticker geklebt werden. Ansonsten ist das Überkleben von Stickern nur erlaubt, wenn ihr ausdrücklich dazu aufgefordert werdet.

Wir empfehlen euch, transparente Sticker auf andere Sticker zu kleben, um Platz zu sparen. Achtet nur darauf, dass alle Symbole sichtbar bleiben.

Achtung: Wenn ein großer Sticker überklebt wird, werden alle transparenten Sticker darauf ebenfalls überklebt (z. B. wenn ihr euer Haus aufwertet).

HALTET EUCH AN DAS RASTER



Das Raster hilft euch, Sticker aneinander auszurichten.

NICHT DEN FALZ ÜBERKLEBEN



Ansonsten könnt ihr den Spielplan nicht mehr zusammenfalten. Manche Straßen-Sticker erlauben ausdrücklich, einen Falz zu überkleben.

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.

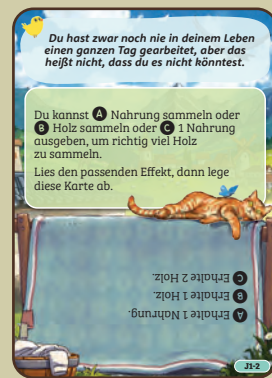
SCHRITT 1 – VORMITTAG

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 einfach 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 langfristige Konsequenzen haben, also berate dich gerne mit den anderen. Das letzte Wort bei allen Entscheidungen in deinem Spielzug hast jedoch ganz allein du.

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



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 **X**-Symbol bedeutet, dass dies eine Aktion ist, die du später durchführen kannst.

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, stecke sie unter den Spielplan, sodass nur der untere Teil der Karte sichtbar bleibt. Ihr alle könnt diese Karte in Schritt 2 eurer Spielzüge verwenden.



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!

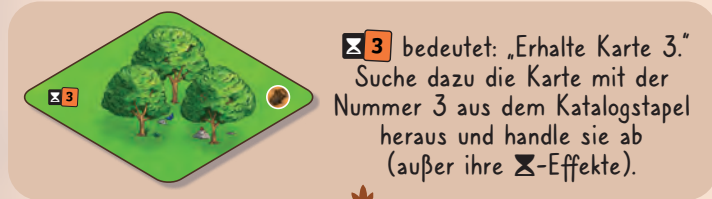
Aktionen sind mit dem **X**-Symbol markiert. Du findest sie auf Karten und auf Stickern, die ihr bereits auf den Spielplan geklebt habt. Es gibt 3 grundlegende Arten von Aktionen:

X ## Story lesen: Diese Art von Aktion lässt dich einen bestimmten Abschnitt im Storyheft lesen. Die erste Nummer (vor dem Punkt) ist die Seitenzahl, die zweite Nummer (nach dem Punkt) ist der Abschnitt auf dieser Seite. 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.

X # Karte ziehen: Diese Art von Aktion lässt dich eine bestimmte Karte aus dem Katalogstapel nehmen. Haltet den Katalog immer sortiert, damit ihr schnell die richtigen Karten darin findet.



Abgelegte Katalogkarten kommen auf denselben Ablagestapel wie abgelegte Ereigniskarten. Ihr braucht sie nicht mehr.

Von manchen Karten gibt es mehrere Exemplare. Es gibt z. B. zwei Karten mit der Nummer 3 (3A und 3B). Verwendet die Karte „3A“ für euren ersten Durchlauf des Spiels und die Karte „3B“ für euren zweiten (mehr dazu später).

Wenn ihr auf einer Karte etwas seht, das noch nicht erklärt wurde (z. B. ein Symbol, unterstrichener Text oder Platz für einen Sticker), erfahrt ihr die nötigen Regeln, sobald ihr sie braucht.

X 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. Manche Karten können mehrmals verwendet werden.



Ende des Spielzugs

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

Rohstoffe

Es gibt 4 Arten von Rohstoffen: Holz, Nahrung, Gold und Erz. 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).



Rohstoff:
Holz

Eure Rohstoffe gehören euch allen gemeinsam. Ihr könnt nicht mehr Rohstoffe sammeln, als Marker im Spielumfang enthalten sind.

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

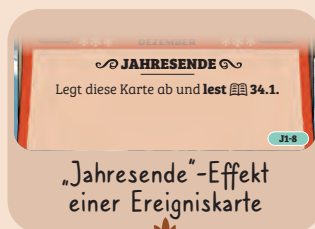
Wenn du für eine Option Rohstoffe **ausgeben** musst, kannst du diese Option nur wählen, wenn ihr genügend Rohstoffe habt. Besagt ein Effekt, dass ihr Rohstoffe **verliert**, verliert ihr so viele wie möglich.

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. Mögliche Entscheidungen trifft ihr gemeinsam als Gruppe.

Anschließend könnt ihr entweder euren Spielstand sichern oder weiterspielen:



„Jahresende“-Effekt
einer Ereigniskarte

Witerspielen: Lest den Aufbau des nächsten Jahres (Seite 2 bis 5 im Storyheft). Behaltet alle Rohstoffe und Karten aus den vorherigen Jahren.

Spielstand sichern: Legt alle eure verfügbaren Rohstoffe und alle Karten, die im Spiel sind (also unter dem Spielplan stecken), in die Spielstand-Box. Markiert das soeben abgeschlossene Jahr mit einem Fortschritt-Sticker (klebt ihn auf die Seite der Spielstand-Box, die eurem Spielplan entspricht). Wenn ihr das nächste Mal spielt, startet ihr mit allen Rohstoffen und Karten aus der Spielstand-Box.



In diesem Beispiel sichert ihr euren Spielstand nach dem Ende von Jahr 3 auf dieser Seite des Spielplans.

Ende von Jahr 10

Am Ende von Jahr 10 erfahrt ihr, wie eure Geschichte ausgeht. Ihr könnt zwar nicht verlieren, aber es gibt 5 verschiedene Enden, abhängig von den Entscheidungen, die ihr getroffen habt. Zudem schaltet ihr mit dem Ende von Jahr 10 die Möglichkeit frei, einen weiteren Durchlauf mit der anderen Seite des Spielplans zu starten. Wie das geht, wird am Ende von Jahr 10 erklärt.

SPIELBEGRIFFE UND SPEZIELLE STICKER

Merkt euch folgende Spielbegriffe:

Zufriedenheit

Zufriedenheit misst das emotionale Wohlbefinden eurer Dorfbevölkerung. Wenn ihr Zufriedenheit erhaltet, klebt 1 Herz-Sticker (von Seite 1 des Stickerhefts) auf das unterste freie Feld der Zufriedenheitsleiste rechts auf dem Spielplan.

Verliert ihr Zufriedenheit, entfernt einen Herz-Sticker von der Leiste.

Manche Effekte verwenden Herz-Sticker zu anderen Zwecken. Herz-Sticker zählen nur dann als Zufriedenheit, wenn sie sich auf der Zufriedenheitsleiste befinden.



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 (von Seite 2 des Stickerhefts) und klebst ihn auf einen freien Platz rechts auf dem Spielplan. Die Farbe in der Klammer gibt die Hintergrundfarbe der Trophäe an.



Die meisten Trophäen haben einen Untertitel (im Beispiel oben „Bäckerei 1“). Karten können sich auf diese Untertitel beziehen. Die Symbole auf Trophäen haben an sich keinen Effekt, allerdings können sich manche Fähigkeiten auf sie beziehen.

Dorfbewohner

Auf manchen Stickern sind Menschen abgebildet, die in eurem Dorf leben. Jeder Dorfbewohner hat seine eigene Geschichte und Persönlichkeit, die ihr im Laufe der Jahre kennenlernen könnt.

Manche Effekte verlangen, dass ihr eine bestimmte Anzahl an Dorfbewohnern habt. Zählt dazu einfach die Menschen auf euren Stickern (das Alter spielt keine Rolle – auch Babys zählen mit). Ihr selbst zählt nicht als Dorfbewohner.



Unglück und Fortschritt

Manche Effekte platzieren Unglück- oder Fortschritt-Sticker auf Karten, den Spielplan oder in das Storyheft. Es gibt keine festen Regeln für diese Sticker, allerdings können verschiedene Spieleffekte Bezug auf sie nehmen. Ihr findet diese Sticker auf Seite 1 des Stickerhefts.



Manche Effekte platzieren einen Unglück-Sticker neben einem Dorfbewohner. Klebt ihn einfach neben die Illustration. Alle Dorfbewohner auf diesem Sticker gelten für Spieleffekte als „unglücklich“. Du darfst einen Unglück-Sticker nur dann überkleben oder entfernen, wenn es ausdrücklich erlaubt ist.

Sticker entfernen

Wenn du angewiesen wirst, einen Sticker zu **entfernen**, ziehe ihn ab und wirf ihn weg.

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.

GRUPPENZUSAMMENSETZUNG

Wir empfehlen euch, alle 10 Jahre mit derselben Gruppe zu spielen. Trotzdem ist es jederzeit möglich, ein- oder auszusteigen (auch mitten im Jahr). Erzählt einfach, was bisher passiert ist und spielt mit der neuen Gruppenzusammensetzung weiter.



Game Design and Writing: Corey Konieczka

Producer: Josh Beppler

Graphic Design: InkVoltage
(David Ardila mit «Orca» Paula González)

Cover Art: Tomasz Morano

Interior Art: Jonathan Aucomte, Giulia Calistro,
Damien Mammoliti, Fagnere Olivier

Art Director: Tony Mastrangeli

3D Render (Back of Box): Dan Konieczka

Editing: Timothy Meyer

Production Team: Estelle Gavin, Alex Schlee,
Justin Anger, Austin Litzler

Playtesters: Cory Anderson, Mary Beppler, Victoria Beppler, Anna Bredin, Lauren Chen, Webster Chen, James Connor, "Wild" AJ Cressman, Andrea Dell'Agnese, Matt Delude, Kevin Ellenburg, Jennifer Feldman, Michael Feldman, Marieke Franssen, Wyatt Gray, Megan Hanson, Anita Hilberdink, Annie Konieczka, Ashley Konieczka, Dan Konieczka, Harper Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, Karylann Kwasny, Tracy Krause, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Jonas Lindgren, Emile de Maat, Timothy Meyer, Ryan Nickerson, Sharon O'Brien, Chris Podany, Todd Pressler, Syl "Fishmonger" Puglisi, Krystal Rose, Andrew Schaff, Kyle "Budding Birdwatcher" Stark, Clint Warren-Davey, Jorge Zhang

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Redaktion: Susanne Kraft, Veronika Stallmann, Steffen Trzensky

Satz & Layout: Max Breidenbach