Everdell

Règles du Jeu

UNE NOUVELLE ANNÉE COMMENCE...

Dans la charmante vallée d'Everdell, sous les branches des arbres majestueux, parmi les ruisseaux sinueux et les cavités moussues, une civilisation de créatures sylvestres florissante s'étend. Depuis que le célèbre aventurier Corrin Longuequeue a découvert ce royaume caché il y a longtemps, les citoyens ont prospéré sous l'abri de l'Arbre éternel.

Depuis Longelé à Chantecloche, de nombreuses années se sont écoulées, mais le temps est venu d'établir de nouveaux territoires et de nouvelles villes. Vous serez le chef d'un groupe de créatures désireuses d'accomplir une telle tâche. Il y a des bâtiments à construire, des personnages pleins de vie à rencontrer, des événements à organiser - ce sera une année chargée ! Le soleil brillera-t-il le plus sur votre ville avant que la lune d'hiver ne se lève ?

Préparez-vous à être enchanté par le monde merveilleux d'Everdell. Une fois que vous serez ici, vous ne voudrez peut-être jamais, au plus jamais, en repartir.



"Everdell"

Se promener dans les bois
Rassembler les pierres
User le chemin
qui nous mène à notre maison
Poser des fondations
Ériger des murs
Travailler tous les jours
De l'hiver à l'automne

Et nous jouerons
Où l'herbe est épaisse
De la rivière, nous boirons
Voyez les étoiles venir à notre rencontre
Quand tout ce que j'ai à faire
Est d'être près de vous
Dans la brise du soir
À côté de l'Arbre éternel

Fermier dans les champs
Mineur dans la boue
Roi dans son château
Avec du sang bleu de baie
École dans un arbre
Chapelle dans un ruisseau
Nous sommes côte à côte
À construire notre rêve

Et nous nous allongerons.
Où l'herbe est épaisse
De la rivière, nous boirons
Voyez les étoiles venir à notre rencontre
Quand tout ce que j'ai à faire
C'est d'être ici avec toi
Sous les feuilles changeantes
De l'Arbre éternel



Aperçu

Dans Everdell, vous allez déployer des ouvriers à divers endroits sur le plateau afin de collecter des ressources, que vous utiliserez pour jouer des cartes face visible devant vous, formant ainsi votre propre ville forestière.

À chaque tour, vous n'effectuerez qu'une seule des trois actions possibles :

- Placer un ouvrier
- Jouer une carte
- Se préparer pour la saison

Vous pouvez placer un de vos ouvriers à n'importe quel emplacement, à condition qu'il ne soit pas bloqué par un autre joueur, ou que l'emplacement autorise plusieurs ouvriers. Récupérez immédiatement les ressources indiquées ou réalisez l'action.

Pour jouer une carte, vous devez payer le coût des ressources indiquées. Les cartes peuvent être jouées soit à partir de votre main, soit à partir de la zone des cartes face visible sur le plateau appelée la Prairie.

Si tous vos ouvriers sont déployés, vous pouvez vous préparer pour la saison suivante en récupérant tous vos ouvriers, en gagnant un ou plusieurs nouveaux ouvriers et en effectuant l'action décrite pour la saison suivante.

Un joueur a terminé lorsqu'il a joué au cours de la dernière saison et qu'il ne peut plus effectuer d'autres actions. Une fois que tous les joueurs ont terminé, le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

CONTENU



1 PLATEAU DE JEU



4 TUILES ÉVÉNEMENT DE BASE



24 OUVRIERS (6 PAR JOUEUR)
HÉRISSONS, SOURIS, ÉCUREUILS, TORTUES



JETONS POINT (10 DE 3 POINTS, 20 DE 1 POINT)



20 JETONS OCCUPÉ



1 DÉ À 8 FACES
(POUR LE JEU EN SOLITAIRE)



128 Cartes Créature et Construction



11 Cartes Forêt



16 Cartes Événement spécial



1 Carte Victoire



30 Baies



30 Brindilles



25 Résines



20 Galets

1 Arbre éternel



Légende

Gagner : prenez les ressources indiquées ou les jetons Point de la réserve générale.
Payer : placez les ressources indiquées de votre réserve dans la réserve générale.
Piocher : prenez la première carte de la pioche et ajoutez-la à votre main.
Révéler : révélez les cartes de la pioche pour que tous les joueurs puissent les voir.

Jeton Point



Points de fin de partie


Carte


Brindille


Résine


Galet


Baie


Une ressource



MISE EN PLACE

1) Placez le plateau sur la table. Placez l'Arbre éternel sur la souche en haut du plateau.

2) Placez les brindilles, la résine, les galets et les baies en groupe le long de la rivière. Placez les jetons Point et les jetons Occupé à côté du plateau.

3) Mélangez les cartes Forêt et placez-les sur les clairières. Utilisez 3 cartes pour deux joueurs, ou 4 cartes pour trois ou quatre joueurs. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

4) Placez les 4 tuiles Événement de base le long de la rivière, puis mélangez les cartes Événement spécial et placez 4 Événement spécial sur les branches inférieures de l'Arbre éternel. Remettez les autres événements spéciaux dans la boîte.

5) Mélangez la pile principale de cartes et placez aléatoirement 8 cartes face visible dans la Prairie. Placez la pioche à l'intérieur de l'Arbre éternel.

6) Chaque joueur choisit une couleur et commence avec 2 ouvriers de cette couleur. Le premier joueur prendra 5 cartes de la pioche, le deuxième joueur 6 cartes, le troisième joueur 7 cartes et le quatrième joueur 8 cartes.

7) Chaque joueur place ses 4 autres ouvriers sur les branches supérieures de l'Arbre éternel : 1 ouvrier au printemps, 1 en été et 2 en automne.

Le joueur le plus humble joue en premier.

6
Joueur 1





5 cartes

1



6
Joueur 2



6 cartes

2

Il n'y a pas de limite à la quantité de ressources qu'un joueur peut avoir pendant la partie. Si l'une ou l'autre des ressources est épuisée, utilisez autre chose en remplacement.

La pile de défausse **face cachée** est placée ici.



6
Joueur 4



8 cartes



6
Joueur 3



7 cartes

COMMENT JOUER

Le jeu se déroule dans le sens horaire. Vous réaliserez, chacun votre tour, une des actions suivantes. Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, mais une seule action peut être effectuée par tour.

Placer un ouvrier
ou **Jouer une carte**
ou **Se préparer pour la saison**

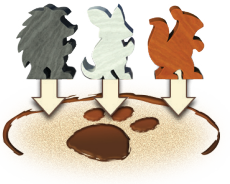
PLACER UN OUVRIER

Vos ouvriers sont nécessaires à la croissance et au succès de votre ville. Vous les déploierez dans différents endroits d'Everdell afin de récolter des ressources, de piocher plus de cartes, d'organiser des événements ou peut-être pour entreprendre un voyage.

Il existe deux types de lieux : les lieux exclusifs et les lieux partagés (représentés par un anneau ouvert). Un seul ouvrier peut visiter un emplacement exclusif. Plusieurs ouvriers, même de la même couleur, peuvent visiter un lieu partagé.



EXCLUSIF



PARTAGÉ

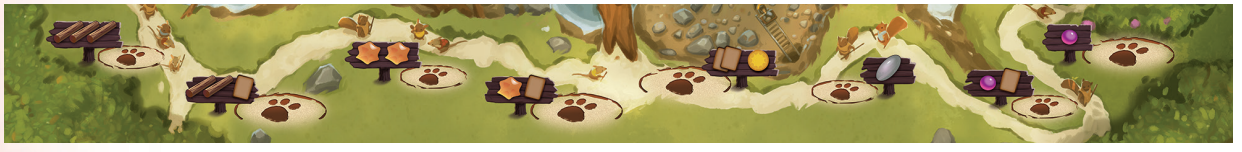
Pour visiter un lieu, placez l'un de vos ouvriers sur n'importe quel symbole disponible et prenez immédiatement les ressources indiquées ou effectuez l'action. Cet ouvrier est alors considéré comme déployé à cet endroit jusqu'à ce que vous le rameniez avec l'action Se préparer pour la saison.



Exemple : Placer un ouvrier à cet endroit vous permet de prendre 2 cartes de la pioche et de gagner 1 jeton Point.

LES LIEUX À VISITER COMPRENNENT

LES CASES D'ACTION DE BASE



LES LIEUX FORESTIERS

Ce sont des lieux variés et généralement plus puissants que vous pouvez visiter. Dans une partie à deux ou trois joueurs, il n'y a de la place que pour un seul ouvrier sur chaque lieu de Forêt. Les emplacements de lieu avec le symbole 4+ ne sont disponibles que dans une partie à quatre joueurs. Cependant, vous ne pouvez pas placer 2 de vos propres ouvriers sur un seul lieu de Forêt.



Cartes Destination



Vous pouvez placer un ouvrier sur n'importe quelle carte Destination de votre ville ou sur une carte Destination d'une autre ville qui a un symbole OUVERT auquel cas le propriétaire de la Destination gagne un jeton 1 Point **de la réserve**.

Événements



Le Grand Tour nécessite que votre ville contienne 3 cartes Destination.



Le plafond de la chapelle Pristine exige que votre ville contienne un sculpteur sur bois et une chapelle.

Vous pouvez également placer 1 de vos ouvriers sur n'importe quel Événement de base ou Événement spécial restant pour le réaliser. Pour réaliser l'Événement, vous devez satisfaire à toutes les exigences de l'Événement et payer toutes les ressources requises au moment où vous y placez votre ouvrier. Un seul joueur peut réussir chaque Événement. Vous devez être capable de réaliser l'Événement pour placer un ouvrier sur l'Événement. Vous récupérez l'ouvrier comme d'habitude lors de la saison prochaine.

Les Événements réalisés doivent être placés à côté de votre ville pour rapporter des points en fin de partie. Remarque : Vous n'êtes pas obligé de rendre vos Événements réalisés si les cartes requises sont retirées de votre ville par la suite.

Havre de paix



Le lieu du Havre de paix est un lieu partagé. Il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers qui peuvent y être placés, même de la même couleur. En venant ici, vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main et gagner 1 de n'importe quelle ressource pour chaque série de 2 cartes que vous défaussez. Remarque : la pile de défausse est face cachée.

Voyage



En automne seulement, vous pouvez envoyer un ouvrier faire un voyage. Vous devez vous défausser de cartes correspondant aux points indiqués sur le lieu de voyage que vous avez choisi. Les lieux à 5 points, 4 points et 3 points sont exclusifs et le lieu à 2 points est partagé. L'ouvrier déployé rapporte les points indiqués à la fin de la partie. Vous pouvez envoyer plus d'un ouvrier sur un voyage.



JOUER UNE CARTE

Vous pouvez jouer **une** carte. Pour jouer une carte, vous devez payer les besoins indiqués dans la réserve générale. **Les cartes peuvent être jouées soit à partir des cartes Prairie, soit à partir de votre main.**

Vous jouerez ces cartes devant vous pour former votre ville. Il y a deux types de cartes dans le jeu : **Création** et **Construction**. Vous pouvez avoir plusieurs copies de n'importe quelle carte commune dans votre ville, **mais vous ne pouvez avoir qu'une seule copie spécifique d'une carte Unique.**

CONSTRUCTIONS



CRÉATURES



Vous pouvez payer le coût requis en baies pour jouer la carte Créature ou si la Construction indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte Créature est déjà dans votre ville, vous pouvez jouer la carte Créature sans payer le coût en baies.

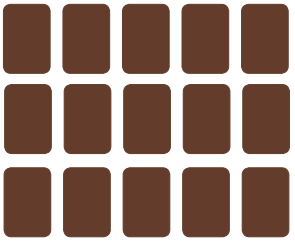
Important : Lorsque vous jouez gratuitement une Créature en utilisant la construction correspondante, placez un jeton "Occupé" sur la Construction. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par Construction.



Remarque : le jeton Occupé n'est pas retiré de la carte de Construction si la Créature gratuite est retirée de votre ville par la suite.

Ville

Votre ville dispose d'**un maximum de 15 cases** pour y jouer des cartes. Chaque carte occupe 1 case sauf indication contraire. La disposition recommandée est de 3 rangées de 5 cartes chacune. Les cartes Événement ne comptent pas dans cette limite de 15 cartes.



Disposition recommandée de la ville

Types de cartes



Voyage marron : s'active une fois immédiatement après avoir été joué. Il ne s'active plus jamais ensuite.



Production verte : s'active une fois immédiatement après avoir été joué et une fois pendant les actions de Se préparer au printemps et à l'automne.



Destination rouge : s'active lorsqu'un ouvrier y est placé. Les cartes avec le symbole OUVERT peuvent être visitées par des adversaires.



Gouvernance bleue : Vous accorde un bonus après avoir joué certains types de cartes et offre différentes façons de jouer des cartes avec une réduction.



Prospérité violette : vaut les points de base et les points bonus indiqués à la fin de la partie.

Piocher des cartes

Prenez toujours des cartes de la pioche, à moins que soit mentionné de les prendre parmi les cartes de la Prairie.

Il y a une **limite stricte de 8 cartes en main. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 8 cartes en main.** Si vous devez piocher des cartes, vous ne pouvez en piocher que jusqu'à 8, pas plus. Si vous devez donner des cartes à un adversaire, vous devez choisir un adversaire qui a de la place dans sa main, si possible ; donnez autant de cartes que possible, puis défaussez le reste.

Si une carte Prairie est jouée, **remplacez-la immédiatement par une nouvelle carte de la pioche.** Si une capacité permet aux joueurs de piocher des cartes dans la Prairie, **prenez d'abord toutes les cartes nécessaires puis réapprovisionnez la Prairie.**

Si jamais la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

Timing

Quand une carte est jouée, suivez cet ordre de séquence, quand c'est possible :

1. Utilisez la "capacité de la carte" (donjon, juge, aubergiste, etc.).
2. Payez des ressources ou utilisez le jeton Occupé
3. Si la carte vient de la Prairie, réapprovisionnez la Prairie.
4. Placez la carte nouvellement jouée dans votre ville. (Si l'effet de la carte jouée fait retirer une autre carte de votre ville, cette carte est retirée immédiatement avant le placement de la nouvelle carte.)
5. Résolvez l'effet de la carte nouvellement jouée.
6. Résolvez les effets déclenchés (palais de justice, commerçant, etc.).

SE PRÉPARER POUR LA SAISON

Si vous avez placé tous vos ouvriers et que vous ne pouvez pas jouer une carte ou ne le souhaitez pas, alors vous devez vous préparer pour la saison suivante. À votre tour, récupérez tous vos ouvriers déployés, puis gagnez les bonus indiqués pour la saison suivante, comme indiqué sur l'Arbre éternel. Après cela, votre tour est terminé et la partie se poursuit avec le joueur suivant.

Thématiquement, la partie commence à la fin de l'hiver et se termine à l'approche de l'hiver suivant. L'automne est la dernière action de préparation à la saison que vous pouvez effectuer dans le jeu.

Important : Les joueurs n'ont pas besoin d'effectuer l'action Se préparer pour la saison en même temps.

Exemple : à votre premier tour, vous placez un ouvrier sur la case des 3 brindilles et prenez les ressources. Au tour suivant, vous placez un ouvrier sur un emplacement en forêt pour gagner 1 brindille, 1 résine et 1 baie. Au tour suivant, vous jouez une Ferme de votre main en payant le coût indiqué de 2 brindilles et 1 résine ; vous gagnez immédiatement 1 baie de la ferme. À votre tour suivant, vous jouez un Crapaud de barque du Pré en payant 2 baies, puis gagnez immédiatement les 2 brindilles du Crapaud de barque, car vous avez une ferme dans votre ville.

Au tour suivant, vous n'avez plus assez de ressources pour jouer d'autres cartes et tous vos ouvriers sont déployés, alors vous vous préparez pour la saison suivante. Vous récupérez vos ouvriers déployés, puis gagnez le bonus indiqué pour le printemps : gagnez un nouvel ouvrier venant du sommet de l'Arbre éternel et activez toutes vos cartes de production vertes dans votre ville, qui sont votre Ferme et votre Crapaud de barque, ce qui vous rapporte immédiatement une baie et 2 brindilles.





Mon bien aimé,

J'ai marché jusqu'au bois des lilas nus au sud de la ferme aujourd'hui et j'ai pensé que je pouvais t'écrire une lettre. Pardonne mon gribouillage négligé - j'ai ramassé des graines d'anis trop tard dans la nuit et les engelures sur mes pattes n'ont pas encore guéri.

Tu as assez chaud aux pattes ? Tu gardes tes moustaches propres ?

Les arbustes ploient sous la neige. L'âtre doit être entretenu et les glands récoltés. De la suie est tombée dans la cheminée et a rempli la maison vide de fumée grise et humide. Ça m'a rappelé la première fois que tu as essayé d'allumer un feu ! Tu te rappelles comment la fumée du bois vert serpentait jusqu'à la chapelle, et quand tu m'as embrassée tu avais goût de sève ?

Le chèvrefeuille est plus grand que la maison maintenant. Il n'y a plus de feuilles accrochées aux arbres, bien que je m'accroche toujours à l'espoir de ton retour. J'ai suspendu une guirlande de clochettes d'or le long des gouttières et le vent chante ton nom à travers elles.

Je reste à toi,

Yara

Lorsque vous vous préparez pour la saison suivante, de nouveaux ouvriers de l'Arbre éternel rejoignent votre ville en pleine croissance. Gagnez l'ouvrier correspondant et activez le bonus de la saison suivante.



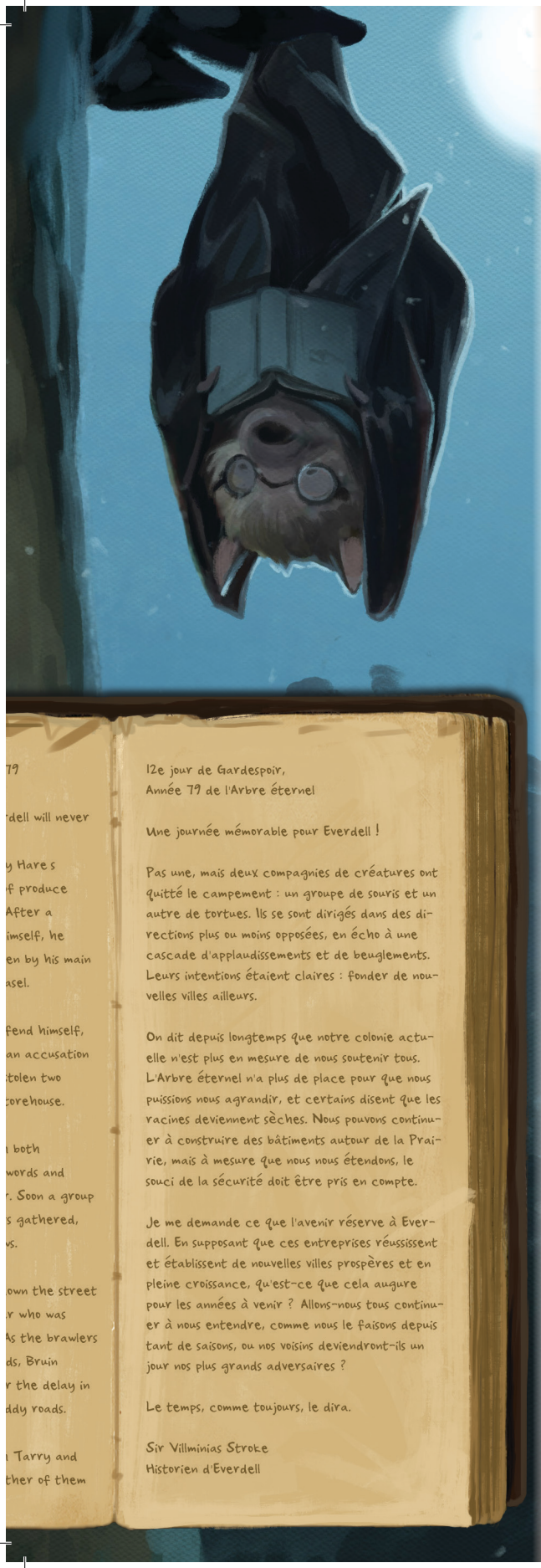
Au printemps, vous gagnez 1 nouvel ouvrier et **activez toutes les cartes vertes de production dans votre ville** dans l'ordre de votre choix.



En été, vous gagnez 1 nouvel ouvrier. Il n'y a pas de production en été, mais les cartes vertes s'activent immédiatement si elles sont jouées en été. En outre, vous pouvez prendre jusqu'à 2 cartes de la Prairie quand vous vous préparez en été.



En automne, vous gagnez 2 ouvriers et **activez toutes les cartes de production vertes dans votre ville**.



Fin de la partie

Lorsque vous avez atteint la fin de l'automne et que vous ne pouvez plus (ou ne souhaitez plus) réaliser d'actions, vous avez terminé la partie et vous devez passer. Si un joueur a passé, il ne peut recevoir aucune carte ou ressource. Leurs ouvriers restent sur le plateau. Si des cartes ou des ressources doivent être données à un joueur et que tous les autres joueurs ont passé, défaussez-les à la place.

Tous les joueurs qui n'ont pas terminé continuent à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Additionnez ensuite tous les points pour déterminer le vainqueur.

Vous trouverez peut-être plus facile d'additionner la valeur de base de chaque carte, puis de revenir et d'ajouter des jetons de points, des Bonus de Prospérité violets, des Points de Voyage et des Événements.

S'il y a égalité, le joueur qui a réalisé le plus grand nombre d'Événements gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a le plus de ressources restantes est le gagnant. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Exemple de décompte des points (page 14)

Points de base pour les cartes : 22
Jetons Points : 14
Points bonus des cartes Prospérité : 10 (3 pour Épouse, 2 pour Architecte, 5 pour Roi)
Points de voyage : 4
Événements : 12 (6 pour Spectacle en salle, 3 pour S'occuper des mécréants, 3 pour le Grand Voyage)
Total : 62


Voyage
Vous devez défausser
x égales aux x points
de la case choisie.
Ouvert uniquement en Automne
2
3
4
5


GUET
VAGABOND
1
CRÉATURE COMMUNE
Ne prend pas de place dans votre ville.
Piochez 3 .
"Les frontières n'existent pas."


FERME
MARI
2
CRÉATURE COMMUNE


FERME
1
CONSTRUCTION COMMUNE
Gagnez 1 .


FERME
EPOUSE
2
CRÉATURE COMMUNE
Peut partager une case avec un Mari.
3
si elle est associée à un Mari.
"Peut-être qu'en aura trois filles cette fois-ci".


BARQUE AUX GRENOUILLES
CRAPAUD DE BARQUE
1
CRÉATURE COMMUNE
Gagnez 2 pour chaque Ferme de votre ville.
"Je travaillerai jusqu'à ce que je claque."


3
THÉÂTRE
BARDE
0
CRÉATURE UNIQUE
Vous pouvez défausser jusqu'à 5 pour gagner 1 chacun.
"Ecoutez mon récit de vos exploits héroïques, même s'ils sont peu nombreux."


RAFFINERIE DE RESINE
1
CONSTRUCTION COMMUNE
Gagnez 1 .


RAFFINERIE DE RESINE
RAMASSE MIETTES
2
CRÉATURE COMMUNE
Activez 1 dans votre ville.
"Garde ton nez propre et ta cheminée encore plus propre!"


CLOCHER DE L'HORLOGE
0
CONSTRUCTION UNIQUE
Lorsque vous le jouez, placez 3 ici.
Au début de la préparation de la saison, vous pouvez défausser 1 pour activer 1 des lieux de Base ou de la Forêt où vous avez un ouvrier de déployé.
HISTOIRE


EPICERIE
COMMERÇANT
1
CRÉATURE UNIQUE
Gagnez 1 après avoir joué une Créature.
"Revenez et amenez vos amis... si vous en avez."


CHÂTEAU
ROI
4
CRÉATURE UNIQUE
1 pour chaque Événement de base que vous avez réalisé.
2 pour chaque Événement spécial que vous avez réalisé.
"Puis pour chaque moustache, écaille et queue."


1
1
CHAPELLE
2
CONSTRUCTION UNIQUE
Placez 1 sur cette Chapelle, puis piochez 2 par chaque sur cette Chapelle.
SOCIÉTÉ


3
3
1
1
1
MOINE
Donnez 2 à un adversaire et gagnez 4


MONASTÈRE
MOINE
0
CRÉATURE UNIQUE
Vous pouvez donner jusqu'à 2 à un adversaire pour gagner 2 chacun.
Déverrouille le deuxième Monastère .


OPEN
AUBERGE
2
CONSTRUCTION COMMUNE
Jouez une Créature ou une Construction de la Prairie pour 3 de moins .
AUBERGISTE


DONJON
0
CONSTRUCTION UNIQUE
Ne peut pas être utilisé avec d'autres capacités pour jouer des cartes.
En jouant une Construction ou une Créature, vous pouvez placer face cachée une Créature de votre ville en dessous de ce Donjon pour diminuer le coût de 3 .
GARDE FORESTIER


GRUE
ARCHITECTE
2
CRÉATURE UNIQUE
1
pour chacun de vos et , inutilisés, jusqu'à un maximum de 6.
"Si nous le construisons, ils viendront précipitamment."




AUBERGE, BARDE
SPECTACLE EN SALLE
Une fois réalisé, vous pouvez placer jusqu'à 3 ici.
2
pour chaque sur cet Événement.


MOINE, DONJON
S'OCCUPER DES MÉCRÉANTS
3
pour chaque prisonnier dans votre Donjon.


3

Règles du jeu solo

En jouant à Everdell en solo, vous serez en compétition contre un vieux rongeur grincheux connu sous le nom de Paillasson et sa meute de voyous bruyants, farfelus et turbulents, les rats roublards. Il revient à Everdell pour trois années consécutives, portant à chaque fois un nouveau titre de méchant. Vous devez trouver un moyen de surmonter ses sales tours et de débarrasser Everdell de sa racaille une bonne fois pour toutes !

Les trois années représentent trois niveaux de difficulté et ne sont pas destinées à être jouées consécutivement comme une partie complète (bien qu'une créature aventureuse puisse tenter un tel exploit).

Année 1 : "Paillasson le Scélérat"

Choisissez une couleur de joueur pour Paillasson (il préfère le noir) et installez le jeu en fonction de la configuration à deux joueurs. Vous avez une main de départ de 5 cartes et Paillasson n'a pas de cartes en main.

Prenez un ouvrier de Paillasson et placez-le sur la carte Forêt en haut à gauche pour la bloquer. Placez son autre ouvrier sur la case d'action des 3 brindilles pour la bloquer.

Jouez comme d'habitude avec ces nouvelles règles :

Chaque fois que vous jouez une carte, Paillasson peut jouer une carte. Si vous avez joué une carte Prairie, réapprovisionnez d'abord la Prairie.

Pour jouer la carte de Paillasson, lancez le dé à 8 faces ; le nombre obtenu déterminera laquelle des 8 cartes de la Prairie Paillasson va jouer dans sa ville. Les cartes sont numérotées de 1 à 8, le coin supérieur gauche étant le 1 et le coin inférieur droit étant le 8. Pour la ville de Paillasson, placez ses cartes en piles selon les types de couleur pour que vous puissiez voir clairement combien il en a de chaque couleur. La capacité de la carte et la valeur des points n'ont pas d'importance. Réapprovisionnez la Prairie après qu'il ait joué sa carte. Après avoir effectué l'action Préparer la saison, Paillasson exécute immédiatement son action Préparer la saison, qui consiste en ces étapes :

1) Vérifiez s'il a assez de cartes de couleur dans sa ville pour accomplir un des quatre Événements de base. Si c'est le cas, placez ce(s) Événement(s) dans sa ville.

2) Prenez son nouvel ouvrier et placez-le sur la carte Prairie n°1 (n°2 pour l'été et n°3 et n°4 pour l'automne), de sorte qu'à la fin de la partie il aura un ouvrier parmi les 4 cartes Prairie du haut. Vous ne pouvez plus jouer ces cartes, mais Paillasson le peut encore.

3) Dans le sens antihoraire, déplacez son ouvrier vers la carte Forêt suivante.

Au printemps, pour l'action Se préparer à la saison, déplacez son ouvrier du lieu des 3 brindilles vers le lieu des 2 résines. Pendant l'été, déplacez son ouvrier sur le lieu 1 galet. Au cours de l'automne, déplacez son ouvrier sur le lieu de 1 baie et de 1 carte.

En automne, retirez son ouvrier de la 3e tuile Forêt et placez-le à la place sur la case Voyage à 3 points.

Décompte des points

Paillasson marquera : 2 points par carte dans sa ville (3 points pour chaque carte Prospérité violette), 3 points pour chaque Événement de base qu'il a réalisé, 3 points pour chaque Événement spécial que vous n'avez pas réalisé, 3 points pour son ouvrier sur Voyage et tous les jetons Points que vous lui auriez donnés.

Année 2 : "Paillasson le Véreux"

Mêmes règles que la première année avec ces règles supplémentaires :

Placez son ouvrier sur la case Voyage à 4 points au lieu de la case 3 points.

Paillasson gagne 6 points pour chaque Événement spécial que vous n'avez pas réalisé, au lieu de 3.

Année 3 : "Paillasson le Vaurien"

Mêmes règles que la deuxième année avec ces règles supplémentaires :

Placez son ouvrier sur la case Voyage à 5 points au lieu de 4 points.

Paillasson, pendant l'automne et l'action se Préparer à la saison, kidnappe un de vos ouvriers !
Ne déplacez pas son ouvrier sur la case de 1 baie et 1 carte - au lieu de cela, retirez son ouvrier et un de vos ouvriers du jeu. Maintenant, vous n'aurez plus que 5 ouvriers à utiliser pour la dernière saison du jeu.

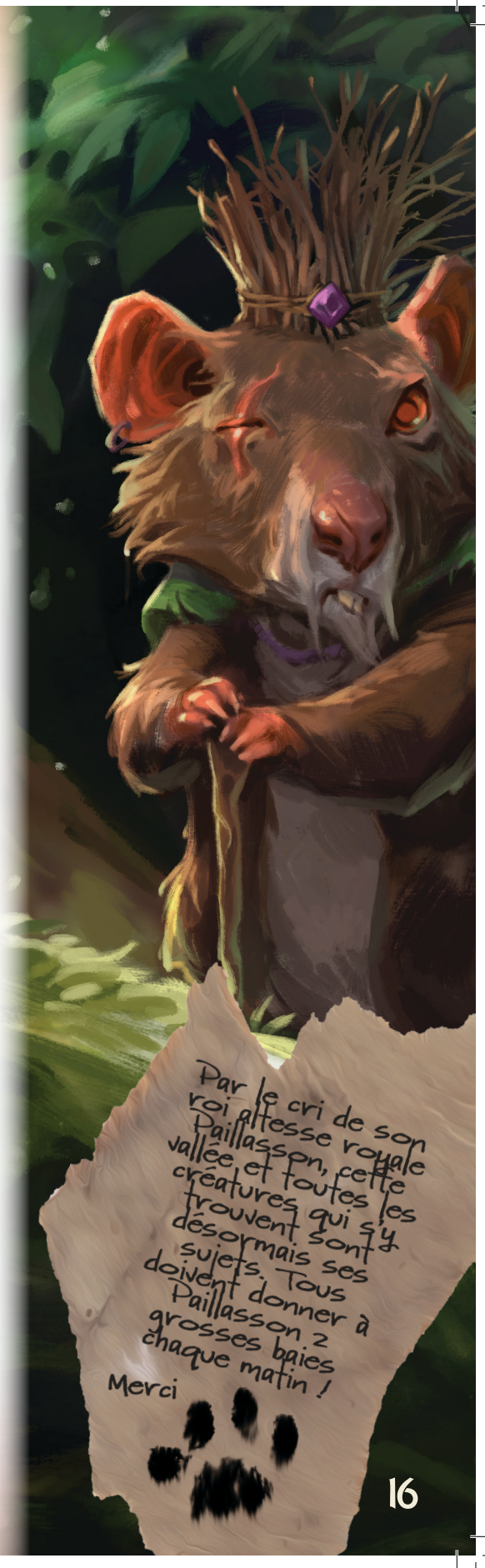
Battez-le en l'an 3 et les bardes d'Everdell chanteront votre triomphe ! L'historien enregistre votre victoire pour qu'on la préserve et qu'on s'en souvienne à jamais ! Le vieux rat Paillasson s'enfuit, laissant Everdell en paix... pour l'instant.

Notes

Paillasson peut avoir plus de 15 cartes dans sa ville.

Toute carte de la Prairie sur laquelle se trouve un ouvrier de Paillasson est totalement bloquée et ne peut être jouée, piochée ou défaussée par vous.

Si vous devez donner des cartes ou des ressources à un adversaire, défaussez-les à la place.



INDEX

CRÉATURES

Architecte : à la fin de la partie vaut 1 point pour chacun de vos galets et résine restants, jusqu'à 6 points au total.

Aubergiste : quand vous jouez une Créature, vous pouvez défausser cet aubergiste de votre ville pour diminuer le coût de la Créature jouée de 3 baies. Vous ne gagnez pas les 3 baies. Cette carte ne peut pas être combinée avec d'autres pouvoirs de cartes, y compris l'Auberge, les lieux en Forêt qui vous permettent de jouer une carte ou des cartes comme le Donjon.

Barde : défaussez jusqu'à 5 cartes de votre main, pour gagner 1 jeton Point pour chaque carte défaussée.

Berger : quand il est joué, gagnez 3 baies. Gagnez également 1 point pour chaque jeton Point sur votre Chapelle.

Colporteur : quand il est joué et pendant la Production, vous pouvez échanger jusqu'à 2 de vos ressources contre 2 de n'importe quelle autre ressource. Échangez avec la réserve générale et non avec d'autres joueurs.

Commerçant : gagnez 1 baie après avoir joué une Créature dans votre ville. Ne gagnez pas une baie en jouant ce Commerçant.

Crapaud de barque : quand il est joué et pendant la Production, gagnez 2 brindilles pour chaque Ferme de votre ville.

Croque-mort : quand il est joué, défaussez 3 cartes de la Prairie, réapprovisionnez ces 3 cartes, puis piochez 1 carte de la Prairie. Déverrouille aussi la 2de concession du cimetière.

Épouse : partage une case avec un Mari, donc quand ils sont associés, ils ne prennent qu'une seule case dans votre ville. À la fin de la partie, elle vaut 3 points si elle est associée à un Mari. Ne peut partager une case qu'avec un seul Mari.

Fou : le Fou est joué dans une case vide dans la ville d'un adversaire. Ça craint, n'est-ce pas ? Le Fou peut même être joué dans la ville d'un adversaire, si cet adversaire a déjà terminé la partie ! Jeu Solo : Paillasson peut jouer le Fou dans votre ville. Si vous jouez le Fou, défaussez-le et retirez 1 carte de sa ville.

Garde forestier : quand il est joué, déplacez n'importe lequel de vos ouvriers déployés vers un nouvel emplacement, en suivant les règles normales de placement des ouvriers. Déverrouille également la 2de cellule du Donjon. Vous ne pouvez pas placer le Garde Forestier dans la seconde cellule du Donjon.

Historien : piochez 1 carte après avoir joué une Créature ou une Construction - chaque fois que vous jouez une carte après avoir posé cet Historien, vous devez piocher une carte.

Juge : quand vous jouez une Créature ou une Construction, vous pouvez remplacer 1 de n'importe quelle ressource du coût indiqué par 1 de n'importe quelle autre ressource dont vous disposez. Exemple : Si une carte coûte 2 baies, vous pouvez payer 1 baie et 1 brindille à la place.

Mari : partage une case avec une Épouse, de sorte qu'ils ne prennent ensemble qu'une seule case dans votre ville. Si vous avez une Ferme dans votre Ville et que ce Mari est associé à une Épouse, alors cette carte vous donne 1 de n'importe quelle ressource quand vous la jouez et pendant la Production. Ne peut partager une case qu'avec une seule Épouse.

Médecin : quand il est joué et pendant la Production, vous pouvez payer jusqu'à 3 baies pour gagner 1 jeton Point pour chaque baie.

Moine : quand il est joué et pendant la Production, vous pouvez donner jusqu'à 2 baies à un adversaire pour gagner 2 points pour chaque baie que vous donnez. Déverrouille aussi la seconde salle du Monastère.

Pigeon voyageur : quand il est joué, révélez 2 cartes de la pioche. Vous pouvez immédiatement en jouer d'une valeur pouvant aller jusqu'à 3 points, gratuitement. Défaussez l'autre. Jeu Solo : si vous jouez un Pigeon

voyageur et activez son pouvoir pour jouer une autre carte, cela compte comme si vous aviez joué 2 cartes, donc à son tour, Paillasson jouera 2 cartes.

Professeur : quand il est joué et pendant la Production, piochez 2 cartes. Gardez l'une d'entre elles et donnez l'autre à un adversaire qui a de la place dans sa main (voir page 10, Piocher des cartes).

Ramasse-miettes : quand cette carte est jouée et pendant la Production, activez n'importe quelle carte verte de Production dans votre ville. Nous savons ce à quoi vous venez de penser et nous ne vous le conseillons pas. Le temps que la pauvre chose attrape sa queue, il aura creusé un trou à travers votre table. Ne lui demandez pas de faire ça !

Reine : quand vous placez un ouvrier ici, vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main ou de la Prairie valant jusqu'à 3 points gratuitement. Il s'agit des points de base de la carte et non des points bonus.

Roi : à la fin de la partie, vaut 1 point pour chaque Événement de base et 2 points pour chaque Événement spécial que vous avez accompli.

Sculpteur sur bois : quand il est joué et pendant la Production, vous pouvez payer jusqu'à 3 brindilles pour gagner 1 jeton Point pour chacune.

Taupe minière : quand elle est jouée et pendant la Production, vous pouvez copier 1 carte verte de Production dans n'importe quelle ville adverse. Fondamentalement, la Taupe Minière devient cette carte temporairement - donc si vous copiez une Épicerie, vous recevrez 2 baies si cet adversaire avait aussi une Ferme dans sa ville. Vous ne pouvez pas utiliser une Taupe minière pour copier un Entrepôt dans une autre ville. Cependant, vous pouvez utiliser une Taupe minière dans votre ville pour copier une Taupe minière dans une autre ville, puis activer un Entrepôt dans votre propre ville, en plaçant les ressources sur votre Entrepôt et non sur la Taupe minière. Jeu Solo : Vous pouvez copier n'importe quelle carte de production verte dans la ville de Paillasson avec la Taupe minière.

Vagabond : quand il est joué, piochez 3 cartes. Le vagabond n'occupe pas 1 des 15 cases de votre ville.



CONSTRUCTIONS

Arbre éternel : à la fin de la partie, vaut 1 point pour chaque carte Prospérité violette dans votre ville, y compris cet Arbre éternel. L'Arbre éternel permet de jouer gratuitement 1 fois n'importe quelle Créature.

Auberge : quand vous placez un ouvrier ici, jouez une carte Créature ou Construction de la Prairie pour 3 ressources de moins de votre choix. Vous ne gagnez pas les 3 ressources. Vous gagnez 1 jeton Point si un adversaire visite votre Auberge. Jeu solo : vous pouvez visiter l'Auberge de la ville de Paillasson et Paillasson gagne 1 point.

Barque aux brindilles : quand elle est jouée et pendant la Production, gagnez 2 brindilles.

Bureau de poste : quand vous placez un ouvrier ici, donnez 2 cartes de votre main à un adversaire, puis défaussez le nombre de cartes de votre main que vous souhaitez. Vous devez être en mesure de donner les 2 cartes afin de placer un ouvrier ici. Puis prenez des cartes de la pioche jusqu'à la limite de votre main. Vous gagnez 1 point si un adversaire visite votre Bureau de poste. Jeu Solo : Vous pouvez vous rendre au bureau de poste de la ville de Paillasson et Paillasson gagne 1 point.

Chapelle : quand vous placez un ouvrier ici, placez un jeton 1 Point sur la chapelle. Piochez 2 cartes pour chaque jeton Point sur la chapelle.

Château : à la fin de la partie, vaut 1 point pour chaque Construction commune dans votre ville.

Cimetière : quand vous placez un ouvrier ici, révélez 4 cartes de la pioche ou de la défausse et jouez 1 d'entre elles gratuitement. Défaussez les autres. Votre ouvrier doit rester ici en permanence. Le cimetière peut n'avoir que jusqu'à 2 ouvriers, mais la seconde concession doit être déverrouillée en ayant un Croque-mort dans votre ville.

Clocher de l'horloge : quand vous jouez le Clocher de l'horloge, placez 3 jetons 1 Point dessus. Avant de récupérer vos ouvriers pendant une action Se préparer à la saison, retirez 1 Point du Clocher de l'horloge et activez un des lieux de base ou de Forêt où vous avez un ouvrier déployé. Tous les points laissés sur le Clocher de l'horloge à la fin du jeu comptent dans votre total de points.

Donjon : quand vous jouez une Construction ou une Créature, vous pouvez placer une Créature de votre ville sous ce Donjon pour diminuer le coût de la carte jouée de 3 de n'importe quelle ressource. Vous ne gagnez pas les 3 ressources. La Créature dans votre donjon n'est plus considérée comme faisant partie de votre ville et ne vaut plus aucun point. Cette carte ne peut pas être combinée avec d'autres pouvoirs de cartes, y compris l'Auberge, les cartes Forêt qui vous permettent de jouer une carte, ou des cartes comme la Grue ou l'Aubergiste. Le Donjon ne peut avoir que 2 prisonniers, mais la seconde cellule doit être déverrouillée en ayant un Garde forestier dans votre ville.

École : à la fin de la partie, vaut 1 point pour chaque Créature commune dans votre ville.

Entrepôt : quand il est joué et pendant la Production, prenez dans la réserve et placez soit 3 brindilles, 2 résines, 1 galet ou 2 baies sur cette carte. Fonctionne également comme un lieu pour placer un ouvrier et prendre toutes les ressources sur la carte.

Épicerie : quand elle est jouée et pendant la Production, gagnez 1 baie ou 2 baies si vous avez une Ferme dans votre ville (pas 2 baies par Ferme).

Fêtes foraines : quand elles sont jouées et pendant la Production, piochez 2 cartes.

Ferme : quand elle est jouée et pendant la Production, gagnez 1 baie.

Grue : lorsque vous jouez une Construction, vous pouvez défausser cette Grue de votre ville pour diminuer le coût de la Construction jouée de 3 de n'importe quelle ressource. Vous ne gagnez pas les 3 ressources. Cette carte ne peut pas être combinée avec d'autres pouvoirs de cartes - y compris l'Auberge, les cartes Forêt qui vous permettent de jouer une carte, ou des cartes comme le Donjon.

Guet : quand vous placez un ouvrier ici, copiez n'importe quel lieu de base ou Forêt, même s'il est occupé.

Mine : quand elle est jouée et pendant la Production, gagnez 1 galet.

Monastère : quand vous placez un ouvrier ici, donnez 2 de n'importe quelles ressources à un adversaire et gagnez alors 4 points. L'ouvrier reste ici en permanence. Le Monastère peut avoir jusqu'à 2 ouvriers, mais le second emplacement doit être déverrouillé en ayant un Moine dans votre ville.

Palais : à la fin de la partie, vaut 1 point pour chaque Construction unique dans votre ville, y compris ce palais.

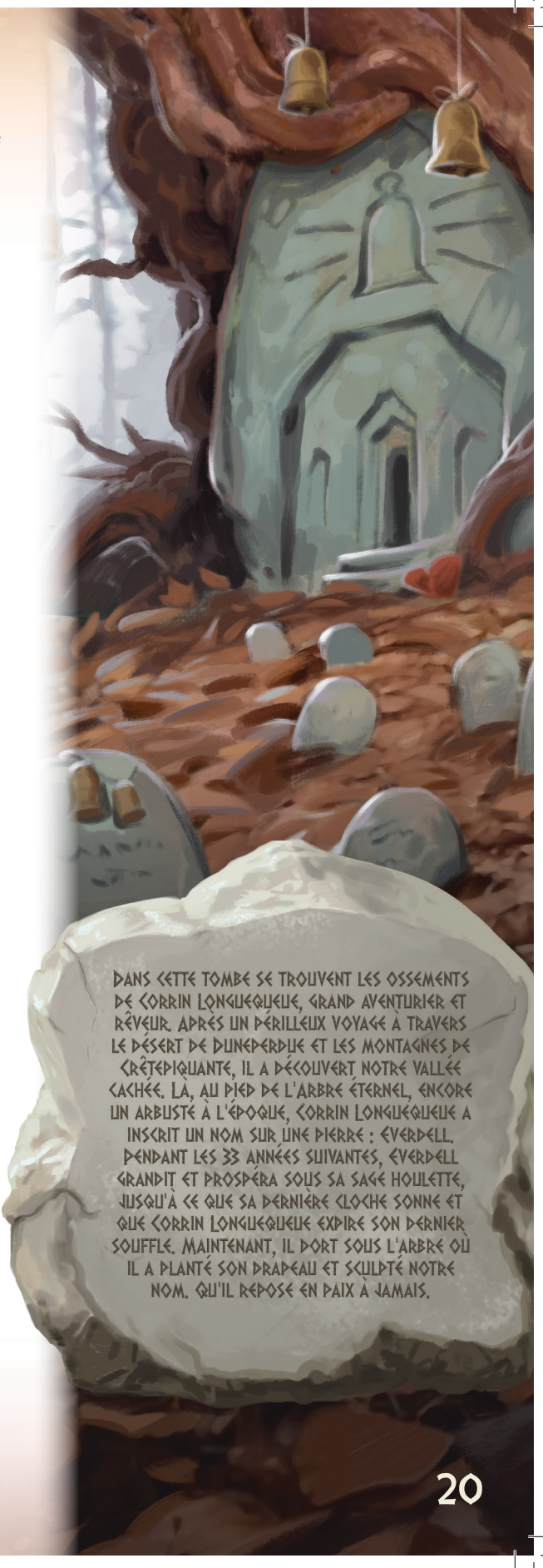
Palais de justice : gagnez 1 brindille, 1 résine ou 1 galet à chaque fois que vous jouez une Construction dans votre ville. Vous ne gagnez pas de ressources en jouant ce Palais de justice.

Raffinerie de résine : quand elle est jouée et pendant la Production, gagnez 1 résine.

Ruines : quand elles sont jouées, défaussez une construction de votre ville et placez cette carte à cet endroit, puis récupérez le coût en ressources de cette construction. Piochez également 2 cartes. Si vous utilisez les Ruines (ou toute autre capacité) pour retirer une carte avec des jetons Point, vous perdez ces jetons Point. Si vous retirez une carte avec un ouvrier déployé sur elle qui n'est pas là de façon permanente, placez cet ouvrier sur les ruines. S'il était là de façon permanente, il est perdu avec la carte retirée.

Théâtre : à la fin de la partie vaut 1 point pour chaque Créature unique dans votre ville.

Université : quand vous placez un ouvrier ici, défaussez 1 Construction ou Créature de votre ville et récupérez le coût des ressources de la carte défaussée, plus 1 de n'importe quelle ressource et gagnez 1 jeton Point. Si vous défaussez une carte sur laquelle figure un ouvrier permanent, placez ce dernier de façon permanente à l'Université (vous ne récupérerez pas l'ouvrier).





Conte des Pierres Levées

Comme raconté par Poe, la conteuse légendaire

Il y a bien longtemps, au pays de Gildin, une jeune souris regardait les montagnes lointaines et se demandait ce qui se trouvait au-delà. Sa vie avait été marquée par des épreuves et des bouleversements, comme c'était le cas pour beaucoup d'autres créatures en ces temps troublés. Il n'y avait presque plus de gouttes de miel ni de myrtilles, car toutes les provisions disponibles avaient été utilisées pendant la guerre du serpent, lorsque de braves créatures se rassemblèrent pour repousser les serpents des Étendues nordiques et sauvages.

Là, au milieu de la pauvreté et de la désolation, se trouvait une souris animée par des rêves d'espoir. Elle s'appelait Corrin Longuequeue. Son père, un guerrier courageux, avait perdu la vie à la guerre. À la nouvelle de la mort de son père, la mère de Corrin mourut peu après, laissant Corrin orphelin dans les rues sombres de la ville portuaire de Saultempête.

Nombreuses furent ses aventures et ses évasions in extremis durant les formidables années de sa jeunesse, mais sa vivacité d'esprit et sa volonté de fer - non sans un petit soupçon de chance - le guidèrent. Il se souvenait de rêves de meilleures terres au-delà des montagnes lointaines. Il savait qu'un tel voyage pouvait très bien signifier sa mort, mais il n'y avait plus d'avenir pour lui à Saultempête.

Le temps était venu.

Parmi ses quelques amis, il réussit à en convaincre trois de voyager avec lui. Ensemble, ils partirent de Pousseverte par une froide matinée, errant à la recherche d'une terre dont ils n'étaient même pas certains de l'existence.

Beaucoup d'histoires ont été racontées sur ce long voyage à travers le désert de Duneperdue et sur les montagnes de Crêtepiquante. C'était une épouvantable aventure qui dura neuf mois et qui a finalement coûté la vie à l'ami le plus

cher de Corrin. Mais lorsque le dernier espoir semblait leur échapper, le 19e jour de Gardespoir, les aventuriers atteignirent un ultime sommet et virent les merveilles qu'ils avaient tant cherchées.

Ce jour-là, le soleil se réjouissait de percer les nuages sombres qui faisaient froncer les sourcils depuis si longtemps et il illuminait de ses rayons la majestueuse vallée émeraude qui se trouvait plus bas. C'était une terre intacte, vierge des plaies de la guerre et épargnée par la dévastation de l'avidité. Après avoir exploré la vallée pendant plusieurs semaines, Corrin et ses compagnons s'installèrent finalement parmi les racines de ce qui serait un jour le monument de l'espoir que nous connaissons sous le nom d'Arbre éternel. Il déclara que la vallée s'appellerait Everdell et il la bénit.

Presque immédiatement après avoir établi un lieu pour reposer son esprit, Corrin se mit à ériger un monument pour commémorer et ne jamais oublier, le voyage qui lui avait fait découvrir ce lieu sacré.

Ils érigèrent neuf pierres blanches, représentant chacune un mois de leur voyage. Ils sculptèrent dans ces pierres des souvenirs, des espoirs et des rêves et enfin, un défi pour nous tous qui jouissons maintenant d'une telle paix et d'un tel confort dans notre royaume bien-aimé.

Ce sont les paroles de Corrin Longuequeue, gravées dans cette pierre et prononcées maintenant afin de ne jamais les oublier :

Il n'y a pas de chagrin trop noir pour l'espoir.
Même minuit cède la place au matin.
Saisissez l'occasion et faites-la chanter.
Que votre cloche sonne à jamais haut et fort.

Maintenant, allez, allez dans le monde et laissez votre vie être une pierre levée qui encouragera et inspirera les autres pour de nombreuses saisons à venir.

CRÉDITS

Auteur
James A. Wilson

Illustration
Andrew Bosley

Développement du jeu et de la création
Dann May
Brenna Noonan
James A. Wilson

Direction artistique et conception graphique
Dann May

Graphismes supplémentaires et mise en page
Cody Jones

Marketing
Brenna Noonan

Gestion de la production
Cody Jones

Production exécutive
Dan Yarrington

Testeurs du jeu
Clarissa Wilson, Jacob Parker, Nathan Wilson, Andrew & Jordana Osborne, Justin Schaffer, Michael Mindes, Seth Jaffee, Joel Eddy, Allen Chang, Cody Jones, Chris McMullen, Michael Fox, Andrew Bosley et un merci spécial à Michael Cyr de BGG.

Traduction
Board Game Circus, Matagot

Publié par
Starling Games
Rendez-nous visite en ligne sur www.Starling.games



STARLING
GAMES

FR

MATAGOT

FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ
ASSOCIATION
OU
MAGASIN
OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr