



Everdell  
SPIRECREST



STARLING  
GAMES

CÎMENFLÈCHE  
*Edition Collector*

RÈGLES DU JEU

# MATERIEL



33 CARTES DÉCOUVERTE

12 CARTES MÉTÉO



5 FIGURINES DE GRANDES BESTIOLES



6 TUILES CARTES 24 TUILES CARTES  
DU VAL ÉTERNEL



6 RENARDS ET 1 GRENOUILLE

AMBASSADRICE (POUR L'EXTENSION PEARLBROOK)



12 LAPINS VOYAGEURS (1 POUR CHAQUE  
TYPE DE BESTIOLE DANS EVERDELL ET SES EXTENSIONS)



12 JETONS DE 3PTS



6 SELLES  
(1 EXTRA)



1 PLATEAU MONTAGNE

# Ajout Collector



9 CARTES DÉCOUVERTE



3 FIGURINES  
DE GRANDES BESTIOLES



6 LÉZARDS, 6 HIBOUX,  
6 TAUPES, AVEC LEURS  
GRENOUILLES AMBASSADRICES  
ET LEURS LAPINS VOYAGEURS



4 SELLES  
(1 EXTRA)



# 1<sup>er</sup> jour de Coucher d'Etoiles

Je me souviens encore de ses paroles, même si cela fait des mois qu'il m'a dit tout cela. Le Roi Rhun avait raison. Il y a un appel en moi, une envie de quelque chose de plus. Quelque chose au-delà.

Rose est retournée dans les montagnes, et j'ai dernièrement appris qu'elle avait trouvé une grande richesse en explorant des grottes. J'espère qu'elle se souviendra des paroles du Roi.

Couines a été tellement inspiré par l'approbation du Roi pour ses compétences en matière de cartographie qu'il a formé une caravane de cartographes pour créer un atlas du monde entier. Il n'a jamais été fait pour les petites ambitions.

Je me retrouve à contempler une mer d'un bleu étincelant, prêt à monter à bord d'un navire qui me conduira vers une destination inconnue bien au-delà. Mais la destination n'est pas ce qui me motive. Ce sont les voyages quotidiens, les surprises et les délices, les défis et les chagrins, l'émerveillement et l'imagination et chaque souffle de chaque instant...

Le voyage est la destination.

Le rivage lointain attend.



Version 1.13  
Traduction par Caranedhel

Le Roi dit: "Je vois qu'il y a plus, cependant, dans vos cœurs. Vous aspirez à autre chose, n'est-ce pas?"

Rose s'avança. Je fus surpris de voir que ses yeux étaient humides. "J'ai perdu toute ma famille", dit-elle. "Il ne me reste plus rien au Val Eternel. Je ne sais plus où est ma place. Je recherche l'aventure, un but, un défi. Est-ce une erreur?"

Le roi Rhun secoua la tête. "Ce n'est jamais une erreur de mieux comprendre son but dans ce monde, jeune Rose sauvage. Si vous décidiez de rester à Cîmeflèche, vous trouverez l'aventure, vous pourriez même trouver de grandes richesses. Mais sachez ceci: le but ne vient pas de l'extérieur, mais de l'intérieur. Quoi que vous gagniez dans cette vie, cela ne vous satisfera pas. C'est ce que vous donnerez qui vous apportera la différence que vous recherchez".

Rose recula, baissant les yeux sur son bras blessé. Elle ne dit plus rien après cela pendant assez longtemps.

"Et toi, dit le roi en me regardant, je peux voir l'envie de voyager dans tes yeux, Torrin Lièvre. Tu ne souhaites pas non plus rester au Val Eternel, n'est-ce pas?"

J'avais une vie confortable au Val Eternel, pleine de travail simple ... mais j'ai réalisé que mon père avait raison, que le Roi avait raison. Combien d'heures avais-je passé à contempler ces sommets, à écrire dans mon journal, à rêver et à m'interroger ?

"Un jour, dit le roi, tu pourrais te retrouver à quitter ce pays pour en chercher un autre, un peu comme votre ancien héros, Corrin Queuesansfin. Mon père lui a tenu le même langage lors de son passage ici il y a plusieurs années".

J'étais vraiment honoré d'être comparé à Corrin Queuesansfin, même de cette petite manière. Je restai sans voix, réfléchissant aux implications de ce que disait le Roi. Puis il rit légèrement. "Mais que vos cœurs ne soient pas troublés par mes paroles. Vous devez continuer votre quête et je dois descendre dans votre belle vallée. Allez, mes courageux petits amis. Continuez et que vos voyages soient bénis".

## RESUME

Bien au-delà des confortables limites de la vallée du Val Eternel, au cœur de terres mystérieuses et inexplorées, l'aventure attend d'être découverte. Ruines antiques? Bestioles de pays étrangers? Géants? Rassemblez vos fournitures de voyage et votre courage et préparez-vous pour un voyage audacieux à travers les monts Cîmenflèche!

Vous commencerez le jeu avec un lapin Voyageur sur le plateau Montagne. Chaque saison, vous devrez faire face à des conditions météorologiques difficiles qui modifieront votre capacité à jouer. Au fur et à mesure que les saisons changent, vous déplacerez votre Voyageur le long du sentier, rassemblant des cartes pour planifier une expédition finale et faisant des découvertes étonnantes. Utilisez intelligemment les capacités uniques de vos cartes Découverte, planifiez avec soin votre expédition de fin de partie, et l'histoire de votre ville, ainsi que votre voyage épique, restera dans le Val Eternel pour de nombreuses saisons à venir!

## CREDITS

**Conception de l'extension:** James A. Wilson

**Développement:** Dann May, Brenna Noonan

**Graphismes:** Andrew Bosley

**Graphismes complémentaires:** Dann May

**Direction Artistique/Conception Graphique:** Dann May

**Producteur Exécutif:** Dan Yarrington

**Testeurs:** Clarissa Wilson, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Iskra Dyulgerova, Tom Peske, Amy Peske, Alex Peske, James Charlick, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Trevor Baker, Gregory Delaney-Mucklow, Cory Kneeland, Angela Kneeland, Marie Kneeland, Michael Forrey, Tim Dolloff, Benjamin Leroy-Beaulieu, Kim Williams, Anthony Williams, Erin Williams, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Jonathan Baxter, Erin Baxter, Andrew Albertsen, Maximilian Berbechelov

# MISE EN PLACE

Suivez les règles de mise en place du jeu de base avec ces ajouts:

- 1) Placez le plateau Montagne le long de la moitié inférieure du plateau principal.
- 2) Triez les cartes Météo par saisons, puis mélangez chaque groupe et placez une carte face cachée, sans la regarder, sur chaque point de saison correspondant sur le plateau Montagne. Remettez les cartes Météo restantes dans la boîte, sans les regarder.
- 3) Triez les cartes Découverte en 3 catégories: Contreforts, Pics et Crête. Mélangez chaque groupe séparément et placez-les face cachée sur leurs emplacements correspondants sur le plateau Montagne.
- 4) Donnez à chaque joueur une tuile de carte Val Eternel (4a). Mélangez ensuite les 24 tuiles de carte et placez-en une de plus que le nombre de joueurs face visible sur la partie Contreforts du sentier (4b). Placez ensuite le même nombre de tuiles face cachée sur le sentier Pics (4c) et sur le sentier Crête (4d). Replacez les tuiles restantes dans la boîte, sans les regarder.
- 5) Disposez les figurines des Grandes Bestioles sur le plateau Montagne (facultatif) ou à proximité.
- 6) Retournez la carte Climat hivernale (2a) et placez le Voyageur de chaque joueur sur l'icône Contreforts au début du sentier.



## 12<sup>ème</sup> jour de Brume Levante

Nous avons eu un sommeil perturbé, convaincus que nous étions entourés de tous côtés par des serpents ou des goules. Quand l'aube s'est finalement levée, nous avons failli sauter de nos fourrures au son d'une voix grave. Nous nous sommes retournés pour nous retrouver à regarder un imposant bouquetin de montagne. Le Roi Rhun lui-même!

Il portait une couronne patinée entre ses longues cornes courbes ; sa silhouette musclée soutenait sa stature haute et forte ; ses yeux étaient anciens et sages. Nous nous sommes inclinés bas devant lui.

Il dit qu'il nous surveillait depuis des jours maintenant, et nous a dit de prononcer nos noms et d'indiquer le but de notre voyage dans son royaume. Je l'ai fait, tremblant en sa présence.

Après un moment de silence, ses yeux profonds fixés sur chacun de nous, le Roi Rhun répondit. "Non seulement votre courage est admirable, mais il est inspirant. Vous avez grimpé au sommet de votre monde, risquant votre fourrure pour demander l'aide de géants. Malheur à moi, malheur à toutes les bestioles si moi, le Roi Rhun de Cîmeflèche, je vous laisse revenir sans promesse d'espoir et d'aide. Nous vous aiderons du mieux que nous pourrons. De plus, je descendrai moi-même rendre visite à votre Roi, pour voir ce qui peut être fait".

Couines ne pouvait contenir un cri d'excitation. Mon propre cœur battait la chamade.

"Quant à vous trois, votre voyage n'est pas encore terminé. Vous devez continuer jusqu'à la Crête et visiter les villes qui se trouvent au-delà de cette route. Parlez avec leurs dirigeants, dites-leur que je vous ai envoyés. Beaucoup d'entre eux sont des bestioles que vous ne connaissez pas au Val Eternel, mais ils ont tous bon cœur".

Il nous a indiqué l'itinéraire le plus sûr pour sortir des sommets et comment nous pourrions trouver ces villes étrangères. Couines prit de nombreuses notes et dessina des cartes, puis montra son travail au Roi, qui hocha la tête avec approbation. "Vous avez peut-être ce qu'il faut pour devenir un jour un cartographe célèbre, Couineronge du Val Eternel". (Je pense que la queue de Couines est devenue plus longue en entendant cela).

L'aigle nous a souhaité bonne chance, nous a fait un clin d'œil, puis a bondi et s'est envolé.

### 10<sup>ème</sup> jour de Brume Levante

Les chemins menant aux ruines de Flèche sont perfides ; le dégel printanier a créé des rivières glacées qui creusent sur et autour des pierres. Rose est tombée et s'est blessée au bras gauche. Cela lui cause clairement de la douleur, mais je ne pense pas que ce soit cassé. Je crois que c'est sa fierté qui est la plus blessée.

Nous commençons à voir quelques-unes des anciennes colonies. Peut-être qu'un jour je reviendrai ici pour les explorer davantage, mais pour l'instant, nous devons poursuivre, gardant la quête au premier plan dans nos esprits.

A un moment dans la journée j'ai ressenti une présence étrange. Comme si nous étions surveillés. Pourtant, quand je me suis retourné, nous étions seuls.

### 11<sup>ème</sup> jour de Brume Levante

Étonnant! Nous avons atteint le cœur des ruines de Flèche! De là, nous pouvons voir la vallée du Val Eternel comme un flou vert au loin. Il est incroyable d'imaginer que Corrin Queuesansfin lui-même se soit dressé à cet endroit précis.

J'ai eu le même sentiment étrange qu'hier: qu'on nous surveille ...

Nous avons maintenant passé une journée entière à explorer les ruines, et toujours aucun signe du roi Rhun. Je commence à me demander si je perds la tête. Tout au long de la journée, je regardais par-dessus mon épaule, sûr que je trouverais des yeux braqués sur nous.

Je ne pouvais pas cacher mes intuitions à Rose ou Couines, et maintenant j'ai peur qu'ils commencent à ressentir la même chose.

Nous avons décidé de rester ici une nuit de plus. Si nous n'avons pas trouvé le roi dans la matinée, nous quitterons cet endroit étrange.

*Remarque: Spirecrest ajoute une complexité substantielle à Everdell. Lorsque vous jouez avec Spirecrest, il est recommandé de ne pas inclure d'autre extension.*

## LE SENTIER

Votre Voyageur aventureux voyagera à travers les mystérieux monts Cîmenflèche, bravant les conditions météorologiques dangereuses et s'aventurant dans des terres inexplorées. En chemin, il découvrira des montagnards rustiques, des endroits exotiques, des sentiers difficiles et même certaines des légendaires Grandes Bestioles qui, selon la rumeur, parcourent ces sommets.

Votre Voyageur commence le jeu en explorant les Contreforts et progressera ensuite vers les Pics, puis la Crête, puis enfin vers votre Expédition.

Chaque fois que vous exécutez une action Préparer la saison, vous devez exécuter l'action Explorer, qui comprend les 3 étapes suivantes:

### 1) TRACÉ

Prenez 1 des tuiles de carte de la zone que votre voyageur explore et placez cette tuile à la fin de votre expédition.

### 2) DÉCOUVERTE

Révélez 3 cartes Découverte de la zone explorée par votre Voyageur, puis jouez-en 1 dans votre zone.

### 3) VOYAGE

Déplacez votre Voyageur dans la zone suivante du sentier et révélez la carte Météo et les tuiles de carte si elles ne sont pas déjà révélées.

### TRACÉ

Choisissez l'une des tuiles de carte face visible sur la zone du sentier que votre Voyageur explore actuellement. Prenez cette tuile Carte et placez-la à la fin de votre Expédition.

Au début du jeu, votre Expédition se composera uniquement de la tuile de carte Val Eternel que vous avez reçue lors de la mise en place. Lorsque vous obtenez votre première tuile de carte, placez-la à droite de la tuile de carte Val Eternel comme indiqué ci-dessous:



Les autres tuiles de carte que vous gagnerez seront ensuite placées à droite de cette tuile de carte. Chaque joueur gagnera un total de 3 tuiles de carte au cours de la partie. Cela constitue l'Expédition que votre Voyageur pourra entreprendre à la toute fin de la partie.

L'expédition sera expliquée plus en détail dans la suite de ces règles.

## DÉCOUVERTE

Après avoir choisi et ajouté une tuile de carte à votre expédition, prenez les 3 cartes du dessus de la pile correspondante à la zone que vous explorez. Ce sera la pile Contreforts la première fois que vous Préparez une saison. Placez ces 3 cartes face visible en bas du plateau Montagne, sous les repères de coût sur le plateau comme indiqué ci-dessous:

Ces cartes représentent différentes découvertes que votre Voyageur a faites au cours de son voyage. Vous ne pouvez choisir qu'une seule de ces cartes pour la poser dans votre zone de jeu. Ces cartes ne comptent pas dans la limite de taille de votre ville.

La première carte de la rangée est gratuite. Pour prendre la deuxième carte, vous devez soit défausser 1 carte de votre main, soit payer 1 de n'importe quelle ressource. Pour prendre la troisième carte, vous devez soit défausser 2 cartes de votre main, soit payer 2 de n'importe quelle ressource, soit défausser 1 carte et payer 1 ressource.

Je ne connais pas la date exacte. Sinistre nous a tellement poussés, exigeant même que nous voyagions parfois la nuit. Ne se lasse-t-il jamais?

Le froid! Oh, il fait tellement froid ici. Espérons que Rose pourra allumer les brindilles que nous transportons avec nous. Je suis sûr que Sinistre aurait une astuce pour allumer un feu, mais nous ne sommes pas près de lui demander.

### 3<sup>ème</sup> jour de Brume Levante

J'étais convaincu que Sinistre allait nous conduire à notre mort, mais par miracle, nous avons survécu à la route glaciale du sentier du Son de Cloche, puis à la montée perfide jusqu'à la tour de Valtempête. La balise incandescente au sommet de la tour était certainement une lueur d'espoir pour nous.

Les hiboux nous ont réservé un accueil chaleureux, un festin délicieux et des gîtes très confortables. Sinistre était parti avant même que nous ayons remarqué qu'il partait.

Malheureusement, malgré toute leur sagesse, les hiboux ne savent pas où se trouve le roi Rhun. Ils disent que si quelqu'un l'a vu, ce serait le grand aigle, Ritevent. Un aigle! Ce sera vraiment étonnant de voir ce Ritevent par nous-mêmes.

Pour l'instant, nous allons profiter de notre période de repos à Valtempête. J'ai ouï dire que leur bibliothèque est magnifique.

### 9<sup>ème</sup> jour de Brume Levante

Fort heureusement Ritevent nous a dit qu'il avait vu le roi Rhun, tout récemment en fait, alors qu'il planait au-dessus des ruines de Flèche. Il a proposé que nous montions sur son dos. Comment pourrions-nous refuser?

Ce vol a vraiment été l'expérience la plus exaltante de ma vie; je pense que Ritevent a pris un certain plaisir à nous effrayer avec ses plongées et ses descentes en piqué. Le temps s'est assombri avant que nous n'arrivions aux ruines et des éclairs nous ont obligés à atterrir. Ritevent nous a dit que les ruines n'étaient pas trop loin et que nous pourrions nous y rendre assez facilement une fois la tempête passée.

Puis, enfin, un rare brin de chance! Un cardinal a repéré Rose et a atterri pour entamer une conversation. Nous avons été ravis de découvrir que ce bel oiseau était en fait un guide de randonnée. Il a généreusement offert de nous aider. En un rien de temps, semblait-il, nous étions sortis de la brume et nous nous reposions joyeusement sur une butte herbeuse de l'autre côté.

Nous avons informé le guide de notre quête et il a suggéré que nous recherchions un alpiniste célèbre de la région, qui, selon lui, fréquentait une auberge de voyageurs à proximité.

### *23<sup>ème</sup> jour de Gardespoir*

L'auberge était un établissement de premier plan juste à côté du sentier principal, bien nommé Chemin Rebelle. Les tables étaient occupées par un assortiment coloré de montagnards.

Nous avons appris d'un hérisson plutôt dodu que personne ne connaissait le vrai nom de l'alpiniste, mais que les habitants l'appelaient Sinistre. Un prospecteur souriant a prétendu qu'il pouvait nous aider, moyennant paiement, à trouver Sinistre. Nous avons refusé.

Il se faisait tard et l'aubergiste nous a généreusement logés dans une chambre avec un foyer et trois lits secs. Cela faisait des semaines qu'aucun de nous n'avait senti un oreiller de paille contre ses moustaches.

Le lendemain matin, nous avons été surpris de rencontrer un panda roux fronçant les sourcils, qui semblait nous attendre. "Alors c'est ça les voyageurs? J'ai vu des bestioles plus fortes que vous essayez de braver ces sommets, et ne jamais revenir".

Sinistre avala un mug de quelque chose. "Je vais vous emmener à Valtempête. Les hiboux savent peut-être où vous pourrez trouver le roi. Mais vous serez seuls après cela ... si l'un d'entre vous est encore en vie".

### *Mois Brume Levante*

Enfin Sinistre nous a permis de nous reposer et d'allumer un feu! Je peux à peine écrire, mes pattes sont si gelées. Ce sentier du Son de Cloche est en effet une route misérable.



Posez la carte Découverte choisie à côté de votre ville. Placez les 2 cartes Découverte que vous n'avez pas choisies face cachée sous leur pile.

### *Types de Cartes Découverte*

Il existe différents types de cartes Découverte que vous pouvez rencontrer. Toutes les cartes Découverte sont décrites en détail dans l'index à la fin de ce livret de règles.

Les cartes Découverte sont considérées comme des "capacités de jeu de cartes" et ne peuvent donc pas être combinées avec des cartes comme l'Aubergiste (Innkeeper) ou la Grue (Crane).

**Trail (Sentier) et City (Ville):** les Sentiers vous mettent au défi de remplir certaines conditions afin de gagner leurs points de fin de partie. Les Villes, qui ne se trouvent que dans la pile Crête, vous rapporteront des points de fin de partie en fonction des types de cartes dans votre ville.

**Effet en cours:** vous obtiendrez une capacité continue qui restera en vigueur pendant toute la durée de la partie, ou aussi longtemps que le précise la carte.

**Lieu:** il peut s'agir de lieux que vous seul pouvez visiter, ou de lieux ouverts que d'autres joueurs peuvent également visiter.

**When Played** (quand la carte est jouée): certaines cartes ont des capacités que vous exécuterez immédiatement lorsque vous les jouerez.

**Big Critter** (Grande Bestiole): si vous jouez une carte Grande Bestiole, prenez la figurine correspondante sur le plateau Montagne. Cette Grande Bestiole remplace 1 de vos ouvriers, et vous pouvez éventuellement utiliser un clip de selle en plastique pour fixer votre ouvrier sur la Grande Bestiole afin qu'il la chevauche (et que l'on sache qui l'utilise).

Les Grandes Bestioles sont considérées comme des "ouvriers", mais possèdent des capacités uniques qui remplacent les Pouvoirs de Joueurs. Elles peuvent visiter tous les endroits normaux auxquels les autres ouvriers ont accès, tels que les points de collecte de ressources, les cartes de destination, etc. Elles peuvent également être déplacées avec des cartes comme le Ranger.

## VOYAGE

Après avoir choisi une tuile de carte et joué une carte Découverte, déplacez votre Voyageur vers la zone suivante indiquée sur le sentier. Ces zones sont repérées par des symboles:



*Contreforts*



*Pics*



*Crête*

Si la carte Météo de cette zone n'est pas encore révélée, révélez-la maintenant ; les restrictions de règle de cette carte Météo s'appliquent à tous les joueurs dont le Voyageur se trouve dans la zone concernée. Si les tuiles de carte sur la piste de cette zone ne sont pas encore révélées, retournez-les toutes maintenant face visible.

La carte nous a conduits sur un chemin capricieux et perfide, couvert d'un feuillage rendu humide par l'assaut continu de la pluie froide et mordante. Nous approchions le coucher du soleil lorsque nous avons quitté le sous-bois, pour presque tomber dans un profond canyon qui s'étendait devant nous.

Couines a finalement admis que la carte était ridicule et lança cette maudite chose dans le canyon.

Puis Rose repéra un pont. C'était une structure de cordes et de planches, clairement ancienne, et j'allais déclarer que cela ne valait pas le risque, quand elle a plongé en avant. En peu de temps, elle était en sécurité de l'autre côté, où elle a annoncé qu'il y avait un creux sec dans lequel nous pourrions nous mettre à l'abri.

J'ai encouragé Couines à passer en second, sachant que si je le laissais passer en dernier il pourrait ne jamais nous suivre. Je pouvais voir sa queue trembler tout du long.

J'ai ravalé mes propres appréhensions et j'ai commencé la traversée. Un vent strident soufflait à travers le canyon, balançant le pont branlant. J'ai replié mes oreilles et me suis avancé, refusant d'imaginer mon corps se briser sur les rochers loin en dessous puis flotter sans vie sur la rivière ...

En sécurité dans le creux sec, nous avons enfin pu rire de nous-mêmes pour avoir fait confiance, parmi toutes les bestioles, à une belette pour nous donner des indications.

### *22<sup>ème</sup> jour de Gardespoir*

La journée a commencé humide et morne alors que nous marchions sur le sentier Mistrise. Je ne sais pas combien d'heures nous avons passé à errer dans cette vallée enveloppée, à prendre de mauvais virages et à faire tremper notre fourrure.

Nous étions de mauvaise humeur après-midi et décidément perdus. Rose a escaladé un arbre pour découvrir que nous n'avions progressé qu'à une courte distance de l'endroit où nous avons commencé. Couines tomba au sol et se mit presque à pleurer.

## EXTRAITS DU JOURNAL DE TORRIN LIEVRE

7<sup>ème</sup> jour de Gardespoir

"Une course d'idiot".

Ces mots résonnent dans mes oreilles alors que nous nous mettons à l'abri d'une tempête de fin d'hiver. Nous n'en sommes qu'à sept jours dans notre quête, et déjà le poids de ce que nous espérons accomplir pèse sur nous. Nous avons quitté le confort de nos maisons pour nous aventurer dans ces terres sauvages à la recherche de l'aide d'un roi, qui, selon certains, n'est qu'une légende. Mes compagnons sont des bestioles fortes et robustes, mais je reconnais la graine du doute dans leurs yeux.

Nos besoins ne peuvent être ignorés. Il faudra des mois pour se remettre du carnage laissé par la tornade et de la dangereuse pénurie de nourriture due à la sécheresse. Si le gel glacial de cet hiver se poursuit, il y aura peu de temps pour cultiver et récolter de nouvelles moissons cette année.

Je dois me souvenir des mots que mon père m'a dits: "Tu n'as jamais été censé suivre ma voie, Torrin, et avoir une vie confortable de commerçant. Tu es né pour de plus grandes choses. Va avec ma bénédiction. Je guetterai chaque jour ton retour triomphal".

Je pense que je vais encourager Couineronge et Rose avec une chanson. Couines, en particulier, a la queue basse à cause du climat. Cela fera aussi du bien à mon cœur. Une mélodie pour nous aider à rassembler une fois de plus notre courage.

19<sup>ème</sup> jour de Gardespoir

Je savais que mes instincts de lapin à propos de ce vendeur de cartes étaient corrects! Il nous a pressés d'acheter une carte avec un soi-disant raccourci, et Couines, désireux d'éviter plus de pluie verglaçante, a payé le prix fort en brillants. A mon avis, cette affaire sentait mauvais, mais vu que Couines est un membre officiel de la Guilde des Cartographes, j'ai décidé à contrecœur de me fier à son jugement.

Lorsque vous effectuez l'action Préparer la saison d'automne, retournez d'abord la carte Météo d'automne si elle n'est pas déjà révélée. Prenez ensuite votre Voyageur sur le plateau Montagne et placez-le sur la tuile carte Val Eternel au début de votre Expédition ; à partir d'ici, vous devez suivre les restrictions de règle de la carte Météo d'automne.



## METEO



Hiver



Printemps



Eté



Automne

Vous explorerez différentes zones selon les saisons du jeu: en hiver les Contreforts, au printemps les Pics, en été la Crête, et en automne votre Expédition. Pendant chaque saison, vous devez suivre les restrictions de règle de la carte Météo correspondante.

Après avoir Préparé la saison et avoir déplacé votre Voyageur vers la zone suivante, retournez la carte Météo de cette nouvelle zone si elle n'est pas déjà révélée. Vous devez maintenant suivre les règles de cette nouvelle carte Météo aussi longtemps que vous êtes dans la saison correspondante. Vous n'êtes affecté que par la carte Météo de la saison en cours.

Différents joueurs peuvent être affectés par des conditions météorologiques différentes au même moment dans le jeu, en fonction de la saison dans laquelle ils se trouvent actuellement.

Notez que les effets de jeu qui copient des emplacements de base ou de forêt, comme le Poste de Guet (Lookout), ignorent les effets météorologiques qui s'appliquent à ces emplacements.

Les effets météorologiques qui vous obligent à défausser des cartes prennent effet à la fin de votre tour, une fois que vous avez complètement résolu votre placement ou vos capacités de carte.

Si l'effet Météo vous oblige à payer un coût supplémentaire pour jouer une carte, vous pouvez ignorer cet effet si vous jouez la carte gratuitement (via un jeton occupé ou un autre effet).

## EXPÉDITION

À la fin du jeu, immédiatement après que vous ayez passé, votre Voyageur peut alors entreprendre son Expédition. Chaque tuile de carte de votre Expédition vous accordera des points de fin de partie, mais uniquement si vous payez avant le coût indiqué pour vous y rendre. Vous pouvez choisir le nombre de tuiles de carte que vous parcourrez, le cas échéant. Vous devez parcourir votre expédition dans l'ordre dans lequel vous l'avez tracée.

Par exemple, vous devez payer le coût indiqué sur la première tuile à droite de la tuile carte Val Eternel avant de pouvoir payer le coût sur la deuxième tuile, et enfin la troisième. Déplacez votre voyageur vers la tuile de carte la plus éloignée que vous choisissez d'explorer. Lorsque vous comptabilisez vos points, vous gagnez des points pour la tuile de carte sur laquelle se trouve votre Voyageur et toutes les tuiles précédentes sur la gauche. Vous ne gagnez pas de points pour les tuiles de carte que vous n'explorez pas.

Dans l'exemple suivant, le joueur paie 3 résine et gagne 4 points, mais ne va pas plus loin car il ne peut pas payer les 3 cailloux nécessaires pour continuer son expédition.



## REGLES SOLO

Rugwort est en route!

Il n'a jamais été connu pour ses idées originales, et maintenant il suit littéralement vos traces! Rugwort a entendu parler des découvertes étonnantes faites dans les monts Cîmenflèche, et il a embauché une créature louche pour vous suivre tout au long de votre voyage, essayant de gratter tout ce que vous laissez derrière vous.

Vous devez vous assurer qu'il se trompe de chemin et ne revient pas!

Lorsque vous jouez avec l'extension Spirecrest en solo, utilisez les règles solo du jeu de base, y compris les 3 années de difficulté, et ajoutez les règles suivantes:

- Placez 1 tuile carte Val Eternel dans la zone de Rugwort et placez son Voyageur dessus.
- Placez 2 tuiles de carte sur chaque zone du sentier, avec les tuiles sur les Contreforts face visible et les tuiles Pics et Crête face cachée.
- Rugwort prend la tuile de carte que vous ne choisissez pas dans chaque zone. Placez-la à la fin de son expédition.
- En fonction de la carte Découverte que vous jouez, Rugwort gagnera un certain nombre de points de victoire. Donnez-lui 3 points si vous jouez la carte gratuite, 2 points pour la carte de coût 1, ou 1 point pour la carte de coût 3.
- Rugwort ignore tous les effets météorologiques.
- À la fin du jeu, amenez le Voyageur de Rugwort à la fin de son expédition. Il marquera pour chaque tuile de carte de son expédition.

