

Everdell
Pearlbrook

RUDEPERLES

** LIVRET DE RÈGLES **



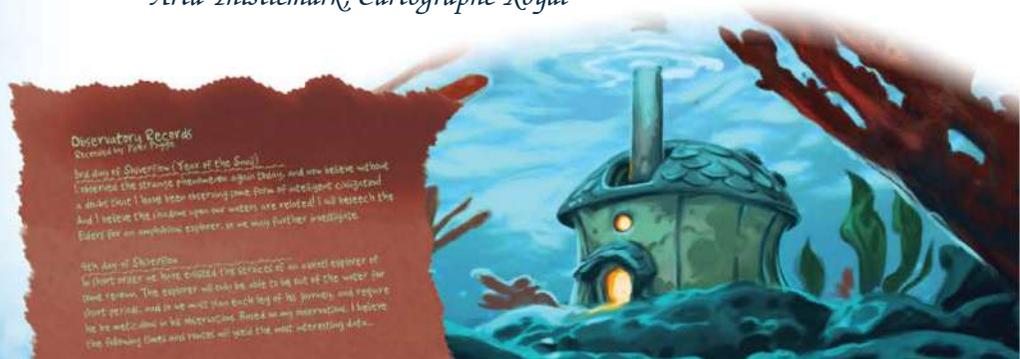
Nous n'avons pas toujours eu connaissance de la rivière. Lorsque nous avons établi notre premier camp à la base de l'Arbre Eternel, nous sommes restés à proximité, toujours visiteurs dans cette étrange contrée. Au fil des semaines, nous sommes allés plus loin, dégagant des sentiers à travers l'épais sous-bois qui entourait la vallée. J'ai commencé à cartographier ce petit domaine que nous développons, décrivant la vallée à partir d'un affleurement surélevé à l'est.

La dense rangée d'arbres à l'ouest maintenait le territoire situé au-delà dans le mystère, et bien que j'aie grimpé aussi loin que mes pattes me mèneraient, je ne pouvais pas voir au-delà des arbres. Nous avons donc formé un groupe pour nous frayer un chemin et découvrir davantage la vallée qui était devenue notre territoire.

Trois jours après notre départ, les pluies ont commencé. Pendant des jours, elles sont tombées sur nous sous forme de rideaux piquants, transformant la terre en boue sous nos pattes. Nous avançons lentement car notre fourrure était lourde et humide. Le neuvième jour, le premier jour d'éclaircie, nous avons finalement franchi la limite des arbres et nous nous sommes retrouvés au bord d'une rivière sinueuse et gonflée. Après des cris d'enthousiasme, nous nous sommes précipités vers les berges, baissant la bouche vers l'eau claire et buvant profondément.

C'est alors que je l'ai vu : quelque chose bougeait dans l'eau non loin de l'endroit où je me suis agenouillé. J'ai vu sortir de l'eau une grêle main rose qui agrippa un rocher, suivie de la tête la plus étrange que j'ai jamais vue, avec des épines emplumées et un corps rose lisse. Nous nous sommes regardés avec une curiosité nerveuse pendant quelques instants avant que la créature ne retourne dans l'eau d'un grand plongeon, mais pas avant qu'il ait sorti quelque chose de son petit sac et l'a jeté devant moi, où cela a améri dans une éclaboussure. Quand je me suis levé et que j'ai regardé dans l'eau claire, il y avait à mes pieds une perle parfaite et brillante.

*Extrait du Livre Doré
Arta Thistlemark, Cartographie Royal*



DEFIS SUPPLÉMENTAIRES FACULTATIFS :

- Chaque carte Prospérité jouée par Rugwort lui rapporte 5 points au lieu de 3.
- Rugwort marque 2 points pour chaque parcelle de votre ville innocupée en fin de partie.
- Pendant l'action Préparez la Saison de Rugwort, il réalisera immédiatement l'événement spécial le plus à gauche.

DESCRIPTION DES CARTES

Comme les cartes du jeu de base, toutes celles de cette extension sont décrites dans le livret Everdell Archives que vous pouvez télécharger à l'adresse suivante :

<https://boardgamegeek.com/filepage/164846/regles-en-francais-non-officielles>

Ajout Collector

Lors de la mise en place du jeu, ajoutez les étapes suivantes :

- Remplacer les perles et les Merveilles du jeu de base par leurs versions *Collector*.
- Ajoutez les cartes Ornaments, Evènements Spéciaux et Destinations Forestières *Collector* à leur piles respectives avant de les distribuer ou de les mettre en place.
- Utilisez au moins un Evènement Spécial *Collector*.

Version 1.13 (selon FAQ 1.13)
Traduction par Caranedhel

MISE EN PLACE

En plus de mettre en place l'équipe de Rugwort, vous allez également placer son Ambassadeur. Ce dernier est placé sur une Destination Fluviale lors de l'installation. Lancez le dé et placez son Ambassadeur en fonction du chiffre obtenu.

Rugwort gagne immédiatement la perle sur la carte Destination Fluviale. Retournez la carte face visible et donnez à Rugwort une autre perle. Cette destination fluviale est maintenant bloquée.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule normalement, conformément aux règles du jeu solo de base, avec les ajouts suivants:

- Chaque fois que vous jouez une carte Ornement, donnez 5 points à Rugwort.
- Chaque fois que Rugwort Prépare la Saison, descendez son Ambassadeur d'un emplacement sur la rivière (s'il est sur la dernière Destination Fluviale, déplacez-le vers la première). Si la nouvelle Destination Fluviale qu'il visite n'est pas révélée, Rugwort remporte la perle de cette Destination Fluviale. Ensuite, retournez la carte et donnez-lui une autre perle. Si l'emplacement est déjà révélé, il ne gagne qu'une perle.
- Après que vous ayez passé en fin de jeu, Rugwort construira des Merveilles. Il a pour cela seulement besoin de payer des perles. Il construira toujours la merveille qui vaut le plus de points. Il est possible pour lui de construire plus d'une merveille.

Exemple: Rugwort a 6 perles à la fin de la partie. Vous avez construit Starfall's Flame pour 25 points, mais aucune des autres Merveilles. Rugwort dépense 3 perles pour construire le pont Sunblaze pour 20 points, et 2 perles de plus pour construire la fontaine Mistrise pour 15 points. Rugwort marque les points indiqués pour toutes les merveilles qu'il construit.

Chaque perle que Rugwort possède après avoir construit des Merveilles lui rapporte 2 points.

RESUME

Profondément sous la surface chatoyante de la rivière *Rudeperles*, une mystérieuse civilisation aquatique vous attend. Vous enverrez votre ambassadeur amphibien dans des voyages diplomatiques pour négocier des informations et des ressources avec les habitants de la rivière. En échange, vous collecterez une nouvelle et précieuse ressource : les perles. Collectez suffisamment de perles et vous pourrez construire de fabuleux Ornements et Merveilles, pour faire de votre ville la fierté du Val Eternel !

Vous commencerez le jeu avec une grenouille Ambassadrice, que vous pourrez utiliser pour visiter l'une des 4 Destinations Fluviales sur le plateau de la Rivière. Pour ce faire, votre ville devra contenir les cartes indiquées à cette Destination. Le premier joueur à se rendre sur une Destination Fluviale et à la révéler gagnera immédiatement une perle. S'il peut en plus répondre aux conditions de la carte révélée, il aura alors la possibilité de gagner une seconde perle.

Vous commencerez également le jeu avec 2 cartes Ornement. Chaque Ornement coûte 1 perle à jouer et confère une capacité immédiate, plus un bonus de fin de jeu unique, basé sur divers aspects de votre ville.

Remarque : *Pearlbrook* ajoute à *Everdell* plus de cartes au paquet et une complexité supplémentaire. Quand vous jouez avec l'extension *Pearlbrook*, il est recommandé de ne pas inclure l'extension *Légendes*, ni de cartes *Extra! Extra!*, pas plus que les cartes *Rugwort*, ou tout autre matériel d'extension.



MATERIEL



1 PLATEAU RIVIÈRE
& 2 TAPIS MERVEILLES

6 GRENOUILLES AMBASSADORIQUES
(1 POUR CHAQUE COULEUR)



8 CARTES ORNEMENTS
D'OUVRIERS / LOUTRES



1 NOUVELLE ÉQUIPE
D'OUVRIERS / LOUTRES



25 PERLES



24 JETONS 3 PV
30 JETONS 1 PV



32 CARTES

20 BESTIOLES ET CONSTRUCTIONS
12 DESTINATIONS FLUVIALES



4 MERVEILLES

Ajout Collector



3 NOUVELLES ÉQUIPES D'OUVRIERS
AVEC LEURS GRENOUILLES AMBASSADORIQUES
ORNITHORYNQUES, AXOLOTLIS, ETOURNEAUX



25 PERLES
DE VERRE



4 CARTES ORNEMENTS
REPÉRÉES PAR UNE ÉTOILE
DEVANT LEUR NOM

MERVEILLES

A votre tour, vous pouvez placer l'un de vos ouvriers sur un emplacement Merveille pour construire la Merveille. Pour ce faire, vous devez payer le montant indiqué de ressources, de perles, ainsi que défausser le nombre indiqué de cartes de votre main. Vous ne pouvez utiliser aucune capacité de carte d'aucune sorte pour vous aider à construire les Merveilles.

Après avoir payé le coût, prenez la Merveille et placez-la à côté de votre ville. Vous récupérerez l'ouvrier que vous avez déployé pour construire la Merveille lorsque vous Préparerez la Saison suivante.

Toutes les merveilles que vous avez construites rapportent les points indiqués en fin de partie. Chaque Merveille ne peut être construite que par un seul joueur, mais chaque joueur peut construire plus d'une Merveille,.

PERLES

Les perles sont des ressources spéciales ; elles ne peuvent jamais être considérées comme ressources de n'importe quel type. Chaque perle qu'il vous reste à la fin de la partie rapporte 2 points.

JEU SOLO

Rugwort revient!

Vous aviez réussi à chasser ce vieux vaurien auparavant et le Val Eternel a profité d'une période de paix et de tranquillité. Cependant, les récits sur les nouvelles richesses et la beauté découvertes à *Rudeperles* l'ont attiré hors de ses repaires les plus sombres, et une fois de plus il tente de revendiquer le Val Eternel pour lui-même. Vous devez l'arrêter !

Lorsque vous jouez en solo avec l'extension Pearlbrook, utilisez les règles du jeu solo de base, y compris les trois années de difficulté, avec les règles supplémentaires suivantes.

Vous pouvez visiter une carte de Destination Fluviale sans répondre aux exigences de la carte. Si vous êtes en mesure de satisfaire aux exigences de la carte, vous pouvez les satisfaire pour obtenir les récompenses indiquées.

Les cartes de Destination Fluviale Citadin vous demanderont de défausser certaines cartes de votre main pour obtenir un point et une perle.

Les cartes de Destination Fluviale Lieu vous demanderont de payer un point et un certain type de ressource pour obtenir des cartes et une perle.

BANC DE SABLE

Vous pouvez visiter le Banc de Sable plutôt qu'une carte de Destination Fluviale pour payer 2 ressources de n'importe quel type et défausser 2 cartes pour gagner 1 perle. C'est un emplacement commun.

ORNEMENTS

À votre tour, vous pouvez jouer une des cartes Ornement qui vous ont été distribuées au début de la partie. Cela compte comme votre action à votre tour. Chaque carte Ornement coûte 1 perle à jouer et ne prend pas de place dans votre ville.

Lorsqu'elle est jouée, la capacité de la moitié supérieure de la carte s'active immédiatement. La moitié inférieure représente le nombre de points que l'Ornement rapporte à la fin du jeu, en fonction des différents aspects de votre ville.

Les cartes Ornement ne comptent pas dans la limite de votre main. Ne piochez pas un nouvel Ornement après en avoir joué un. Vous pouvez jouer les deux cartes Ornement qui vous ont été distribuées, mais pas dans le même tour



4 MERVEILLES 3D



6 PANNEAUX*



6 ÉVÈNEMENTS



4 CARTES DE DESTINATIONS FORESTIÈRES

FICHES DE SCORE

* Les panneaux sont des accessoires optionnels utilisés pour montrer clairement aux autres joueurs que vous avez une carte Destination Open dans votre ville.

MISE EN PLACE

Suivez les règles d'installation pour le jeu normal avec ces ajouts :

- 1) Placez le plateau de la Rivière contre le bord du plateau principal. Placez les perles sur l'emplacement Banc de Sable du plateau.
- 2) Placez les tapis des Merveilles sous l'Arbre Eternel, recouvrant les coûts des Evénements de base (les Evénements de base ne sont pas utilisés avec cette extension). Placez les Merveilles sur leur emplacement sur les tapis.





3) Mélangez les cartes de Destinations Fluviales Citadins et placez-en deux de côté face cachée. Faites de même avec les cartes de Destinations Fluviales Lieux.

Ensuite, mélangez ces 4 cartes sans les regarder, et placez-en une face cachée sur chacun des 4 emplacements du plateau de la Rivière. Placez également une perle sur chacune de ces cartes Destination Fluviale. Remplacez les cartes Destination Fluviale restantes dans la boîte, sans les regarder.

4) Mélangez les nouvelles cartes Bestiole et Construction avec le symbole  dans la pioche avant de distribuer les cartes de départ.

5) Mélangez les cartes Ornement et distribuez-en 2 faces cachées à chaque joueur. Remplacez les cartes restantes dans la boîte, sans les regarder. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes à tout moment ; elles ne comptent pas dans la limite de cartes en main.

6) Donnez à chaque joueur une Grenouille Ambassadrice de la même couleur que ses ouvriers.

LA RIVIERE

Votre Ambassadeur amphibien peut visiter des lieux subaquatiques et rencontrer des citadins de *Rudeperles* pour établir des relations diplomatiques avec les habitants des profondeurs aquatiques. Cela vous donnera des bonus de grande valeur, dont le plus important est les précieuses perles que vous pourrez utiliser pour créer des Ornements et construire de magnifiques Merveilles dans votre ville.



Tout endroit portant ce symbole ne peut être visité que par un Ambassadeur et non par un ouvrier.

Si vous visitez un emplacement de ce type, votre Ambassadeur y est considéré comme déployé, tout comme un ouvrier. Vous récupérerez votre Ambassadeur avec vos ouvriers déployés lors de l'action Préparer la Saison suivante. Toutefois, votre Ambassadeur n'est jamais considéré comme un ouvrier normal ; il n'est donc pas concerné par les règles traitant des ouvriers.

CARTES DE DESTINATION FLUVIALE

Pour visiter une carte de Destination Fluviale, il faut avoir dans sa ville les cartes indiquées au-dessus de l'emplacement correspondant, et que cet emplacement ne soit pas déjà occupé.



Exemple : vous devez avoir au moins 3 cartes de Production vertes dans votre ville pour visiter cette carte de Destination Fluviale. C'est un emplacement exclusif.

La première fois qu'une carte de Destination Fluviale est visitée, le visiteur gagne la perle qui est dessus, puis retourne cette carte face visible.