

GLOSSAIRE

Amilla Glistendew: Amilla Roséeluisante	Bridge of the Sky: Pont du Ciel
Architect: Architecte	Carnival: Carnaval
Bard: Barde	Castle: Château
Barge Toad: Crapaud embarqué	Cemetery: Cimetière
Chip Sweep: Balayeur	Chapel: Chapelle
Cirrus Windfall: Cirrus Aubaine	Clock Tower: Tour de l'horloge
Doctor: Docteur	Courthouse: Palais de justice
Fynn Nobletail: Fynn Noblequeue	Crane: Grue
Fool: Fou	Dungeon: Cachot
Foresight: Oracle	Ever Tree: Arbre Eternel
Historian: Historien	Fair Grounds: Champs de foire
Husband: Epoux	Farm: Ferme
Innkeeper: Aubergiste	Gazette: Gazette
Judge: Juge	General Store: Magasin général
Juggler: Jongleur	Inn: Auberge
King: Roi	Lookout: Poste de guet
Miner Mole: Taupe mineuse	McGregor's Market: Marché de McGregor
Monk: Moine	Mine: Mine
Peddler: Colporteur	Monastery: Monastère
Poe: Poe	Oleander's Opera House: Opéra d'Oleander
Postal Pigeon: Pigeon postal	Palace: Palais
Queen: Reine	Post Office: Bureau de poste
Ranger: Rôdeur	Resin Refinery: Raffinerie de résine
Scrubble champion: Champion de scrabble	Ruins: Ruines
Shepherd: Pasteur	School: Ecole
Shopkeeper: Commerçant	Scrubble stadium: Stade de scrabble
Teacher: Enseignant	Silver Scale Spring: Source argentée
Town crier: Crieur de rue	Storehouse: Entrepôt
Undertaker: Fossoyeur	The Green Acorn: Le Gland Vert
Wanderer: Vagabond	Theater: Théâtre
Wife: Epouse	Twig Barge: Barge de brindilles
Woodcarver: Sculpteur sur bois	University: Université

Everdell

RÈGLES DU JEU

UNE NOUVELLE ANNEE COMMENCE...

Dans la charmante vallée de l'Arbre Eternel, sous les branches des arbres majestueux, parmi les ruisseaux sinueux et les creux moussus, la civilisation des créatures de la forêt prospère et se développe. Depuis que le célèbre aventurier Corrin Queuesansfin a découvert le royaume caché depuis longtemps, les citoyens ont prospéré à l'abri de l'Arbre Eternel.

De l'Arbre Eternel au Son de la Cloche, plusieurs années se sont écoulées, mais le temps est venu de conquérir de nouveaux territoires et de bâtir de nouvelles villes. Vous serez le chef d'un groupe de bestioles qui se consacre à cette tâche. Il y a des bâtiments à construire, des personnages à rencontrer, des événements à organiser, l'année va être chargée! Le soleil brillera-t-il suffisamment sur votre ville avant que la lune d'hiver ne se lève?

Préparez-vous à être charmé par le monde merveilleux de l'Arbre Eternel. Une fois que vous y serez, vous pourriez vouloir ne jamais en partir.



"Vallon Eternel"

*Errant dans les bois
Rassemblant les pierres
Epuisés sur le chemin
Qui mène à la maison
Posant les planchers
Montant les murs
Travaillant tous les jours
Jusqu'à la fin de l'Hiver
Nous irons jouer
Là où l'herbe est épaisse
A la source de la rivière
Et voir les étoiles venir à nous
Quand tout ce dont j'ai besoin
Est d'être près de toi
Dans la brise du soir
Près de l'Arbre Eternel
Le fermier dans le champ
Le mineur dans la boue
Le roi dans son château
Avec le jus de baie bleue
L'école dans l'arbre
La chapelle dans le ruisseau
Nous sommes côte à côte
Construisant nos rêves
Et nous irons nous étendre
Là où l'herbe est tendre
A la source de la rivière
Et voir les étoiles venir à nous
Quand tout ce dont j'ai besoin
Est d'être là près de toi
Sous les feuilles changeantes
De l'Arbre Eternel*

DÉTAILS

Les cartes Légendaires sont jouées de la même manière que les cartes standards dans le jeu, avec ces différences clés: vous pouvez jouer une carte Légendaire en payant le coût en ressources ; si vous avez dans votre ville la carte indiquée dans sa bannière rouge, vous devez défausser de votre ville un exemplaire de cette carte et jouer gratuitement la Légendaire (remplacez dessus ce qui se trouvait éventuellement sur la carte défaussée).

A partir de maintenant, vous ne pouvez plus jouer des copies de la carte indiquée dans la bannière rouge dans votre ville.



Dans le but de réaliser des Evénements, jouer une Bestiole via une Construction gratuitement, ou générer des bonus par d'autres cartes, la carte Légendaire compte comme la carte indiquée dans la bannière rouge. Toute carte Légendaire jouée ouvre une parcelle supplémentaire dans votre ville. Les cartes légendaires ne peuvent pas être retirées de votre ville pour quelque raison que ce soit.

INDEX

Amilla Rosécluisante: lorsque vous y placez un ouvrier, peut réaliser n'importe quel événement non réalisé même si vous ne répondez pas aux exigences.

Cirrus Aubaine: lorsque vous la jouez, vous pouvez gratuitement jouer 1 carte de votre main ou de la Prairie valant jusqu'à 3 points.

Fynn Noblequeue: à la fin du jeu, vaut 2 points pour chaque Evénement de base et 3 points pour chaque Evénement spécial que vous avez réalisés.

Le Gland Vert: lorsque vous y placez un ouvrier, vous pouvez jouer une carte de la Prairie ou de votre main dont le coût est réduit de 4 ressources.

Marché de McGregor: lorsque vous la jouez et pendant la Production, gagnez 2 ressources de n'importe quels types.

Opéra d'Oleander: vaut 2 points pour chaque Bestiole Unique dans votre ville à la fin de la partie.

Oracle: piochez 2 cartes après avoir joué une Bestiole, ou gagnez 1 ressource de n'importe quel type après avoir joué une Construction.

Poe: lorsque vous la jouez et pendant la Production, vous pouvez vous défausser de n'importe quelles cartes de votre main, puis vous pouvez piocher jusqu'à votre limite de main.

Pont du Ciel: jouez sur cette carte une Construction pour un coût réduit de 3 ressources. En fin de partie, le Pont du Ciel vaut les points de la Construction jouée dessus (juste la valeur indiquée sans points bonus).

Source argentée: jouez cette carte sous une construction de votre ville, et gagnez le coût en ressources de cette construction, puis piochez 2 cartes ; conserve toujours ses points même sous une Construction.

EXTENSION LÉGENDES

CONTENU

- 30 jetons en métal (20 de 1 point, 10 de 3 points)
- 6 ouvriers rats en bois (Pack de Rugwort)
- 20 jetons Occupé en bois avec 20 stickers
- 1 D8 Deluxe pour le jeu solo
- 10 cartes Légendaires (5 Bestioles, 5 Constructions)
- 15 cartes Extra! Extra! (6 uniques)



CARTES EXTRA! EXTRA!

C'est une période animée dans le Val Eternel: le carnaval est en ville avec des jongleurs de feu, le championnat de scurrble est sur le point de commencer, et la gazette a fort à faire pour couvrir tous les événements!

Pour inclure ces cartes dans le jeu, mélangez-les simplement dans la pioche pendant l'installation.

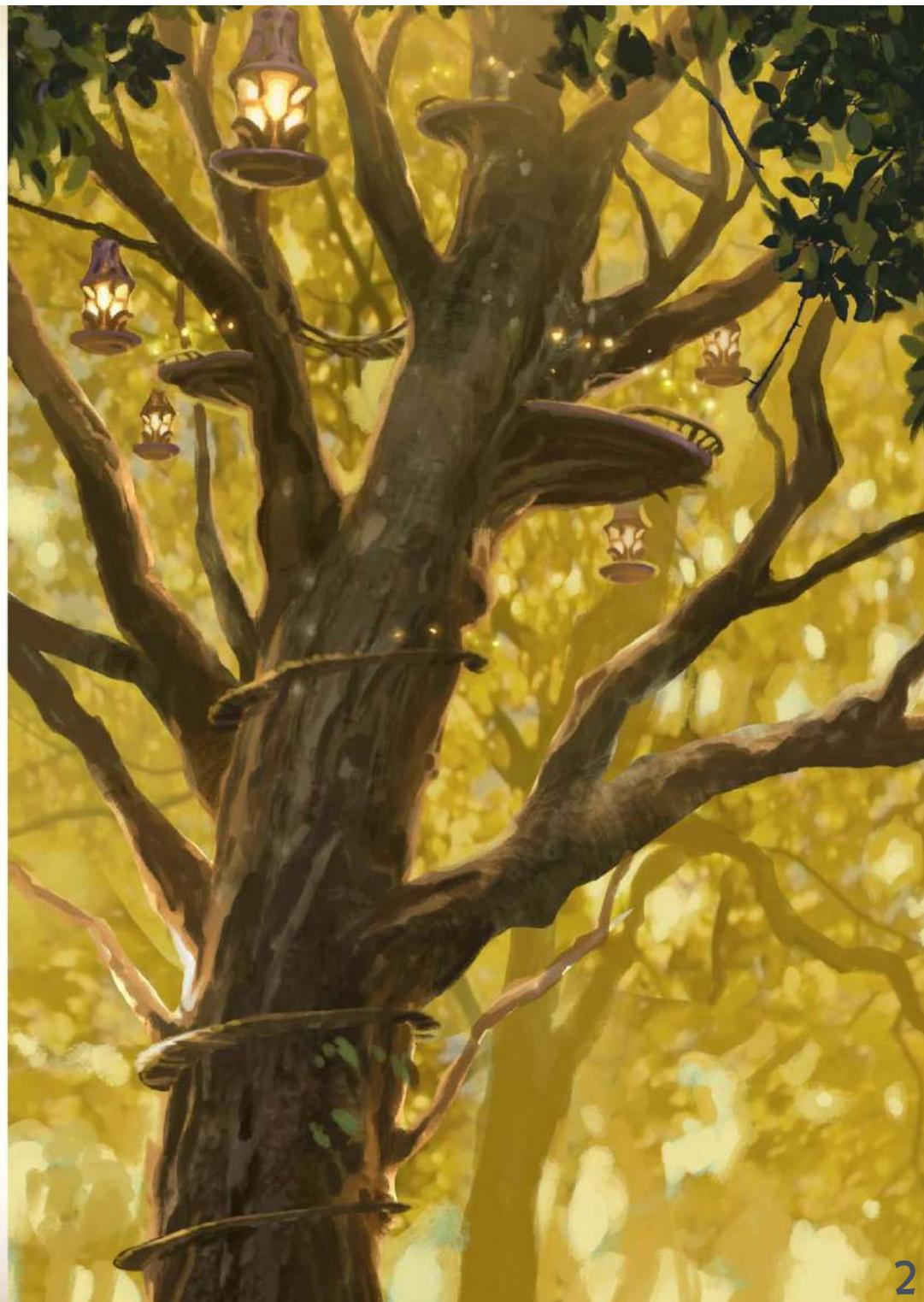
CARTES LÉGENDAIRES

Les cartes légendaires représentent des Bestioles et des Constructions singulières dans le monde d'Everdell. Ces cartes puissantes ajoutent de la variabilité et de la complexité au jeu, il est donc recommandé de ne pas les utiliser tant que vous n'êtes pas familiarisé avec le jeu normal; ajoutez-les seulement lorsque vous maîtriserez bien les règles de base.

MISE EN PLACE

Pendant la mise en place, séparez les cartes Légendaires en Constructions et Bestioles; mélangez chaque série et distribuez aléatoirement à chaque joueur 1 Construction Légendaire et 1 Bestiole Légendaire. Ces cartes sont tenues secrètes, mais ne comptent pas dans la limite de votre main et ne sont pas considérées comme étant dans votre "main".

Placez les cartes Légendaires restantes face cachée dans la boîte.



COMPOSANTS



1 PLATEAU DE JEU



4 TUILES EVÈNEMENTS



JETONS POINTS (10 DE 3, 20 DE 1)



20 JETONS OCCUPÉ 1 DÈ 8

(POUR LE JEU EN SOLO)

des rêves de terres meilleures au-delà des montagnes lointaines. Il savait qu'un tel voyage pouvait très bien lui coûter la vie, mais il n'y avait pas d'avenir pour lui à Sauletempête.

L'heure avait sonné.

De ses quelques amis, il avait pu convaincre trois de voyager avec lui. Ensemble, ils se mirent en route par un matin glacial de Vertepousse, partant à la recherche d'une terre dont ils n'étaient même pas sûrs qu'elle exista.

Bien des histoires furent contées au sujet de ce long voyage à travers le désert de Dunenfriche et au-travers des montagnes de Cîmenflèche. Ce fut une aventure éprouvante qui dura neuf mois et qui finalement coûta la vie de l'ami le plus cher de Corrin. Mais quand le fil d'espoir qui les avait menés fut le plus mince, au 19ème jour de Guetespoir, les aventuriers atteignirent un dernier sommet et virent la merveille qu'ils cherchaient.

Le soleil était ravi ce jour-là en dispersant les nuages sombres qui l'avaient si longtemps boudé et en éclairant la glorieuse vallée émeraude en-dessous. C'était une terre préservée des souillures de la guerre et épargnée par la dévastation de la cupidité. Après avoir exploré la vallée pendant de nombreuses semaines, Corrin et ses compagnons s'installèrent finalement

parmi les racines de ce qui serait un jour le monument d'espoir que nous connaissons sous le nom d'Arbre Eternel. Il baptisa la vallée Val Eternel et la gratifia d'une bénédiction.

Presque immédiatement après avoir choisi un endroit pour reposer sa tête, Corrin travailla à ériger un monument pour commémorer, et ne jamais oublier, le voyage qui a été fait pour découvrir ce lieu sacré.

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

Tels sont les mots de Corrin Queuesansfin, laissés dans cette pierre et récités maintenant pour que nous n'oublions jamais:

Il n'y a pas de chagrin trop sombre pour l'espoir.

Même minuit cède la place au matin.

Saisissez le jour et faites-le chanter.

Laissez votre cloche sonner à jamais fort et clair.

Allez maintenant, allez dans le monde, et laissez votre vie être une pierre dressée qui encouragera et inspirera les autres pendant de nombreuses saisons à venir.



HISTOIRE DES PIERRES DRESSÉES

Telle qu'elle fut contée par Poe, le conteur légendaire

Il y a longtemps dans le lointain pays de Gildin, une jeune souris regardait des montagnes lointaines et se demandait ce qui se trouvait au-delà. Son existence était alors difficile et agitée, comme c'était le cas pour beaucoup de bestioles pendant ces temps sombres. On ne trouvait plus une goutte de miel ni de myrtilles à grignoter, car toutes les provisions disponibles avaient été consommées pendant la Guerre des Serpents, lorsque de courageuses bestioles s'étaient rassemblées pour repousser les serpents des Etendues Sauvages du Nord.

Dans la pauvreté et la désolation se trouvait une souris qui se laissait aller à des rêves d'espoir. Corrin Queuesansfin était son nom. Son père, un guerrier courageux, avait perdu la vie à la guerre. Après la nouvelle de la mort de son père, la mère de Corrin était décédée à son tour, laissant Corrin orphelin dans les rues sombres de la ville portuaire de Sauletempête.

Nombreuses furent ses aventures et souvent il l'échappa belle pendant ses formidables jeunes années, mais son esprit vif et sa volonté de fer (sans le moindre soupçon de chance) lui permirent de s'en sortir. Il se souvint



EVERFROST
 HOPWATCH
 * MISTRIFE
 PUDDLEDEEP
 GREENSPROUT
 * EVERBLOSSOM
 GLIMMER
 SUNBLAZE
 * GATHERWIND
 WITHERLEAF
 STARFALL
 * BELLSONG



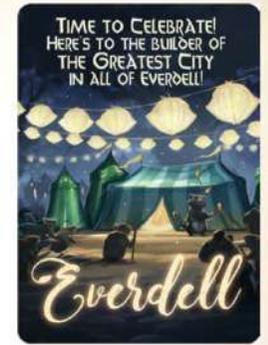
128 CARTES BESTIOLES & CONSTRUCTIONS



11 CARTES FORÊT



16 CARTES
 EVÈNEMENT SPÉCIAL



1 CARTE VICTOIRE



30 BAIES



30 BRINDILLES



25 RÉSINES



20 CAILLOUX



24 OUVRIERS (6 PAR JOUEUR)



1 ARBRE ÉTERNEL



MISE EN PLACE

- 1) Placez le plateau sur la table. Placez l'Arbre Eternel sur la souche en haut du plateau.
- 2) Placez les brindilles, la résine, les cailloux et les baies en tas le long de la rivière. Placez les jetons de points et les jetons occupés à côté du plateau.
- 3) Mélangez les cartes Forêt et placez-les sur les clairières de la forêt. Utilisez 3 cartes pour deux joueurs, ou 4 cartes pour trois ou quatre joueurs. Mettez les cartes restantes dans la boîte.
- 4) Placez les 4 tuiles Evénements basiques le long de la rivière, puis mélangez les cartes Evénement spéciaux et placez 4 Evénements spéciaux sur les branches inférieures de l'Arbre Eternel. Mettez les événements spéciaux restants dans la boîte.
- 5) Mélangez le paquet principal et placez aléatoirement 8 cartes face visible dans la Prairie. Placez la pioche à l'intérieur de l'Arbre Eternel.
- 6) Chaque joueur choisit une couleur et commence avec 2 ouvriers de cette couleur. Le joueur le plus humble jouera en premier. Le premier joueur pioche 5 cartes du paquet, le second 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 Eternel: 1 ouvrier au printemps, 1 l'été et 2 l'automne.

Raffinerie de résine: lorsque vous la jouez et pendant la Production, gagnez 1 résine.

Ruines: lorsque vous la jouez, défaussez une Construction de votre ville et remplacez-la par cette carte, puis récupérez le coût indiqué en ressources de la Construction. Piochez également 2 cartes.

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

Tour de l'Horloge: lorsque vous la jouez, placez trois jetons de 1 point dessus. Avant de ramener vos ouvriers lors d'une action Préparer la Saison, retirez 1 point de la Tour de l'Horloge et activez l'un des emplacements de base ou de la Forêt où vous avez déployé un ouvrier. Tous les points restants sur la Tour de l'Horloge à la fin de la partie compteront pour votre score final.

Université: lorsque vous placez un ouvrier ici, défaussez 1 Construction ou 1 Bestiole de votre ville et récupérez le coût en ressources de la carte défaussée, plus 1 ressource de votre choix, et gagnez 1 point. Si vous défaussez une carte avec un ouvrier permanent, placez cet ouvrier sur l'Université (vous ne récupérez pas cet ouvrier).

CREDITS

Conception du jeu
James A. Wilson

Illustrations
Andrew Bosley

Développement du jeu et créativité
Dann May
Brenna Noonan
James A. Wilson

Direction artistique & Conception graphique
Dann May

Graphismes complémentaires
Cody Jones

Marketing
Brenna Noonan

Management 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, and
Andrew Bosley

Edité par
Starling Games

Visitez-nous sur Starling.Games

Champs de foire: lorsque vous la jouez et pendant la Production, y piochez 2 cartes.

Chapelle: lorsque vous y placez un ouvrier, placez aussi un jeton 1 point, et piochez 2 cartes pour chaque point sur la Chapelle.

Château: en fin de partie, vaut 1 point par Construction commune dans votre ville.

Cimetière: quand vous y placez un ouvrier, révéléz 4 cartes de la pioche ou de la défausse (pas des 2) et jouez-en 1 gratuitement et défaussez les autres. Votre ouvrier doit rester ici en permanence. Le Cimetière peut seulement contenir jusqu'à 2 ouvriers, mais pour débloquent la 2^{ème} fosse il vous faut un Fossoyeur dans votre ville.

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

Entrepôt: lorsque vous la jouez et pendant la Production, placez sur cette carte soit 3 brindilles, soit 2

résines, soit 1 caillou, soit 2 baies de la réserve générale. Lorsque vous placez un ouvrier ici, prenez toutes les ressources sur la carte.

Ferme: lorsque vous la jouez et pendant la Production, gagnez 1 baie.

Grue: lorsque vous jouez une Construction, vous pouvez défausser cette Grue de votre ville pour réduire le coût de la Construction jouée de 3 ressources de n'importe quel type. Vous ne gagnez pas les 3 ressources.

Cette carte ne peut être combinée avec aucune autre capacité de carte, y compris celle de l'Auberge, aucune tuile de forêt qui vous permet de jouer une carte, ni des cartes comme le Cachot.

Magasin général: lorsque vous la jouez et pendant la Production, gagnez 1 baie, et 1 baie de plus si vous avez au moins une Ferme dans votre ville (pas 2 baies par Ferme).

Mine: lorsque vous la jouez et pendant la production, gagnez 1 caillou.

Monastère: lorsque vous placez un ouvrier ici, donnez 2 de vos ressources à un adversaire et gagnez 4 points. L'ouvrier reste ici en permanence. Le monastère ne peut compter que deux ouvriers, mais la deuxième cellule doit être débloquée 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 caillou chaque fois que vous jouez une Construction dans votre ville. Ne s'applique pas quand vous jouez ce Palais de Justice.

Poste de guet: lorsque vous placez un ouvrier ici, copiez n'importe quel emplacement de base ou de forêt, même s'il est occupé par un de vos ouvriers.



Il n'y a pas de limite au nombre de ressources qu'un joueur peut avoir pendant le jeu. Si n'importe quelle ressource vient à manquer, utilisez ce que vous voudrez en remplacement.

COMMENT JOUER

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous effectuerez l'une des actions suivantes à tour de rôle. Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, mais une seule action peut être prise par tour.

**Placer un Ouvrier
ou Jouer une Carte
ou Préparer la Saison**

PLACER UN OUVRIER

Vos ouvriers sont nécessaires pour l'expansion et le succès de votre ville. Vous allez les déployer à divers endroits dans le Val Eternel afin de collecter des ressources, d'organiser des événements, de piocher plus de cartes, ou peut-être de partir en voyage.

Il y a deux types d'emplacements: exclusif et commun (indiqué par un cercle ouvert). Un seul ouvrier peut visiter un emplacement exclusif. Plusieurs ouvriers, même de la même couleur, peuvent visiter un emplacement commun.



EXCLUSIF

COMMUN

Pour visiter un emplacement, placez un de vos ouvriers sur un symbole disponible et prenez immédiatement les ressources listées ou effectuez l'action. Cet ouvrier est alors considéré comme déployé à cet endroit jusqu'à ce que vous le rameniez avec l'action Préparer la saison.



Exemple: placer un ouvrier sur la deuxième case d'action de base lui procure deux brindilles et une carte prise dans la pioche.

LES EMBLEMENTS À VISITER COMPRENNENT

LES EMBLEMENTS D' ACTIONS DE BASE



LES EMBLEMENTS DE FORÊT

Les emplacements repérés par une tête de souris ne sont utilisés que dans un jeu à quatre joueurs. Cependant, vous ne pouvez pas placer 2 de vos propres ouvriers sur un même emplacement de forêt.



3 cards & 1 pebble



1 twig, 1 resin & 1 berry

Taupe Mineuse: quand vous la jouez et pendant la Production, vous pouvez copier n'importe quelle carte de Production verte dans la ville d'un adversaire (sauf l'Entrepôt). Fondamentalement la Taupe Mineuse devient cette carte pendant un moment, donc si vous copiez un Magasin Général, vous recevrez 2 baies si cet adversaire avait aussi une Ferme dans sa ville.

Jeu Solo: vous pouvez copier n'importe quelle carte de Production verte dans la ville de Rugwort avec la Taupe Mineuse.

Vagabond: lorsque vous la jouez, piochez 3 cartes. N'occupe aucune des 15 parcelles dans votre ville.

CONSTRUCTIONS

Arbre Eternel: à la fin de la partie, vaut 1 point pour chaque carte Prospérité pourpre dans votre ville, y compris l'Arbre Eternel. Il peut accorder 1 Bestiole gratuitement.

Auberge: lorsque vous placez un ouvrier ici, jouez une carte Bestiole ou Construction à partir des cartes de la Prairie, pour un coût réduit de 3 ressources de votre choix. Vous ne gagnez pas les 3 ressources. Vous gagnez un jeton de 1 point si un adversaire visite votre auberge.

Jeu solo: vous pouvez visiter l'Auberge dans la ville de Rugwort et il gagne un jeton de 1 point.

Barge de brindilles: lorsque vous la jouez et pendant la Production, gagnez 2 brindilles.

Bureau de poste: lorsque vous placez un ouvrier ici, donnez à un adversaire 2 cartes de votre main, puis défaussez de votre main les cartes de votre choix, et piochez des cartes de la pioche jusqu'à la limite de votre main. Vous gagnez un jeton de 1 point si un adversaire visite votre Bureau de poste.

Jeu solo: vous pouvez visiter le Bureau de poste dans la ville de Rugwort et il gagne 1 jeton de 1 pt.

Cachot: lorsque vous jouez une Construction ou une Bestiole, vous pouvez placer une Bestiole de votre ville sous ce Cachot pour réduire le coût de la Construction jouée de 3 ressources de n'importe quel type. Vous ne gagnez pas les 3 ressources. La Bestiole dans votre Cachot n'est plus considérée comme faisant partie de votre ville et ne vaut pas de points ; si la Bestiole est Unique, vous pourrez avoir un second exemplaire de cette carte dans votre ville. Cette carte ne peut être combinée avec aucune autre capacité de carte, y compris celle de l'Auberge, aucune tuile de forêt qui vous permet de jouer une carte, ni des cartes comme la Grue ou l'Aubergiste. Le Cachot ne peut contenir que 2 prisonniers, mais la deuxième cellule doit être débloquée en ayant un Rôdeur dans votre ville.

Fou: le Fou est joué sur une parcelle vide dans la ville d'un adversaire. Puant, n'est-ce pas?

Jeu solo: Rugwort peut jouer le Fou dans votre ville. Si vous jouez le Fou, défaussez-le et retirez n'importe quelle carte de sa ville.

Historien: piochez une carte après avoir joué une Bestiole ou une Construction (à chaque fois que vous jouez une carte après avoir joué cet Historien, vous piochez une carte).

Juge: lorsque vous jouez une Bestiole ou une Construction, vous pouvez remplacer 1 de n'importe quelle ressource à payer par 1 de n'importe quelle autre ressource que vous avez. Exemple: si une carte coûte 2 baies, vous pouvez payer 1 baie et 1 brindille à la place.

Moine: Lorsque vous la jouez et pendant la Production, vous pouvez donner jusqu'à 2 baies à un adversaire pour gagner deux jetons de 1 point pour chaque baie que vous donnez. Déverrouille également la 2ème cellule du Monastère.

Pasteur: lorsque vous la jouez, gagnez 3 baies. Gagnez également un jeton de 1 point par point sur votre Chapelle.

Pigeon Postal: lorsqu'il est joué, révélez 2 cartes de la pioche. Vous pouvez immédiatement en jouer 1 de 0 à 3 points gratuitement. Défaussez l'autre.

Jeu Solo: Si vous jouez un Pigeon Postal et activez sa capacité pour jouer une autre carte, cela compte comme si vous jouez 2 cartes, donc au tour de Rugwort il jouera 2 cartes.

Reine: lorsque vous placez un ouvrier ici, vous pouvez jouer gratuitement n'importe quelle carte de votre main ou une carte de la Prairie valant jusqu'à 3 points (points de base de la carte, pas les points bonus).

Rôdeur: lorsque vous la jouez, déplacez 1 de vos ouvriers déployés vers un nouvel emplacement, en suivant les règles normales de placement des ouvriers. Déverrouille également la 2ème cellule du Cachot.

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 réalisés.

Sculpteur sur bois: lorsque vous la jouez et pendant la Production, vous pouvez payer jusqu'à 3 brindilles pour gagner un jeton de 1 point par brindille payée.

CARTES DESTINATION



Exemple: si un autre joueur place son ouvrier au Bureau de Poste, le propriétaire gagne 1 point.

Vous pouvez placer un ouvrier sur n'importe quelle carte Destination dans votre ville, ou dans une autre ville sur une carte Destination repérée d'une pancarte **OPEN**, auquel cas le propriétaire de la destination gagne 1 point de la réserve.

EVÈNEMENTS



Votre ville doit contenir 3 cartes Destination.

Vous pouvez également placer un de vos ouvriers sur un événement de base disponible ou un événement spécial pour l'accomplir. Vous devez répondre à toutes les exigences d'un événement pour l'accomplir (mais plus après), et vous devez payer toutes les ressources indiquées au moment où vous y placez votre ouvrier. Un seul joueur peut réaliser un événement spécial. Vous devez être en mesure d'accomplir l'événement pour y placer un ouvrier. Les événements accomplis doivent être placés à côté de votre ville pour marquer en fin de partie.

HAVRE

Le Havre est un emplacement commun.



Il n'y a aucune limite au nombre d'ouvriers qui peut être placé dessus, même de la même couleur. En allant ici, vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main et gagner 1 ressource de votre choix par lot de 2 cartes que vous défaussez.

VOYAGE



En automne seulement, vous pouvez envoyer des ouvriers en voyage. Vous devez défausser un nombre de cartes égal aux points listés sur l'emplacement de destination choisi. Les emplacements à 5, 4 et 3 points sont exclusifs et l'emplacement à 2 points est commun. Un ouvrier déployé rapporte les points indiqués à la fin de la partie.



JOUER UNE CARTE

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

Vous jouerez ces cartes devant vous pour former votre ville. Il y a deux types de cartes dans le jeu: **Bestioles** et **Constructions**. Vous pouvez avoir plusieurs exemplaires de n'importe quelle carte Commune dans votre ville, **mais vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire d'une carte Unique spécifique.**

CONSTRUCTIONS



BESTIOLES



Vous pouvez jouer une carte Bestiole soit en payant le coût requis en baies, soit gratuitement si la Construction listée en haut à gauche de la carte Bestiole est déjà dans votre ville.

Important: lorsque vous jouez une carte Bestiole gratuitement en utilisant la Construction associée, placez un jeton "occupé" sur la Construction ; ce jeton reste en place même si la Bestiole est défaussée ultérieurement. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par Construction.



Commerçant: gagnez 1 baie après avoir joué une Bestiole dans votre ville. Ne gagnez pas une baie pour jouer ce Commerçant.

Crapaud embarqué: lorsque vous la jouez et pendant la Production, gagnez 2 brindilles pour chaque Ferme dans votre ville.

Docteur: lorsque vous la jouez et pendant la Production, vous pouvez payer jusqu'à 3 baies pour gagner un jeton de 1 point par baie payée.

Enseignant: lorsque vous la jouez et pendant la production, piochez 2 cartes. Gardez-en une et donnez l'autre à n'importe quel adversaire.

Epoux: partage une parcelle avec un Epoux, donc ensemble ils n'occupent qu'une parcelle dans votre ville. À la fin de la partie, vaut 3 points si associée avec un Epoux. Peut partager une seule parcelle avec 1 seul Epoux.

Epouse: partage une parcelle avec une Epouse. Si vous avez une Ferme dans votre ville et que cet Epoux est associé avec une Epouse, alors cette carte vous donne 1 de n'importe quelle ressource quand elle est jouée et pendant la Production. Peut partager une seule parcelle avec 1 seule Epouse.

Fossoyeur: lorsque vous la jouez, défaussez 3 des cartes de la Prairie, remplacez ces 3 cartes, puis piochez une des cartes de la Prairie que vous ajoutez à votre main. Déverrouille également la 2^{ème} fosse du cimetière.



ANNÉE TROIS:

"RUGWORT LE SCÉLÉRAT"

Les mêmes règles que l'année deux avec ces règles supplémentaires:

Placez son ouvrier sur l'emplacement de voyage à 5 points au lieu de 4.

Au cours d'action Préparer la Saison de l'automne de Rugwort, il kidnappe l'un de vos ouvriers! Ne déplacez pas son ouvrier vers l'emplacement 1 baie et 1 carte - retirez plutôt son ouvrier et l'un des vôtres du jeu. Maintenant, vous n'aurez que 5 ouvriers à utiliser pour la dernière saison du jeu.

Battez-le en troisième année et les bardes du Val Eternel chanteront votre triomphe! L'historien enregistre votre victoire à conserver et à retenir de tous temps! Le vieux rat Rugwort s'en va, laissant le Val Eternel en paix ... pour l'instant.

INDEX

BESTIOLES

Architecte: à la fin de la partie, rapporte 1 point pour chacun de vos résines et cailloux restants, jusqu'à 6 points au total.

Aubergiste: lorsque vous jouez une Bestiole, vous pouvez défausser cet Aubergiste de votre ville pour réduire le coût de la Bestiole jouée de 3 baies. Vous ne gagnez pas les 3 baies. Cette carte ne peut être combinée avec aucune autre capacité de carte, y compris l'Auberge, aucune tuile de Forêt qui vous permet de jouer une carte, ni des cartes comme le Cachot.

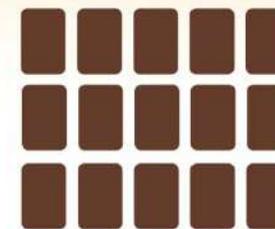
Balayeur: quand vous la jouez et pendant la Production, activez une carte de Production verte dans votre ville. Nous savons ce que vous pensez, et nous ne le recommandons pas. Quand le pauvre a enfin attrapé sa queue, il avait brûlé un trou directement à travers notre table. Ne lui demandez pas de faire ça.

Barde: défaussez jusqu'à 5 cartes de votre main pour gagner un jeton de 1 point par carte défaussée.

Colporteur: lorsque vous la jouez et pendant la Production, vous pouvez échanger jusqu'à 2 de vos ressources contre 2 de toute autre ressource. L'échange se fait avec la réserve générale, pas avec d'autres joueurs.

VILLE

Votre ville a un **maximum de 15 parcelles** pour placer des cartes. Chaque carte occupe une parcelle. La disposition recommandée est de 3 rangées de 5 cartes chacune. Les cartes Evénements ne comptent pas dans cette limite de 15 cartes.



Disposition de Ville suggérée

TYPES DE CARTES



Voyage brune: s'active une fois immédiatement lorsqu'elle est jouée. Ne s'active jamais ensuite.



Production verte: s'active une fois immédiatement lorsqu'elle est jouée, et une fois lors des actions Préparer la Saison au printemps et à l'automne.



Destination rouge: s'active lorsqu'un ouvrier est placé dessus. Les cartes avec la pancarte "OPEN" peuvent être visitées par des adversaires.



Gouvernement bleu: vous octroie des bonus après avoir joué certains types de cartes, et propose différentes façons de jouer des cartes pour obtenir une remise.



Prosperité mauve: rapporte les points de base et les points bonus listés à la fin de la partie.

PIOCHER DES CARTES

Piochez toujours des cartes de la pioche, à moins d'avoir été spécifiquement invité à les piocher des cartes dans la Prairie.

Il y a une **limite stricte de huit cartes en main. Vous ne pouvez jamais avoir plus de huit cartes dans votre main.** Si vous piochez des cartes, vous ne pouvez que compléter votre main à huit, pas plus. Si vous devez donner des cartes à un adversaire et que toutes les mains des adversaires sont pleines, défaussez les cartes à la place.

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

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

Gain: prendre la ressource listée ou les jetons de points de la réserve générale.
Payer: placer les ressources énumérées de votre réserve dans la réserve générale.



Jeton



Points



Carte



Brindille



Résine



Caillou



Baie



N'importe

PRÉPARER LA SAISON

Thématiquement, le jeu commence à la fin de l'hiver et se termine à l'approche de l'hiver suivant. La dernière action Préparer la Saison que vous pouvez effectuer dans le jeu est en automne.

L'action Préparer la Saison ne peut être exécutée qu'après avoir placé toute votre population actuelle d'ouvriers.

Lorsque vous effectuez l'action Préparer la Saison, vous la jouez **seul**, puis vous commencez à jouer la saison suivante sans attendre les autres joueurs.



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



En été, vous gagnez 1 nouvel ouvrier. Il n'y a aucune Production en été, mais les cartes vertes s'activent immédiatement si elles sont jouées pendant l'été. De plus, vous pouvez piocher jusqu'à 2 cartes de la Prairie lorsque vous préparez l'été.



En automne, vous gagnez 2 ouvriers et **activez toutes les cartes de Production vertes dans votre ville dans l'ordre de votre choix.**

Pendant l'action Préparez la Saison du printemps, déplacez son ouvrier de l'emplacement de 3 brindilles à l'emplacement de 2 résines. Pendant l'été, déplacez son ouvrier à l'emplacement 1 caillou. Pendant l'automne, déplacez son ouvrier à l'emplacement 1 baie et 1 carte.

En automne, retirez son ouvrier de la 3ème tuile de la Forêt et placez-le sur l'emplacement de voyage à 3 points. Rugwort peut occuper plus de 15 parcelles dans sa ville (vous savez bien que c'est un sale tricheur).

SCORE

Rugwort 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 en Voyage, et tous les jetons de points que vous lui avez donnés.

ANNÉE DEUX:

"RUGWORT LE POURRI"

Mêmes règles que l'année une avec ces règles supplémentaires: Placez son ouvrier sur l'emplacement de voyage à 4 points au lieu de 3. Rugwort gagne 6 points au lieu de 3 pour chaque événement spécial que vous n'avez pas réussi.



REGLES SOLO

Lorsque vous jouez à Everdell en solo, vous allez affronter un vieux rongeur hargneux connu sous le nom de Rugwort, et sa meute de ruffians tapageurs et turbulents. Il reviendra au Val Eternel pour trois années de suite, portant à chaque fois un nouveau titre de méchanceté. Vous devez trouver un moyen de surmonter ses mauvais tours et débarrasser le Val Eternel de sa saleté une fois pour toutes!

ANNÉE UNE:

"RUGWORT LE RASCAL"

Sélectionnez une couleur de joueur pour Rugwort (il préfère le noir) et configurez le jeu pour deux joueurs.

Vous avez une main de départ de 5 cartes, et Rugwort n'a pas de cartes en main.

Prenez l'un des ouvriers de Rugwort et placez-le sur la carte Forêt en haut à gauche, la bloquant.

Placez son autre ouvrier sur l'emplacement d'action de 3 brindilles, le bloquant.

Jouez au jeu normalement avec ces nouvelles règles:

À tout moment après que vous ayez joué une carte, Rugwort va jouer une carte. Si vous avez joué une carte de la Prairie, commencez par la remplacer.

Pour jouer la carte de Rugwort, lancez le dé à 8 faces; le nombre obtenu déterminera laquelle des 8 cartes de la Prairie Rugwort peut jouer dans sa ville. Les cartes sont numérotées de 1 à 8, le coin supérieur gauche étant 1 et le coin inférieur droit étant 8. Pour la ville de Rugwort, placez ses cartes dans des piles selon les types de couleur afin de voir clairement le nombre de chaque couleur. La capacité et la valeur en points de la carte n'ont pas d'importance. Remplacez la carte de la Prairie après l'avoir jouée.

Après que vous ayez exécuté l'action Préparer la Saison, Rugwort exécute immédiatement son action Préparer la Saison qui comprend les étapes suivantes:

Vérifiez s'il a assez de cartes de couleur dans sa ville pour réaliser certains des quatre événements de base (vérifiez le aussi à la fin de l'automne). Si oui, placez ces événements dans sa ville.

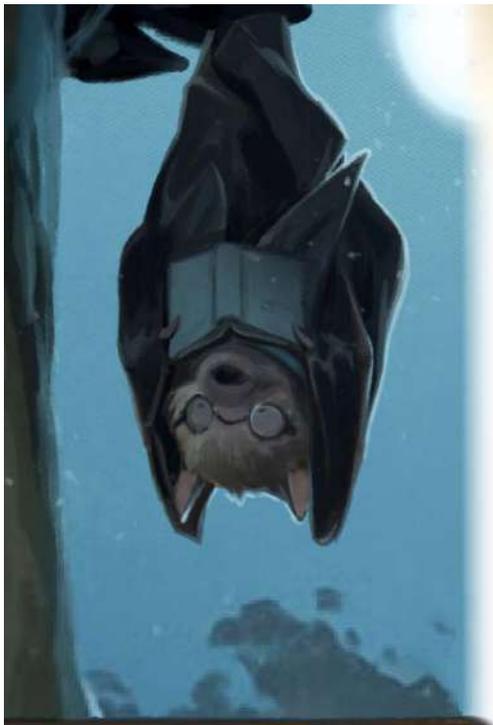
Prenez son nouvel ouvrier et placez-le sur la carte 1 de la Prairie (la 2 pour l'été, et les 3 & 4 pour l'automne), donc d'ici la fin de la partie il aura un ouvrier sur les 4 premières cartes de la Prairie. Vous ne pouvez plus jouer ces cartes, mais Rugwort le peut encore.

En se déplaçant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, déplacez son ouvrier vers la carte Forêt suivante.



Lorsque vous préparez la saison suivante, de nouveaux ouvriers de l'Arbre Eternel rejoignent votre ville en pleine croissance. Activez le bonus listé de la saison suivante et prenez vos ouvriers correspondants.





12th of Hopewatch, Ever Year 77

A monumental day for Everdell!

Not one, but two companies of critters have left the settlement: a group of mice and another of turtles. They headed in more or less opposite directions, echoed by a cavalcade of cheers and boos. Their intentions were clear: to establish new cities elsewhere.

Long has there been talk that our current settlement is no longer suited to support us all. The Evertree has no more room for expansion, and some say the roots are becoming dry. We may continue to construct buildings around the Gathering, but as we spread out further the concern of safety is noteworthy.

I do wonder what the future may hold for Everdell. Supposing these companies succeed and establish new thriving and growing cities, what will this bode for the coming years? Will we all continue to get along, as we have for so many seasons, or will our neighbors ultimately becoming our greatest adversaries?

Time, as always, will tell.

Sir Valminias Stroke
Everdell Historian

FIN DU JEU

Lorsque vous ne pouvez plus (ou ne voulez plus) effectuer d'actions, vous avez terminé le jeu et devez passer sans ramener vos ouvriers. Si un joueur a passé, il ne peut plus recevoir aucune carte ni ressource. Si vous devez donner des cartes ou des ressources à un joueur et que tous les autres joueurs ont passé, défaussez-les à la place. Tous les joueurs encore en jeu continuent à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient passés. Chacun additionne alors tous ses points pour déterminer le gagnant.

Il vous sera peut-être plus facile d'additionner la valeur de base de chaque carte, puis d'ajouter ensuite les jetons de points, les bonus des cartes Prospérité violettes, les points de voyage et enfin d'événements.

En cas d'égalité, le joueur qui a réalisé le plus d'événements gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur ayant le plus de ressources restantes est le gagnant.

EXEMPLE DE SCORE (PAGE 14)

Valeurs de base des cartes: 22

Jetons Points: 14

Points des bonus des cartes Prospérité:

10 (3 pour Wife, 2 pour Architect, 5 pour King)

Points de voyage: 4

Événements: 12 (6 pour Performer in Residence, 3 pour Ministering to Miscreants, 3 pour Grand Tour)

Total: 62

