

Everdell
Bellfaire

FOIRE AUX CLOCHES



STARLING
GAMES

RÈGLES DU JEU



RÉSUMÉ

Au cours des 99 dernières années, les bestioles du Val Eternel ont travaillé dur pour bâtir des villes dans leur vallée bien-aimée. Il est maintenant temps de célébrer!

Le Roi et la Reine organisent un événement sans précédent toute l'année pour commémorer le 100ème anniversaire de la fondation du Val Eternel. Venez, venez tous! Venez célébrer la Foire aux Cloches !

Bellfaire propose un certain nombre de modules et de composants différents que vous pouvez inclure lors d'une partie d'Everdell, tels qu'un plateau pouvant être utilisé à la place de l'Arbre Eternel, de nouveaux événements spéciaux, des Trophées Couronnes de Fleurs de fin de partie, des Pouvoirs de Joueur uniques pour chaque type de créature, des règles pour 5 à 6 joueurs, et plus!

CRÉDITS

Conception de l'extension: James A. Wilson

Développement: Dann May, Brenna Noonan

Art: Andrew Bosley

Direction artistique/Graphismes: Dann May

Producteur Exécutif: Dan Yarrington

Testeurs: Clarissa Wilson, Nathan Wilson, Jacob Parker, Jonathan Parker, Lee Kaiser, Maximilian Berbechelov, Iskra Dyulgerova, Karl Schwantes, Chrissy Peske, 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



89: Le Roi Rhun de Cîmenflèche visite le Val Eternel pour prêter son aide.

90: Tezel Gicle invente le "Moteur à Vapeur".

91: Pattedemielle est la première Grande Bestiole à obtenir la citoyenneté du Val Eternel.

92: Le Petit Pain Perdu est déclaré "Pâtisserie du siècle" par la Guilde des Boulangers du Val Eternel.

93: Le Surf Aérien devient le 50ème sport officiel des Jeux du Val Eternel.

94: Le Tit'penny est retiré de la monnaie.

95: Le Prophète Oracle meurt en prévenant d'un danger imminent.

96: Une pluie de météores frappe le Val Eternel.

97: Les moines de Boisbrumeux mènent la campagne de reconstruction. La LSVE se joint à l'effort.

98: Début de la construction du système ferroviaire à travers les monts Cîmenflèche.

99: Tezel Gicle présente pour la première fois la "Rutilueur".

100: Le Roi North présente la Foire aux Cloches pour célébrer le 100ème anniversaire de la fondation du Val Eternel.



Version 1.13 (selon FAQ 1.13)

Traduction par Caranedhel

MATÉRIEL



1 PLATEAU BELFAIRE



1 PLATEAU MARCHÉ



6 PLATEAUX JOUEUR



7 TUILES COURONNE DE FLEURS



1 TUILE ÉVÈNEMENT
FESTIVAL DES FLEURS

9 CARTES
ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



4 CARTES
DESTINATION FORESTIÈRE

15 CARTES
POUVOIR DE JOUEUR



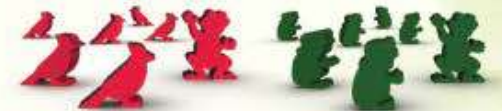
1 MARQUEUR RUGWORT



8 JETONS
AXLOLOTL/RESSOURCE



4 JETONS MARCHÉ



12 BESTIOLES (6 CARDINAUX, 6 CRAPAUDS)

ET 2 GRENOUILLES AMBASSADRICES*
* POUR JOUER AVEC L'EXTENSION PEARLBROOK

MODULES

Bellfaire propose un certain nombre d'options d'extension qui peuvent être utilisées lorsque vous jouez au jeu de base Everdell ou à l'une de ses extensions. Avant de mettre le jeu en place, les joueurs doivent choisir les modules qu'ils souhaitent inclure. Les détails de chaque module, y compris la mise en place et les règles, sont décrits ci-dessous.

CARTES DE DESTINATION FORESTIÈRE

Vous pouvez mélanger ces 4 nouvelles cartes avec la pile des autres cartes de Destination Forestière pendant la mise en place.



Note: vous devez payer les 3 brindilles pour utiliser cet emplacement.

EVÈNEMENTS SPÉCIAUX

Les nouveaux événements spéciaux de *Bellfaire* sont des événements moins spécifiques que ceux du jeu de base. Ceux-ci peuvent être ajoutés au jeu de différentes manières, selon vos préférences:

- Mélangez-les avec tous les autres événements spéciaux pendant la configuration.
- Mélangez et tirez au sort 2 de ces événements spéciaux et 2 des autres événements spéciaux.
- N'utilisez que ces événements spéciaux *Bellfaire*.

75: Des traités sont signés avec Terremer et Rivagelointain. Fondation de Petitvallon.

76: Le Roi North envoie de l'aide à Dorur pour se défendre contre l'Ecaille Rouge.

77: Les Sept Champions acculent l'Ecaille Rouge et la battent dans la Forêt Longuepatte.

78: La population du Val Eternel dépasse les 5000 habitants.

79: Fondation des Quatre Cités.

80: Rugwort tente à nouveau de renverser le trône, mais est contrecarré.

81: Le célèbre ranger Strey Tendrepotte capture les insaisissables Voleurs Glands.

82: Le Scurble est déclaré "Sport du siècle". La LSVE s'étend à 16 équipes.

83: Invention du Surf Aérien.

84: Grève des Pigeons Postaux.

85: Sam Culbutes invente les "moumoutes rotatives"

86: Le nombre de villes et villages officiels du Val Eternel dépasse 100.

87: Rugwort tente encore de renverser le trône, mais est contrecarré.

88: Une tornade balaie le Val Eternel.



- 48: Invention de la Gigue du Genévrier.
- 49: Inauguration de l'Opéra du Laurier-Rose.
- 50: Mim Moucheture publie la *Carte des Etoiles*.
- 51: Décès de l'époux de la Reine Amilla.
- 52: Découverte du café.
- 53: Construction du barrage Gros Castor.
- 54: La reine Amilla épouse West McGregor et donne naissance à des triplés.
- 55: Mip «Speedy» Sillons se retire du scurrble professionnel avec un record de 238 coignures et 120 couronnements.
- 56: Inondation de la Ferme de la Belle Rivière, qui est abandonnée.
- 57: Démolition du barrage Gros Castor.
- 58: Sire Villminias Escrocade achève le Livre Doré.
- 59: Construction du pont Eclatdesoleil.
- 60: Yara et Brun Baiedemai restaurent la Ferme de la Belle Rivière.
- 61: La Sécheresse Séchissime ruine les cultures.
- 62: Dill Gargouillis construit un système d'aqueduc.
- 63: Cirrus Aubaine effectue le vol le plus long enregistré.
- 64: Découverte d'or dans les Grottes d'Ambre.
- 65: Le trésor royal est volé.
- 66: Création de la Guilde des Capes Grises.
- 67: Yara et Brun Baiedemai battent des records en donnant naissance à leur 21ème enfant.
- 68: Le Dédale de Champignons s'ouvre en Pousse Précoce. Disparition de Dill Gargouillis.
- 69: Oliver Ffriper donne la Clé de la Ville.
- 70: Tarry Lièvre ouvre le plus grand magasin général de tous les temps.
- 71: Le magasin général de Tarry Lièvre brûle en totalité. Tarry Lièvre ouvre un nouveau magasin.
- 72: Décès de la Reine Amilla. Son fils North McGregor devient roi.
- 73: Rugwort tente de renverser le trône, mais est contrecarré.
- 74: Le Roi North établit des patrouilles aux frontières.

PLATEAUX DE JOUEURS

Ces plateaux peuvent être utilisés comme une zone de stockage pour les ressources, les ouvriers et les jetons de points. Les joueurs peuvent choisir n'importe quel plateau qu'ils souhaitent utiliser.

EVÈNEMENT FESTIVAL DES FLEURS

Le Festival des Fleurs est un nouvel événement de **base** que vous pouvez placer à côté du plateau principal ou sur l'espace désigné du plateau *Bellfaire*. Cet événement de base s'accomplit de la même manière que les autres événements de base.

Pour accomplir cet événement, vous devez avoir 1 de chacune des 5 couleurs de carte dans votre ville et placer un ouvrier sur l'événement pour le réclamer.

TROPHÉES COURONNES DE FLEURS

Ils représentent des récompenses spéciales accordées par le Roi et la Reine aux villes qui affichent l'excellence dans leurs aspects spécifiques.

Pendant la mise en place, mélangez les Trophées Couronnes de Fleurs, piochez-en 1 et placez-le face visible à côté du plateau principal ou dans la zone désignée du plateau *Bellfaire*.

À la fin de la partie, le joueur qui a dans sa ville le plus de cartes du type indiqué sur le Trophée gagne 6 points supplémentaires. Le joueur qui est en deuxième place gagne 3 points supplémentaires.

Si des joueurs sont à égalité pour la première ou la seconde place, ils gagnent tous le bonus de points indiqué.

Votre ville doit contenir au moins 1 carte du type indiqué pour être éligible à la récompense.



MARCHÉ

Vous pouvez placer le plateau Marché à côté du plateau principal, ou utiliser la zone Marché sur le plateau *Belfaire*.

- Au début du jeu, placez les 4 jetons Marché sur la rangée "Gain" du Marché.
- Lorsque vous placez un ouvrier sur le Marché, vous devez choisir soit de **gagner** des ressources, soit de les **échanger**.
- Si vous choisissez de gagner, choisissez l'un des jetons disponibles, gagnez les ressources et les cartes indiquées, puis déplacez ce jeton sur la rangée "Echange" (Trade).

Pour échanger, payez les ressources et défaissez le nombre de cartes répertoriées sur n'importe quel jeton du côté "Echange", puis gagnez 3 points de victoire et 2 ressources au choix de la réserve, puis replacez le jeton sur la rangée "Gain".

L'emplacement du Marché est un emplacement commun, mais il ne peut recevoir plus d'un ouvrier d'un même joueur à la fois.

PLATEAU BELFAIRE

Au lieu d'utiliser l'Arbre Eternel en 3D, vous pouvez utiliser le plateau *Belfaire*. Placez vos ouvriers en haut du plateau sur les emplacements de Saison. Placez les événements spéciaux en bas du plateau.

Vous pouvez placer la pile de cartes sur la souche de l'Arbre Eternel, ou à côté du plateau pour aider à la visibilité.

Le plateau *Belfaire* contient l'emplacement du Marché et des emplacements pour les tuiles Fête des Fleurs et Trophée Couronnes de Fleurs.



- 22:** Décès de Nibbles McGregor. Création du Marché McGregor en son honneur.
- 23:** Grimp Longuevue publie *l'Atlas du Val Eternel*, illustré par Bosley le Crabe.
- 24:** Ouverture d'une route commerciale à travers les monts Cîmenflèche.
- 25:** Inauguration de l'Université du Val Eternel.
- 26:** Frère Silvenus Hermine écrit des Fables (inspirées de traditions orales).
- 27:** Les moines de Boisbrumeux terminent le monastère de Feuilledechêne.
- 28:** Peinture du plafond de la Chapelle Cristalline.
- 29:** Construction de la Fontaine Lèvebrume.
- 30:** Une épidémie de Racinenoire tue un tiers de la population.
- 31:** Création de la Société des Docteurs.
- 32:** Le roi Corrin meurt des complications de la Racinenoire. Sa femme, Milly, prend le trône.
- 33:** Visite de la reine Fiora de Gildin, et signature d'un traité officiel.
- 34:** Création de la Guilde Historique.
- 35:** Inauguration de la *Statue de Corrin Queuesansfin* sculptée par Milton Belletaupe.
- 36:** La reine Milly meurt, ne laissant aucun héritier.
- 37:** Election de Fynn Noblequeue en tant que nouveau Roi. Le Prophète Oracle prédit une guerre.
- 38:** Le roi Fynn lève une armée. Début de la Guerre des Frelons.
- 39:** La famine des Maintes Baies commence.
- 40:** Erection du Fort Lointain. Bataille des Dents de Blaireau.
- 41:** Le Roi Fynn triomphe dans la Guerre des Frelons.
- 42:** Décès du Roi Fynn. Sa fille Amilla Roséluisante devient reine.
- 43:** Accord signé avec les Champs Mouvants, début du commerce du miel.
- 44:** Pud Doucepatte cuit le premier "Petit Pain Perdu".
- 45:** Découverte de la Source de l' Ecaille Argentée dans une caverne sous le Château Forteracine.
- 46:** Inauguration de l'Auberge du Gland Vert.
- 47:** Jor Ailedorée compose et interprète pour la première fois la chanson *Val Eternel*.

LE VAL ÉTERNEL

FÊTE SES 100 ANS

ÉVÈNEMENTS MARQUANTS PAR ANNÉE

- 1: Corrin Queuesansfin fonde le Val Eternel.
- 2: Corrin épouse Milly Vert ; ils deviennent premiers Roi et Reine du Val Eternel.
- 3: Inauguration du premier bureau de poste.
- 4: Nibbles McGregor emménage au Val Eternel et fonde la Ferme de la Belle Rivière.
- 5: La population du Val Eternel dépasse les 500 habitants.
- 6: Formation du Conseil des Anciens du Val Eternel.
- 7: Nibbles McGregor cultive une citrouille record.
- 8: Première barge de brindilles à usage commercial.
- 9: Création de la Gazette du Val Eternel.
- 10: Invention du Scurrble.
- 11: Achèvement de la construction du Château Forteracine.
- 12: Accords commerciaux conclus avec les citoyens de Rudeperles.
- 13: Chipter Swipple invente un procédé pour raffiner la résine et fonde la première raffinerie.
- 14: La mine de cailloux entre en production.
- 15: Une épidémie de verrues funestes balaie le Val Eternel et est guérie par H. H. Plume.
- 16: Inauguration de la Porte Gardespoir.
- 17: Fondation de la Ligue de Scurrble du Val Eternel (LSVE). L'équipe des Bas Verts gagne le premier championnat par 5-4 contre les Etoiles.
- 18: Le Capitaine Prune Furtif découvre un ancien amas de trésors cachés.
- 19: Achèvement de la construction du Palais Lueurmousue.
- 20: Premiers jeux du Val Eternel.
- 21: Inondation de la rivière Rudeperles.



Dans cet exemple, le plateau Bellfaire a été configuré pour jouer avec les modules Fête des Fleurs, Trophée Couronnes de Fleurs et Marché.

5-6 JOUEURS

Lorsque vous jouez à 5 ou 6 joueurs, appliquez ces modifications:

- Ne gagnez pas d'ouvrier lorsque vous préparez le printemps.
- Jouez avec 5 événements spéciaux à 5 joueurs et 6 événements spéciaux à 6 joueurs.
- Les joueurs ont une limite de main de 7 cartes au lieu de 8.
- Distribuez ce nombre de cartes de départ:
 - 1er joueur: 5 cartes
 - 2ème joueur: 5 cartes
 - 3ème joueur: 6 cartes
 - 4ème joueur: 6 cartes
 - 5ème joueur: 7 cartes
 - 6ème joueur: 7 cartes
- Après avoir passé à la fin de la partie, défaussez toutes les cartes de votre main.

- Si vous manquez de cartes dans la pioche, mélangez la défausse pour la remplacer. Si la pioche et la défausse sont vides, vous pouvez piocher parmi les cartes de la Prairie comme si elles étaient la pioche. Si vous manquez de cartes dans la Prairie, aucune autre carte ne peut être piochée pour le reste de la partie, à moins que des cartes ne soient défaussées, créant ainsi une nouvelle pioche.
- Si vous utilisez les cartes **Légendaires** pour un jeu à 6 joueurs, mélangez toutes ces cartes en début de partie et révélez-en 7. En commençant par le dernier joueur, chacun choisit une carte. Les autres cartes **Légendaires** ne seront pas utilisées.

POUVOIRS DE JOUEURS

L'utilisation des Pouvoirs de Joueur donnera à chaque joueur une capacité unique, en fonction du type de bestiole qu'il choisit.

Tous les pouvoirs sont des ajouts aux règles normales du jeu, ils ne remplacent donc pas les fonctions normales des ouvriers qui sont autorisés dans le jeu, et ils ne sont pas considérés comme des "capacités de cartes".

Avant la mise en place du jeu, mélangez les cartes Pouvoir et donnez-en 2 au hasard à chaque joueur ; chacun choisit 1 Pouvoir à utiliser et remplace l'autre dans la boîte. Ce choix détermine le type de bestiole que le joueur va jouer.

Lorsque vous utilisez les Pouvoirs de Joueur, ne gagnez pas d'ouvrier lorsque vous préparez le printemps.

Si vous jouez en solo avec les Pouvoirs de Joueur, il est recommandé d'inclure également une ou plusieurs des variantes solo répertoriées dans le paragraphe suivant.

DESCRIPTION DES CARTES

Toutes les cartes 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>

NOTES DE JEU EN SOLO

Vous ne pouvez pas utiliser le Pouvoir de Joueur des Rats dans une partie en solo.

Si Rugwort revendique l'événement Fête des Fleurs, il marque 4 points pour cet événement.

Rugwort obtient toujours tous ses ouvriers, même si vous utilisez des Pouvoirs de Joueur et que vous ne gagnez pas d'ouvrier au printemps.

Pour un jeu solo plus stimulant, essayez d'ajouter une ou plusieurs de ces variantes:

Tape-à-l'œil: chaque carte Prospérité jouée par Rugwort vaut 5 points au lieu de 3.

Parasite: Rugwort marque 2 points pour chaque espace de votre ville où vous n'avez pas joué de carte.

Hâtif: lors de l'action Préparer la saison de Rugwort, il réalisera immédiatement l'événement spécial le plus à gauche.

Chanceux: si vous obtenez le même nombre que celui obtenu précédemment, donnez à Rugwort 1 point de victoire.

Grincheux: si vous obtenez un 8, vous devez défausser 1 carte de votre main au hasard.

