



EVERDELL

(STARLING GAMES - MATAGOT)

EVERDELL, MONDE BUCOLIQUE, ABRITÉ SOUS LES CHÊNES, PRÉPARE SON PROCHAIN HIVER. VOUS ÊTES À LA TÊTE D'UN VILLAGE ET IL VOUS FAUDRA COLLECTER LES RESSOURCES NÉCESSAIRES AU DÉVELOPPEMENT DE CELUI-CI. DÈS LA SORTIE DE L'HIVER ET LORS DES 3 SAISONS QUI PRÉCÈDENT LE GRAND FROID, VOUS DEVREZ CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS, GÉREZ DES ÉVÉNEMENTS ET ACCUEILLIR DES VILLAGEOIS.



1 / MISE EN PLACE



- Placez l'**Arbre** en haut du plateau central.
- Placez les **ressources** sur leurs emplacements le long de la **Rivière**.
- Placez les jetons de **points** (1) et les jetons **occupés** (2) à côté du plateau.
- Mélangez les 11 **cartes Forêt** et déposez 3 ou 4 cartes (2 ou 3/4 joueurs) sur les emplacements prévus sur la **Forêt**
- Placez les 4 **tuiles Événement** basiques le long de la **Rivière**.
- Mélangez les 16 **cartes Événements spéciaux** et placez-en 4 sur les branches inférieures de l'**Arbre**.
- Mélangez le **paquet principal** et placez au hasard 8 **cartes** face visible au **centre** du plateau. Placez le reste de la pioche à l'intérieur de l'**Arbre**.
- Le **1^{er} joueur** pioche 5 cartes du paquet, le **2nd** 6 cartes, le **3^{ème}** 7 cartes et le **4^{ème}** 8 cartes.

- Chaque joueur récupère 2 **ouvriers** de sa couleur. Les ouvriers restants sont posés sur l'arbre : 1 ouvrier au printemps, 1 l'été et 2 l'automne.

2 / TOUR DE JEU



LA PARTIE SE JOUE EN 4 MANCHES (SAISONS). CHACUN VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ EFFECTUER UNE DES 3 ACTIONS SUIVANTES :

PLACER UN OUVRIER :

Il y a deux types d'emplacements :

Exclusif (cercle fermé) : Un seul ouvrier peut visiter cet emplacement.

Commun (cercle ouvert) : Plusieurs ouvriers (y compris de la même couleur), peuvent visiter cet emplacement.

- **Les emplacements d'Actions de Base** :

- Ils se situent le long de la **Rivière**. Vous recevez autant de ressources qu'indiqué sur le panneau.

- **Les emplacements de Forêt** :

- Recevez autant de ressources qu'indiqué sur le panneau.

• Les 4 lieux de la Forêt proposent un second emplacement **commun** uniquement utilisé dans une partie à 4 joueurs. Vous ne pouvez pas placer 2 de vos ouvriers sur les 2 emplacements d'un même lieu.

- **Cartes Destination** :

• Vous pouvez placer un ouvrier sur n'importe quelle carte **Destination** exposée devant vous (**Ville**) ou sur certaines cartes **Destination** de vos adversaires (si **OPEN** marquée sur la carte). Ces derniers gagnent alors 1 point de la réserve.

- **Événements** :

- Vous pouvez placer un de vos ouvriers sur un **Événements** de base (sur et au-dessus de la **Rivière**) ou un **Événements** spécial (branche inférieur de l'**Arbre**).
- Vous devez payer les ressources indiquées ou remplir les conditions exigées.
- Les **Événements** accomplis doivent être placés à côté de votre **Ville** pour marquer en fin de partie.

- **Le Havre** :

- Vous pouvez défausser plusieurs cartes de votre main et gagner 1 ressource de votre choix par lot de 2 cartes que vous défaussez.

- **Le Voyage (En Automne seulement)**

- Posez un ouvrier sur l'emplacement de votre choix. Vous devez défausser le nombre de cartes exigé sur l'emplacement choisi.
- Un ouvrier en voyage rapporte les points indiqués à la fin de la partie.
- L'emplacement à 2 points est un emplacement commun.



JOUER UNE CARTE :

- Vous pouvez jouer 1 **seule** carte de votre **main** ou du **plateau** en payant le coût indiqué. Ces cartes se posent devant vous pour former votre **Ville**. 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.

- Il existe 2 types de cartes : les cartes **Construction** et les Cartes **Bestioles**. Pour les **cartes bestioles**, payez le coût en baies ou posez la carte **gratuitement** si vous possédez dans votre **Ville** la carte **Bâtiment** (inoccupé) indiqué sur la carte Bestiole (en haut à gauche). Placez alors un jeton "occupé" sur la carte Construction concernée.

- Vous disposez de 15 **emplacements** pour poser des cartes dans votre **Ville**. Les cartes **Événements** ne comptent pas dans cette limite.

TYPES DE CARTES :

• S'active immédiatement lors de la pose (1 seule fois). • S'active immédiatement lors de la pose puis lors de l' action Préparer la Saison au printemps et à l'automne. • S'active lorsqu'un ouvrier est placé dessus. • Effet permanent. Donne des bonus après avoir joué certains types de cartes et propose différentes façons de jouer des cartes pour obtenir une remise. • Rapporte des points en fin de partie.

PIOCHER DES CARTES :

- Les cartes se piochent dans la pioche de l'**Arbre** (sauf indication contraire).

- Vous ne pouvez pas posséder plus de 8 cartes en main. Une fois ce maximum atteint vous ne pouvez plus piocher de cartes supplémentaires ni recevoir de nouvelles cartes d'un adversaire.

- Si vous prenez des cartes dans la **Prairie**, remplacez-les ensuite par de nouvelles cartes de la pioche.

PRÉPARER LA SAISON :



- L'action Préparer la **Saison** ne peut être exécutée qu'après avoir placé tous vos ouvriers. Vous **seul** changez de **Saison** si vous effectuez cette action. Activez le bonus listé de la saison suivante et prenez vos ouvriers correspondants.

- **Printemps** : Gagnez 1 nouvel ouvrier et activez toutes les cartes dans votre **Ville** dans l'ordre de votre choix.

- **Été** : Gagnez 1 nouvel ouvrier. Vous pouvez piocher jusqu'à 2 cartes de la **Prairie** lorsque vous préparez l'été.

- **Automne** : Gagnez 2 ouvriers et activez toutes les cartes dans votre **Ville** dans l'ordre de votre choix.

3 / FIN DE PARTIE



- Lors de la saison d'Automne, si vous n'avez plus d'action à jouer, votre partie prend fin. Laissez vos ouvriers sur le plateau. Vous ne pouvez plus recevoir de cartes ni de ressources. Tous les joueurs encore en jeu continuent à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

- Chacun additionne alors tous ses points pour déterminer le gagnant :

valeur de chaque carte + jetons de points + bonus des cartes Prospérité (cartes violettes) + points de voyage + points d'événements.

- Le joueur avec le plus de P.V remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a réalisé le plus d'événements gagne.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr