Everdell
Bellfaire

RÈGLES DU JEU



RÉSUMÉ

Cela fait maintenant 99 ans que les créatures d'Everdell travaillent d'arrache-pied pour construire des villes dans leur bien-aimée vallée. Il est grand temps de faire la fête ! Le roi et la reine organisent un évènement sans précédent qui durera une année entière afin de commémorer les 100 années écoulées depuis la fondation d'Everdell. Venez nombreux, nous vous attendons ! Venez et célébrez Bellfaire, la Fête des Clochettes !

Avec Bellfaire, vous pouvez inclure à vos parties d'Everdell de nombreux modules et éléments de jeu tels qu'un plateau de jeu pour remplacer l'Arbre Éternel, de nouveaux Évènements Spéciaux, des couronnes de laurier comme récompenses de fin de partie, des pouvoirs de joueurs uniques selon le type de Créature, des règles pour 5-6 joueurs et bien plus encore !

CRÉDITS

Auteur de l'extension : James A. Wilson
Développement : Dann May, Brenna Noonan
Illustration : Andrew Bosley
Directeur Artistique : Dann May
Producteur Executif : Dan Yarrington
Traduction : Thaïs Aulnette
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

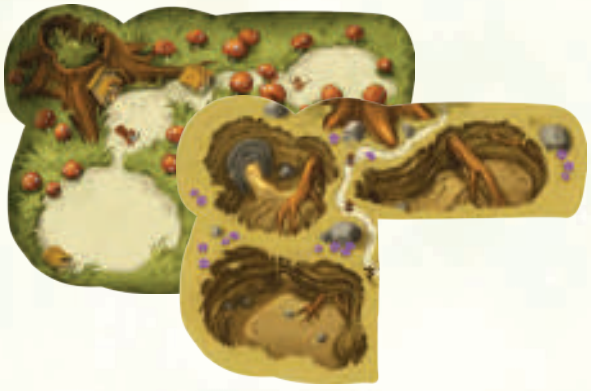
CONTENU



1 PLATEAU BELLFAIRE



1 PLATEAU MARCHÉ



6 PLATEAUX JOUEUR



7 TUILES RÉCOMPENSE COURONNE DE LAURIER



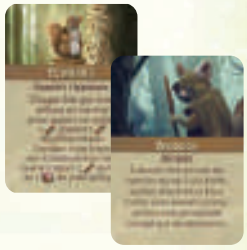
1 TUILE ÉVÈNEMENT FESTIVAL DES FLEURS



9 CARTES ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



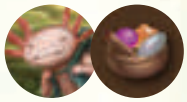
4 CARTES FORÊT



15 CARTES POUVOIR DE JOUEUR



1 JETON PAILLLASON



8 JETONS AXOLOTL/ JOKER RESSOURCE



4 JETONS MARCHÉ



12 CRÉATURES (6 CARDINALS, 6 CRAPAUDS) ET 2 AMBASSADEURS GRENOUILLE

POUR JOUER AVEC EVERDELL : PEARLBROOK

Modules

Bellfaire vous propose de nombreuses possibilités pour agrémenter le jeu de base d'Everdell, ou à combiner avec une autre extension. Avant la mise en place d'une partie, mettez-vous d'accord sur les modules que vous souhaitez inclure. Vous trouverez le détail de chaque module (y compris les règles et la mise en place spécifiques) dans ce livret.

Plateaux Joueur

Ces plateaux vous permettent de stocker vos ressources, vos ouvriers et vos jetons Point. Vous pouvez choisir librement le plateau que vous souhaitez utiliser.

Lieux de Forêt

Vous pouvez mélanger ces 4 nouveaux Lieux Forêt à la pioche de Lieux de Forêt lors de la mise en place.



Remarque : Vous devez payer intégralement le prix de 3 brindilles pour utiliser ce lieu.

Évènements Spéciaux

Les nouveaux Évènements Spéciaux de Bellfaire sont moins spécifiques que ceux du jeu de base. Vous pouvez les ajouter au jeu de différentes façons selon vos préférences :

- Mélangez-les aux autres Évènements Spéciaux lors de la mise en place.
- Piochez 2 Évènements Spéciaux de Bellfaire et 2 du jeu de base et utilisez ces 4 cartes.
- Utilisez uniquement des Évènements Spéciaux de Bellfaire.

Évènement du Festival des Fleurs

Vous pouvez placer l'Évènement de base Festival des Fleurs à côté du plateau principal ou sur l'emplacement correspondant du plateau Bellfaire. Cet Évènement de base s'accomplit comme tous les autres Évènements de base.

Pour l'accomplir, vous devez avoir 1 carte de chacune des 5 couleurs dans votre ville, puis placer un ouvrier sur l'évènement afin de le valider.

Couronnes de Laurier

Elles représentent des distinctions spéciales décernées par le roi et la reine aux villes qui se démarquent par certains aspects.

Lors de la mise en place, mélangez les tuiles Couronne de Laurier et piochez-en 1. Placez-la face visible à côté du plateau principal ou sur l'emplacement correspondant du plateau Bellfaire.

À la fin de la partie, le joueur avec le plus de cartes dans sa ville du même type qu'indiqué sur la Couronne de Laurier remporte 6 points supplémentaires. Le deuxième remporte 3 points supplémentaires.

En cas d'égalité pour la première ou la seconde place, les joueurs à égalité remportent tous les points indiqués.

Votre ville doit contenir au moins 1 carte de la couleur requise pour être qualifiée et remporter un prix.

Marché

Vous pouvez placer le plateau Marché à côté du plateau principal ou utiliser l'emplacement correspondant du plateau Bellfaire.

- Au début de la partie, placez les 4 jetons Marché sur le côté « Obtenir » du Marché.
- Lorsque vous placez un ouvrier ici, vous devez choisir entre obtenir des ressources ou en échanger.
- Si vous en obtenez, choisissez un des jetons disponibles, gagnez les ressources et les cartes indiquées, puis déplacez ce jeton sur le côté « Échanger ».

Pour en échanger, payez les ressources et défaussez le nombre de cartes indiquées sur un jeton du côté « Échanger », gagnez ensuite 3 jetons Point et 2 ressources de la réserve de votre choix, puis déplacez ce jeton sur le côté « Obtenir ».

Vous ne pouvez avoir que 1 de vos ouvriers sur le Marché à la fois.

Plateau Bellfaire

Vous pouvez utiliser le plateau Bellfaire à la place de l'Arbre Éternel en 3D. Placez vos ouvriers en haut du plateau, sur les cases des Saisons. Placez les Évènements Spéciaux en bas du plateau sur les emplacements indiqués. Vous pouvez placer la pioche sur la souche de l'Arbre Éternel ou à côté du plateau pour qu'il soit plus visible.

Le plateau Bellfaire contient des emplacements prévus pour le Marché, l'Évènement du Festival des Fleurs et la tuile Couronne de Laurier.



Plateau Bellfaire installé pour une partie avec les modules Festival des Fleurs, Couronnes de Laurier et Marché.

5-6 Joueurs

Lors d'une partie à 5 ou 6 joueurs, appliquez les modifications suivantes :

- Ne gagnez pas d'ouvrier lorsque vous Préparez le Printemps.
- Jouez avec 5 Évènements Spéciaux à 5 joueurs et 6 Évènements Spéciaux à 6 joueurs.
- La main de cartes des joueurs est limitée à 7 cartes au lieu de 8.
- Distribuez le nombre de cartes de départ suivant :

  1er joueur : 5 cartes
  2e joueur : 5 cartes
  3e joueur : 6 cartes
  4e joueur : 6 cartes
  5e joueur : 7 cartes
  6e joueur : 7 cartes

- Après avoir passé votre tour à la fin de la partie, défaussez les cartes encore en main.
- Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour en créer une nouvelle. Si la pioche et la défausse sont épuisées, vous pouvez piocher des cartes dans la Prairie, comme s'il s'agissait de la pioche. S'il n'y a plus de cartes dans la prairie non plus, vous ne pouvez plus piocher de cartes pour la suite de la partie, à moins que des cartes ne soient défaussées (auquel cas, elles rejoignent la nouvelle pioche).

Pouvoirs de Joueurs

Jouer avec les Pouvoirs de Joueur donne à chaque joueur une compétence unique, selon le type de créature qu'il choisit.

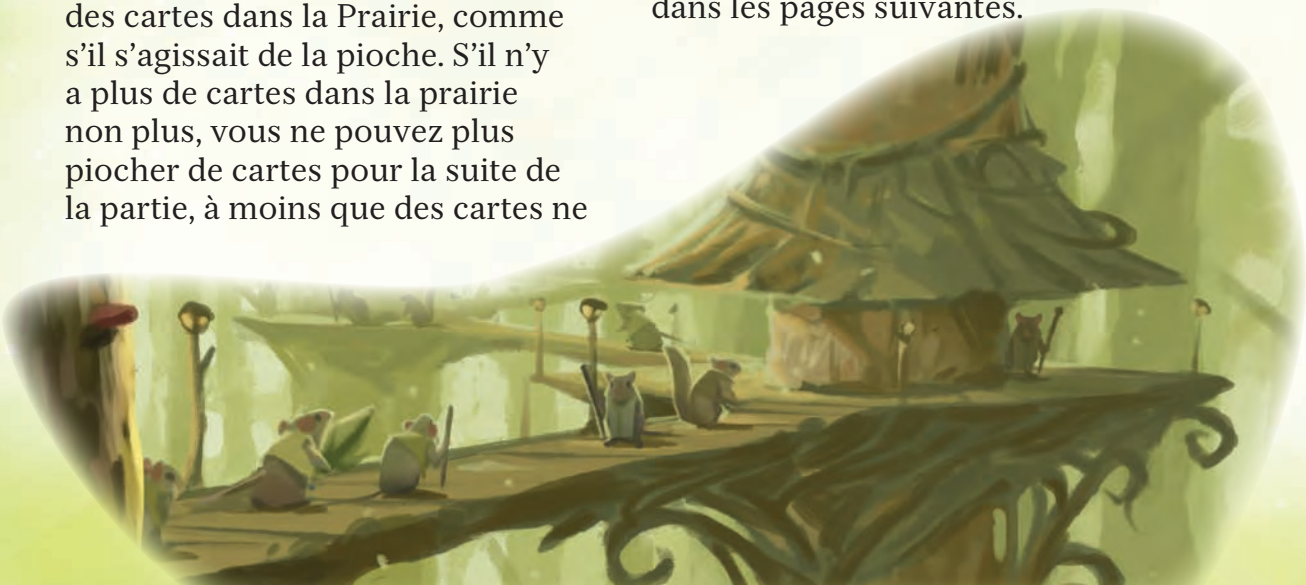
Les pouvoirs s'ajoutent aux règles habituelles du jeu, ils ne remplacent donc pas les actions des ouvriers autorisées habituellement et ne sont pas considérés comme des « Pouvoirs de carte ».

Avant la mise en place de la partie, distribuez 2 Pouvoirs de Joueurs à chaque joueur. Chacun en choisit 1 et défausse l'autre dans la boîte.

Si vous jouez avec les Pouvoirs de Joueurs, ne gagnez pas d'ouvrier lorsque vous Préparez le Printemps.

Si vous jouez avec les Pouvoirs de Joueurs dans une partie solo, nous vous conseillons d'inclure également au moins une des variantes solo détaillées à la fin de ce livret de règles.

Chaque Pouvoir de Joueur est détaillé dans les pages suivantes.





Axolotls : Au début de la partie, placez 1 des jetons Joker Ressource sur chacun des Lieux de Base du plateau (les lieux le long de la rivière). Lorsque vous visitez un Lieu de Base, gagnez également le jeton Joker Ressource qui s'y trouve. Vous pouvez utiliser chaque jeton une fois à la place de la ressource de votre choix.



Cardinals : Votre limite de cartes autorisées en main est augmentée de 2. Après avoir pioché des cartes (en plaçant un ouvrier ou autrement), vous pouvez piocher 1 carte supplémentaire.



Renards : Lorsque vous placez un ouvrier sur un Lieu de Forêt, au lieu d'activer ce Lieu de Forêt, vous pouvez activer un lieu sur lequel un adversaire à déployé un ouvrier (en dehors des lieux sur lesquels un ouvrier reste de manière permanente). Les cartes Destination comme l'Auberge et la Reine sont ainsi disponibles, mais pas d'autres, comme le Cimetière sur laquelle votre ouvrier doit demeurer pour le reste de la partie.



Hérissons : Si vous ne gagnez pas de baie lorsque vous placez un ouvrier sur un Lieu de Base ou Forêt, gagnez 1 baie. Lorsque vous jouez une Construction, vous pouvez payer 2 baies à la place de 1 ressource au choix du coût indiqué. Vous pouvez faire cela autant de fois que vous le souhaitez. *Exemple : Vous pouvez payer 6 baies pour réduire de 3 ressources le coût d'une carte Construction.*



Lézards : Commencez la partie avec les Lieux Forêt inutilisés mélangés et disposés face cachée pour former une pioche. Au début de chaque saison, y compris au début de la partie, piochez 3 cartes et choisissez-en 1. Placez-la dans votre zone de jeu et défaussez les deux autres sous la pioche. Vous êtes le seul à pouvoir visiter ces lieux Forêt. *Remarque : Un adversaire ne peut pas copier ces Lieux Forêt avec une carte Guet.*



Souris : Après avoir visité un Lieu de Base ou Forêt, vous pouvez gagner 1 ressource au choix parmi celles que vous ne possédez pas encore.



Taupes : Lorsque vous utilisez un ouvrier pour gagner des ressources sur un Lieu, vous pouvez payer jusqu'à 1 de ces ressources que vous venez d'obtenir pour gagner 1 galet.



Loutres : Lorsque vous jouez une Construction, vous pouvez utiliser de la Résine pour remplacer n'importe quelle ressource.



Chouettes : Votre limite de cartes autorisées en main est augmentée de 1. Après avoir placé un ouvrier, vous pouvez défausser 1 carte de votre main et/ou piocher 1 carte. Vous pouvez garder la carte piochée ou la donner à un adversaire. Si vous la donnez, piochez 2 cartes.



Ornithorynques : Commencez la partie avec 5 jetons 1 Point sur votre carte Pouvoir de Joueur. À tout moment lors de votre tour, vous pouvez défausser 1 (et un seul) de ces jetons pour gagner 1 ressource au choix et piocher 1 carte de la pioche ou de la Prairie. Les jetons que vous n'utilisez pas vous rapportent des points à la fin de la partie.



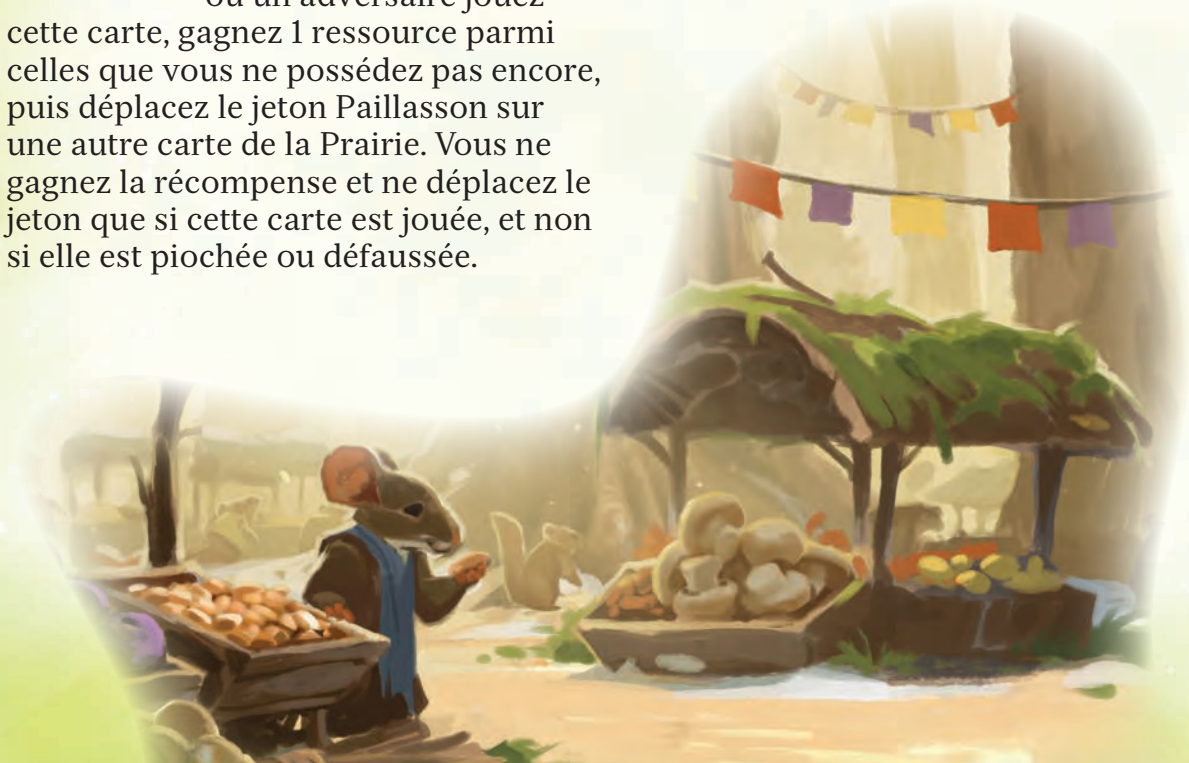
Rats : Au début de la partie, placez le jeton Paillasson sur une carte de la Prairie. Lorsque vous ou un adversaire jouez cette carte, gagnez 1 ressource parmi celles que vous ne possédez pas encore, puis déplacez le jeton Paillasson sur une autre carte de la Prairie. Vous ne gagnez la récompense et ne déplacez le jeton que si cette carte est jouée, et non si elle est piochée ou défaussée.



Écureuils : Chaque fois que vous utilisez un ouvrier pour gagner au moins 1 brindille, gagnez 1 brindille supplémentaire. Lorsque vous jouez une Construction, vous pouvez payer 2 brindilles à la place de 1 ressource au choix du coût indiqué. Vous pouvez faire cela autant de fois que vous le souhaitez. *Exemple : Vous pouvez payer 6 brindilles pour réduire de 3 ressources le coût d'une carte Construction.*



Étourneaux : Votre limite de cartes autorisées en main est augmentée de 3. Lorsque vous piochez des cartes, vous pouvez les prendre dans la pioche ou dans la Prairie. Vous pouvez prendre certaines cartes dans la Prairie et les autres dans la pioche. Ne réapprovisionnez pas la Prairie tant que vous n'avez pas fini de piocher vos cartes. Si vous devez « révéler » des cartes, comme avec le Pigeon Voyageur, il doit s'agir de cartes de la pioche.





Crapauds : Lorsque vous jouez une carte Production, vous pouvez défausser 1 carte, puis activer la carte Production deux fois. Vous ne pouvez le faire que 1 fois par carte Production (vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir pour activer la même carte 3 fois). Vous devez vous défausser avant d'activer la carte Production.



Tortues : Après avoir joué une carte et résolu ses effets, vous pouvez placer 1 de vos ressources au choix sur votre carte Pouvoir de Joueur ou, s'il y a déjà une ressource sur votre carte, récupérer cette ressource + 1 du même type (de la réserve). S'il reste des ressources sur la carte à la fin de la partie, considérez qu'elles font partie de votre réserve de ressources en comptant les points.
Exemple : Vous jouez une carte. Plus tôt, vous aviez posé un galet sur votre carte Pouvoir de Joueur. Vous récupérez ce galet + 1 galet de la réserve.



REMARQUES POUR LES PARTIES SOLO

Vous ne pouvez pas utiliser les Rats lorsque vous jouez une partie solo.

Si Paillasson revendique l'évènement du Festival des Fleurs, il gagne 4 points pour l'Évènement.

Paillasson garde tous ses ouvriers, même si vous utilisez les Pouvoirs de Joueurs et que vous ne gagnez pas d'ouvrier au Printemps.

Pour une partie solo plus corsée, essayez d'ajouter 1 ou plusieurs de ces variantes :

Clinquant : Chaque carte Prospérité que Paillasson joue vaut 5 points au lieu de 3.

Squatteur : Paillasson gagne 2 points par emplacement de votre ville dans lequel vous n'avez pas joué de carte.

Fonceur : Lors de la Préparation pour la saison suivante de Paillasson, il accomplit immédiatement l'Évènement Spécial le plus à gauche.

Chanceux : Si vous lancez le dé et obtenez le même résultat qu'au lancer précédent, donnez 1 jeton Point à Paillasson.

Grincheux : Si vous obtenez un 8 au dé, défaussez immédiatement 1 carte aléatoire de votre main.

EVERDELL
FÊTE SES 100 ANS

Année d'Everdell

1 : Corrin Longuequeue fonde Everdell.
2 : Corrin épouse Milly Green, ils deviennent le premier roi et la première reine d'Everdell.
3 : Création du premier bureau de poste.
4 : Miettes McGregor emménage à Everdell et construit la ferme de Bonne Rivière.
5 : La population d'Everdell dépasse les 500 habitants.
6 : Création du Conseil des Anciens d'Everdell.
7 : Miettes McGregor fait pousser la plus grosse citrouille.
8 : Première barque aux brindilles à usage commercial.
9 : Création de la Gazette d'Everdell.
10 : Invention du Scurrble.
11 : Fin de la construction du Château de Racinesolide.
12 : Traités commerciaux établis avec les citoyens de Pearlbrook.
13 : Chipter Swipple découvre le moyen de raffiner la résine et construit la première raffinerie.
14 : 1er Lancement de production de la mine de galets.
15 : La Peste Verrugueuse de Croak dévaste Everdell avant que H. H. Piquant ne la guérisse.
16 : Construction de la Porte de Gardespoir.
17 : Création de la Ligue de Scurrble d'Everdell (LSE). Chausseverte remporte le premier tournoi 5-4 contre les Étoiles.
18 : Le capitaine Plum Slunk découvre de nombreux trésors enfouis.
19 : Construction du Palais de Mousselumière.
20 : 1er Jeux d'Everdell.
21 : Crue de la rivière de Pearlbrook et inondation.
22 : Mort de Miettes McGregor. Marché de McGregor établi en son honneur.
23 : Grimp Longuevue publie l'Atlas d'Everdell, illustré par Bosley le Crabe.
24 : Ouverture de la route commerciale des Montagnes de Spirecrest.
25 : Création de l'Université d'Everdell.
26 : Frère Silvenus Hermine écrit Les Fables (d'après la tradition orale).
27 : Les Moines de Brumebois achèvent le Monastère Chênefeuille.
28 : Peinture du plafond de la Chapelle Pristine.
29 : Construction de la fontaine de Hautebrume.
30 : La Peste de la Racine Noire tue un tiers de la population.
31 : Création du Cercle des Docteurs.
32 : Mort du Roi Corrin suite aux complications de la Racine Noire. Sa femme, Milly, monte sur le trône.
33 : Visite de la reine Fiora de Gildin et signature d'un traité.
34 : Création de la Guilde Historique.
35 : La statue de Corrin Longuequeue, sculptée par Milton Bonnetaupe, est révélée.
36 : Mort de la Reine Milly sans héritier.
37 : Fynn Queuenoble élu nouveau roi. Le Prophète Prévoyant prédit une guerre.
38 : Le Roi Fynn crée une armée. Début des Guerres des Frelons.
39 : Début de la Famine de la Grande Baie.
40 : Création du fort Lointain. Bataille des Dents de Blaireau.
41 : Le Roi Fynn remporte les Guerres des Frelons.
42 : Mort du roi Fynn. Sa fille, Amélia Poudrauzyeux devient reine.
43 : Pacte conclu avec les Champs Mouvants, début du commerce du Miel.
44 : Pud Pattesucrée découvre la recette du gâteau roulé.
45 : Découverte de la Source Étincelante dans une grotte sous le Château de Racinesolide.
46 : Ouverture de l'Auberge du Gland Vert.
47 : Jor Ailedor compose et joue la chanson Everdell pour la première fois.
48 : Création de la Guigue du Genévrier.
49 : Ouverture de l'Opéra du Laurier Rose.
50 : Tâche Discrète publie la Carte des Étoiles.
51 : Mort du mari de la reine Amélia.
52 : Découverte du café.
53 : Construction du Barrage du Gros Castor.

54 : La Reine Amélia épouse Ouest McGregor et accouche de triplés.
55 : Mip Sillon « Rapide » détient le record de Scurrble professionnel avec 238 « cornes » et 120 « couronnes ».
56 : Inondation, puis abandon de la Ferme de Bonne Rivière.
57 : Destruction du Barrage du Gros Castor.
58 : Sir Vilminias Stroke achève le Livre Doré.
59 : Construction du Pont Oréflamme.
60 : Yara et Brun Bairouge restaurent la Ferme de Bonne Rivière.
61 : La Sécheresse d'Ossec détruit les cultures.
62 : Dill Gargouille construit un système d'aqueduc.
63 : Cirrus Tombevent effectue le vol le plus long.
64 : Découverte d'or dans les Grottes d'Ambre.
65 : Vol du Trésor Royal.
66 : Création de la Guilde des Capegrises.
67 : Yara et May Bairouge battent le record du nombre d'enfants en accouchant de leur 21e petit.
68 : Ouverture du Labyrinthe Champignon dans Jeune Pousse. Dill Gargouille est porté disparu.
69 : Olivier Frumple obtient les Clés de la Ville.
70 : Tarry Hare ouvre la plus grande échoppe jamais connue.
71 : L'échoppe de Tarry Hare est brulée. Tarry Harre ouvre un nouveau magasin.
72 : Mort de la Reine Amélia. Son fils Nord McGregor devient Roi.
73 : Paillasson tente de renverser le roi, mais ses plans sont déjoués.
74 : Le Roi Nord établit des patrouilles aux frontières.
75 : Signature de traités avec Emerterre et Rivelointaine. Fondation de Littledell.
76 : Le Roi Nord envoie des renforts à Gildin pour se défendre contre Balance Rouge.
77 : Les Sept Champions traquent Balance Rouge et le vainquent dans la Forêt Longuejambe.
78 : La population d'Everdell dépasse les 5 000 habitants.
79 : Les Quatre Villes sont établies.
80 : Paillasson tente de renverser le roi, mais ses plans sont déjoués.
81 : Le garde forestier Strey Pattedouce capture les insaisissables Voleurs de Glands.
82 : Le Scurrble est élu « Sport du Siècle ». La LSE accueille 16 équipes.
83 : Invention du Cielsurf.
84 : Grève des Pigeons Postaux.
85 : Sam Culbute invente les « tourneperruques ».
86 : Le nombre de villes et de villages officiels dans Everdell dépasse les 100.
87 : Paillasson tente de renverser le roi, mais ses plans sont déjoués.
88 : Une tornade balaye Everdell.
89 : Le Roi Rhun de Spirecrest visite Everdell pour apporter son aide.
90 : Tezel Spink invente la machine à vapeur.
91 : Mielinours est la première Grosse Créature à obtenir la nationalité d'Everdell.
92 : Le gâteau roulé est élu « Dessert du Siècle » par la Guilde des Pâtissiers d'Everdell.
93 : Le cielsurf devient le 50ème sport officiel des Jeux d'Everdell.
94 : Modification de la devise officielle.
95 : Mort du Prophète Prévoyant, annonce d'un grand danger à venir.
96 : Everdell frappée par une pluie de Météorites.
97 : Les moines de Brumebois mènent la campagne de reconstruction. La LSE participe à la campagne.
98 : Construction d'une voie de chemin de fer entre les commerces des Montagnes de Spirecrest.
99 : Tezel Spink présente « Lumièrebrillante » pour la première fois.
100 : Le Roi Nord organise la Fête des Clochettes pour fêter les 100 ans passés depuis la création d'Everdell.





STARLING
GAMES

Matagot

FR