EVERDELL Aide de jeu par DCDP

Base	Édition Collector	Pearlbrook	Spirecrest
Bellfaire	Newleaf	Mistwood	

Préparation du jeu :

Placer le plateau principal au centre de la table, puis la structure Arbre éternel (sauf si Bellfaire) en haut du plateau.		
Placer le plateau **Rivière :**	Placer le plateau Rivière à gauche du plateau principal et les perles sur la zone Haut-Fonds.	
	Préparer les **Destinations Fluviales** : (garder toutes les cartes face cachée pendant la préparation)	Mélanger séparément les cartes Citoyen et Lieu.
		Sélectionner au hasard 2 cartes de chaque type et ranger le reste des cartes.
		Mélanger ensemble les 4 cartes Citoyen et Lieu, puis les disposer au hasard sur leurs emplacements du plateau Rivière.
		Placer une perle sur chaque carte Destination fluviale.
Préparer le plateau **Bellfaire** :	Retirer l'Arbre éternel et placer le plateau Bellfaire.	
	Placer la tuile Événement du Festival des Fleurs sur son emplacement.	
	Mélanger les tuiles Couronne de la foire, en piocher 1 et la placer sur son emplacement.	
	Placer les 4 jetons Marché du côté Gain de la zone Marché.	
Préparer le plateau **Montagne** :	Placer le plateau Montagne en bas du plateau principal.	
	Mélanger séparément les cartes Saison selon leur type, en piocher 1 de chaque et la placer sur son emplacement. Ranger le reste.	
	Mélanger séparément les cartes Découverte selon leur type, puis placer chaque paquet sur son emplacement.	
	Mélanger face cachée les tuiles Carte, révéler autant de tuiles que de joueurs +1 sur la portion Colinnes du sentier, placer face cachée le même nombre de tuiles sur la portion Pics, puis à nouveau face cachée sur la portion Crevasses. Ranger le reste.	
	Placer les pions Grandes Créatures sur le plateau ou à côté.	
	Révéler la première carte Saison (hiver).	
Préparer le plateau **Gare :**	Placer le plateau Gare à droite du plateau principal.	
	Mélanger les cartes Visiteur, former une pioche face cachée et révéler 2 cartes sur le quai.	
	Mettre les tuiles Wagon dans la poche, puis en révéler une pour chaque carte visible (principale ou Visiteur).	
Créer près du plateau une Réserve générale avec les différentes ressources, les jetons Point et les jetons Occupé.		
Mélanger les cartes Forêt (dos centre clair), en piocher selon le nombre de joueurs (3 si 2 jrs; 4 si 3/4/5/6 jrs), les disposer sur leurs emplacements du plateau principal et ranger le reste des cartes.		
Mettre en place les bonus liés au module choisi :	**Base / Bellfaire :** Placer les tuiles Événement de base sur leurs emplacements respectifs du plateau principal.	
	Pearlbrook : Recouvrir les emplacements des Événements de base avec les plateaux Merveille et placer les tuiles Merveille sur leurs emplacements respectifs.	
	Newleaf : rajouter les tuiles Événement de base aux tuiles équivalentes de la boîte de **Base** (sauf si **Pearlbrook**).	
Mélanger les cartes Événement spécial (dos branche), piocher 4 cartes (5 si 5 joueurs ou 6 si 6jrs), les disposer sur le 1er étage de l'Arbre éternel (ou en bas du plateau Bellfaire) et ranger le reste des cartes.		Si ajout des cartes **Newleaf :** réduire ou retirer les cartes réclamant des cartes Créature/Construction.
Mélanger les cartes principales (Créature & Construction), créer la Pioche principale sous l'Arbre éternel (ou sur la souche du plateau Bellfaire), piocher puis révéler 8 cartes dans la zone Prairie.	**Édition spéciale / Paillasson / Pearlbrook / Newleaf / Corrin "Queue éternelle" :** Mélanger les cartes additionnelles dans le paquet avant de remplir la Prairie.	
	À chaque saison : remplacer les cartes basiques **Ferme** par les cartes spéciales **Ferme**.	
	Révéler 3 cartes principales sur la plateau **Gare**.	
Définir un 1er joueur.		
Chaque joueur :	Prend des ouvriers	**Base :** choisit une couleur et prend le matériel correspondant.
		Pouvoir de joueur : mélanger les cartes Pouvoir et en distribuer 2 à chaque joueur. Chacun en choisit une, prend le matériel correspondant, puis range l'autre.
	Garde 2 ouvriers et place les autres ouvriers sur chaque passage de saison (Arbre éternel ou plateau Bellfaire) : 1 au printemps, 1 à l'été et 2 à l'automne.	
	Pioche des cartes principales :	De 2 à 4 joueurs, le 1er joueur en pioche 5; 2e=6; 3e=7; 4e=8.
		De 5 à 6jrs, les 1er et 2e joueurs en pioche 5; 3e&4e=6; 5e&6e=7.
	Prend l'**Ambassadeur** (grande grenouille) de sa couleur.	
	Prend n'importe quel plateau Joueur.	
	Prend une tuile **Carte d'Everdell** et place le **Voyageur** (grand lapin) de sa couleur au départ du sentier du plateau Montagne (**borne Colline**).	
	Prend 3 jetons **Occupé** dorés, un jeton **Ticket** face Départ visible, un jeton **Réservation** face Ressources visible.	
Préparer les **Légendes** :	Séparer les cartes Légende en un paquet Créatures et un paquet Constructions.	**Encore plus de Légendes :** Ajouter les cartes Légende dans leur paquet respectif.
	Mélanger chaque paquet séparément et distribuer 1 carte, face cachée, de chaque paquet à chaque joueur.	Les joueurs les gardent secrètes sauf pour les jouer et elles ne comptent pas dans la limite de main.
	Ranger le reste des cartes.	
Mélanger les cartes Ornement, distribuer en 2 à chaque joueur et ranger le reste.		Consultables à tout moment et ne comptent pas dans la limite de main.

Régles spéciales :

Gagner :	Prendre les ressources indiquées ou les jetons Point depuis la Réserve générale.	
Payer :	Prendre les ressources indiquées depuis la Réserve du joueur et les défausser dans la Réserve générale.	
Piocher :	Main limitée à 8 cartes (7 si 5 ou 6 joueurs).	
	Ne piocher que jusqu'à sa limite de main.	
	Prendre la ou les premières cartes de la pioche et l'ajouter à sa main, sauf indication contraire (Prairie, etc.).	
	Si depuis la Prairie, remplir l'emplacement avec la première carte de la Pioche principale. Si plusieurs depuis la Prairie, toutes les cartes doivent être prises en totalité avant d'être remplacées.	
	Si la Pioche principale est vide, mélanger la défausse et créer une nouvelle Pioche.	Si **5 ou 6 joueurs**, si la Pioche et la Défausse sont vides, les joueurs peuvent piocher dans la Prairie. Si la Prairie est aussi vide, plus de pioche possible.
Révéler :	Prendre les cartes de la pioche et les réveler, face visible, à tous les joueurs.	
Ressources :	Brindilles; résines; galets; baies	
	Pas de limite en stock dans la Réserve générale, donc utiliser éléments de remplacement si besoin.	
Défausse :	Placer la ou les cartes face cachée en bas du plateau principal.	
Donner des cartes :	Uniquement dans cet ordre :	À un des joueurs qui ont la capacité d'accepter la totalité.
		À un des joueurs qui ont la capacité d'accepter la plus grande partie.
		Défausser le surplus si existant.

Tour de jeu :

Dans le sens horaire en commençant par le 1er joueur, à son tour de jeu, **chaque joueur doit réaliser une des actions suivantes** :

Placer un ouvrier :

Placer un ouvrier sur un emplacement disponible (patte mammifère).

- Si lieu exclusif (cercle fermé), il ne peut y avoir qu'un seul ouvrier, quel que soit la couleur.
- Si lieu partagé (cercle ouvert), il peut y avoir plusieurs ouvriers, même de la même couleur.
- Si carte **Forêt**,
  - Un seul ouvrier d'une couleur sur chaque carte.
  - Si 4 à 6jrs, les deux emplacements de chaque carte Forêt sont disponibles.
- Si carte **Destination** (symbole Ouvert) d'une autre ville, le propriétaire de la carte gagne 1 jeton Point.
- Si **Événement de base ou spécial**, vérifier les prérequis pour le valider.
  - **Ext Légendaire :** Une carte Légende correspond à la carte indiquée dans sa bannière rouge pour valider un Événement.
- Si **Voyage**, en Automne uniquement.
- Si **Marché**, **Gare** ou **Monticule**, un seul ouvrier par joueur.

Réaliser l'action indiquée.

- Si symbole **Ressource**, prendre les resources depuis la Réserve générale.
- Si symbole **Carte**, piocher les cartes dans la pioche principale.
- Si symbole **Point**, prendre 1 jeton Point depuis la Réserve générale.
- Si carte **Destination**, lire et appliquer l'effet de la carte.
- Si **Événement de base**, prendre la tuile et la placer à côté sa ville en laissant l'ouvrier dessus.
- Si **Événement spécial**, prendre la carte et la placer à côté de sa ville en laissant l'ouvrier dessus, puis appliquer l'effet (si existant).
  - L'Événement n'est pas remis en jeu si les conditions requises ne sont plus remplies par la suite.
- Si **Voyage**, gain des PV uniquement en fin de partie.
- Si **Merveille** : payer les éléments demandés, prendre la Merveille et la placer à côté de sa ville.
- Si **Marché**, choisir entre Gagner ou Échanger des ressources.
  - **Gagner des ressources :** choisir une tuile Marché disponible côté Gain, prendre les éléments indiqués, puis placer la tuile Marché du côté Échange.
  - **Échanger des ressources :** choisir une tuile Marché disponible côté Échange, défausser les éléments indiqués, gagner 3 jetons Point et 2 resosurces de son choix, puis placer la tuile Marché du côté Gain.
- Si **Gare**, gagner un Visiteur :
  - Choisir une carte Visiteur révélée et la défausser.
  - Révéler une nouvelle carte Visiteur.
  - Choisir une carte Visiteur révélée (la remplacer immédiatement) ou la première carte de la pioche et la placer dans sa ville.
  - Gagner la récompense d'une des tuiles Wagon, la défausser et la remplacer (reprendre les tuiles défaussées si la poche est vide).
- Si **Monticule :**
  - Défausser 3 cartes principales de la Prairie ou de la Gare et les remplacer.
  - Piocher 3 cartes principales de la Prairie ou de la Gare.
  - Gagner la récompense d'une des tuiles Wagon, la défausser et la remplacer (reprendre les tuiles défaussées si la poche est vide).

Utiliser son jeton Ticket :

- Si sur face **Départ** (1er usage) : Retourner le jeton Ticket.
- Après avoir **Préparer la saison et pendant l'Été** (2e usage) : Défausser le jeton Ticket.
  - Déplacer un ouvrier déjà placé et réaliser une action
  - Poser un ouvrier.

Jouer une carte Créature ou Construction dans sa ville : (début…)

Vérifier les conditions de placement.

- Un emplacement doit être disponible dans la ville du joueur (limitée à 15 cartes principales).
  - **Ext Légendaire :** +1 emplacement par carte Légende présente dans la ville.
- Un seul exemplaire d'une carte Unique dans une ville, mais plusieurs exemplaires possibles si carte Commune.
  - **Ext Légendaire :** Une carte Légende n'est pas une carte Commune ou Unique.
- Si Créature en lien avec une Construction, vérifier si un jeton Occupé n'est pas déjà présent sur la carte Construction liée.
  - **Ext Légendaire :** Une carte Légende correspond à la carte indiquée dans sa bannière rouge pour jouer gratuitement une Créature.
- Si cartes **Newleaf**, vérifier si un jeton **Occupé doré** est disponible.
- **Ext Légendaire :** Impossibilité de jouer un exemplaire de la carte indiquée dans la bannière rouge d'une carte Légende déjà présente dans la ville.

Prendre la carte à jouer :

- Soit de la main du joueur,
- Soit de la zone Prairie.
- Soit du plateau **Gare**.
- Soit une carte réservée.

Utiliser les effets liés à l'acte de jouer une carte/Créature/Construction, indiqués par d'autres éléments de jeu, dans un ordre au choix du joueur.

Effectuer le paiement pour la carte jouée.

- Si sans lien avec une autre carte, payer les Ressources demandées par la carte jouée.
  - Si carte réservée, payer une Ressource de moins et retourner le jeton Réservation sur Saison.
- Si Créature en lien avec une Construction présente dans sa ville, jouer gratuitement la carte et placer un jeton Occupé sur la carte Construction liée.
  - Le jeton Occupé n'est jamais retiré de la carte Construction si la Créature est retirée plus tard de la ville.
  - Si cartes **Newleaf**, utiliser un jeton **Occupé doré** (sauf avec l'Arbre éternel).
- **Ext Légendaire :** Si la carte indiquée dans la bannière rouge est présente dans la ville du joueur, défausser cette carte et poser la carte Légende.
  - Si ouvrier ou jeton Occupé sur la carte défaussée, déplacer cet ouvrier ou ce jeton sur la carte Légende.

Si la carte jouée a été prise depuis la Prairie, réapprovisionner la Prairie avec la première carte de la Pioche principale.

Jouer une carte Créature ou Construction dans sa ville : (..fin)	Si retrait nécessaire d'une carte déjà présente dans la ville du joueur, retirer la carte concernée.		
	Placer la carte jouée dans sa ville.	Si association de cartes, le faire immédiatement (association ou dissociation impossible par la suite).	
	Résoudre l'effet de la carte nouvellement jouée.	**Voyage (marron/baluchon)** : s'applique une seule fois et immédiatement.	
		Production (verte/feuille) : s'applique une fois à la pose, puis à l'action Se préparer pour la saison suivante au printemps et à l'automne (symbole identique sur l'Arbre éternel).	
		Destination (rouge/patte) : uniquement lorsqu'un ouvrier y sera placé.	
		Gouvernance (bleu/parchemin) : uniquement selon les conditions indiquées sur la carte.	
		Prospérité (violet/fleur) : uniquement en fin de partie.	
	Résoudre les effets liés à la pose de la nouvelle carte/Créature/Construction, indiqués sur d'autres éléments de jeu, dans un ordre au choix du joueur.		
	Si carte prise depuis le plateau **Gare**, gagner la récompense de la tuile Wagon juste à côté de l'emplacement de la carte, la défausser et la remplacer (reprendre les tuiles défaussées si la poche est vide)		
Réserver une carte :	Uniquement si le jeton **Réservation** n'est pas sur sa face Saison.		
	Prendre une carte de la **Prairie** ou de la **Gare**, la placer dans sa zone de jeu et placer dessus son jeton **Réservation**.		
	Cette carte réservée n'est ni en main, ni de la Prairie, ni de la Gare.		
Visiter une Destination fluviale :	Vérifier si l'emplacement (**patte grenouille**) est libre.	Un Ambassadeur par emplacement.	
	Vérifier si la ville du joueur respecte les prérequis.		
	Placer le pion Ambassadeur sur l'emplacement.		
	Si c'est la première fois que la carte est visitée, prendre la perle qui est dessus et révéler la carte.		
	Si le joueur peut satisfaire les exigences de la carte, payer les éléments réclamés et gagner la récompense indiquée.	Si Citoyen, défausse de cartes pour gagner 1 jeton Point et une perle.	
		Si Lieu, défausse de 1 jeton Point et de ressources pour gagner des cartes et une perle.	
Visiter le Haut-Fond :	Placer le pion Ambassadeur sur l'emplacement partagé (**patte grenouille** / cercle ouvert).		
	Défausser 2 ressources (identiques ou différentes) et 2 cartes de sa main, puis gagner 1 perle.		
Jouer une carte Ornement :	Payer une perle et jouer la carte Ornement depuis sa main.	Ne prend pas d'emplacement en ville.	
	Activer immédiatement la capacité de la moitié supérieure.		
	Ne pas piocher de nouvelle carte Ornement.		
Se préparer pour la saison suivante :	Si tous les ouvriers d'un joueur ont été placés et si le joueur ne peut ou ne souhaite pas jouer de cartes, il doit Se préparer à la saison suivante.		
	L'action ne doit pas être obligatoirement réalisée par tous les joueurs en même temps.		
	Si fin de l'automne (dernière manche), passer et laisser les ouvriers en place.	Un joueur qui a passé (terminé sa partie) ne reçoit plus de ressource et plus de cartes pour sa main.	Si **5 ou 6 joueurs**, défausser les cartes en main.
		Parcourir immédiatement son **Expédition** :	Payer le coût réclamé par la première tuile Carte de son Expédition et avancer son pion Voyageur, puis recommencer pour chaque tuile Carte suivante.
	Sinon, appliquer les effets de passage de saison.	Ramener dans sa zone de jeu tous les ouvriers placés lors de la dernière saison.	
		Gagner les bonus indiqués sur l'Arbre éternel selon la saison à préparer :	**Printemps :** prendre 1 ouvrier (sauf si 5/6jrs ou Pouvoir de joueur) et activer les cartes Production (verte/feuille) situées dans sa ville.
			Été : prendre 1 ouvrier posé sur l'Arbre éternel et piocher 2 cartes de la Prairie.
			Automne : prendre 2 ouvriers posés sur l'Arbre éternel et activer les cartes Production (verte/feuille) situées dans sa ville.
		Explorer la **Montagne** :	**Tracer :** choisir une tuile Carte disponible sur la section parcourue et l'ajouter à la fin (à droite) de son Expédition.
			Découvrir : Révéler 3 cartes Découverte, les placer en bas du plateau Montagne, et en jouer 1 dans sa zone de jeu en payant le coût réclamé. Remettre les cartes non jouées sous leur pioche.
			Voyager : déplacer son pion Voyageur sur la borne suivante, puis réveler la prochaine carte Saison et les tuiles Carte de la section suivante (si cela n'est pas déjà fait).
		Gérer la **Réservation** :	Si carte réservée, choisir de la garder (pas de Réservation possible à la prochaine Saison) ou de la défausser (jeton Réservation disponible).
			Si jeton Réservation sur sa face Saison, le retourner.

Fin de partie :

Quand tous les joueurs ont terminé la saison automnale et ont passée, chaque joueur additionne ses Points de victoire :	Les points des **cartes** dans sa ville.	Les **jetons** Point.	Les points de la zone **Voyage**.
	Les points bonus des cartes **Prospérité** (violet/fleur).		Les points des **Événements** réalisés.
	Les points bonus des cartes **Ornement** (moitié inférieure).	Les points des **Merveilles** construites.	2 points par **perle restante** dans sa réserve personnelle.
	6 points pour 1er et 3pts pour le 2e selon la tuile **Couronne de la foire** (min 1 carte du type demandé dans sa ville). Si égalité, gain pour chaque joueur concerné.		
	Les points de son **Expédition**, soit ceux de chaque tuile parcourue.		
	Les points des cartes **Visiteur** uniquement satisfaites.		
Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne la partie. Si égalité, celui qui a réalisé le plus d'Événements, puis celui qui a le plus de ressources dans sa réserve personnelle.			

Ce document est destiné à un usage purement gratuit et récréatif et il ne doit en aucun cas être commercialisé.
Document composite créé par DCDP.
www.dcdp-creations.fr